

Film und Psychologie –
nach der kognitiven Phase?

**Schriftenreihe der Gesellschaft für
Medienwissenschaft (GFM) 10**

Jan Sellmer / Hans J. Wulff (Hrsg.)

Film und Psychologie –
nach der kognitiven Phase?

SCHÜREN

Die Deutsche Bibliothek – CIP-Einheitsaufnahme

Ein Titeldatensatz für diese Publikation
ist bei Der Deutschen Bibliothek erhältlich

Schüren Verlag
Deutschhausstr. 31 · 35037 Marburg
www.schueren-verlag.de

© Schüren 2002
Alle Rechte vorbehalten
Gestaltung: Erik Schüßler
Druck: WB-Druck, Rieden

Printed in Germany
ISSN 1619-960X
ISBN 3-89472-339-4

Inhalt

Vorwort	7
<i>Peter Obler und Gerhild Nieding</i> (Passau/Münster)	
Kognitive Filmpsychologie zwischen 1990 und 2000l	9
<i>Vinzenz Hediger</i> (Zürich)	
Des einen Fetisch ist des andern Cue. Kognitive und psychoanalytische Filmtheorie. Lehren aus einem verpassten Rendez-vous	41
<i>Britta Hartmann</i> (Berlin)	
Initiation und Rezeptionssteuerung in Takeshi Kitanos HANA-BI. Bahnung des Verstehens über die Geschichte hinaus	59
<i>Jörg Schweinitz</i> (Berlin)	
Von Filmgenres, Hybridformen und goldenen Nägeln	79
<i>Jens Eder</i> (Hamburg)	
„Noch einmal mit Gefühl!“ Zu Figur und Affekt im Spielfilm.	93
<i>Hans J. Wulff</i> (Kiel)	
Das empathische Feld	109
<i>Peter Wuss</i> (Babelsberg)	
DAS LEBEN IST SCHÖN – aber wie lassen sich die Emotionen des Films objektivieren?	123
<i>Wolfgang Struck</i> (Kiel)	
„Als Spanner müssen Sie entspannen“ oder: Was macht der Voyeur im Kino? Überlegungen zu einer Figur filmischer Selbstreflexion	143
<i>Karl N. Renner</i> (Mainz)	
Handlung und Erlebnis. Zur Funktion der Handlung für das Erleben von Filmen	153

Inga Lemke (Bonn)

Intercourse with...: Zur intermedialen Performanz
zwischenmenschlicher Beziehungen 175

Norbert M. Schmitz (Kiel)

Die „Biologie der Mimesis“ als Diskurs der Moderne.
Evolutionstheoretische Voraussetzung gegenständlicher Wahrnehmung. 189

Zu den AutorInnen 215

Index 218

Vorwort

Im Verlauf der Filmgeschichte sind immer wieder Versuche unternommen und Modelle entwickelt worden, den Gegenstand Film und Kino aus einer psychologischen Perspektive zu durchdringen. Die besonderen Konditionen der Wahrnehmung im Kinosaal standen zur Diskussion ebenso wie die Prozesse der Identifikation und Projektion, die Zuschauer und Leinwandgeschehen miteinander verbinden. Die somatischen Reaktionen von Zuschauern auf Bilder und Bildsequenzen fanden eigenes Interesse. Das meiste blieb Einzelversuch. Ein zusammenhängender Forschungskontext war nur selten gegeben. Erst das kognitive Paradigma, das in der Psychologie seit den siebziger Jahren immer breitere Zuwendung fand und zur Grundlage einer schematheoretisch verfahrenen, vor allem narratologisch orientierten Textpsychologie wurde, führte zu einem kontinuierlicheren Studium auch der Prozesse des Filmverstehens. Manches ist inzwischen über das Paradigma der Informationsverarbeitung, das die kognitiv orientierten Zugänge lange dominierte, hinausgegangen. Neue Forschungsfelder wie die Emotionalität der Rezeption, die Interaktion von Zuschauern mit Leinwandfiguren und die Untersuchung der pragmatischen Rahmenbedingungen des Filmsehens sind hinzugetreten.

Der vorliegende Sammelband, der Referate der Jahrestagung der GfM aus dem Jahre 2000 in Kiel versammelt, gibt einen Aufblick auf das sich neu konturierende Feld. An den Anfang haben wir Überblicksdarstellungen gestellt, die die innere Entwicklung der kognitiv orientierten Filmpsychologie in den neunziger Jahren nachzeichnen und sie in Beziehung zur psychoanalytisch orientierten Filmtheorie stellen. Es folgen einzelne Analysen, die Themen aufgreifen, die heute in einer sich kognitiv fundierten Untersuchung des Films verstehen - zur Bedeutung des Generischen, zur Funktionalität des Textes und seiner Elemente, zur Bindung von Zuschauern an Figuren, zur Emotionalität, zur steuernden Funktion der Handlung. Der dritte Teil der versammelten Arbeiten widmet sich Forschungsfragen, die in der Kognitionspsychologie des Films bislang noch wenig bearbeitet worden sind - Fragen der Positionierung und Rolle des Zuschauers in der Zuschau-Situation, der Bedeutung medialer Vorbestimmungen in Video- und Performance-Kunst, der Anthropologie der Wahrnehmung der Bewegtbildprojektion.

Das Feld der Filmpsychologie ist in Bewegung - davon zeugten vor allem die lebhaften Diskussionen, die die Kieler Tagung begleiteten, die wir hier leider nicht dokumentieren können. Annähernd zehn Jahre, nachdem die GFF sich unter dem Thema der Filmwahrnehmung (1989) schon einmal des Zusammenhangs psychologischer und filmwissenschaftlicher Forschungsfragen angenommen hatte, zeigte sich in Kiel, dass das Thema nichts von seiner Relevanz und Lebendigkeit eingebüßt hat.

Kiel, im Januar 2002
Jan Sellmer und Hans J. Wulff

Kognitive Filmpsychologie zwischen 1990 und 2000

1. Was ist kognitive Filmpsychologie?

Ab 1987 begannen wir, damals noch am Institut für Psychologie der Technischen Universität Berlin, mit laborexperimentellen Arbeiten, die in einem theoretischen Rahmen angesiedelt waren, den wir *kognitive Filmpsychologie* nannten. Untersucht wurden die kognitiven Prozesse bei der Informationsverarbeitung *narrativer* Filme erwachsener und kindlicher Rezipienten (vgl. Ohler 1994; Nieding 1997).

Kognitive Informationsverarbeitungsansätze beschäftigen sich mit der *Aufnahme* von Information aus der Umwelt, deren *Abspeicherung* im Gedächtnis und ihrem *Wiederabruf*. Zur Modellierung dieser Prozesse wird meist ein systemtheoretisch gefasstes Konzept eines *kognitiven Systems* angenommen. Kognitive Systeme können sowohl natürliche als auch künstliche Systeme sein, die Aspekte ihrer Umwelt repräsentieren: Man spricht in diesem Zusammenhang von *mental*en Repräsentationen, wenn das kognitive System handlungsrelevante Aspekte seiner Umwelt und zumindest Teile des Systems selbst repräsentiert. Diese Eigenschaften erlauben dem System frühere Erfahrungen zu nutzen, die es in Interaktion mit seiner Umwelt gemacht hat. Kognitive Systeme umfassen maximal die folgenden psychischen Funktionen: Erkennen, Wahrnehmen, Enkodieren, Speichern, Erinnern (Wiederabrufen), Denken und Problemlösen sowie Handlungssteuerung und motorische Steuerung. Systemtheoretisch aufgefasste kognitive Systeme sind dynamische Systeme, was einfach nur bedeutet, dass sie ihre internen Zustandsvariablen über die Zeit verändern (Levine/Fitzgerald 1992a, 1992b). Die oben genannten psychischen Funktionen des Systems können als Typen interner Zustandsvariablen verstanden werden, die den Input des Systems aus der Umwelt in einen Output des Systems transformieren. Abbildung 1 zeigt ein Schema eines solchen kognitiven Systems.

Bezogen auf den Prozess der Informationsverarbeitung narrativer Filme können die Rezipienten als solche kognitiven Systeme aufgefasst werden. Der Film, respektive der audiovisuelle Text, ist der Input, der im Zuge seiner Verarbeitung durch das kognitive System eines Rezipienten unterschiedlichen Trans-

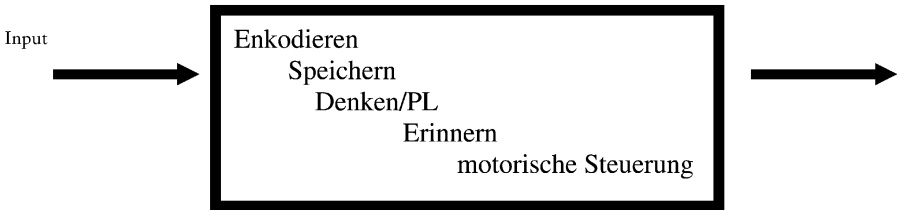


Abb. 1: Kognitives System mit Typen von internen Zustandsvariablen

formationen unterworfen wird. Aber auch die am Produktionsprozess von Filmen beteiligten Personen können als kognitive Systeme aufgefasst werden. Der audiovisuelle Text ist dann der Output von kognitiven Systemen auf Produzentenseite und gleichzeitig der Input für kognitive Systeme auf Rezipientenseite. Der Prozess der Filmverarbeitung ist somit eingebettet in einen Kommunikationsprozess zwischen kognitiven Systemen. Abbildung 2 veranschaulicht diesen Prozess der Kommunikation zwischen kognitiven Systemen bei der Filmrezeption schematisch.

Das Zusammenspiel der beteiligten kognitiven Systeme von Produzenten und Rezipienten lässt sich modellieren. Ansätze dazu wurden von Wuss (1993) und Wulff (2000) vorgelegt. Wir selbst gingen davon aus, dass der Bildung von Herstellungs- und Rezeptionskonventionen die gleichen basalen kognitiven Mechanismen zu Grunde liegen (vgl. Ohler 1994, Kap. 4.4.1 mit Bezug auf Lakoff, 1987). An anderer Stelle wurde thematisiert, dass es sich um einen spielerischen Kommunikationsprozess mit Elementen der Täuschung und Gegentäuschung seitens der beteiligten Agenten auf Produktions- und Rezeptionsseite handelt (Ohler/Nieding 2001; Ohler/Nieding 1996). Generell betrachten wir narrative Filme als Kommunikate, als Produkte in einem Massenkommunika-

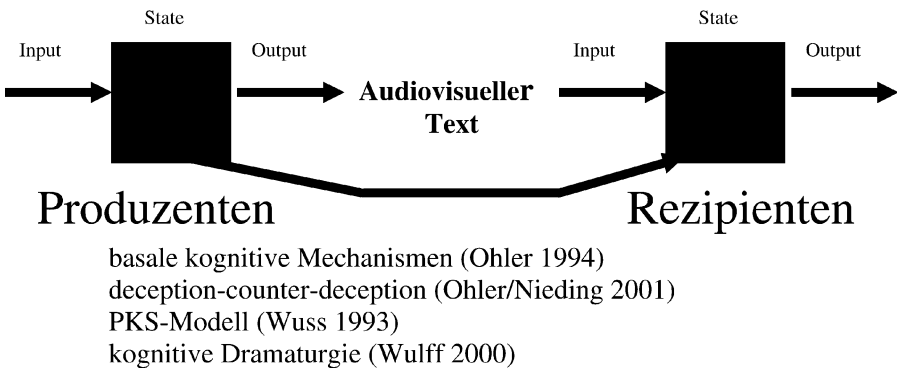


Abb. 2: Prozess der Filmverarbeitung als Kommunikationsprozess zwischen kognitiven Systemen

tionsprozess. Filme werden nicht als eine mediale Abbildung von Gegebenheiten in der Welt konzipiert, sondern eher als ein multiples Zeichensystem zum Zweck des Erzählens von Geschichten.

Zu allen Phasen des rezipientenseitigen Informationsverarbeitungsprozesses wurden von uns zahlreiche laborexperimentelle Studien durchgeführt, die durch eine Vielzahl von uns betreuter Diplomarbeiten zum Thema ergänzt wurden. Aus diesen Studien wollen wir eine begrenzte Auswahl in diesem Kapitel kurz schildern. Unser Schwerpunkt liegt in dieser Darstellung auf dem Prozess der Informationsaufnahme, der Enkodierung filmischer Stimulusmaterialien. Um den *online* ablaufenden Prozessen bei der Informationsaufnahme auf die Spur zu kommen, bedienten wir uns einerseits etablierter Methoden aus dem Bereich der Textverarbeitungsforschung, die jedoch auf audiovisuelle Stimulusmaterialien anzupassen waren. Andere Verfahren, vor allem bei der kognitiven Online-Verarbeitung kindlicher Rezipienten, mussten erst entwickelt werden (Nieding/Ohler 2002).

2. Das Allgemeine Prozessmodell der Informationsverarbeitung narrativer Filme und seine empirische Validierung

Abbildung 3 zeigt das Allgemeine Prozessmodell der Informationsverarbeitung bei der Rezeption narrativer Filme, das wir Anfang der 90er Jahre entwickelt hatten.

Nach diesem Modell gelangt filmische Information zunächst in konzeptuell unverarbeiteter sensorischer Form bei der Enkodierung in modalitätsspezifische sensorische Kurzzeitspeicher und wird dort repräsentiert. Die Information kann dann in einer zentralen Verarbeitungsinstanz (den zentralen Prozessor) aufgenommen werden. Dieser zentrale Prozessor hat eine begrenzte Verarbeitungskapazität, es kann also immer nur eine begrenzte Informationsmenge zu einem gegebenen Zeitpunkt verarbeitet werden.

Die nächste Stufe in der Informationsverarbeitung ist das Situationsmodell (van Dijk/Kintsch 1983; Johnson-Laird 1983; vgl. auch Zwaan/Radvansky 1998). Es ist diejenige kognitive Instanz, in der die mentale Repräsentation der erzählten Geschichte und ihre Entwicklung bis zum aktuellen Zeitpunkt, zumindest in ihren handlungstragenden Zügen, stattfindet.¹ Der Organisationskern des Situa-

1 Die klassische Annahme der Situationsmodelle in der psychologischen Textverstehensforschung lautet, dass bei der Verarbeitung von Geschichten mindestens drei Teilrepräsentationen aufgebaut werden. Zwei Repräsentationen sind *textbasiert*: erstens die Repräsentation von Textoberflächenmerkmalen, zweitens die Repräsentation der Textbasis, des semantischen Gehalts in Form der propositionalen Struktur der Geschichte. Die dritte Repräsentationsebene ist das Situationsmodell, welches *nicht textbasiert* ist. Damit ist gemeint, dass Situationsmodelle auch Elemente und Beziehungen zwischen Elementen enthalten, die nicht explizit im Text spezifiziert sind (Kintsch 1998).

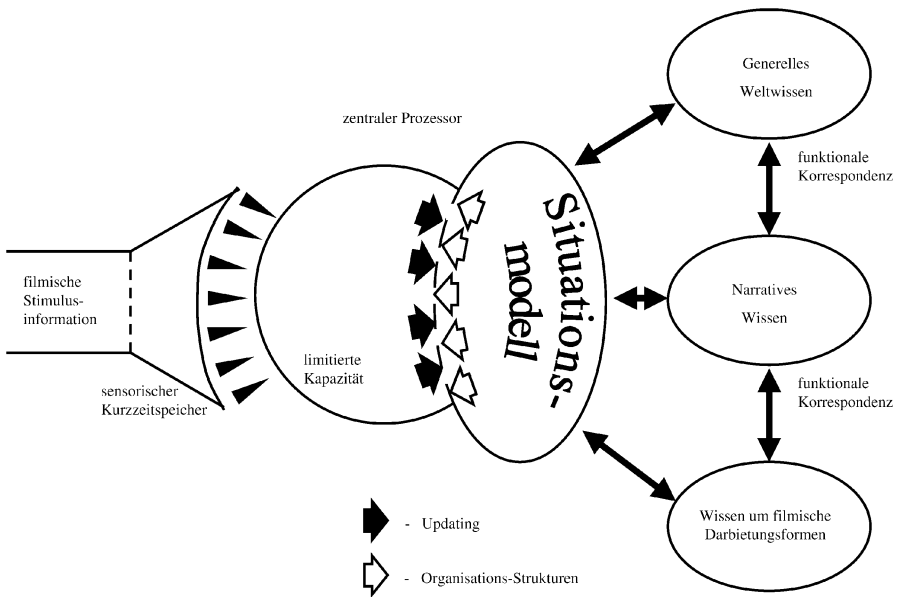


Abb. 3: Das Allgemeine Prozessmodell der Informationsverarbeitung narrativer Filme

tionsmodells verknüpft die im audiovisuellen Text am stärksten im Vordergrund stehenden Protagonisten, Handlungsräume und Ereignisse. Die Repräsentation in Situationsmodellen wird dabei als analog zur Struktur der der Geschichte zu Grundlegenden Sachverhalte aufgefasst (Johnson-Laird 1983, 1989). Sie enthält die Situation, auf die sich der Text bezieht (van Dijk/Kintsch 1983). Wir nehmen an, dass wie bei der Verarbeitung anderer Texte auch bei der Verarbeitung narrativer Filme Situationsmodelle aufgebaut werden, die von dem explizit präsentierten audiovisuellen Stimulusmaterial abweichen können.

Zwaan/Radvansky (1998) legten später ein Rahmenmodell vor, daß die kognitiven Textverarbeitungsprozesse detaillierter beschreibt. Sie unterscheiden zwischen verschiedenen „Modelltypen“, die bei der kognitiven Textverarbeitung generiert werden. Das *aktuelle* Modell (*current model*) bezeichnet ein Modell, das sich auf den momentanen Zustand der Textverarbeitung bezieht, mit einer Spanne von etwa einem Satz. Der von Ericsson/Kintsch (1995) postulierte Kurzzeitspeicher des Arbeitsgedächtnisses (*short term working memory*; ST-WM) ist die Instanz, in der dieser Modelltyp repräsentiert wird. Das aktuelle Modell wird schließlich in das sog. *integrierte* (*integrated*) Modell inkorporiert, es findet ein *updating* der dort bereits repräsentierten Elemente statt. Dieser Modelltyp befindet sich im Langzeitspeicher des Arbeitsgedächtnisses (*long term working memory*, LT-WM; Ericsson/Kintsch, 1995). Während sich das aktuelle Modell nur auf einen Zeitpunkt t_n bezieht, umfaßt das integrierte Modell die beschriebene Situation bis zum Zeitpunkt t_{n-1} . Das Situationsmodell unseres Ansatzes der Filmverarbeitung stellt nach dieser Terminologie ein integriertes Modell dar und ist Teil des LT-WM. Der zentrale Prozessor ist dagegen diejenige Instanz, die das *current model* enthält.

Zwischen dem Situationsmodell und dem zentralen Prozessor findet ein permanenter Informationsaustausch statt. Die vom zentralen Prozessor weitergeleitete Information wird benutzt, um das Situationsmodell auf den neuesten Stand im Hinblick auf die aus dem Stimulusmaterial gewonnene Informationen zu bringen (*updating*). Aus dem Situationsmodell werden Organisationsstrukturen in den zentralen Prozessor geladen, die die kapazitätslimitierte Informationsverrechnung strukturell effizienter zu gestalten vermögen.

Die weiteren kognitiven Instanzen im Rahmen dieses Modells sind überdauernd im Langzeitgedächtnis gespeicherte Wissensbestände, die bei der Informationsverarbeitung den Aufbau des Situationsmodells unterstützen und die ihrerseits durch Filmrezeption und andere Erfahrungen erweitert und modifiziert werden. Wir postulieren in diesem Zusammenhang drei analytisch unterscheidbare Wissensbestände, narratives Wissen, generelles Weltwissen und einen Wissensbestand über filmische Darbietungsformen.

Das generelle Weltwissen ist mit dem narrativen Wissen verknüpft. Beide Wissensbestände sind funktional aufeinander bezogen, wenn Schemata des einen oder des anderen Wissensbestandes in das Situationsmodell geladen werden. Zusätzlich zu diesen Wissensbeständen postuliert das Prozessmodell einen Wissensbestand über filmische Darbietungsformen. Einstellungsgrößen, Schnitte, Schnittfrequenzen, Kameraachsen, Kameraperspektiven, Zooms, Fahrten, Schwenks, Farbgebung, Toneffekte, Musik etc. und die Montage sind einige dieser formalen Mittel, die der Rezipient als Hinweisreize (*cues*) im Verstehensprozess und bei der Bildung von Erwartungen (Antizipationen zum Fortgang der Handlung) nutzt. Auch das narrative Wissen und das Wissen um filmische Darbietungsformen sind miteinander verknüpft – wir bezeichnen dies als „narratives Form-Inhalts-Korrespondenzgitter“ (vgl. Ohler 1994, Kap. 4.2). Im Informationsverarbeitungsprozess sind die beiden Wissensbestände funktional in einer Form aufeinander bezogen, so dass sowohl ein narratives Schema oder Subschema ein Netz von Erwartungen hinsichtlich der filmischen Komposition generiert, als auch gleichzeitig filmische Darbietungsformen eine Cue-Funktion für den Fortgang der Handlung besitzen.

2.1 Validierungsbemühungen

Vor allem in zwei Punkten wich dieses Ende der 80er (Ohler 1990a, 1990b) entwickelte und Anfang der 90er (Ohler 1994) überarbeitete Modell der Informationsverarbeitung narrativer Filme vom damaligen noch in den Anfängen befindlichen *mainstream* einer kognitionspsychologischen Beschäftigung mit narrativen Filmen ab. Erstens wurde ein eigener Wissensbestand um filmische Darbietungsformen postuliert. Zweitens wurde angenommen, dass filmische Formen keinen eigenständigen kontextfreien Beitrag für kognitive Filmwirkungen besitzen, sondern immer in ihrer kontextsensitiven Einbindung in das

„narrative Form-Inhalts-Korrespondenzgitter“ eines wohlgeformten filmischen Textes fungieren. Ein Beispiel dieser von uns mit diesem Modell kritisierten Annahme einer generellen Wirkung formaler filmischer Mittel stellt das Filmexperiment von Kraft (1981; vgl. Tabelle 1) dar.

Kraft (1981) realisiert in seinem Versuchsmaterial (6 Filme mit jeweils drei Filmeinstellungen) unterschiedliche Kameraperspektiven (Augenhöhe, Untersicht, Aufsicht), die er frei variiert. Er geht davon aus, dass diese Perspektiven unabhängig vom Inhalt eine Bedeutungskonnotation (Osgood/Suci/Tannenbaum, 1957) transportieren würden: Untersicht konnotiert danach inhaltsunabhängig Mächtigkeit, Dominanz, aggressive Potenz etc., Aufsicht konnotiert das Gegenteil und Augenhöhe verhält sich in dieser Hinsicht semantisch neutral. Einer der sechs Versuchsfilme schildert in drei Einstellungen einen Tramper, der einen Wagen anhält (der Blick des Trampers und des Fahrers des PKW sind jeweils in unterschiedlichen Kameraperspektiven realisiert). Aber nur eine Variante ist tatsächlich filmisch wohlgeformt. Ein Fahrer, der nach dem Anhalten aus dem Seitenfenster eines PKW einen normal großen stehenden Tramper anblickt, sieht diesen „natürlicherweise“ aus einer Untersicht-Perspektive. Filmisch wird diese Situation als subjektive Kamera (*point-of-view-shot*; POV-Shot) realisiert: Man sieht den gefilmten Blick des Fahrers; der Tramper ist aus einer Untersicht-Perspektive gefilmt. Die natürliche Blickperspektive des Fahrers bleibt also im Film erhalten. Gleiches gilt reziprok für die Aufsicht-Perspektive des Trampers. Die beiden Filmeinstellungen stellen *internal-reverse-angle-point-of-view-shots* dar (vgl. Arijon 1985, S. 64) und dabei ist nur die Kombination Untersicht-Tramper und Aufsicht-Fahrer filmisch wohlgeformt; es handelt sich um die filmische Normalversion dieser Dialogsituation. Eine zusätzliche Konnotation transportieren diese Kameraperspektiven nicht. Für die anderen im Zuge seiner Bedingungsvariation von Kraft (1981) realisierten Varianten gilt: die Augenhöhen-Version ist machbar aber schlechter, die Version Tramper-Aufsicht und Fahrer-Untersicht ist für die dargestellte Dialogsituation schlicht unfilmisch und widerspricht der Erwartungshaltung des Alltagsrezipienten. Es überrascht insofern nicht, dass Kraft (1981) in einigen seiner Stimulusfilme keine Effekte findet. Das Fazit ist: Das formale filmische Mittel „Kameraperspektive“ transportiert keine kontextübergreifende konnotative Bedeutung.

Tabelle 1: Das Filmexperiment von Kraft (1981)

Es war also im Zuge der Validierung des Allgemeinen Prozessmodells zu zeigen, dass formale filmische Mittel eine kontextsensitive Wirkung besitzen, was einen Beleg dafür darstellt, dass narratives Wissen und Wissen um filmische Darbietungsformen im Informationsverarbeitungsprozess funktional miteinander verknüpft sind. Noch fundamentaler war zu zeigen, dass Rezipienten überhaupt über einen zumindest impliziten Wissensbestand über filmische Darbietungsformen verfügen. Ein schlagender Beleg für letzteres stellte ein Laborexperiment zur psychischen Validität des Continuity-Systems (vgl. Bord-

well/Staiger/Thompson 1985) dar, das Schnittdetektionslatenzen als abhängige Variable benutzte (Schröder 1989, vgl. Ohler 1994, Kap. 6.1.1.2). Die Studie ist in Tabelle 2 kurz zusammengefasst.

FRAGESTELLUNG: Lässt sich ein Wissensbestand um filmische Darbietungsformen im Bereich des *Continuity-Systems* nachweisen?

METHODE: *Material*. Kurze Alltagsszenen, bestehend aus drei bis fünf Filmeinstellungen wurden entweder im Sinne des filmischen Kontinuitätssystems montiert, oder es wurde gegen dieses System durch einen oder mehrere Schnitte verstoßen (Achsensprünge, Verletzung der *opposing-screen-directions-rule*, der *matched-looks-rule* der *constant-screen-direction-rule* etc.; vgl. Arijon 1986; Salt 1983). Die regeldiskonformen Schnitte unterschieden sich jedoch nicht im Bildkontrast von den konformen Schnitten.

Als abhängige Variable wurde die Reaktionslatenz zur *Schnittentdeckung* erhoben, d. h. die Probanden hatten die Aufgabe, jeden Filmschnitt schnellstmöglich durch Druck einer Taste zu quotieren (*simple reaction task*). Gleichzeitig sollten die Probanden die Filmszenen inhaltlich verfolgen, um nach jedem Film eine abstrakte Szenenbenennung vorzunehmen (*dual task performance*).

Ergebnis: Für wichtige Regeln des Kontinuitätssystems (z.B. für *matched-looks*, *opposing-screen-directions* und *constant-screen-direction*) wurden statistisch bedeutsame Unterschiede in der Schnittdetektionslatenz von Kriteriumsschnitten gefunden. Die regelkonformen Schnitte erbrachten durchgängig *längere* Detektionslatenzen, obwohl sie sich im Bildkontrast nicht von den regeldiskonformen Schnitten unterschieden (vgl. Schröder 1989).

Tabelle 2: Ein Experiment zur „Kontinuität“ des *Continuity-Systems* (Schröder 1989; Ohler 1994a)

Filmschnitte, die im Sinne des Kontinuitätssystems „glatte“ sind (*smooth cutting*), werden von 25 % bis zu 33 % der Probanden sogar gänzlich übersehen, obwohl die Bildinformation an diesen Schnitten sich sehr stark ändert. Der Wissensbestand über filmische Darbietungsformen beeinflusst also über konzeptuell gesteuerte Prozesse die Enkodierung filmischer Information. Die Annahme eines Informationsspeichers für filmische Darbietungsformen lässt sich somit auch empirisch rechtfertigen (vgl. Ohler 1994).

Wohlgeformte Schnitte besitzen also eine schemakonforme Unauffälligkeit, lassen sich deshalb schwerer als Filmschnitte quotieren als weniger wohlgeformte. Entsprechend war zu erwarten, dass ein Verstoß gegen das Kontinuitätssystem, d.h. ein Ausbleiben des glättenden Effekts des Systems, zu *kürzeren* Schnittdetektionslatenzen führt. Dieses Befundmuster lässt sich am sparsamsten damit erklären, dass der mediensozialisierte Alltagsrezipient tatsächlich über ein Wissen um filmische Darbietungsformen, in diesem Falle des *Continuity-Systems*, verfügt. Dieses Wissen ist dem Alltagsrezipienten jedoch nicht

bewusst und muss auch nicht bewusstseinsfähig sein. Es bewirkt jedoch, dass er bestimmte Schnittmuster „erwartet“, d. h. dass er für diese Muster habituiert ist. Wenn gegen diese Erwartungen verstoßen wird, werden die Schnitte jedoch „wahrnehmungsauffällig“. In die gleiche Richtung lässt sich auch eine im gleichen Zeitraum entstandene Studie von d’Ydewalle und Vanderbeeken (1990) interpretieren, die fanden, dass eine Verletzung von Schnittregeln zu kürzeren Schnittdetektionslatenzen und zu einer Verringerung der Variabilität der Blickbewegungen der Rezipienten führte.

Um einen Beleg zu finden, dass narratives Wissen und Wissen um filmische Darbietungsformen im Informationsverarbeitungsprozess funktional miteinander verknüpft sind, wurde die sog. „Poker-Experimentalserie“ durchgeführt (vgl. Ohler 1994, Kap. 6.1.3). Das allgemeine Prozessmodell nimmt an, dass neue audiovisuelle Informationen benutzt werden, um das Situationsmodell kontinuierlich auf den neuesten Stand zu bringen (*updating*). Dieser Prozess beansprucht kognitive Verarbeitungskapazität, da die im Situationsmodell repräsentierten Einheiten danach abgesucht werden, ob sie als mögliche Anknüpfungspunkte für neue Informationen herangezogen werden können. Wenn filmische Darbietungsformen als Hinweisreize einen Einfluss auf den Aufbau des Situationsmodells besitzen, dann muss sich experimentell nachweisen lassen, dass filmische Mittel das *updating* des Situationsmodells differenziell beeinflussen können. Das Experiment in Tabelle 3 überprüft eine der wichtigsten Funktionen von Großaufnahmen, die narrative Fokussierung eines Protagonisten. Die Akzentuierung der Protagonistin mittels der Großaufnahme und mit ihr des Betrugstopics sollte an den kritischen Stellen des Films zu verlängerten Reaktionslatenzen in einer Zweitaufgabe führen, da sich das *updating* des Situationsmodells aufwändiger gestaltet. In Tabelle 3 wird derjenige Ausschnitt der „Poker-Experimentalserie“ dargestellt, der speziell diesen Aspekt testet.

FRAGESTELLUNG: Welche Funktion hat die Großaufnahme für den Aufbau narrativer Situationsmodelle?

METHODE: *Material*. Es wurden zwei Versionen eines kurzen Films erstellt. Das Thema ist ein Pokerspiel im Chicagoer Gangstermilieu der 20er Jahre. Drei Männer pokern um Geld und indirekt um die Macht im Syndikat. Dazu gesellt sich eine *femme fatale*, die den kommenden Mann im Syndikat bei einem Betrugsmanöver unterstützt. Dazu signalisiert sie diesem die Güte der Karten des amtierenden Gangsterbosses. Die beiden Betrugsmanöver sind in einer Filmversion als *Großaufnahme* der Signalgeberin realisiert (Dauer 4,8 Sekunden) in der anderen Version als *Halbtotale/Totale* (Dauer 2,9 Sekunden). Ein ausführliches Filmprotokoll findet sich in Ohler (1994; Anhang Nr. 9).

Als abhängige Variable dienten u. a. *Clickdetektionslatenzen*. Dabei handelt es sich um ein klassisches experimentelles Vorgehen in der Psycholinguistik, um bei der Rezeption gesprochener Sprache den kognitiven Mehraufwand an Phrasen- und

Satzgrenzen zu überprüfen. Bei der Verarbeitung gesprochener Sätze (Fodor/Bever/Garrett, 1974) besteht die Aufgabe der Probanden darin, die gesprochenen Sätze semantisch zu verarbeiten und bei Ertönen eines kurzen *Clicktones* schnellstmöglich eine Reaktionszeittaste zu drücken (*simple reaction task*). Die Clicktöne werden an verschiedenen Stellen in das gehörte Material kopiert. Vorausgesetzt wird bei diesem Ansatz, dass die Bearbeitung der zweiten Aufgabe (Clickdetektion) von der primären Aufgabe (Satzverarbeitung) in systematischer Weise beeinflusst wird. Je mehr Kapazität eines *kapazitätslimitierten zentralen Prozessors* die Satzverarbeitung erforderlich macht, desto langsamer sollten die Reaktionszeiten auf die Zweitaufgabe ausfallen.

Im vorliegenden Experiment wird den Probanden ebenfalls die gleichzeitige Erledigung zweier Aufgaben abverlangt: Sie sollen schnellstmöglich das Auftreten von Clicktönen mittels einer Reaktionszeittaste quotieren (Zweitaufgabe) und den audiovisuellen Text aufmerksam verfolgen, damit sie ihn hinterher nachzuerzählen vermögen (Erstaufgabe). Die Clicks wurden an kritischen Stellen des Films eingefügt.

ERGEBNIS: Hypothesenkonform fielen die Reaktionszeiten zu den Clicks an kritischen Filmstellen in der Filmversion mit Großaufnahme (GA) länger aus als in der Version mit Halbtotale/Totale (H/T). Die Akzentuierung der Protagonistin und mit ihr des Betrugstopics schlägt sich in einem *updating* des Situationsmodells nieder, welches in der Vergleichsgruppe unterbleibt (vgl. Ohler 1994a, Kap. 6.1.3). Andere abhängige Variablen z.B. unterschiedliche Reproduktionsraten für das Betrugstopic zwischen den beiden Probandengruppen (GA vs. H/T) stützen zusätzlich diese Interpretation.

Tabelle 3: Ein Ausschnitt aus der „Poker-Experimentalserie“ (Ohler 1994)

Mit diesen beiden Experimenten (Tabelle 2 und Tabelle 3) gelang der empirische Beleg, dass Rezipienten ein Wissen um filmische Darbietungsformen besitzen und dass das narrative Wissen und das Wissen um filmische Darbietungsformen im Informationsverarbeitungsprozess funktional miteinander verknüpft sind. Damit waren wichtige und damals innovative Annahmen des allgemeinen Prozessmodells empirisch unterlegt.

3. Kognitive Verarbeitung narrativer Filme bei Kindern

Eine der Hauptdiskussionen zur kognitiven Verarbeitung von Filmen bei Kindern ist bis heute die Diskussion um einen *passiven* versus einen *aktiven* Film-/Fernsehrezipienten (vgl. Bickham/Wright/Huston 2001), speziell im Hinblick auf den Zusammenhang zwischen Aufmerksamkeit zum audiovisuellen Text und dem Verstehen des Textes (Ohler/Nieding 1995). Der passive Ansatz vertritt die Hypothese eines reaktiven Sehverhaltens (vgl. Anderson/Lorch 1983), nach der eine hohe Komplexitätsausprägung von Filmen über verschiedene wahrnehmungsauffällige formale audiovisuelle Dimensionen hinweg zu einer

rein passiven Aufmerksamkeitssteuerung führt. Die kindliche Aufmerksamkeit wird durch eine kontinuierliche Auslösung von Orientierungsreflexen (Sokolov 1963) durch solche wahrnehmungssalienten auditiven und visuellen Gestaltungscharakteristika passiv gesteuert, das Kind wird an die Sendung „gefesselt“. Ein Verstehen des zentralen Inhalts einer Szene wird dadurch jedoch verhindert (Singer 1980).

Der Ansatz der aktiven Aufmerksamkeitssteuerung geht davon aus, dass kindliche Rezipienten bereits kognitive Verstehensstrategien verwenden, in deren Vollzug Aufmerksamkeitsprozesse selektiv eingesetzt werden (Calvert et al. 1982). Immer wenn der kindliche Rezipient potenziell relevante Informationen zum Verstehen der filmischen Geschichte aus dem Fluss des filmischen Materials zu gewinnen vermeint, erhöht sich seine Aufmerksamkeit. Formale filmische Merkmale besitzen nach diesem Ansatz eine Art Markerfunktion für signifikante Attribute des Filminhalts. Auf diese relevanten Inhaltsaspekte bezieht sich die bereits *top-down* schemagesteuerte Aufmerksamkeitszuwendung. Der aktive Ansatz spricht dem kindlichen Rezipienten ein Wissen über das Medium und seine formalen Merkmale zu, das in einem automatischen Prozess die Aufmerksamkeitslenkung eines kognitiv aktiven Rezipienten steuert (Bickham/Wright/Huston 2001).

Das implizite Wissen eines filmsozialisierten kindlichen Rezipienten, das sich im Verlauf seiner Lerngeschichte mit Filmen aufbaut, bezieht sich jedoch nicht nur – wie im aktiven Ansatz nahegelegt – primär auf punktuelle Assoziationen zwischen Filmform und Filminhalt. Kindliche Rezipienten erwerben filmische Verlaufsgestalten (Ohler 1994), kontextsensitive Invarianten der Filmkomposition (vgl. Wuss 1990a, 1990b). Auf Grund dieser Überzeugung wurden in unseren empirischen Studien mit kindlichen Rezipienten (z. B. Nieding/Ohler 1990; Ohler/Nieding 1993) auch stets versucht, experimentelle Bedingungsvariationen auf der Basis filmisch wohlgeformter Verlaufsgestalten vorzunehmen.

Ein wichtiges generelles Vorgehen besteht in der Registrierung der visuellen Orientierung von Kindern zu dargebotenen Filmen. Es wird dokumentiert, an welchen Stellen des Films die Kinder hinschauen und an welchen Stellen sie wegschauen. Während der Darbietung der Filme werden zusätzlich zur Ablenkung jeweils Diapositive in kurzen zeitlichen Abständen neben dem Bildschirm exponiert. Ein erstes Experiment zur kindlichen Filmverarbeitung (Nieding/Ohler 1990) ist in Tabelle 4 beschrieben. In dem Experiment kamen zum ersten Mal zeitreihenanalytische Verfahren, hier speziell die bivariate Zeitreihenanalyse nach Box und Jenkins (1976), zur Anwendung.

FRAGESTELLUNG: Es wurden die zwei klassischen Grundmodelle zur Filmrezeption von Kindern, das aktive und das passive Aufmerksamkeitslenkungsmodell überprüft.

METHODE: Dazu wurde die visuelle Orientierung von 7-jährigen Kindern zu zwei experimentell variierten Filmversionen erhoben. Ein Film war im Hinblick auf die Verlaufsstruktur der Konstituenten einer Storygrammatik (Mandler 1984, Stein/Glenn 1979, Thorndyke 1977) syntaktisch wohlgeformt, in dem anderen Film wurde eine Episodensequenz an eine andere Stelle geschnitten. Der Film war jedoch dennoch verständlich. Für gleichabständige Filmabschnitte (von jeweils 30 Sekunden) wurde die Dauer der visuellen Orientierung zum Bildschirm bestimmt. Wir erhielten so Längsschnittdaten in Form von Zeitreihen. Für jeden Filmabschnitt wurde zusätzlich anhand eines informationstheoretischen Maßes die *Komplexität formaler filmischer Mittel* erfasst (vgl. Watt/Krull 1974).

ERGEBNIS: Der zeitreihenanalytisch modellierte Zusammenhang (bivariate Zeitreihenanalyse nach Box/Jenkins 1976) zwischen der visuellen Orientierung und der Komplexität formaler Merkmale war *geringer*, wenn der dargebotene Film im Vergleich zu der storygrammatisch wohlgeformteren Version *weniger* wohlgeformt war. Damit ließ sich zeigen, dass formale filmische Mittel nicht genuin die Aufmerksamkeit der Kinder bestimmen, sondern vielmehr in ihrer Korrespondenz zu Elementen der Tiefenstruktur der erzählten Geschichte. Kinder schauen mit 7 Jahren also nicht mehr deshalb zum Bildschirm weil sie z.B. schnelle Schnitte attraktiv finden, sondern weil sie bereits wissen, wie der konventionelle Einsatz filmischer Mittel für die selektive verstehensgerichtete Aufmerksamkeitszuwendung benutzt werden kann, d. h. in Zuge der Anwendung kognitiver Strategien (vgl. Nieding/Ohler 1990).

Tabelle 4: Ein erstes Experiment zur Filmrezeption von Kindern (Nieding/Ohler 1990)

In einem anderen Experiment mit 9-jährigen Kindern wurde die Frage untersucht, ob Kinder ihre Aufmerksamkeit selektiv an der so genannten Parallelmontage auszurichten vermögen. Verglichen wurde die Parallelmontage mit einer seriellen Montage (Ohler/Nieding 1993; Ohler 1994). Es wurden zwei Versionen eines narrativen Films erstellt: eine seriell montierte Version (zuerst Handlungsstrang 1, dann Handlungsstrang 2) und eine parallel montierte Version (Handlungsstrang 1 und 2 im alternierenden Wechsel). Mithilfe von Interventionsanalysen (Box/Jenkins 1976) wurde der statistische Zusammenhang zwischen der Montageform (als dummykodierte nicht-stochastische Zeitreihe) und der visuellen Orientierung (als stochastische Zeitreihe) berechnet. Es konnte ein bedeutsamer Zusammenhang zwischen der Parallelmontage und der Fluktuation der Aufmerksamkeit nachgewiesen werden. Bei der seriell geschnittenen Filmversion findet sich kein analoges Muster. Das bedeutet, dass die Kinder dazu in der Lage sind, ihre Aufmerksamkeit dem alternierenden Wechsel der Szenenfolge anzupassen. Die weitergehende Interpretation, dass der selektiv verstehensgeleiteten Ausrichtung der Aufmerksamkeit an dem Muster der Parallelmontage ein Verständnis des Konzepts von Gleichzeitigkeit bei 9-jährigen Kindern (Piaget 1974) zu Grunde liegt, wurde durch die Nacherzählungen der Kinder gestützt.

Eine weitere wichtige Fragestellung einer kognitiven Filmpsychologie bezogen auf kindliche Rezipienten lautet, ob und unter welchen Bedingungen die Rezeption narrativer Filme einen fördernden Einfluss auf die Entwicklung kognitiver Operationen auszuüben vermag. Wir untersuchten hier speziell die Fragestellung, ob bestimmte Ereignisdarstellungen im Film die räumliche Perspektivenkoordination von Vorschulkindern unterstützen können. Auf der Ebene der Montage haben die so genannten „Continuity-Regeln“ des klassischen Hollywood-Kinos (vgl. Arijon 1976; Salt 1983; Reisz/Millar 1988) die Funktion, Raum im Dienst der Narration zu repräsentieren. Eine für die vorliegende Fragestellung der Kultivierbarkeit der formalen Operationen der Perspektivenübernahme durch filmische narrative Inhaltseinbettung zentrale Regel ist dabei die sog. 180°-Regel. Innerhalb einer Dialogsituation zwischen zwei Personen bleibt die Kamera nur auf einer Seite der Handlungsachse, die beide Personen verbindet (*centerline*). Eine alternierende Darstellung der einzelnen Personen wird so aneinandergereiht, dass der Rezipient immer auf einer Seite der Handlungsachse verweilt. Die Personen verbleiben dadurch jeweils auf einer Bildhälfte. Eine Variante ist der „Point-of-View-Shot“: In der ersten Einstellung schaut eine Person A beispielsweise zu einer anderen Person B im *offscreen*, die darauf folgende Einstellung zeigt Person B aus dem Blickwinkel der Person A. Die Kamera verbleibt folglich *auf* der *centerline*, sie wird zum imaginativen Perspektivenvektor. Durch solche im narrativen Film erfolgenden Subordinationen räumlicher Information unter narrative Handlungsverläufe stellt der narrative Film in besonderer Weise Angebotsstrukturen zur Verfügung, die die Entwicklung räumlicher Kognitionen zu fördern vermögen.

Wir bezogen uns bei unseren Untersuchungen zur Perspektivenkoordination auf klassische Arbeiten von Piaget, den so genannten „Drei-Berge-Versuch“ (Piaget/Inhelder 1971 [1948]). In der klassischen Versuchsanordnung wurde Kindern ein Modell mit drei unterschiedlichen Bergen auf einem Tisch dargeboten und sie wurden gefragt, wie das räumliche Arrangement der Berge aus der Perspektive einer Puppe aussieht, die einen anderen Standort zum Modell einnimmt als der kindliche Proband. Die Kinder erhielten u. a. die Aufgaben, das passende Bild der Anordnung aus der Fremdperspektive auszuwählen. Piaget nahm an, dass Kinder bis zum siebten Lebensjahr nicht zwischen der fremden und der eigenen Perspektive zu trennen vermöchten (Egozentrismus), da erst mit 9 bis 10 Jahren die Aufgabe komplett gelöst wird (zur Diskussion der verwendeten Methode und neueren Ergebnissen vgl. Nieding 1997).

In der in Tabelle 5 dargestellten Experimentalserie wurde ein eigens entwickeltes Bildmaskenverfahren zur Operationalisierung von Objektsuchen in perspektivenveränderten räumlichen Anordnungen eingesetzt.

FRAGESTELLUNG: Unterstützen narrative Protagonist-Zielstrukturen in Bezug auf Objektanordnungen die räumliche Perspektivenkoordination von Kindern?

DAS BILDMASKENVERFAHREN: Über den PAL-Ausgang einer PAL/VGA-Overlaykarte eines Rechners wird über ein Videobild auf einem Fernsehmonitor eine computergenerierte verdeckende schwarze *Maske* gelegt. Ein quadratischer Ausschnitt dieser Maske bleibt ausgespart. Durch diesen Ausschnitt, das *Bildfenster*, kann das darunterliegende Fernsehbild weiter betrachtet werden. Über ein Programm ist die Größe des Bildfensters, sein Expositionszeitpunkt (zusätzlich durch den Framezähler des Videorekorders extern synchronisiert) und die X/Y-Koordinaten bei seiner Exposition variabel definierbar. Das Bildfenster lässt sich von den Probanden in Echtzeit mittels eines Joysticks bewegen. Dadurch können alle Bereiche des Fernsehbildes im Bildfenster betrachtet werden. In dem Steuercomputer, der die Maske (inklusive Fenster) generiert, wird ein Datenprotokoll der für die jeweilige Fragestellung relevanten Bildfensterbewegungsparameter abgelegt (u.a. Laufzeit seit Maskenexposition und X/Y-Koordinate der Bildfenstermitte zu jedem Messzeitpunkt).

METHODE DER EXPERIMENTALSERIE: Es wurden 5- und 8-jährigen Kindern Anordnungen von verschiedenen Objekten im Film dargeboten, z. B. ein Tisch mit Frühstücksutensilien und Personen, die frühstücken. Zusätzlich wurden Ereignisse gezeigt, die in diesen Anordnungen stattfinden. Dabei verfolgt z. B. ein Hauptdarsteller entweder bestimmte Ziele im Zusammenhang mit einem Objekt oder nicht. So hat etwa ein kleines Mädchen den Wunsch, mit einem Teddybären zu spielen. Im Anschluss an das Ereignis wurde das Filmbild mit der erwähnten Bildmaske verdeckt bis auf einen kleinen Fensterausschnitt, der sich mittels eines Joysticks bewegen ließ. Die nun verdeckte Anordnung stellt die Objektanordnung aus einer neuen Perspektive dar, in unserem Beispiel der kleinen Hauptdarstellerin. Die Kinder erhielten die Aufgabe, ein Suchobjekt (hier den Teddybären) innerhalb der Anordnung aus dieser neuen Perspektive mit Hilfe der Bewegung des Fensters schnellstmöglich aufzusuchen. Registriert wurden die Suchzeiten von dem Zeitpunkt der Exposition der Bildmaske bis zum Auffinden des Suchobjekts.

ERGEBNIS: Die Perspektivenkoordination 5-jähriger Kinder konnte bedeutsam verbessert werden, wenn der Halter der neuen Perspektive eine narrative Protagonistenzielrelation zum Suchobjekt aufweist und etwa das Ziel verfolgt, mit dem Teddybären zu spielen (Nieding 1998, Exp. 2). Sie konnte auch verbessert werden, wenn die gesamte Anordnung „narrativiert“ wird, d. h. wenn beschriebene Handlungsmöglichkeiten an den Objekten nicht deskriptiv, sondern narrativ an einen Protagonisten gebunden waren (Nieding 1998, Exp. 3). Auf Grund dieser Befundlage nehmen wir an, dass bereits Vorschulkinder zielorientierte filmische Ereignisstrukturen als Organisationsprinzip für die Repräsentation räumlicher Informationen in einem Situationsmodell nutzen können. Die Vorschulkinder wurden zu räumlichen Operationen befähigt, die sie im Rahmen kontextentbundener Aufgaben (vom Typ „Drei-Berge-Versuch“ von Piaget und Inhelder [1971/orig. 1948]) nicht zu meistern vermögen.

Tabelle 5: Experimentalserie zur räumlichen Perspektivenkoordination von Kindern (Nieding 1997, 1998)

Narrative Filme eignen sich also auch zum Training bestimmter kognitiver Fertigkeiten bei Kindern. Wenn Aufgaben wie die Perspektivenkoordination in einen geeigneten filmischen Kontext eingebunden werden, dann vermögen Kinder auf Grund ihrer Vertrautheit mit dem filmischen Symbolsystem diese zu lösen. Die Enkulturation mit dem Medium „narrativer Film“ besitzt also auch durchaus positive Effekte. Des weiteren besitzt die Bildmaskentechnik einen Vorteil gegenüber den klassischen Tests der Perspektivenkoordination. Bei Piaget und Inhelder (1971) oder bei experimentell-technisch kontrollierteren Varianten des „Drei-Berge-Versuchs“ (Huttenlocher/Presson 1973, 1979; Olson/Bialystok 1983) mit Itemauswahl- und Bilderkennungstechniken wird dennoch immer das Ergebnis eines kognitiven Prozesses abgebildet. Parameter der Bildmaskensuche wie Suchrichtung, Latenz bis zum Auffinden des Targetobjekts etc. erlauben dagegen darüber hinaus, die Perspektivenkoordination in ihrer Prozessqualität zu operationalisieren.

Einen letzten Anwendungsaspekt einer kognitiven Filmpsychologie, den wir hier kurz berichten möchten, bezieht sich auf die Grundlagenforschung zum Textverstehen bei Kindern. In Untersuchungen zum Textverstehen von Erwachsenen werden in der Regel schriftliche Texte am Computerbildschirm präsentiert. Als abhängige Variable werden z.B. Lesezeiten, Blickbewegungen oder Reaktionszeiten auf Entscheidungsaufgaben registriert (vgl. Haberlandt 1994). Um die Entwicklung von Textverstehensprozessen von Kindern zu untersuchen, stellten wir die Präsentationsmodalität von Geschichten von schriftlicher Form auf eine von Kindern rezipierbare audiovisuelle Form um. Für Kinder vor dem Erwerb der Kulturtechnik des Lesens stellen somit Methoden aus dem Bereich der kognitiven Filmpsychologie eine Möglichkeit dar, entwicklungspsychologische Grundlagenforschung im Bereich des Erwerbs von Textverstehensfähigkeiten zu betreiben.

Um jedoch nicht die Geschichten durch eine Vielzahl formaler filmischer Darstellungsmittel zu verkomplizieren, wählten wir bei dieser Grundlagenforschung eine eher puristische audiovisuelle Darstellungsform: Ein videographierter Sprecher in einer Studiosituation erzählt Geschichten. Die Geschichten werden unterbrochen und es werden in einem geteilten Bild Objekte gezeigt. Vor dem Monitor befinden sich zwei große runde kindgerechte Reaktionstasten. Die Kinder werden instruiert, eine Entscheidung im Hinblick auf die gezeigten Bilder so schnell und akkurat wie möglich per Tastendruck zu treffen. Registriert werden Reaktionszeiten und Reaktionsrichtungen bei den Auswahlreaktionen.

Im Rahmen einer Experimentalserie (Nieding/Ohler 1999; Nieding 2001) wurde die Entwicklung räumlicher Situationsmodelle beim Verstehen von Geschichten untersucht. In Anlehnung an ein methodisches „Paradigma“ aus der entsprechenden Textverstehensforschung bei Erwachsenen (Morrow et al.

1989; Morrow et al. 1987; Rinck/Bower 1995; Rinck et al. 1997; Rinck et al. 1996) erlernten die Probanden zunächst Anordnungen von Zimmern, häufig in Form von Miniaturmodellen. Eine solche Zimmeranordnung war z.B. eine „Wasserburg“ mit einem „Bananenzimmer“, einem „Pflaumenzimmer“ etc.). Die Zimmer selbst enthalten zusätzliche Objekte (z. B. eine Leiter, ein Bett und ein Fass im Bananenzimmer), die ebenfalls erlernt wurden. Anschließend rezipierten die Kinder von dem videographierten Sprecher erzählte Geschichten, die Protagonisten, welche sich durch die Zimmeranordnungen bewegen (z. B. „Bobo läuft von dem Bananenzimmer in das Pflaumenzimmer“), zum Thema hatten.

Die Geschichten werden an bestimmten Stellen unterbrochen. Es erfolgt nach einer Schwarzblende ein sog. *splitscreen* mit zwei Raumobjekten auf getrennten Hälften des Bildschirms. Die Kinder erhielten die Entscheidungsaufgabe anzugeben, ob zwei dargebotene Objekte sich im selben Raum oder in verschiedenen Räumen befinden. Die registrierten Antwortrichtungen bzw. -latenzen werden als Indikatoren für die kognitive Verfügbarkeit der Zimmer gewertet, worin sich die Objekt befinden. So lässt sich etwa testen, ob ein Raum (z. B. das „Zitronenzimmer“) den der Protagonist durchqueren musste um vom Bananenzimmer in das Pflaumenzimmer zu gelangen verfügbar ist, obwohl er im Text gar nicht erwähnt wurde. Die empirische Bestätigung solcher Hypothesen (vgl. Nieding/Ohler 1999) wird als Evidenz für den Aufbau räumlicher Situationsmodelle gewertet, die auch Elemente enthalten, die über die im Text enthaltenen Informationen hinausgehen.

Die Splitscreentechnik fand auch Verwendung, um den Einfluss von Vorwissen auf das Textverstehen, speziell auf Textinferenzprozesse von Kindern zu untersuchen (Nieding/Ohler/Schießl 1998). Jeweils nach der Präsentation von Geschichten durch einen abgefilmten Erzähler wurden zwei Objekte als Bilder mittels *splitscreen* dargeboten. Ein Objekt war jeweils in der Geschichte vorgekommen, das andere war ein Distraktor. Die kindlichen Probanden hatten mittels der kindgerechten Reaktionszeittasten zu indizieren, welches der beiden Objekte im Film vorgekommen war. Die rechte Taste steht für das Objekt rechts im Bild, die linke für das Objekt links im Bild. Eine unabhängige Variable (*within subject* realisiert) bestand darin, dass das Objekt, welches im Film vorkam, entweder mit einer lokalen oder mit einer globalen Textinferenz assoziiert (Graesser/Singer/Trabasso 1994) war. Die Geschichte handelte z. B. von einem Indianerjungen, der sich beim Spielen an einem Dornenbusch die Kleidung aufreißt und frustriert mit seinem Pony nach Hause reitet, welches ihn jedoch abwirft. Auf den Satz „Er wusste, wenn er nach Hause kommt, wird seine Mutter traurig sein“ wurden auf dem Splitscreen die folgenden Bilder präsentiert: ein Pony (lokale Inferenz: Mutter ist traurig, weil er abgeworfen wurde) und ein Dornenbusch (globale Inferenz: Mutter ist traurig, weil die Kleidung zerrissen

ist). Die Ergebnisse zeigen, dass 8-jährige Kinder mit Vorwissen über „Indianer“ bei Indianergeschichten schneller als Kinder mit wenig Vorwissen auf Objekte reagieren, die mit einer lokalen Inferenz (hier „Pony“) assoziiert sind. Vorwissen scheint somit den Aufbau *lokaler* Inferenzen beim Textverstehen von 8-jährigen Kinder zu unterstützen.

4. Formen der Antizipation bei der Rezeption narrativer Filme

Interessanterweise ist man sich in der kognitionspsychologischen Grundlagenforschung zum Geschichtenverstehen momentan durchaus noch nicht einig, ob ein erwachsener Rezipient etwa beim Lesen einer Geschichte überhaupt Antizipationen bildet, ob sein kognitives System, technisch gesprochen, *online* vorwärtige Inferenzen generiert (vgl. Graesser/Singer/Trabasso 1994). Jeder kennt von eigenen Rezeptionserfahrungen das Phänomen, sich zu fragen und entsprechende Hypothesen zu generieren, wie der Protagonist diese scheinbar ausweglose Situation meistern wird, wissend, dass der Held, zumindest zu diesem Zeitpunkt des Films, noch kein tragisches Ende nehmen kann (zu theoretischen Ausführungen aus der Perspektive einer kognitiven Filmdramaturgie vgl. Wulff 2000). Aber die fast gänzlich automatisch arbeitende kognitive Architektur generiert beim Verstehen von Geschichten u. U. nur „minimale“ Inferenzen (McKoon/Ratcliff 1992), und die scheinbar darüber hinaus gehenden Antizipationen sind nur das Ergebnis von post-hoc-Rekonstruktionen. So lautet der Verdacht puristisch arbeitender, am Sparsamkeitsprinzip orientierter laborexperimenteller Psychologen.

Wir möchten kurz zwei eigene Studien anführen, die dafür sprechen, dass bei der Informationsverarbeitung narrativer Filme tatsächlich vorwärtige Inferenzen gebildet werden. Die erste in Tabelle 6 dargestellte Studie wurde bereits Ende der 80er Jahre realisiert (vgl. Ohler 1994). Auf Grund der verwendeten Methode kann jedoch nicht ausgeschlossen werden, dass die Antizipationen der getesteten Versuchspersonen eher „rekonstruktiv“ und nicht *online* erfolgen.

FRAGESTELLUNG: Bilden Rezipienten bei der Rezeption narrativer Filme vorwärtige Antizipationen, die über minimale lokale Inferenzen hinausgehen?

METHODE: N=29 Teilnehmern eines Seminars in Filmpsychologie wurde ein kurzer Werbeclip präsentiert. Die Probanden hatten keinerlei Kenntnis über die Textsorte und die Lokalisation der kurzen Sequenz in einem hypothetisch längeren Filmtext. Zum Inhalt: Männer marschieren in den gemeinsamen Speiseraum eines Gefängnisses. Farblich dominiert ein kaltes Blau der Häftlingskleidung. Das Dekor erinnert an Filme, die Alcatraz zum Schauplatz haben. Auf ein Pfeifkommando setzen sich alle hin. Vier Männer werden im Laufe des Films genauer vorgestellt, und über Blickmontagen wird ein nicht weiter spezifizierter Zusammenhang zwischen den Männern etabliert. Die vier Männer essen – mit einer Ausnahme – mürrisch ihr Essen.

Schließlich wirft einer die Gabel wütend auf den Teller und schlägt seinen Becher auf den Tisch. Hier wird der Film unterbrochen (nach 26,32 Sekunden Laufzeit mit insgesamt sieben Filmeinstellungen). Die Probanden hatten sukzessive (ohne vorherige Kenntnis der noch nachfolgenden Fragen) die folgenden Fragen zu beantworten: 1) Wo spielt der Film? 2) Was ist die aktuelle Situation des Films? 3) Um welches Genre handelt es sich? 4) Was geschah im Film vor dieser Szene? 5) Was wird im Film nach dieser Szene geschehen? Frage 5 ist die im Zusammenhang mit Antizipationsprozessen eigentlich interessierende Frage.

ERGEBNIS: „Gefangenenmeuterei“ scheint den *default value* (Minsky 1985) eines kognitiven Antizipationsprozesses darzustellen, der durch die kleine Filmsequenz ausgelöst wird. Bei der Bildung vorwärtiger Inferenzen werden interindividuell homogene Erwartungen hinsichtlich des mittelfristigen hypothetischen Fortgangs von Erzählungen gebildet. Diese Erwartung splitten sich hinsichtlich des noch weiter in der Zukunft liegenden Fortgangs der Geschichte jedoch wieder in eine begrenzte Menge von Erwartungsvarianten auf. In unserem Beispiel finden sich die folgenden drei Hauptvarianten: 1) Aufstand mit anschließender Flucht bzw. Fluchtversuch (44% der Probanden), 2) eskalierende Gefängnisrevolte mit Geiselnahme, Forderungen, Verhandlungen etc. (28% der Probanden) und 3) Aufstand, der niedergeschlagen wird mit verschärften Haftbedingungen als Resultat (14% der Probanden).

Tabelle 6: Die Bildung vorwärtiger Antizipationen bei der Rezeption narrativer Filme (Ohler 1994; Ohler/Nieding 2001)

Es scheint so, dass Rezipienten bei eher geschlossenen Genretexten hinsichtlich zukünftiger Handlungsverläufe auf der Ebene zukünftiger Szenen mittelfristig verhältnismäßig homogene Erwartungen bilden. Offen bleibt jedoch, ob diese vorwärtigen Inferenzen unter natürlichen Rezeptionsbedingungen auch *online* gebildet werden oder ob sie eher ein Artefakt der angewandten Methode (Film anhalten und Fragen beantworten lassen) darstellen.

Eine weit umfangreichere Studie zu diesem Thema wurde deshalb Mitte der 90er Jahre am Institut für Psychologie der TU Berlin durchgeführt, um einerseits diese Artefaktinterpretationsmöglichkeit auszuschließen und andererseits die Antizipationsprozesse bei weniger geschlossenen Genres zu untersuchen. Wieder ging es um die Fragestellung, ob Rezipienten bei der Informationsverarbeitung narrativer Filme *online* vorwärtige Inferenzen bilden und damit Erwartungen über den weiteren Verlauf des Films. Wie erwähnt, gilt dies in der Literatur zur Textverarbeitung beim Lesen von Geschichten als strittig (vgl. Keefe/McDaniel 1993). In der Studie wurde ein recht kompliziertes Geflecht von unabhängigen (UVs) und abhängigen Variablen (AVs) konstruiert. In Tabelle 7 ist diese umfangreiche und experimentell komplizierte Studie kurz zusammengefasst.

FRAGESTELLUNG: Bilden Rezipienten bei der Informationsverarbeitung narrativer Filme *online* vorwärtige Inferenzen, d.h. Erwartungen über den weiteren Verlauf des Films?

METHODE:

Unabhängige Variablen: UV1 (dichotom): Globales Informationsangebot vor dem Film (ja/nein)

UV2: Orte der Messung der Auslastung des zentralen Prozessors

Abhängige Variablen: AV1: Reaktionslatenzen bei einer Zweitaufgabe
AV2: Anzahl und Diversifikation vorwärtiger Inferenzen
AV3: Zielanbindung vorwärtiger Inferenzen (dichotom: übergeordnete oder untergeordnete) Handlungsziele
AV4: Spannungsurteile

Material. Es handelt sich um einen Spielfilm, der insgesamt 14 zeitliche und räumliche Auslassungen (Ellipsen) enthält. In dem „Thriller“ wird eine junge Opernsängerin von einer Person bedroht. Für die UV 1 erhielt eine Gruppe vor dem eigentlichen Film ein aus dem Originalfilm entnommenes globales Informationsangebot, welches es ermöglicht, die durch die Ellipse nicht gezeigte Information auf einer globalen Kohärenzebene zu inferieren. Es beinhaltet z.B. Hinweise auf den potenziellen Täter und dessen Motive. Die Experimentalgruppe (mit globalem Informationsangebot) kann auf Grund dessen z.B. schlussfolgern, dass es sich bei einer Person, deren Gesicht nicht zu sehen ist und die die Loge einer Opernaufführung betritt, um den Verfolger der Opernsängerin handelt. Die Kontrollgruppe erhielt die zu diesem Schluss notwendige Vorausinformation nicht.

Folgende abhängige Variablen wurden für jeweils voneinander unabhängige Probandengruppen realisiert: Als AV1 wurden Reaktionslatenzen bei einer Zweitaufgabe an verschiedenen Messzeitpunkten (Ellipsen, öffnende und schließende Handlungsräume, Baseline etc.) erhoben. Die Zweitaufgabe bestand in der *dualen Entscheidung*, ob in den Randregionen des Filmbildes eingeblendete *Ziffern gerade oder ungerade* sind. Als AV2 wurde die *Anzahl* und der *Diversifikationsgrad* vorwärtiger Inferenzen erhoben, die die Rezipienten generieren. Dazu wurde der Film bei einer unabhängigen Probandenteilgruppe, bei der die AV1 nicht erhoben wurde, an identischen Stellen angehalten, und die Probanden mussten den Fortgang der Handlung antizipieren. Es resultieren für die gleichen Stellen im Film sowohl Reaktionslatenzen (AV1) als auch Antizipationen (AV2). Anhand einer weiteren unabhängigen Probandengruppe wurden Ratings der „Spannung“ („Wie spannend ist der Film?“; zur Theorie vgl. Ohler & Nieding, 1996) an den Ellipsen erhoben (AV 4). Dazu wurde der Film an den relevanten Stellen angehalten.

ERGEBNISSE: Es zeigt sich in Bezug auf die AV1, dass die benötigte Verarbeitungskapazität der Gruppe *mit* Vorausinformation bei Ellipsen (und anderen Messzeitpunkten, an denen mehrere Handlungsstränge der Narration zusammengeführt werden; sog. „schließende Handlungsräume“) statistisch bedeutsam *geringer* ist. Um die Interpretation zu untermauern, dass dieser Effekt durch die zusätzlichen vorwärtigen Inferenzen bei der Gruppe ohne Vorausinformation verursacht wird,

ist der Zusammenhang dieses Musters von *Online*-Daten mit den anderen abhängigen Variablen wichtig. Konform mit diesem Ergebnisprofil erbrachte die Auswertung der AV 2 signifikant mehr vorwärtige Antizipationen an den Ellipsen bei der Gruppe ohne Vorausinformation im Vergleich zur Gruppe mit Informationsangebot (vgl. Schlesinger 1995; Ohler/Nieding 2001).

Die Spannungsurteile (AV3) der beiden Gruppen (mit und ohne globales Informationsangebot) unterscheiden sich an den Ellipsen statistisch hochbedeutsam voneinander: Die Gruppe ohne Vorausinformation, die bei der Überbrückung der Ellipsen stärker auf lokale Inferenzprozesse angewiesen ist und mehr vorwärtige Inferenzen generiert, findet an diesen Stellen den Film spannender als die Vergleichsgruppe (vgl. Schmitz 1995; Ohler/Nieding 2001). Dies bedeutet eine Bestätigung der theoretischen Annahme in Ohler/Nieding (1996).

Eine Gruppe erhielt vor dem eigentlichen Film ein globales Informationsangebot, das eine Überbrückung temporaler Ellipsen auf einer globalen Kohärenzebene ermöglichte, die andere Gruppe erhielt dieses globale strukturbildende Informationsangebot nicht. Dieser Bedingungsvariation liegt die folgende Logik zu Grunde: Bei der Überbrückung temporaler Ellipsen ist, wenn u.U. auch nur auf einer Mikroebene, generell die Bildung vorwärtiger Inferenzen notwendig. Wenn dem Informationsverarbeitungssystem keine globalen Kohärenzen zur Verfügung stehen, muss es bei Auftreten temporaler Ellipsen vermehrt selbst vorwärtige Inferenzen generieren. Dies führt zu einer höheren Auslastung eines hypothetischen kapazitätsbegrenzten zentralen Prozessors des Informationsverarbeitungssystems. Als Konsequenz sollte die Gruppe ohne globales Informationsangebot an den temporalen Ellipsen eine höhere Auslastung des zentralen Prozessors aufweisen (AV1).

Als AV2 wurde die *Anzahl* vorwärtiger Inferenzen erhoben, die die Rezipienten generieren. Dazu wurde der Film bei einer unabhängigen Teilgruppe, bei der die AV1 nicht erhoben wurde, angehalten und die Probanden mussten den Fortgang der Handlung antizipieren. Während die AV2 analog zur vorherigen Studie (vgl. Tabelle 6) nicht notwendig die *online*-Genese von vorwärtigen Inferenzen indiziert (es kann sich auch hier wieder um einen rekonstruktiven Prozess handeln, der nur auftritt, wenn der Film angehalten wird), wird mit der AV1 ein echtes *online*-Maß realisiert. Der Zusammenhang des filmbezogenen Ergebnismusters der beiden abhängigen Variablen, AV1 und AV2, lässt dann nachgeordnet Rückschlüsse zu, ob auch die Anhaltmethode valide Aussagen zu kognitiven *online*-Prozessen bei der Antizipation zulässt.

Die weiteren abhängigen Variablen dienen einer detaillierteren Erfassung der Natur vorwärtiger Inferenzen (AV3 und AV4) in Abhängigkeit von dem experimentell variierten Informationsangebot für den Rezipienten (UV1); die letzte abhängige Variable (AV5) dient schließlich der experimentellen Validierung einer Teilkomponente unseres kognitiven Modells der Spannungsinduktion beim narrativen Film (Ohler/Nieding 1996).

Tabelle 7: Experimentalserie zu vorwärtigen Inferenzen bei der Filmrezeption (Ohler/Nieding 2001)

Wie lassen sich die Ergebnisse dieser Studie (vgl. Tabelle 7) interpretieren? Wir nahmen an, dass sich die beiden Gruppen in der Verfügbarkeit von Makrostrukturen unterscheiden: Die vermehrte lokale Kohärenzbildung der Gruppe ohne Vorinformation führt zu der gefundenen höheren Auslastung des zentralen Prozessors. Speziell bei den Messzeitpunkten an den (temporalen) Ellipsen verdankt sich dieser Effekt vorwärtigen Inferenzen auf der Basis lokaler Kohärenzbildung. Dieser Gruppenunterschied (UV1) ist ein empirischer Beleg dafür, dass Rezipienten zumindest auf der Basis lokaler Kohärenzen *online* vorwärtige Inferenzen zum Fortgang der Handlung bilden. Dafür spricht auch, dass über beide Gruppen hinweg (mit und ohne Vorinformation; UV1) die Überbrückung von Ellipsen mehr Verarbeitungskapazität als alle anderen Stellen des audiovisuellen Textes erfordert. Beide Gruppen bilden hier in stärkerem Maße vorwärtige Inferenzen auf einer lokalen Ebene in Vergleich zu anderen Messzeitpunkten. Dies spiegelt sich in verlängerten Reaktionslatenzen wider. Bei den sich öffnenden Handlungsräumen unterscheiden sich die Gruppen dagegen nur numerisch zugunsten der Gruppe mit globalem Informationsangebot (geringere Reaktionslatenzen bei der Zweitaufgabe). Auch die Gruppe mit globalem Informationsangebot muss bei sich öffnenden Handlungsräumen vorwärtige Inferenzen einer mittleren Antizipationsspanne bilden. Das globale Informationsangebot zu Beginn des Films unterstützt dies zwar, aber nicht in einem Maße, die zu statistisch bedeutsamen Unterschieden in der Auslastung des zentralen Prozessors bei den beiden Rezipientengruppen führt. Wichtig ist jetzt der Zusammenhang dieses Musters von *online*-Daten mit den anderen abhängigen Variablen.

Bei unabhängigen Rezipientengruppen (keine Erhebung der AV1) wurde der Film an den temporalen Ellipsen angehalten, die bei den anderen Gruppen als Messzeitpunkte zur *online*-Messung der Auslastung des zentralen Prozessors fungierte. Die neuen Probanden der Gruppe ohne globales Informationsangebot generieren signifikant mehr vorwärtige Antizipationen an den temporalen Ellipsen als die Gruppe mit globalem Informationsangebot (AV2). Dies wird wie folgt erklärt: Die stärker ausgeprägte Möglichkeit, rückwärtige globale Kohärenzen (zu den globalen Vorinformationen) zu bilden, sollte für diese Reduktion vorwärtiger Inferenzen verantwortlich sein. Dem entspricht auch die Tatsache, dass die Gruppe ohne globales Informationsangebot eine bedeutsam höhere Diversifikation in den vorwärtigen Inferenzen aufweist (AV4). In beiden Gruppen (beide Faktorstufen der UV1) werden bedeutsam mehr vorwärtige Inferenzen generiert, die auf übergeordnete Handlungsziele der Protagonisten ausgerichtet sind (AV3). Die Gruppe mit globalem Informationsangebot generiert jedoch in Relation zu der Menge an auf übergeordnete Handlungsziele ausgerichteten vorwärtigen Inferenzen mehr auf untergeordnete Handlungsziele ausgerichtete Inferenzen als die Vergleichsgruppe (ohne globale Vorinfor-

mation). Dies ist einsichtig, da diese Probanden durch die Vorinformation bereits mehr über die zu Grunde liegende Makrostruktur der Geschichte wissen und insofern ihr Situationsmodell stärker auf die Elaborierung lokaler Handlungsziele fokussieren können. Dem entspricht auch das Ergebnismuster, dass die höhere Diversifikation vorwärtiger Inferenzen bei der Gruppe ohne globales Informationsangebot speziell Antizipationen betrifft, die auf globale Handlungsziele ausgerichtet sind.

Die Ergebnisse, die eine geringere Verarbeitungskapazität der Gruppe mit globaler Vorinformation bei der Überbrückung temporaler Ellipsen zeigten (Reaktionslatenzen bei Zweitaufgaben), korrespondieren sehr gut mit dem Befundmuster, dass die Gruppe ohne Vorwissen mehr und unterschiedlichere vorwärtige Inferenzen produziert. Wir nehmen an, dass genau dieser Prozess für die stärkere Auslastung des zentralen Prozessors verantwortlich ist. Dies legt weitergehend die Interpretation nahe, dass vorwärtige Inferenzen bereits *online* während der Filmrezeption gebildet werden. Wenn sich keine eindeutigen Antizipationen bilden lassen, weil der Rezipient entweder über zu wenig Vorwissen verfügt oder weil der audiovisuelle Text zu „offen“ (Eco 1977; Wuss 1993) ist, dann bildet der Rezipient nicht nur ein einzelnes dominantes Erwartungsmuster, sondern, wenn seine kognitiven Kapazitäten es erlauben, Mengen unterschiedlicher Erwartungen, also alternative Erwartungsvarianten.

Die Spannungsurteile der beiden Gruppen (mit und ohne globales Informationsangebot) unterscheiden sich an temporalen Ellipsen statistisch hochbedeutsam voneinander: Die Gruppe ohne Vorinformation, die bei der Überbrückung der Ellipsen auf lokale Inferenzprozesse angewiesen ist und mehr vorwärtige Inferenzen generiert, findet an diesen Stellen den Film sehr viel spannender als die Vergleichsgruppe. Wenn das kognitive System sich in einem unsicheren Zustand bezüglich des momentanen Zustands der Geschichte und ihres Fortgangs befindet, führt dies, wie von uns postuliert (Ohler/Nieding 1996), zu einem kognitiv induzierten Spannungsempfinden, das unabhängig von Empathie und Identifikation mit einem Protagonisten funktioniert.

Es werden also bei der Informationsverarbeitung narrativer Filme bereits *online* vorwärtige Inferenzen gebildet. In Abhängigkeit vom Grad der Offenheit resp. Geschlossenheit des zu Grunde liegenden audiovisuellen Textes bzw. Werkes und dem Vorwissen des Rezipienten sind diese kognitiven Antizipationsprozesse jedoch mehr oder weniger eindeutig. Ein Rezipient mit hohem Vorwissen wird bei einem verhältnismäßig geschlossenen Text eine eindeutige Erwartung oder wenige Erwartungsvarianten bilden. Ein Rezipient mit wenig Vorwissen wird vor allem bei einem verhältnismäßig offenen Text gleich mehrere und in die unterschiedlichsten Richtungen weisende Antizipationen vornehmen. Wir möchten diese beiden Formen der kognitiven Antizipation in Anleh-

nung an eine taxonomische Unterscheidung bei Denkprozessen² als *konvergente* und *divergente Antizipation* bei der Rezeption narrativer Filme bezeichnen (vgl. Ohler/Nieding 2001).

Diese Studie unterscheidet sich von anderen experimentalpsychologischen Studien zu Antizipationsprozessen vor allem darin, dass versucht wurde, Antizipationsprozesse *online* zu erheben. In einer Studie von Magliano, Dijkstra und Zwaan (1996) wurden zwar ebenfalls Versuche unternommen, *online* vorwärtige Inferenzen zu erheben, die Studie enthält jedoch keine voneinander unabhängigen Maße zur Auslastung eines zentralen Prozessors und der Antizipationstätigkeit davon unabhängiger Probanden, die dann miteinander in Zusammenhang gebracht werden können. Die Autoren lassen die Probanden den Film anhalten, wenn sie Antizipationen äußern können (Studie 1), oder lassen die Probanden synchron zum Filmablauf laut denken und filtern die Antizipationen nachgeordnet mittels inhaltsanalytischer Verfahren aus (Studie 2). Damit wird eine Verbesserung gegenüber üblichen Verfahrensweisen erzielt, in denen der Film seitens der Experimentatoren angehalten wird, aber in Studie 1 wird der Fokus bei der Rezeption künstlich auf Antizipationsprozesse gelegt und in Studie 2 werden nur diejenigen Antizipationen erhoben, die eine „Verbalisierungsschwelle“ überschreiten. Antizipationen als automatisch ablaufende Prozesse bei der Informationsaufnahme von Filmen werden dadurch unterschätzt. Des weiteren arbeiten Magliano, Dijkstra und Zwaan (1996) mit einem sehr geschlossenen Genre (James-Bond-Filme) und erhalten auch nur Antizipationen, die sich verhältnismäßig auf einer Mikroebene abspielen. Unsere Studie besitzt hier den Vorteil, dass ein verhältnismäßig offener Film verwendet wurde, der ein empirisches Auffinden von unterschiedlichen Typen der Antizipation – konvergente und divergente Antizipationen – überhaupt erst möglich macht.

5. Zur Unterscheidung unterschiedlicher mentaler Repräsentationsebenen beim Filmverstehen

In der empirischen psychologischen Textverstehensforschung wurde in den 90er Jahren ein verstärktes Gewicht auf unterschiedliche mentale Repräsentationsebenen gelegt, die bei der Verarbeitung einer Geschichte gleichzeitig aktiv sind. Die grundlegende klassische Annahme des Ansatzes mentaler Modelle bzw. der Situationsmodelle (van Dijk/Kintsch 1983; Johnson-Laird 1983; vgl. auch Zwaan/Radvansky 1998) lautet, dass bei der Verarbeitung von Geschichten unterschiedliche, und zwar mindestens drei, Repräsentationen aufgebaut werden. Zwei Repräsentationen sind *textbasiert*: erstens die Repräsentation von Textoberflächenmerkmalen, zweitens die Repräsentation der Textbasis,

2 Zum konvergenten und divergenten Denken vgl. Guilford 1967; vgl. hierzu auch Wertheimers (1957) Begriff des produktiven Denkens.

des semantischen Gehalts in Form der propositionalen Struktur der Geschichte. Die dritte Repräsentationsebene ist das Situationsmodell, welches *nicht textbasiert* ist. Damit ist gemeint, dass Situationsmodelle auch Elemente und Beziehungen zwischen Elementen enthalten, die nicht explizit im Text spezifiziert sind (Kintsch 1998).

Die Repräsentation in Situationsmodellen wird dabei aufgefasst als analog zur Struktur der der Geschichte zu Grunde liegenden Sachverhalte (Johnson-Laird 1983, 1989). Sie enthält die Situation, auf die sich der Text bezieht (van Dijk/Kintsch 1983). Diese Annahme wurde auch für das Situationsmodell im Rahmen des Allgemeinen Prozessmodells (Ohler 1994; siehe oben Kap.2). gemacht. Es wurde jedoch im Rahmen dieser Modellbildung nicht explizit versucht, eine Trennung dieser Repräsentationsebene von anderen ebenfalls im Verarbeitungsprozess involvierten mentalen Repräsentationsebenen vorzunehmen. Dass speziell der Rezipient narrativer Filme eine Repräsentationsebene aufbauen muss, die von dem explizit präsentierten audiovisuellen Stimulusmaterial abweicht, erschien uns als selbstevident. So enthalten narrative Filme z. B. in der Regel zahlreiche Ellipsen, d.h. zeitliche und räumliche Auslassungen im audiovisuellen Text. Die meisten zeitlichen Ellipsen sind profan (in Filmeinstellung 1 nimmt der Protagonist ein Taxi zum Flughafen, in Filmeinstellung 2 sieht man das abfliegende Flugzeug). Der Rezipient inferiert das ausgelassene Geschehen mithilfe seines Weltwissens. Andere Ellipsen sind dramaturgisch motiviert. Hier benutzt der Rezipient sein Weltwissen, sein narratives Wissen und sein Wissen um filmische Darbietungsformen (Ohler 1994; Ohler 1996), um über den audiovisuellen Text hinausgehende Inferenzen im Situationsmodell zu bilden und Erwartungen zu generieren.

Zur Überprüfung der Validität von Situationsmodellen neben anderen mentalen Repräsentationsebenen bei der Verarbeitung schriftlicher Texte wird u. a. eine Satzrekognitionsmethode (vgl. Fletcher/Chrysler 1990; Kintsch/Welsch/Schmalhofer/Zimny 1990; Schmalhofer/Glavanov 1986; Zimny/Robertson 1997) verwendet. Diese lässt sich jedoch nicht ohne weiteres auf audiovisuelle Texte übertragen, da die verbalsprachliche Ebene oft nur einen untergeordneten Aspekt der filmisch realisierten Handlungsstruktur darstellt. In Anlehnung an die Satzrekognitionsmethode entwickelten wir deshalb für Filme ein Bildrekognitionsverfahren. Damit lassen sich für filmische Texte nun ebenfalls multiple Repräsentationsannahmen überprüfen. Ein Experiment, in dem diese Methode angewandt wurde, wird in Tabelle 8 vorgestellt.

FRAGESTELLUNG: Werden bei der Rezeption von Filmgeschichten räumliche Situationsmodelle von Personen aufgebaut, die für den Verlauf der Geschichte besonders relevant sind?

METHODE: In den Filmgeschichten spielen zwei Personen. Mittels der *Methode der Gabe von Vorausinformationen* (Nieding/Ohler 2002; vgl. UV 1 in Tab. 7) wurde eine Person als für die Geschichte wichtiger markiert, die andere als weniger wichtig. Je nach Bedingung sollte der für beide Gruppen gleiche filmische Text dadurch mit unterschiedlicher Protagonistenakzentuierung rezipiert werden. Nach der Präsentation des gesamten Films erfolgte ein Bildrekognitionstest anhand der Vorgabe von einzelnen Filmbildern. Die Probanden hatten zu entscheiden, ob die Bilder im Film vorkamen oder nicht. Neben Originalbildern wurden verschiedene Typen von „Distraktoren“ präsentiert, d.h. Bilder, die so im Film nicht gezeigt wurden. Einige dieser „Bildfälschungen“ sollten mit dem hypothetischen räumlichen Situationsmodell vereinbar sein. Ein Beispiel sind Auslassungen (Ellipsen). Die elliptierten Bilder sind Testbilder, in denen Personen in einer bestimmten Situation an Orten gezeigt werden, die im Film so nicht gezeigt wurden, aber vom Rezipienten inferiert werden können. Ein anderer Typ von Distraktoren, die mittels elektronischer Postproduktion erstellt wurden, verfälschen dagegen die räumliche Situation von Protagonisten. Die erste Klasse von Distraktoren sollte konform sein mit einem Situationsmodell, worin die räumliche Umgebung einer Person abgebildet ist (vgl. Morrow/Bower/Greenspan 1989; Morrow/Greenspan/Bower 1987; Rinck/Bower 1995; Rinck/Hähnel/Bower/Glowalla 1997; Rinck/Williams/Bower/Becker 1996), die zweite nicht.

ERGEBNIS: Es zeigte sich u. a., dass die Probanden bei Bildern mit den als wichtig induzierten Protagonisten die Originale schlechter von elliptierten Bildern unterscheiden konnten als bei Bildern mit den weniger wichtigen Darstellern. Dass heißt, dass bei zwei Protagonisten diejenige räumliche Umgebung der Person im Situationsmodell bewahrt bleibt, deren Handlungen für das gemeinsame Handlungsziel relevant sind. Wenn protagonistenbezogene Bilder zur Struktur der filmischen Geschichte passen, obwohl sie im Film nicht vorkamen, werden sie mit höherer Wahrscheinlichkeit akzeptiert als nicht-protagonistenbezogene Bilder, weil das Situationsmodell (inklusive aller über die filmische Information hinausgehenden Inferenzen) um den Protagonisten organisiert ist (Aschenbrenner, 1998).

Tabelle 8: Ein Experiment mit einer Bildrekognitionsaufgabe (Nieding/Ohler/Aschenbrenner, in Vorbr.)

Neben dem Beleg mehrerer Repräsentationsebenen bei der Informationsverarbeitung narrativer Filme erlaubt diese Methode auch Aussagen darüber, inwieweit sich Rezipienten noch an die bildliche Ebene audiovisueller Texte erinnern und welche Kompositionselemente des Films diese Erinnerung selektiv steuern.

6. Die Emotionen kommen ins Spiel

Neuerdings heisst kognitive Film*theorie* sich notwendigerweise auch mit emotionalen Aspekten der Informationsverarbeitung von Filmen zu beschäftigen

(z.B. Tan 1996; Grodal 1997). Aus unserer *kognitionspsychologischen* Perspektive sollte dazu die Voraussetzung erfüllt sein, dass die emotionalen Zustände des Protagonisten beim Textverstehen in Situationsmodellen repräsentiert werden. Wir testeten deshalb die Hypothese, dass im Situationsmodell fortwährend Inferenzen über die zu Grunde liegenden Emotionen von Protagonisten generiert werden (vgl. Gernsbacher/Hallada/Robertson, 1998 für analoge Annahmen beim Verstehen schriftlicher Texte).

Im Verlauf der Darbietung von Filmen aus der James Bond-Serie präsentierten wir, nachdem der Film angehalten wurde, auf computergenerierten Texttafeln Zielsätze. Diese Zielsätze ersetzten den im Originalfilm realisierten emotionskonkordanten emotionalen *reaction-shot* mit einem entsprechenden mimischen Ausdruck des Protagonisten. Die Zielsätze enthalten im Gegensatz zu der filmischen Originalversion jedoch bedingungsvariiert entweder konkordante oder diskordante Emotionsbeschreibungen (z. B. konkordant: Bond hat allen Grund, erfreut zu sein; diskordant: Bond hat allen Grund, wütend zu sein). Registriert wurden die Leselatenzen der Sätze. Die Probanden indizierten durch Knopfdruck die Beendigung des Lesevorgangs und lösten damit den Fortgang der Filmdarbietung wieder aus. Die Ergebnisse zeigen, dass Rezipienten signifikant mehr Zeit zum Lesen der diskordanten Sätze benötigen (Ohler/Nieding/Töpper 2002).

Nach dem Event-Indexing-Modell von Zwaan, Magliano und Graesser (1995) werden neu hinzukommende Informationen im Hinblick auf ihre Kontinuität mit dem bereits existierenden Situationsmodell überprüft. Treten Erwartungsbrüche auf, so muss ein im Situationsmodell gesetzter Index aktualisiert werden, was Informationsverarbeitungskapazität beansprucht. Die gefundenen Ergebnisse sprechen dafür, dass Emotionen des Protagonisten im Situationsmodell indiziert werden, auch wenn diese nicht explizit im Text vorkommen. Wenn die schriftlich präsentierte Emotion nicht der Emotion, die zuvor im Situationsmodell auf Grund der Rezeption des Films inferiert wurde (motivierte Emotion des Protagonisten, die im Film aber nicht mehr gezeigt wird) entsprach, ergaben sich längere Leselatenzen, weil die diskordante Emotion nicht im Situationsmodell aktiviert war.

Dies stellt einen ersten empirischen Beleg dar, dass Rezipienten beim Filmverstehen auch die Emotionen der Protagonisten verarbeiten. Aber die Emotionen sind nur eine Informationsdimension unter vielen, die die Rezipienten beim Aufbau eines kohärenten Situationsmodells benutzen. Den weitergehenden Schluss, dass ein simulierender Mitvollzug von Protagonistenemotionen die Basis der kognitiven Seite des Filmlebens darstellt (Grodal 1997, 2001), kann daraus jedoch nicht abgeleitet werden und lässt sich unseres Erachtens auch nicht schlüssig aus der kognitiven Allgemein-, Sozial- und Entwicklungspsychologie herleiten. Dies wird jedoch an anderer Stelle auszuführen sein.

7. Resümee und Ausblick

Ansätze zu einer Kognitiven Filmpsychologie lehnen sich an den jeweils aktuellen Stand der psychologischen Diskussion an und werden auf Grund dessen, auch in Unkenntnis der Vorläufer, des öfteren wieder neu erfunden, was ältere Beispiele wie Kraft (1981) oder neuere wie Magliano, Dijkstra und Zwaan (1996) zeigen. Der Grund für diese „Neuerfindungen“ dürfte darin zu finden sein, dass in diesem Feld der Psychologie keine Tradition wie in anderen Forschungsfeldern existiert. Über viele Jahre fristete eine kognitive Filmpsychologie, die laborexperimentell die kognitive Verarbeitung von narrativen oder explikativen Filmen erforscht, in der deutschsprachigen und auch internationalen Medienpsychologie eher ein „Mauerblümchendasein“. Dies ist ziemlich überraschend, wenn man bedenkt, dass Film einerseits immer noch ein Leitmedium unserer Kultur darstellt und andererseits das so genannte kognitive Paradigma in der Psychologie lange vorherrschte und auch heute noch in der akademischen Psychologie sehr wichtig ist. Dennoch existieren über die Arbeitsgruppe am DIFF in Tübingen (vgl. Schwan/Hesse 2002; Schwan/Garsoffky/Hesse 2000) und unsere eigene Arbeitsgruppe keine systematischen Bemühungen im deutschsprachigen Raum, sieht man von vereinzelten Arbeiten deutschsprachiger Medienpsychologen einmal ab. Auch international zeigt sich das gleiche Bild: Arbeiten zu einer kognitiven Filmpsychologie gekoppelt mit einer entsprechenden laborexperimentellen Empirie sind rar (Ausnahmen sind z. B. d'Ydewalle/Vanderbeeken 1990; Kraft 1991; Kraft/Cantor/Gottdiener 1991; Magliano/Dijkstra/Zwaan 1996).

Einer der Gründe für diesen Sachverhalt dürfte auch im Bereich der psychologischen Methoden zu finden sein. Zur Erforschung des Wiederabrufs von Geschichten, ob sie nun in der Form narrativer Filme rezipiert wurden oder nicht, liegen für viele Forschungsfragen aus der Textverstehensforschung bekannte Methoden wie *free recall*, *cued recall* und Rekognition vor. Aber speziell die Untersuchung der Enkodierung narrativer Filme und die Erforschung des Aufbaus der dabei generierten mentalen Repräsentationen stellt spezielle Anforderungen an den Forscher. Die Erstellung der Stimulusmaterialien zum Zwecke der experimentellen Bedingungsvariation gestaltet sich weitaus aufwändiger als bei der entsprechenden Grundlagenforschung zum Textverstehen, die mit sequenziell auf dem Computerbildschirm exponierten Texten arbeitet. Die geeigneten abhängigen Variablen müssen aus der Textverarbeitungsforschung adaptiert oder gar neu entwickelt werden (vgl. Nieding & Ohler, 2002). Wir stellten in diesem Kapitel eine Auswahl von Methoden vor, die sich bei unseren eigenen filmpsychologischen Forschungen bewährt haben und die es ermöglichen, diesen Bereich der Medienpsychologie einer laborexperimentellen Überprüfung zuzuführen.

Ein anderer Grund für die wenigen existierenden Arbeiten zu einer kognitiven Filmpsychologie dürfte darin liegen, dass bis in die 90er Jahre hinein nur sehr wenige Ansätze von Seiten der Filmwissenschaft existierten, die explizit eine kognitive Perspektive einnahmen und Bezüge zur Psychologie herstellten (eine Ausnahme bildete sicher Bordwell 1985, 1989). Jeder, der sich mit einer laborexperimentell arbeitenden kognitiven Filmpsychologie beschäftigte, musste sich diesen Wissensbestand quasi autodidaktisch erarbeiten. Hätten wir in unserer Frühzeit keinen Kontakt zu Mitgliedern des damaligen Münsteraner Arbeitskreises für Semiotik herstellen können, hätte sich diese Arbeit für uns noch sehr viel aufwändiger gestaltet. Dies hat sich sowohl national als auch international nunmehr jedoch entscheidend verändert. In den 90er Jahren erschienen immer mehr Arbeiten, die ein neues kognitives Paradigma auch innerhalb der Filmwissenschaft formulierten (wichtige Arbeiten sind z.B.: Anderson 1996; Branigan 1992; Grodal 1997; Tan 1996; Wulff 1999; Wuss 1993). Damit etabliert sich ein Standard im Bereich der Theorie des audiovisuellen *Textes*, auf den Studien zur laborexperimentellen Überprüfung von *Rezeptions*prozessen aufbauen können. Wir verfügen nun über weit interessantere Wirkhypothesen filmischer Verlaufsgestalten (Ohler 1994), als dies in unseren Anfangsphasen in den 80er Jahren der Fall war. Die auf dem Kongress in Kiel 2000 (dem dieser Band zu Grunde liegt) gestellte Frage, ob die kognitive Phase der Filmtheorie und der Filmpsychologie nun zu Ende wäre, kann von unserer Seite somit so beantwortet werden: Nein, ganz und gar nicht. Eigentlich hat sie interdisziplinär, was das Zusammenspiel von kognitiver Filmtheorie und kognitiver Filmpsychologie anbelangt, gerade erst richtig begonnen.

Von Seiten der empirisch arbeitenden Filmpsychologie gilt es, neuere und komplexere Wirkhypothesen empirisch zu überprüfen. Die Psychologie als Grundlagenwissenschaft sollte sich um eine präzisere Modellierung des Zusammenspiels emotionaler und kognitiver Komponenten des Informationsverarbeitungssystems bei der Filmrezeption bemühen, um mitzuhelfen, derzeit oft noch spekulative Ansätze der noch jungen kognitiven Filmtheorie zu präzisieren.

Literatur

- Anderson, D.R. / Lorch, E.P. (1983) Looking at television: Action or reaction? In: J. Bryant & D.R. Anderson (Eds.), *Children's understanding of television*. New York: Academic Press, S. 1–33.
- Anderson, J.D. (1996) *The reality of illusion. An ecological approach to cognitive film theory*. Carbondale, IL: Southern Illinois University Press.
- Arijon, D. (1976) *Grammar of the film language*. London: Focal Press.
- Aschenbrenner, U. (1998) *Original oder Fälschung? Repräsentation und Perspektivierung bei der kognitiven Verarbeitung narrativer Filme*. Unveröffentlichte Diplomarbeit am Institut für Psychologie der Technischen Universität Berlin.

- Bickham, D.S. / Wright, J.C. / Huston, A.C. (2001) Attention, comprehension, and the educational influence of television. In: D. G. Singer & J. L. Singer (Eds.), *Handbook of children and the media*. Thousands Oaks, CA: Sage Publications, S. 101–119.
- Bordwell, D. (1989) A case for Cognitivism. In: *Iris*, 9, S. 11–41.
- Bordwell, D. (1985) *Narration in the fiction film*. Madison, WI: University of Wisconsin Press.
- Bordwell, D. / Staiger, J. / Thompson, K. (Eds.) (1985) *The classical hollywood cinema. Film style and mode of production to 1960*. New York: Columbia University Press.
- Box, G.E.P. / Jenkins, G.M. (1976) *Time-series analysis: Forecasting and control*. San Francisco, CA: Holden-Day.
- Branigan, E. (1992) *Narrative comprehension and film*. London: Routledge.
- Calvert, S.L. / Huston, A.C. / Watkins, B.A. / Wright, J.C. (1982) The relation between selective attention to television forms and children's comprehension of content. In: *Child Development* 53, S. 601–610.
- D'Ydewalle, G. / Vanderbeeken, M. (1990) Perceptual and cognitive processing of editing rules in film. In: R. Groner, G. d'Ydewalle & R. Parham (Eds.), *From eye to mind. Information acquisition in perception, search, and reading*. Amsterdam: North-Holland, S. 129–139.
- Eco, U. (1977) *Das offene Kunstwerk*. Frankfurt: Suhrkamp.
- Ericsson, K. A. / Kintsch, W. (1995) Long-term working memory. In: *Psychological Review* 102, S. 211–245.
- Fletcher, C.R. / Chrysler, S.T. (1990) Surface forms, textbases and situation models: Recognition memory for three types of textual information. In: *Discourse Processes* 13, S. 175–190.
- Gernsbacher, M. A. / Hallada, B. M. / Robertson, R. R. W. (1998) How automatically do readers infer fictional characters' emotional states? In: *Scientific Studies of Reading*, 2, S. 271–300.
- Graesser, A./C. / Singer, M. / Trabasso, T. (1994) Constructing inferences during narrative text comprehension. In: *Psychological Review*, 101, S. 371–395.
- Grodal, T. (2001) Film, character simulation, and emotion. In: J. Frieß, B. Hartmann & E. Müller (Hrsg.), *Nicht allein das Laufbild auf der Leinwand... Strukturen des Films als Erlebnispotenziale. Festschrift für Peter Wuss zum 60. Geburtstag*. Berlin: Vistas, S. 115–127.
- Grodal, T. (1997) *Moving pictures. A new theory of film genres, feelings, and cognition*. Oxford: Clarendon Press.
- Guilford, J. P. (1967) *The Nature of Human Intelligence*. New York: McGraw-Hill.
- Haberlandt, K. (1994) Methods in reading research. In: M.A. Gernsbacher (Ed.), *Handbook of psycholinguistics*. San Diego, CA: Academic Press, S. 1–31.
- Huttenlocher, J. / Presson, C.C. (1979) The coding and transformation of spatial information. In: *Cognitive Psychology*, 11, S. 375–394.
- Huttenlocher, J. / Presson, C.C. (1973) Mental rotation and the perspective problem. In: *Cognitive Psychology*, 4, S. 277–299.
- Johnson-Laird, P.N. (1983) *Mental models*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Keefe, D. E. / McDaniel, M. A. (1993) The time course and durability of predictive inferences. In: *Journal of Memory and Language*, 32, S. 446–463.
- Kintsch, W. (1998) *Comprehension: A paradigm for cognition*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.

- Kintsch, W. / Welsch, D. / Schmalhofer, F. / Zimny, S. (1990) Sentence memory: A theoretical analysis. In: *Journal of Memory and Language*, 29, S. 133–159.
- Kraft, R. N. (1981) *The psychological reality of cinematographic principles: camera angle and cutting*. Unpublished doctoral Dissertation. University of Minnesota, Minneapolis.
- Kraft, R. N. (1991) Light and mind: Understanding the structure of film. In: R.R. Hoffman & D.S. Palermo (Eds.), *Cognition and the symbolic processes: Applied and ecological perspectives*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum, S. 351–370.
- Kraft, R. N. / Cantor, P. / Gottdiener, C. (1991) The coherence of visual narratives. In: *Communication Research*, 18, S. 601–616.
- Lakoff, G. (1987) *Women, fire and dangerous things. What categories reveal about the mind*. Chicago, IL: The University of Chicago Press.
- Levine, R. L. / Fitzgerald, H.E. (Eds.) (1992a) *Analysis of dynamic psychological systems 1: Basic approaches to general systems, dynamic systems, and cybernetics*. New York: Plenum Press.
- Levine, R.L. / Fitzgerald, H.E. (Eds.) (1992b) *Analysis of dynamic psychological systems 2: Methods and applications*. New York: Plenum Press.
- Magliano, J.P. / Dijkstra, K. / Zwaann, R. A. (1996) Generating predictive inferences while viewing a movie. In: *Discourse Processes*, 22, S. 199–224.
- Mandler, J.M. (1984) *Stories, scripts, and scenes: Aspects of schema theory*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum.
- McKoon, G. / Ratcliff, R. (1992) Inference during reading. In: *Psychological Review*, 99, S. 440–466.
- Minsky, M. (1985) A Framework for Representing Knowledge. In: R.J. Brachmann & H.J. Levesque (Eds.), *Readings in Knowledge Representation*. Los Altos, CA: Morgan Kaufmann, S. 245–262.
- Morrow, D.G. / Bower, G.H. / Greenspan, S.L. (1989) Updating situation models during narrative comprehension. In: *Journal of Memory and Language*, 28, S. 292–312.
- Morrow, D.G. / Greenspan, S.L. / Bower, G.H. (1987) Accessibility and situation models in narrative comprehension. In: *Journal of Memory and Language*, 26, S. 165–187.
- Nieding, G. (2001) *Die Entwicklung mentaler Repräsentationen beim Textverstehen von Kindern*. Habilitationsschrift, eingereicht an der Fakultät für Verkehrs- und Maschinensysteme der Technischen Universität Berlin.
- Nieding, G. (1998) Helfen Ereignisstrukturen bei der räumlichen Perspektivenübernahme von Kindern? In: *Sprache & Kognition*, 17, S. 161–175.
- Nieding, G. (1997) *Ereignisstrukturen im Film und die Entwicklung des räumlichen Denkens*. Berlin: Edition Sigma.
- Nieding G. / Ohler, P. (2002) Laborexperimentelle Methoden in der Medienforschung: am Beispiel von Methoden zur Erforschung der Informationsverarbeitung narrativer Filme. In: G. Bente, R. Mangold & P. Vorderer (Hrsg.). *Lehrbuch der Medienpsychologie*. Göttingen: Hogrefe, Kap. 17.
- Nieding, G. / Ohler, P. (1999) Der Einfluss von Protagonisten-Zielstrukturen auf räumliche mentale Modelle beim narrativen Textverstehen von Kindern. In: *Sprache & Kognition*, 18, S. 146–158.
- Nieding, G. / Ohler, P. (1990) Ein kognitiver Ansatz zur kindlichen Filmverarbeitung: Bericht einer experimentellen Studie. In: G. Schumm & H. J. Wulff (Hrsg.), *Film und Psychologie I. Kognition – Rezeption – Perzeption*. Münster: MAKS-Publikationen, S. 41–77.

- Nieding, G. / Ohler, P. / Aschenbrenner, U. (in Vorbereitung) Original oder Fälschung? Kognitive Repräsentationsebenen beim Verstehen narrativer Filme.
- Nieding, G. / Ohler, P. / Schießl, M. (1998) Die Rolle von domänenspezifischem Wissen bei der Verarbeitung narrativer Texte bei Kindern. In: H. Lachnit, A. Jacobs, F. Rösler (Hrsg.), *Experimentelle Psychologie. Abstracts der 40. Tagung experimentell arbeitender Psychologen*. Lengerich: Pabst Science Publishers, S. 246.
- Ohler, P. (1996) Der Zuschauer als Filmregisseur aus der Perspektive einer kognitiven Filmpsychologie. In: U. Hasebrink & F. Krotz (Hrsg.), *Der Zuschauer als Filmregisseur*. Baden Baden: Nomos-Verlag, S. 197–238.
- Ohler, P. (1994) *Kognitive Filmpsychologie. Verarbeitung und mentale Repräsentation narrativer Filme*. Münster: MAKS-Publikationen.
- Ohler, P. (1990a) Zur Begründung einer schematheoretisch orientierten kognitiven Filmpsychologie in Auseinandersetzung mit der ökologischen Wahrnehmungspsychologie von James Jerome Gibson. In: G. Schumm & H. J. Wulff (Hrsg.), *Film und Psychologie I. Kognition – Rezeption – Perzeption*. Münster: MAKS-Publikationen, S. 79–107.
- Ohler, P. (1990b) Kognitive Theorie der Filmwahrnehmung: der Informationsverarbeitungsansatz. In: K. Hickethier & H. Winkler (Hrsg.), *Filmwahrnehmung. Dokumentation der GFF-Tagung 1989*. Berlin: Edition Sigma, S. 43–57.
- Ohler, P. / Nieding, G. (2001) Antizipation und Spieltätigkeit bei der Rezeption narrativer Filme. In: J. Frieß, B. Hartmann & E. Müller (Hrsg.), *Nicht allein das Laufbild auf der Leinwand ... Strukturen des Films als Erlebnispotenziale. Festschrift für Peter Wuss zum 60. Geburtstag*. Berlin: Vistas, S. 13–30.
- Ohler, P. / Nieding, G. (1996) Cognitive modeling of suspense-inducing structures in narrative films. In: P. Vorderer, H. J. Wulff & M. Friedrichsen (Eds.), *Suspense. Conceptualizations, theoretical analyses and empirical explorations*. Hillsdale NJ: Lawrence Erlbaum, S. 129–147.
- Ohler, P. / Nieding, G. (1995) Kognitive Ansätze in der Filmpsychologie. Ein Modell der Filmverarbeitung und Kritik an experimentellen Studien zur kindlichen Filmverarbeitung. In: K.-D. Möller-Naß, H. Schneider & H. J. Wulff (Hrsg.), *1. Film- und Fernsehwissenschaftliches Kolloquium/Münster'88*. Münster: MAKS-Publikationen, S. 104–115.
- Ohler, P. / Nieding, G. (1993) Der Einfluss filmischer Montageformen auf kindliche Aufmerksamkeitsprozesse: Beschreibungsverfahren und Ansätze zur zeitreihenanalytischen Auswertung. In: H.-B. Heller & J. Felix (Hrsg.), *3. Film- und Fernsehwissenschaftliches Kolloquium/Marburg'90*. Münster: MAKS-Publikationen, S. 44–64.
- Ohler, P. / Nieding, G. / Töpfer, J. (2002) Werden die emotionalen Zustände von Protagonisten in konventionellen narrativen Filmen bei der Informationsaufnahme mental repräsentiert? *Vortrag auf der 44. Tagung experimentell arbeitender Psychologen, Chemnitz*.
- Olson, D. / Bialystok, E. (1983) *Spatial cognition*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Osgood, C.E. / Suci, G.J. / Tannenbaum, P. H. (1957) *The measurement of meaning*. Urbana, IL: University of Illinois Press.
- Piaget, J. (1974) *Die Bildung des Zeitbegriffs beim Kinde*. Frankfurt: Suhrkamp.
- Piaget, J. / Inhelder, B. (1971) *Die Entwicklung des räumlichen Denkens beim Kinde*. Stuttgart: Klett. (Orig.: *La représentation de l'espace chez l'enfant*. Paris: Presses Universitaires de France 1948.)

- Reisz, K. / Millar, G. (1988) *Geschichte und Technik der Filmmontage*. München: Film-land Presse.
- Rinck, M. / Bower, G. H. (1995) Anaphora resolution and the focus of attention in situation models. In: *Journal of Memory and Language*, 34, S. 110–131.
- Rinck, M. / Hähnel, A. / Bower, G.H. / Glowalla, U. (1997) The metrics of spatial situation models. In: *Journal of Experimental Psychology: Learning, Memory, and Cognition*, 23, S. 622–637.
- Rinck, M. / Williams, P. / Bower, G.H. / Becker, E.S. (1996). Spatial situation models and narrative understanding: Some generalizations and extensions. In: *Discourse Processes*, 21, S. 23–55.
- Salt, B. (1983) *Film style and technology. History and analysis*. London: Starword.
- Schlesinger, O. (1995) *Kognitive Inferenzenbildung bei der Verarbeitung narrativer Filme*. Unveröffentlichte Diplomarbeit am Institut für Psychologie der Technischen Universität Berlin.
- Schmalhofer, F. / Glavanov, D. (1986) Three components of understanding a programmer's manual: Verbatim, propositional, and situational representations. In: *Journal of Memory and Language*, 25, S. 279–294.
- Schmitz, M. (1995) *Kognitive Informationsverarbeitung und Spannungserleben bei der Rezeption narrativer Filme*. Unveröffentlichte Diplomarbeit am Institut für Psychologie der Technischen Universität Berlin.
- Schröder, J. (1989) *Evaluation der psychologischen Realität filmischer Grammatiken anhand von Schnittdetektionslatenzen und Urteilen über visuelle Kontinuität*. Unveröffentlichte Diplomarbeit am Institut für Psychologie der Technischen Universität Berlin.
- Schwan, S. / Garsoffky, B. / Hesse, F. W. (2000) Do film cuts facilitate the perceptual and cognitive organization of activity sequences? In: *Memory & Cognition*, 28, S. 214–223.
- Schwan, S. / Hesse, F.W. (2002) Kognitionspsychologische Grundlagen. In: G. Bente, R. Mangold & P. Vorderer (Hrsg.). *Lehrbuch der Medienpsychologie*. Göttingen: Hogrefe, Kap. 4.
- Singer, J.L. (1980) The power and limits of television: A cognitive-affective analysis. In: P. Tannenbaum (Ed.), *The entertainment function of television*. Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- Sokolov, E. (1963) *Perception and conditioned reflex*. Oxford: Pergamon Press.
- Stein, N.L. & Glenn, C.G. (1979) An analysis of story comprehension in elementary school children. In: R. O. Freedle (Ed.), *New directions in discourse processing*. 2 Norwood, NJ: Ablex, S. 53–120.
- Tan, E. S. (1996) *Emotions and the structure of narrative film: Film as an emotion machine*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Thorndyke, P.W. (1977) Cognitive structure in comprehension and memory of narrative discourse. In: *Cognitive Psychology*, 9, S. 77–110.
- van Dijk, T.A. / Kintsch, W. (1983) *Strategies of discourse comprehension*. New York: Academic Press.
- Watt, J.H. / Krull, R. (1974) An information theory measure for television programming. In: *Communication Research*, 1, S. 44–68.
- Wulff, H.J. (2000) *Hypothese und Antizipation als Elemente einer dramaturgischen Beschreibung*. Masch. Skript.

- Wulff, H. J. (1999) *Darstellen und Mitteilen. Elemente der Pragmasemiotik des Films*. Tübingen: Günther Narr.
- Wuss, P. (1993) *Filmanalyse und Psychologie. Strukturen des Films im Wahrnehmungsprozess*. Berlin: Edition Sigma.
- Wuss, P. (1990a) Filmische Wahrnehmung und Vorwissen des Zuschauers. Zur Nutzung eines Modells kognitiver Invariantenbildung bei der Filmanalyse. In: K. Hickethier & H. Winckler (Hrsg.), *Filmwahrnehmung: Dokumentation der GFF-Tagung 1989*. Berlin: Edition Sigma, S. 67–81.
- Wuss, P. (1990b) Modellierung dreier Stufen kognitiver Invariantenbildung bei der Filmrezeption als möglicher Zugang für psychologische Forschungen. In: H. J. Wulff (Hrsg.), *2. Film- und Fernsehwissenschaftliches Kolloquium*. Münster: MAkS-Publikationen, S. 9–29.
- Zimny, S. T. / Robertson, D. U. (1997) A stringent test of the influence of attitudes on text memory. In: *Discourse Processes*, 24, S. 167–197.
- Zwaan, R. A. / Magliano, J. P. / Graesser, A.C. (1995) Dimensions of situation model construction in narrative comprehension. In: *Journal of Experimental Psychology: Learning, Memory, and Cognition*, 21, S. 386–397.
- Zwaan R. A. / Radvansky, G. A. (1998) Situation models in language comprehension and memory. In: *Psychological Bulletin*, 123, S. 162–185.

Vinzenz Hediger

Des einen Fetisch ist des andern Cue

Kognitive und psychoanalytische Filmtheorie.
Lehren aus einem verpassten Rendez-vous

It is not culture's work or aim to give the victory to some rival
fetish.
(Matthew Arnold)

Filmtheorie ist zwangsläufig ein interdisziplinäres Projekt, und unter den Wissenschaften, denen sie ihr begriffliches Rüstzeug entlehnt, nimmt die Psychologie seit je eine privilegierte Stellung ein.¹ In ihren Anfängen verstand sich Filmtheorie noch als Ausdehnung der Kunstphilosophie auf einen neuen Gegenstand. Spätestens aber mit Hugo Münsterberg und seiner Schrift *The Photoplay* (1916[1996]) wird die Engführung mit der Psychologie zum Leitmotiv der Filmtheorie. Münsterberg war zwar auch noch um eine philosophische Legitimierung des Films bemüht. Die Grundlage der Argumentation aber bildeten die Erkenntnisse der experimentellen Psychologie zur Wahrnehmung von Raum und Bewegung. Rudolf Arnheims *Film als Kunst* von 1932 (Arnheim 1957) ist ein weiteres Beispiel für die Allianz von Filmtheorie und Psychologie, wobei in diesem Fall die Gestaltpsychologie der Filmästhetik Pate stand. Auch im Horizont der Realismusdebatten der Vierziger- und Fünfzigerjahre in Frankreich kam es zu einer Engführung von Filmtheorie und Psychologie, als Albert Michotte in einem Beitrag zu Etienne Soriaus *Journal International de Filmologie* aus dem Jahr 1948 den Realitätseindruck im Kino mit dem Instrumentarium der phänomenologischen Psychologie zu erklären versuchte. Die beiden bislang folgenreichsten Verknüpfungen von Psychologie, psychologischer Theorie und filmtheoretischer Reflexion allerdings stammen aus den letzten dreißig Jahren: Die psychoanalytische Filmtheorie, die in der Regel an die Psychoanalyse im Sinne Freuds (und Lacans) anschließt, und die kognitive Filmtheorie², die auf der Psychologie der Informationsverarbeitung aufbaut,

- 1 Vivan Sobchacks Studie *The Address of the Eye*, eine Phänomenologie des Filmerlebens im Anschluss an Merleau-Ponty, stellt einen der wenigen Versuche in der Geschichte der Filmtheorie dar, einen filmtheoretischen Gesamtentwurf aus der Philosophie heraus zu entwickeln. Vgl. Sobchack (1992).
- 2 Ich benutze im Folgenden den Begriff *kognitive Filmtheorie* in Analogie zum englischen *cognitive film theory* als Sammelbegriff für filmtheoretische Ansätze, die sich auf Erkenntnisse der Kognitionspsychologie abstützen.

wie sie sich seit den fünfziger Jahren im angelsächsischen Raum als Alternative zum damals das Feld der experimentellen Psychologie beherrschenden Behaviorismus entwickelte.

Theoriehistorisch gesehen, folgt die kognitive Filmtheorie auf die psychoanalytische, und sie versteht sich als Reaktion auf diese. Die psychoanalytische Filmtheorie stellt den Versuch dar, Filmtheorie als Kulturtheorie zu betreiben, d. h. aus einer psychologischen Theorie des Zuschauersubjekts eine Analyse und Kritik kultureller Zustände und Bedingungen zu entwickeln. Die kognitive Filmtheorie verfolgt in bewusster Abgrenzung dazu bescheidenere Ziele. Sie schließt bei der kognitiven Psychologie des Textverstehens an und entwickelt Modelle des Filmverstehens und Filmerlebens, in deren Zentrum in der Regel die Analyse der filmischen Form als eines doppelt gerichteten Prozesses steht: Gerichtet auf den Stoff oder die erzählte Welt einerseits und gerichtet auf die Zuschauer andererseits. Bescheidener ist dieser Ansatz, insofern er die Analyse auf eng definierte Probleme der Interaktion von Film und Rezipienten einschränkt.

Das Verhältnis von psychoanalytischer und kognitiver Filmtheorie ist aus theoriehistorischen wie aus systematischen Gründen interessant: Beide lassen sich als wichtige Etappen in der Entwicklung eines Hauptstrangs der Filmtheorie auffassen, und die Herausforderungen, die sich für die beiden Ansätze aus dem jeweils anderen ergeben, können Perspektiven der weiteren Entwicklung dieses Theoriestranges aufzeigen. Tatsächlich ließe sich die Geschichte des Verhältnisses von Psychoanalyse und Kognitionspsychologie durchaus auch als Geschichte eines verpassten Rendezvous' erzählen. So stark sich die beiden psychologischen Richtungen in ihrem Menschenbild unterscheiden, so teilen sie doch zentrale Themen. So befassen sich beide mit Problemen wie Bewusstsein, mentale Repräsentation, Bedeutung oder Informationsspeicherung und Erinnerung (vgl. Erdelyi 1984).

Gegenstand der folgenden Ausführungen sind aber nicht nur die historischen und systematischen Divergenzen und Konvergenzen der psychoanalytischen und kognitiven Filmtheorie. Im Zentrum meiner Überlegungen steht vielmehr die Frage, wie man jenes Projekt im Rahmen und nach den Kriterien der kognitiven Filmtheorie realisieren könnte, das letztlich die Pointe der psychoanalytischen Filmtheorie ausmacht: Die Verbindung von Filmanalyse mit der Analyse der Kultur. Nach einem kurzen theoriehistorischen Überblick und einem Abriss der wichtigsten systematischen Differenzen der beiden Theorieentwürfe werde ich mich deshalb im Sinn einer Begehung des Terrains mit drei Themenkomplexen befassen, die für die psychoanalytische Filmtheorie als Kulturtheorie von einiger Bedeutung waren, von der kognitiven Filmtheorie bislang aber weitgehend unbehandelt geblieben sind.

1. Was bisher geschah: Kurzer theoriehistorischer Rückblick

Die psychoanalytische Filmtheorie wies zu ihrer Legitimation immer wieder auf die gleichzeitige Entstehung und die strukturelle Verwandtschaft von Psychoanalyse und Kino hin. „It is as though, at the very moment of its birth, Freud is describing the cinematic apparatus“ schreibt etwa Stephen Heath in seinem Aufsatz „On Suture“ über eine Passage zum Funktionieren des Bewusstseins in den *Studien zur Hysterie* von 1895.³ Freuds eigene Vorbehalte gegenüber dem Kino sind bekannt. Versuchen, das Medium zur popularisierenden Darstellung seiner Lehre zu nutzen, begegnete er mit Zurückhaltung,⁴ wohl nicht zuletzt deshalb, weil er befürchtete, eine Assoziation mit der illegitimen Kunstform Kino würde die Aussicht auf Legitimierung der Psychoanalyse schmälern. Ungeachtet der Vorbehalte des Meisters war es aber schließlich doch ein Psychoanalytiker, der die ersten Umriss einer Theorie des Kinos aus psychoanalytischer Warte entwarf. Cesare Musatti, einer der prominentesten Vertreter der freudianischen Psychoanalyse in Italien, verfasste zu Beginn der Fünfzigerjahre zwei Aufsätze, in denen er Psychoanalyse für eine entwicklungspsychologisch und medienpädagogisch orientierte Analyse des Kinos und seiner Funktionsweisen nutzte. Musatti skizzierte in diesen Texten bereits einige der zentralen theoretischen Motive der späteren psychoanalytischen Filmtheorie. So weist er auf die Verwandtschaft von Film und psychischem Primärprozess im Sinne Freuds hin, ein Gedanke, der sich später auch bei Christian Metz wieder finden sollte, und Filme anzuschauen etwa hatte für Musatti ein Moment der spielerischen Regression, eine Überlegung, die von Baudry über Metz bis zu Gaylyn Studlar zum Grundbestand der psychoanalytischen Theorie gehörte.⁵

Die psychoanalytische Filmtheorie der Siebziger und Achtziger gehört in den Kontext der linken politischen Theoriebildung im Gefolge von 1968. Aus der Zusammenführung von Filmanalyse, Althusserischer Ideologiekritik und Lacanscher Subjekttheorie entwickelten die Redaktionskomitees der *Cahiers du Cinéma* und der englischen Theoriezeitschrift *Screen* die ideologiekritische Variante der psychoanalytischen Filmtheorie. Ebenfalls im Umfeld von *Screen* entstand die folgenreiche Verknüpfung von psychoanalytischer Theorie und feministischer Politik. Sie ging bekanntlich vor allem von einem Text aus, von Laura Mulveys „Visual Pleasure and Narrative Cinema“ von 1973,

3 Heath 1981, 109. Vgl. dazu auch Bergstrom 1999.

4 Dazu rechnet z.B. der Versuch Siegfried Bernfelds, einen „psychoanalytischen Film“ zu konzipieren. Vgl. dazu Sieriek/Eppensteiner 2000.

5 Musatti, Cesare: Cinema e psicoanalisi / I processi attivati dal cinema. In: ders.: *Psicoanalisi e vita contemporanea*. Turin 1960, S. 144–164 und S. 198–214.

der mit seiner These, der Blick im klassischen Mainstreamkino sei immer männlich, zum bislang wohl meist zitierten Aufsatz in der Geschichte der Filmwissenschaft wurde.⁶ Ähnlich folgenreich war die Verbindung von Psychoanalyse, Semiotik und Autorentheorie, die Christian Metz in den Jahren nach 1973 aus seiner Beschäftigung mit der Struktur der Film-„Sprache“ heraus entwickelte und in dem Buch *Le signifiant imaginaire* von 1977 (Metz 2000) zur Darstellung brachte.⁷

Die Quellen der kognitiven Filmtheorie sind ähnlich vielfältig. Nach dem Vorbild der Kognitionswissenschaft interdisziplinär angelegt, verbindet sie die Filmanalyse mit Ergebnissen der Psychologie, der Computerwissenschaft bzw. der Forschung zur künstlichen Intelligenz, aber auch der Kunst- und Literaturwissenschaft. Noël Carroll etwa, einer der wichtigsten Vertreter der Richtung in den USA, ist analytischer Philosoph. Peter Wuss wiederum schließt nicht zuletzt bei der Kybernetik an, und gerade in Deutschland leisteten immer wieder auch Fachpsychologen wichtige Beiträge zur Debatte, so Peter Ohler und Gerhild Nieding oder zuletzt auch Stephan Schwan.⁸ Die *cognitive film theory* amerikanischer Prägung, wie sie in den Achtzigern von Autoren wie David Bordwell und Noël Carroll initiiert und in den Neunzigern von Theoretikern wie Edward Branigan, Murray Smith, Carl Plantinga oder Torben Grodal weiter ausgearbeitet wurde, verstand sich von vornherein als dezidierte Alternative zur psychoanalytischen Filmtheorie, dem Paradigma, das die filmwissenschaftliche Debatte in der anglo- und frankophonen Welt in den Siebziger- und Achtzigerjahren dominierte.⁹ Noël Carroll nahm Aufsatz um Aufsatz VertreterInnen der psychoanalytischen Richtung wie Kaja Silverman ins Visier und bezichtigte sie der Produktion von Unsinnssprosa (Carroll

6 Mulvey, Laura: Visual Pleasure and Narrative Cinema. In: dies.: *Visual and Other Pleasures*. Bloomington, Indianapolis 1989, S. 14–27.

7 Eine – aus theoriehistorischer Sicht – leicht verspätetes Echo fanden gewisse Aspekte der psychoanalytischen Filmtheorie in den Neunzigerjahren in der Literaturtheorie. Peter Brooks behandelt in *Psychoanalysis and Storytelling*, einer überarbeiteten Version einer Vorlesungsreihe, die literarische Form als *rhetoric of desire* und geht unter anderem von einer Analogie von *narrative* und Tagtraum im Sinne Freuds aus (Brooks 1994, 27ff). Christian Metz hatte dieselbe Analogie in den Siebzigerjahren schon für den Spielfilm vorgeschlagen (Metz 2000, 101–107).

8 Vgl. Ohler 1994; Schwan 2001. Für einen Überblick über aktuelle filmpsychologische Forschungen vgl. den Artikel von Peter Ohler und Gerhild Nieding in diesem Band.

9 Ich verwende Thomas Kuhns Begriff des Paradigmas hier in dem Sinn, in dem er sich auch in den Sozialwissenschaften eingebürgert hat (etwa bei Habermas in den Achtzigerjahren). Steven Wineberg hat in einer Kritik von Kuhns Begriffsprägung darauf hingewiesen, dass es auch in der Naturwissenschaft letztlich nur einen Übergang von einem System von Beschreibungs- und Erklärungsverfahren zu einem nächsten gegeben habe, der Kuhns Kriterium einer radikalen Neudefinition aller Begriffe und Konzepte erfülle: Den Übergang von aristotelischer zu newtonscher Physik. Der Übergang von der Newtonschen Physik zur Quantenphysik sei hingegen nur eine mehr oder weniger innerhalb des gegebenen Begriffsrahmens vollzogene Modifikation. Vgl. dazu Weinberg 1998.

1996a). David Bordwell wiederum vertrat in *Narration in the Fiction Film* die These, dass sich das Filmverstehen ohne jede Berücksichtigung seiner emotionalen Anteile beschreiben lasse. Um diese könne sich ja dann die psychoanalytische Filmtheorie kümmern, fügte er im Sinne einer Anregung an und wies der bis dahin dominierenden Methodologie eine Rolle als Hilfskraft zu, als *ancilla philosophiae* des neuen Theoriedesigns (Bordwell 1985, 30). Mit *Making Meaning* von 1989 widmete er zudem ein ganzes Buch einer vernichtenden Kritik hermeneutischer Ansätze in der Filmwissenschaft, unter die er auch die psychoanalytische Theorie einreichte.

Zumindest in den USA verlief die Auseinandersetzung zwischen kognitivistischer und psychoanalytischer Filmtheorie beiderseitig so zugespitzt, dass man von einem eigentlichen Paradigmenkrieg sprechen kann, auch wenn es der kognitiven Theorie nie gelang, die filmwissenschaftliche Debatte in einem solchen Ausmaß zu bestimmen wie die psychoanalytische. Auf die wichtigsten Streitpunkte will ich nun kurz näher eingehen.

2. Perversion vs. Kalkulation

Der zentrale systematische Unterschied zwischen der psychoanalytischen und der kognitiven Filmtheorie betrifft die Modellierung des Verhältnisses von Film und Zuschauerin. David Bordwell etwa tendiert dazu, diesen Unterschied auf die Dichotomie passiver Zuschauer (psychoanalytische Theorie) / aktiver Zuschauer (kognitive Theorie) zu reduzieren. Gemeint ist damit nicht zuletzt auch ein Gegensatz von Knechtschaft und Freiheit: Nach psychoanalytischer Lesart unterwirft sich der Film den Zuschauer, während der Zuschauer nach kognitiver Lesart den Film entwirft. Etwas neutraler könnte man auch formulieren: Die psychoanalytische Filmtheorie geht, insbesondere in ihrer ideologiekritischen Richtung, davon aus, dass der Film den Zuschauer oder die Zuschauerin konstruiert, während für die kognitive Filmtheorie der Zuschauer den Film konstruiert.

Ihre stärkste Zuspitzung erfährt die These, dass der Film den Zuschauer konstruiert, bei Laura Mulvey. Für Mulvey ist der Blick im Mainstream-Kino immer männlich; Triebkraft des Kinos ist die männliche Kastrationsangst. Der männliche Regisseur – und mit ihm der männliche Zuschauer – bewältigt seine Furcht vor dem Organmangel, indem er die Frau, die den Organmangel repräsentiert, einer ambivalenten Inszenierung unterwirft. Frauen werden im klassischen Hollywood-Kino zur "Strafe" für ihren Organmangel bald zum Objekt degradiert und gedemütigt, oder sie werden überhöht und glorifiziert dargestellt und zum Fetisch und Ersatzobjekt gemacht. Das Kino wird dabei zur Schule des Denkens. Es dient der Einübung des männlichen Blicks, und solange

es Mainstreamfilme gibt, wird der oppressive männliche Blick aus der Kultur nicht verschwinden.¹⁰

Jean-Louis Baudry (1999) wiederum setzt den Apparat des Kinos in Analogie zum psychischen Apparat und zum Dispositiv der Rezeption von Schattenspielen in Platons Höhlengleichnis und erklärt den Filmzuschauer schlechtweg zum Opfer einer ideologischen Verblendung. Für Christian Metz (2000, 64–70) wiederum weist das Filmbild die Struktur eines Fetischs auf. Im Zustand der Regungslosigkeit im Kino verfallen wir in einen schlafähnlichen Zustand, und wir behandeln die von außen ankommenden Bilder tendenziell so, wie die Bilder, die der psychische Apparat selbst produziert: als Mittel der Wunschbefriedigung. In freudianischer Terminologie gesprochen, kommt es zu einer Überbesetzung des Filmbildes, zu einer illusorischen Überbewertung oder eben zu einer Fetischisierung. Das Filmsehen hat demnach im Ganzen etwas Zwanghaftes, und nicht nur das Sehen von Filmen, die vom männlichen Blick imprägniert sind. Das gilt umso mehr, als der Filmzuschauer nach Metz sich auch in der Position des Voyeurs befindet. Er sieht den Film aus der Warte des unsichtbaren Beobachters, der ein Geschehen verfolgt, ohne selbst impliziert zu sein, und er ist darin dem Perversen verwandt, der sexuelle Lust nur aus dem Zuschauen bezieht.

Einig sind sich die psychanalytischen Theoretiker auch, dass der Zuschauer kraft der apparativen Einwirkungen auf frühere Stufen der Sexualentwicklung regrediert. Für Mulvey etwa impliziert das Filmsehen eine Regression auf die Anfänge der genitalen Sexualität, eine ständige Rückkehr zum Moment der Entdeckung des „Organmangels“. In der Regressionshypothese schimmert ein bewährter Topos der bürgerlichen Kritik am Kino durch: Der Vorwurf der Infantilität des Mediums, d.h. der Infantilisierung des Publikums durchs Medium. Zugleich aber ist es gerade die Regressionshypothese, die in der weiteren Entwicklung der psychoanalytischen Filmtheorie stärker affirmativen Modellierungen des Filmsehens den Weg bereitete. Wenn wir im Kino schon regredieren, fragte etwa Gaylyn Studlar, weshalb dann nur bis auf den Beginn der genitalen Stufe, und weshalb nicht weiter, auf präödpale Organisationsformen der Sexualität? Studlar entwarf anhand der Filme, die Josef von Sternberg mit Marlene Dietrich drehte, die Grundzüge einer masochistischen Ästhetik des Kinos und stellte die These auf, dass klassische Spielfilme die Zuschauer nicht notwendigerweise in die Position eines fetischisierenden männlichen Blicks zwingen,

10 Mulveys Theorie steht, bei aller linken Militanz, in der Tradition des bürgerlichen Vorurteils wider das Kino, dem Adorno mit seinen Analysen des Mediums erstmals auch die Dignität progressiver Philosophie verliehen hatte. Das „visual pleasure“ des Aufsatztitels ist letztlich ein „guilty pleasure“. Anders als bei Adorno ist es aber doch immerhin schon ein richtiges Vergnügen, oder vielmehr ein Vergnügen, das zwar falsch ist, aber doch komplex genug, um eine nähere Untersuchung zu verdienen.

sondern auch Raum lassen für eine polymorph perverse, in ihrer Geschlechteridentität instabile Zuschauerposition.¹¹

Eines verbindet aber auch solche stärker affirmativen Beschreibungen des Filmsehens mit den übrigen Ansätzen auf psychoanalytischer Basis: Wer jemand ist, wenn er oder sie einen Film schaut (und darüber hinaus), ist ganz wesentlich durch die Vorgaben des Films und der Apparatur der Aufführung bestimmt. Das Kino ist eine Maschine, die Subjektivität produziert, oder vielmehr eine Maschine, in der sich gewisse Gegebenheiten des Zuschauersubjekts objektivieren, deren Struktur und deren Programme sich aber ihrerseits auch wieder in der Struktur des Subjekts abbilden.¹² Die FilmzuschauerIn und das Kino bilden mit anderen Worten zusammen eine Konstellation von Mensch und Maschine, die das Menschsein im Durchgang durch apparative Vorgaben bestimmt. Im Jargon der Neuen Medien könnte man auch sagen: Gegenstand der psychoanalytischen Filmtheorie sind die apparativ bedingten Pathologien eines Cyborgs auf mechanisch-photochemischer Basis.

Die kognitive Filmtheorie hingegen fasst nicht in erster Linie den Film oder das Dispositiv des Kinos als Maschine auf, sondern den Zuschauer. Die zentrale Metapher der kognitiven Filmtheorie ist, wie die der Kognitionswissenschaft, der Computer.¹³ Das menschliche Hirn kalkuliert, lautet die Grundannahme, und der zu sehende Film stellt eine Art Rechenaufgabe dar. Gegenstand der Filmtheorie sind demnach die spezifischen mentalen Operationen, die zur Verarbeitung des filmischen Stimulusmaterials in Gang gesetzt werden, also für die Prozesse, die zur Konstruktion der Welt des Films – oder zur Konstruktion des Films als ästhetischen Gegenstands – notwendig sind. Das Filmbild ist für die kognitive Filmtheorie denn auch kein Objekt eines fetischisierenden Blicks oder ein Objekt, dass auf Grund seiner Struktur und Präsentationsweise eine fetischisierenden Blick herbeizwingt. Die kognitive Filmtheorie behandelt das Filmbild vielmehr als Träger von *cues*, um den bevorzugten Ausdruck von David Bordwell aufzunehmen: als Träger von Schlüsselreizen, die den Prozess der Informationsverarbeitung speisen und Aktivitäten wie Hypothesenbildung, Antizipation und die Konstruktion von Situationsmodellen steuern.

Die Computermetapher hat verschiedene Implikationen für die Theoriebildung. Zum einen macht sie die Theorie scheinbar blind für Geschlechter- und Rassendifferenzen und ihre historische Sprengkraft. „A focus on cognitive commonalities across all cultures exists below the threshold of cultural or social difference, and therefore discourages analysis of tensions rooted in history and cul-

11 Studlar 1985. In eine ähnliche Richtung zielen auch die Arbeiten von Linda Williams seit Beginn der Neunzigerjahre.

12 Vgl. zu diesem Komplex Carroll 1996b, 293–304.

13 Vgl. dazu insbesondere Bordwell 1989a; 1989b.

ture“, fasst Robert Stam in seiner 2000 publizierte Geschichte der Filmtheorie diesen weit verbreiteten Vorwurf gegen die kognitive Filmtheorie zusammen (2000, 242). Und zum anderen führt sie, wenn man so will, zu einer deutlichen Abkühlung der filmtheoretischen Reflexion. Stand im Zentrum der psychoanalytischen Theorie noch ein Konzept wie Begehren, so ist die kognitive Filmtheorie erst in ihrer jüngeren Entwicklung so weit gekommen, die emotionalen Anteile des Filmlebens in ihren Modellen mit zu erfassen. Bordwells These, das Filmverstehen lasse sich ohne Berücksichtigung der emotionalen Anteile des Filmlebens beschreiben, ist noch die eines «kalten» Kognitivisten, eines Theoretikers also, der letztlich davon ausgeht, dass Emotionen für Informationsverarbeitungsprozesse nicht von entscheidender Bedeutung sind. Haltbar war diese These indes nicht, und bereits in den Achtzigerjahren begann sich in der amerikanischen Debatte Noël Carroll als erster Theoretiker auch für Emotionen zu interessieren (wie Carroll 1990). Murray Smith, Carl Plantinga, Gregg Smith und die Autoren der Anthologie *Passionate Views* haben diese Diskussion weiter vertieft.¹⁴ Eine Abgrenzung zur psychoanalytischen Filmtheorie bleibt aber auch in ihren Arbeiten aufrechterhalten. Man beschäftigt sich explizit nicht mit (sexuellem) Begehren, dem Generalthema der psychoanalytischen Filmtheorie, sondern mit dem ganzen Fächer der Emotionen, die beim Filmsehen eine Rolle spielen.

Beigezogen werden dabei kognitionspsychologische Theorien der Emotion, wie sie etwa Richard Lazarus oder Nico Frijda in den Achtzigern und Neunzigern entwickelten. Grob gesagt, behandeln sowohl Frijda als auch Lazarus und die *appraisal theory of emotions* Emotionen als Handlungsdispositionen. Sie dienen dazu, Anliegen zu konturieren und zu einer Befriedigung dieser Anliegen zu gelangen, zu einer *concern satisfaction*.¹⁵ War es für die psychoanalytische Filmtheorie noch Begehren, das die Aufmerksamkeit des Zuschauers an den Film band, so sind es in der kognitiven Filmtheorie letztlich immer die „kühle“

14 Vgl. Smith 1995; Plantinga/Smith 1999.

15 Frijda schlägt vor, am Emotionsprozess das Stimulus-Ereignis, den Regulationsprozess und die resultierende Handlung bzw. die resultierende physiologische Veränderung zu unterscheiden. Der Regulationsprozess zerfällt dabei in die Aspekte Analyse (Aufnahme der Information), Vergleich (Evaluation der Relevanz des Stimulus-Ereignisses), Diagnose (Abschätzen des Kontextes), Evaluation (Abschätzen der Dringlichkeit der Situation) und Handlungsvorschlag (Herstellen einer Handlungsbereitschaft). Vgl. dazu das Verlaufsdiagramm in Frijda 1986, 455. Lazarus unterscheidet am Emotionsprozess die Dimensionen *primary appraisal* (Primäre Einschätzung), auch als *event appraisal* zu verstehen, und *secondary appraisal* (Sekundäre Einschätzung), auch als *resource appraisal*, als Einschätzung der Handlungsmöglichkeiten zu verstehen, sowie *reappraisal*, die Neueinschätzung der Situation auf Grund der Verrechnung von *primary* mit *secondary appraisal*. Involviert in diesen Prozess sind Umweltvariablen (*primary appraisal*) und Personenvariablen (*secondary appraisal*), wobei zu den Personenvariablen individuelle Erfahrungen, Überzeugungen, Ziele etc. zählen, also die jeweils individuellen kognitiven Strukturen der betroffenen Person. Vgl. dazu auch Otto/Euler/Mandl 2000, 99.

Neugier und das Bedürfnis nach Gestaltschließung, denen die Programmangebote des Spielfilms ihre aufmerksamkeitsbindende Kraft entlehnen. Das gilt so auch noch für jene theoretischen Modelle, in denen die emotiven Anteile des Filmserlebens mit berücksichtigt sind. Ed Tan beispielsweise, der an Nico Frijdas Arbeiten anschließt, spricht in seiner Theorie der Filmemotionen einfach von einem *affective concern* in Analogie zum *cognitive concern*, wie ihn auch schon Bordwell zur Triebkraft des Filmverstehenwollens gemacht hatte. Während der *cognitive concern* befriedigt ist, wenn am Ende des Films alle zu Beginn aufgeworfenen Fragen beantwortet sind, zielt der *emotive concern* darauf, dass der Endzustand der erzählten Welt unseren Wünschen und Anliegen entspreche.¹⁶

Die kognitive Filmtheorie bemüht sich mit anderen Worten, auch und gerade in ihren Varianten, die die emotionalen Anteile des Filmsehens mit berücksichtigen, um eine im Vergleich mit der psychoanalytischen Filmtheorie entsexualisierte Beschreibung des Verhältnisses Film-ZuschauerIn.¹⁷ Nicht der Zuschauer als Opfer einer zwanghaften Verstrickung in den Text steht im Zentrum der Beschreibung, sondern der Zuschauer als rational und frei handelnde Person; nicht das Regredieren auf infantile Stufen der Entwicklung oder die Position des Voyeurs sollen modelliert werden, sondern das Funktionieren ausgereifter kognitiver und emotiver Kompetenzen. Janet Staiger weist darauf hin, dass eine solche Beschreibung ihrerseits ein Zwangsmoment aufweisen kann. Die kognitive Filmtheorie beschreibt in der Regel einen Idealfall der Rezeption, und es ist nicht ausgeschlossen, dass der erwachsene, reife, seine Rezeptionsaufgaben gewissenhaft erfüllende Filmzuschauer unter der Hand zur Norm erhoben wird, an der gemessen „perverse“, abweichende oder unvollständige Lesarten der analysierten Filmtexte als unzulänglich und minderwertig erscheinen (2000, 28–42).

Zumindest bei David Bordwell lässt sich auch eine Tendenz feststellen, die Rezeption eines bestimmten Typs von Filmen zu naturalisieren. In *Narration in the Fiction Film* greift Bordwell auf die Schematheorie von Hastie zurück, um darzulegen, dass die Erzählformen des Hollywoodkinos passgenau den Schemata entsprechen, die der Rezipient zur Verarbeitung der Stimulusinformationen beizieht.¹⁸ Erzählformen hingegen, die vom klassischen Hollywood-Modell abweichen – und wie sie Bordwell durchaus auch beschreibt, und zwar ohne

16 Tan bezeichnet den Film als *emotion machine*, was aber nichts daran ändert, dass letztlich auch er den Film als Programm behandelt, das der Zuschauer verarbeiten muss: Die Emotionen, die der Film produziert, bleiben an die kognitiven Prozesse des Zuschauers gebunden. Vgl. dazu Tan 1996.

17 Gerade für die amerikanische Debatte liegt es natürlich nahe, in dieser Entsexualisierung die Konsequenz eines kryptopuritanischen «replays» des vertrauten Pansexualismus-Vorwurf gegen die freudianische Psychoanalyse zu sehen.

18 Bordwell 1985, 36ff.

jede negative Wertung –, fordern dem Zuschauer eine zusätzliche Anstrengung ab. War das Hollywood-Kino für die ideologiekritische psychoanalytische Filmtheorie noch eine Perversion und eine Schule des verkehrten Denkens, stellt es für Bordwell ganz im Gegenteil die „natürliche“ Form des filmischen Erzählens dar. Dass ein kognitivistischer Ansatz aber nicht zwangsläufig auf eine solche Naturalisierung der dominanten Erzählkinos hinauslaufen muss, zeigt das Rezeptionsmodell von Peter Wuss (1993). Seine drei Stufen der perzeptionsgeleiteten, der konzeptgeleiteten und der stereotypengeleiteten Rezeptionsstrukturen erlauben es, die Verarbeitung beliebiger Programme zu modellieren, ohne dass man deswegen einer bestimmten Organisationsform des filmischen Stimulus einen Vorrang einräumen müsste.¹⁹

3. Film, Kognition und Kultur

Dass die kognitive Filmtheorie die psychoanalytische nicht in dem Maß abzulösen und zu ersetzen vermochte, wie dies ihre Hauptvertreter wohl am Anfang hofften, liegt unter anderem daran, dass sie für einige zentrale Fragestellungen der psychoanalytischen Filmtheorie keine neuen Antworten bereithielt. Für die Beantwortung jener Fragestellungen, die sich auf die Psychologie des Textverstehens beziehen, verfügt die kognitive Filmtheorie über das differenziertere Vokabular und die beschreibungsmächtigeren Modelle. Was aber die kulturwissenschaftlichen Fragestellungen angeht, haben Ansätze wie die *cultural studies* oder die historische Rezeptionsforschung der psychoanalytischen (wie ohnehin auch der kognitiven Filmtheorie) in den Neunzigerjahren bei weitem den Rang abgelaufen. Im Folgenden möchte ich, zumindest in Umrissen, den Versuch unternehmen, einige dieser Fragen im Rahmen eines kognitiven Ansatzes wieder aufzunehmen und dabei in der Analyse den Aspekt des Textverstehens und den Aspekt der Konstruktion kultureller Bedeutung zusammen zu führen. Den Ausgangspunkt bildet eine Wiederbesichtigung des psychoanalytischen Konzepts der *suture*. Aus dieser folgt die Frage nach der Konstruktion kultureller Bedeutung, die schließlich in die Frage nach den Bedeutungspotenzialen von Begehren mündet.

3.1 Eine Lektion in *Suture*

Ursprünglich ein Konzept aus der lacanianischen Psychoanalyse, wurde das Konzept der *suture*, des Einnähens des Subjekts in die Signifikantenkette des Films, erstmals Ende der Sechzigerjahre von den Cahiers-Kritikern in die Filmtheorie eingeführt und zur Analyse der Sogwirkung von Schuss-Gegenschuss-Konfigurationen verwendet. Für den Zuschauer verlangt die erste Einstellung

19 Für einen Vergleich der Ansätze von Bordwell und Wuss vgl. Meyer 1996.

nach der zweiten, so die Überlegung, weil das Subjekt nach der Erfahrung der Fülle strebt und deshalb die Teilansicht eines Raumes durch ihre Gegenansicht ergänzen muss. Im ersten Moment des Erblickens einer neuen Einstellung erfährt der Zuschauer ein Gefühl der Fülle, doch bald schon fehlt ihm etwas, und die Ergänzung muss erfolgen. Bleibt sie aus, so stellt sich Angst ein. Eine filmische Konvention wie die unidentifizierte Subjektive, die im Horrorfilm den Standpunkt des Monsters markiert, verleiht dieser Analyse eine gewisse Plausibilität: Nicht zu wissen, wessen Blick wir da sehen, löst eine Beunruhigung aus.

Psychoanalytische Theoretiker verwendeten das Konzept der Suture bald auch, um Dinge zu erklären wie die Tendenz von Hollywood-Filmen, Geschichten so zu Ende zu erzählen, das keine offenen Fragen mehr blieben.²⁰ Die Überschätzung der Erklärungskraft des Suture-Konzepts durch seine Anwender böte Stoff für eine eigene psychoanalytische Untersuchung. In seiner engeren Fassung markiert es aber einen Punkt der systematischen Konvergenz zwischen psychoanalytischer und kognitiver Filmtheorie. Das „Einnähen des Subjekts in die Signifikantenkette des Films“ ist eine Metapher, die den Phänomenbereich der Prozesse abdeckt, die in der kognitiven Filmtheorie mit Konzepten wie Hypothesenbildung, Antizipation und kognitive Schließung verhandelt werden. Das Konzept der Suture neu beleben zu wollen, scheint wenig sinnvoll, sind die genannten Konzepte doch differenzierter und leichter operationalisierbar. Es könnte für die kognitive Filmtheorie aber produktiv sein, in ihren Beschreibungen der Mikroprozesse des Filmverstehens jenes psychologische Element von Angst stärker zu berücksichtigen, das im Konzept der Suture angesprochen ist.

Das Beispiel der Subjektiven des Monsters kann dies veranschaulichen. Was ist das Bedrohliche an der Subjektiven des Monsters? Was macht ihre irritierende Wirkung aus? Sie schafft eine bedeutsame Leerstelle im Situationsmodell des Zuschauers und irritiert die Gestaltschließungsprozesse, die auf eine Vervollständigung dieses Situationsmodells zielen. Ihre spezifische Effektivität verdankt sie aber einer Doppelung oder einer Spaltung. Man empathisiert zugleich mit den Protagonisten, die von ihrer Bedrohung nichts wissen, und mit der namen- und gesichtslosen Partei, von der die Bedrohung ausgeht. Hitchcock pflegte den Unterschied zwischen Suspense und Überraschung mit dem Beispiel der Bombe unter dem Tisch zu erklären. Überraschung liegt vor, wenn die Bombe einfach losgeht, Suspense, wenn die Zuschauer wissen, dass die Bombe unter dem Tisch liegt, die Protagonisten aber nicht. Die Subjektive des Monsters ergänzt, um es auf dieses Beispiel zu übertragen, den Suspense um die Einladung zur Empathie mit der Bombe, d. h. mit der nicht wahrgenommenen Bedrohung.

20 Für einen Überblick über die verschiedenen Bedeutungen des Suture-Konzepts vgl. Silverman 1986, 219–235; Heath 1981, 76–112.

Das Konzept der Suture in seiner engeren Fassung bietet einen Ansatzpunkt zur Beschreibung der spezifischen psychologischen Effektivität dieses Angebots: Angst entsteht, wenn der Gegenschuss ausbleibt und nicht preisgegeben wird, wer da blickt. Die Dynamik, die dadurch ausgelöst wird, beschreibt das Konzept der Suture nach dem Modell der Dialektik: Angst ist das Moment der Negativität, sie verlangt nach Aufhebung durch die Wiederherstellung der Erfahrung der Fülle. Tatsächlich aber ist mit der Angst, die die Subjektive des Monsters auslöst, auch eine gewisse Lust verbunden, eine komplexe Form der Angstlust, die wohl nicht zuletzt mit der Doppelung der Perspektive zusammenhängt.²¹ Die Chance für eine kognitivistische Analyse besteht in diesem Fall darin, die Angst, die sich an der Subjektiven des Monsters festmacht, nicht einfach nach bewährtem psychoanalytischem Muster nur als Anzeige des Mangels, des Fehlens von etwas zu lesen, sondern sie als eigenständigen Erlebnisgehalt aufzufassen: Als positives emotionales Moment, das einen produktiven Einbruch des vermeintlich Irrationalen in den rationalen Prozess des Textverstehens darstellt.

Nur vermeintlich irrational ist dieses emotionale Moment, weil es möglicherweise einen spezifischen Sinn hat. Um seine Rationalität erfassen zu können, muss man aber die Frage nach der Konstruktion von Bedeutung aufwerfen, oder in diesem Fall genauer: die Frage nach der Konstruktion der Bedeutung emotionaler Ereignisse im Film.

3.2 How does it feel to feel, and what does it all mean?

Der Gegensatz von psychoanalytischer und kognitiver Filmtheorie ist nicht zuletzt der Gegensatz einer hermeneutischen und einer stärker naturwissenschaftlich ausgerichteten Reflexion. Die Psychoanalyse umfasst neben der psychologischen Theorie bekanntlich auch eine hermeneutische Praxis, die latente Bedeutungen psychischer Phänomene freilegt und Bedeutungszusammenhänge rekonstruiert. Im therapeutischen Gespräch fügen sich bruchstückhafte Erinnerungen zu kohärenten Zusammenhängen und es ergeben sich Ursachen- und Motivketten, aus denen sich die behandelten Symptome erklären lassen. Die Kognitionspsychologie andererseits hält die Konstruktion von Bedeutung in der Regel für unproblematisch. Kognitionspsychologie ist die Psychologie der Informationsverarbeitungsprozesse. Sie geht davon aus, dass Mitteilungen bereits Bedeutungen tragen. Bedeutung ist also streng genommen kein Produkt des Informationsverarbeitungsprozesses und in diesem Sinn nicht von Interesse (Bruner 1990, 4).

Jerome Bruner, einer der Pioniere der Kognitionspsychologie, plädiert in seinem Spätwerk dafür, diese Bedeutungsvergessenheit der Kognitionspsychologie zu überwinden und das Interesse an den Prozessen der Bedeutungskon-

21 Zum Begriff der Angstlust vgl. Balint 1959.

struktion, von dem einst die kognitive Revolution ausgegangen war, zu erneuern.²² Bruners Impuls ist bislang nicht bis in die Filmtheorie vorgedrungen. David Bordwell unterzieht die Interpretationsmuster der psychoanalytischen Filmwissenschaft in *Making Meaning* einer eingehenden Kritik und formuliert auch schon eine knappe Antwort auf die Frage nach der Konstruktion von Bedeutung: Jede Kognition ist eine Interpretation, d. h. jede Verstehensleistung stiftet auch Sinn. Wie aber genau eine kognitionspsychologisch fundierte Filmtheorie aussehen könnte, die im Durchgang durch eine Beschreibung der Aktualgenese des Textsinns auch die kulturellen Relevanz der untersuchten Gegenstände erfasst, bleibt weiterhin abzuklären.

Die psychoanalytische Interpretationspraxis ihrerseits verfügt über verschiedene wohl etablierte hermeneutische Verfahren. Von der interpretierenden psychoanalytischen Theorie werden Spielfilme mitunter behandelt, als wären sie Fallgeschichten. Über den Held von Michael Powells Sexualmörderdrama *PEEPING TOM* erfährt man so zum Beispiel, dass er wohl nicht zum Triebtäter geworden wäre, hätte er als Kind nur mehr Liebe von seiner Mutter erfahren (vgl. Bronfen 1996). Dann wiederum erscheinen Filme als kollektive Symptome eines politischen Unbewussten, die gesellschaftliche Pathologien oder Neurosen zum Ausdruck bringen und auf ähnliche Weise dekodiert werden können wie die Symptome im therapeutischen Gespräch (Jameson 1992, 30ff). Ob man nun den Protagonisten eines Films behandelt, als hätte sein Handeln Symptomcharakter, oder ob man den Film als ganzen als Symptom behandelt: Beiden Lesarten liegt die gleiche Theorie der Aktualgenese des Textsinns zu Grunde, die Freudsche Theorie der Symptombildung, die auf der Beschreibung von Mechanismen der Traumarbeit wie Verschiebung und Verdichtung beruht. Traum, Symptom und Text sind für solche Lesarten als Gegenstände vergleichbar, insofern sie alle durch die Maskierung eines latenten Inhalts durch einen manifesten zustande kommen. Der latente Inhalt erschließt sich dabei in allen drei Fällen, in dem man sich zum manifesten Inhalt als Analytiker verhält und ihn dem Verdacht aussetzt, er sei durch Verschiebung und Verdichtung zu seiner aktuellen Gestalt gekommen.

Eine solche Ausdehnung der analytischen Technik auf die Filmanalyse birgt indes verschiedene Risiken. Behandelt man einen Spielfilm als Fallgeschichte, läuft man Gefahr, den Kunst- oder Artefaktcharakter des Gegenstands zu negieren. Spricht man von einem Spielfilm als Symptom eines politischen Unbewussten, so erweitert man individualpsychologische Kategorien unter der Hand zu soziologischen und reduziert die Gesellschaft mit einer großzügigen –

22 Bruner argumentiert „in favor of a renewal and refreshment of the original revolution, a revolution inspired by the conviction that the central concept of a human psychology is *meaning* and the process and transactions involved in the construction of meanings.“ (Bruner 1990, 33)

um nicht zu sagen: totalisierenden – Geste zum freudianischen Kollektivsubjekt. Schließlich aber schneidet man all jene Lesarten – d. h. all jene Formen der Aktualgenese des Textsinns – von der analytischen Erfassung ab, die nicht dem Muster der Inverdachtnahme des manifesten Textsinns durch einen psychoanalytisch geschulten Interpreten entsprechen. Oder anders gesagt: Die Ausdehnung der analytischen Technik auf die Filmanalyse verklärt die psychoanalytische Interpretation zum Normalfall der Rezeption.²³

Die historische Rezeptionsforschung entzieht solchen Verabsolutierungen den Boden, in dem sie in Abrede stellt, dass der Text an sich einen Sinn hat. Für Janet Staiger ist das Objekt der Analyse nicht der isolierte Text, sondern das soziale Ereignis der Rezeption und die Spuren und Protokolle, die es hinterlässt.²⁴ Die psychoanalytische Interpretation ist so gesehen durchaus eine legitime Lesart. Sie zeichnet sich ab von anderen gegenüber dadurch aus, dass sie über eine ausgefeilte Theorie der von ihr aufgedeckten Sinnstrukturen verfügt, aber sie ist eben doch nur eine Lesart unter vielen. Janet Staiger legt ihrer Analyse, ebenso wie Bordwell in *Making Meaning*, Textdokumente zu Grunde, also Filmkritiken und andere nachgelassene Protokolle der Rezeption. Fragt man aber nach den psychologischen Prozessen der Konstruktion von Bedeutung in der Rezeption, dann kann der Zugang nicht primär über Textdokumente erfolgen. Vielmehr muss man operationalisierbare Hypothesen entwickeln. Gefordert wäre dabei eine Beschreibung der Bedeutungskonstruktion, die der hermeneutischen Praxis und der „alltäglichen“ Rezeption gleichermaßen eine Theorie liefert und die Vielfalt der Rezeptionsweisen nicht hinter der Hypostasierung eines bestimmten Interpretationsmodells verschwinden lässt.

Jerome Bruner schlägt, zusammen mit anderen Autoren wie Donald Polkinghorne, Kenneth Gergen oder Donald Spence vor, das Problem der Bedeutung über eine Psychologie der Erzählung neu anzugehen (Straub 1998). Erzählung ist nach Bruner eine privilegierte Form der Konstruktion kultureller Bedeutung. Im Anschluss an Anthropologen wie Clifford Geertz geht er davon aus, dass eine Kultur aus einem Set von Normen besteht sowie einer Reihe von Werkzeugen der Interpretation, die es erlauben, Abweichungen von diesen Normen verständlich und nachvollziehbar zu machen. Geschichten erfüllen eine solche Funktion. Sie schaffen kulturelle Bedeutungen, in dem sie Abweichungen von der Regel explizieren (Bruner 1990, 47). Ihre Funktion besteht darin, intentionale Zustände handelnder Personen einsehbar zu machen, aus de-

23 Vgl. dazu auch Bordwell 1989a, 255.

24 „The object of analysis is an event, not a text: that is, it is a set of affective experiences produced by individuals from an encounter with a text or set of texts within a social situation.“ (Staiger 2000, 163)

nen sich verstehen lässt, weshalb es zu einer Abweichung von den kulturellen Normen kam.

Bezieht man in die Engführung von Filmanalyse und kognitiver Psychologie die Psychologie der Erzählung mit ein, dann ergibt sich die Möglichkeit, die Aktivität der Zuschauer nicht mehr nur als Aktivität der Informationsverarbeitung, Hypothesenbildung und Antizipation zu beschreiben, sondern auch als Aktivität der Konstruktion kultureller Bedeutungen. Das Kino, so könnte dabei eine Arbeitshypothese lauten, erklärt den Zuschauer nicht einfach die Welt und macht, Kraft seiner Konstitution als erzählendes Medium, Abweichungen von kulturellen Normen verständlich. Es erlaubt seinen Adressaten vielmehr selbst ein Spiel mit kulturellen Normen. Die Subjektive des Monsters erklärt die Normverletzung, die das Monster begeht, indem es sie empathisch nachvollziehbar macht. Damit wird aber nicht nur ein kognitives Bedürfnis befriedigt (wie lässt sich das Monster verstehen?), sondern auch ein emotives (wie fühlt es sich an, das Monster zu sein?). Die Subjektive des Monsters ist mit anderen Worten Teil eines Angebots des Kinos, Szenarien (a)moralischen Verhaltens emotiv und kognitiv durchzuspielen. Oder anders gesagt: das Kino nicht als moralische Anstalt oder als Schule des Denkens zu nutzen, sondern als moralisches Laboratorium.

3.3 Wider die Symptomatik des Begehrens

Das Filmsehen wäre demnach ein moralisches Experimentieren, das hinsichtlich seiner kulturellen Bedeutsamkeit befragt werden kann. Im Hinblick auf die emotionalen Anteile heißt das auch: Das Kino ist nicht so sehr eine Maschine für die zwanghafte Produktion und Befriedigung von sexuellem Begehren. Vielmehr ist es eine Bühne der experimentellen Inszenierung von Begehren.

In der Psychoanalyse wird Begehren genealogisch erklärt. Es entsteht aus einer ursprünglichen Erfahrung des Mangels und stellt sich ein, wenn sich die Erfahrung des Mangels, in wie stark variierten Form auch immer, wiederholt. Befriedigung ist in diesem Sinn immer eine Wiederherstellung einer ursprünglichen Fülle. In der psychoanalytischen Filmtheorie macht sich die Beschreibung von Begehren entsprechend immer an Konfigurationen des Mangels fest; Suture meint letztlich auch die Dialektik von Mangel und Befriedigung.

Eine Alternative dazu bieten Arbeiten analytischer Philosophen aus den Achtzigern und frühen Neunzigern, wie etwa Ronald de Sousas Studie zur Rationalität der Emotion.²⁵ De Sousa schlüsselt das Begehren nicht von seinem Ursprung her auf, sondern von seinem Ziel. Er unterscheidet verschiedene Typen des Begehrens unter anderem danach, ob sie auf eine punktuelle oder eine prozesshafte Form der Befriedigung abzielen, wobei das Begehren untrennbar mit

25 Vgl. de Sousa 1990, insbes. Kapitel 8, *Desire and Time*, sowie S. 205f.

dem entsprechenden Schlüsselszenario verbunden ist, also mit der Antizipation der Befriedigung, oder anders gesagt: mit einer Befriedigungsfantasie.

An die Stelle einer schematisierten Genealogie des Begehrens tritt so – vorerst wieder – die Typologie seiner Befriedigungsszenarien. Auf die Analyse von Filmen übertragen heißt das: Anstatt danach zu fragen, wovon die Subjektive des Monsters ein Symptom ist, belässt man sie in ihrem Eigenwert und fragt danach, woher ihre spezifische psychologische Effizienz rührt, d. h. welche Art von Befriedigungsszenario hier vorliegt. Ein solcher Perspektivenwechsel hat verschiedene Vorteile. Man lässt die psychoanalytische Metaphysik des Mangels hinter sich und läuft in der Analyse weniger Gefahr, das behandelte Beispiel zum Beleg einer metaphysischen Theorie zu reduzieren. Zudem schärft man seinen Blick für die Differenzen der verschiedenen Befriedigungsszenarien und entzieht sich dem Zwang, ihre Vielfalt auf eine einzige Quelle und einen einzigen ursprünglichen Sinn zurückzuführen.

Man muss mit anderen Worten „das und das, was so offenbar unvollständig erscheint, als etwas Vollständiges auffassen“, wie Wittgenstein die „Schwierigkeit des Verzichtens auf jede Theorie“ formuliert (1984, 138). Denn nichts würde dem Fächer der Lüste, die das Kino gewährt, weniger gerecht werden als eine Beschreibung, die hinter jeder neuen Ausfaltung nur das monotone Drängen desselben alten, kulturvorgängigen Triebes erkennt.

Literatur

- Arnheim, Rudolf (1957) *Film as Art*. Berkeley: University of California Press.
- Balint, Michael (1959) *Thrills and Regressions*. London: Whitacker.
- Baudry, Jean-Louis (1999) Ideological effects of the basic cinematographic apparatus. In: Leo Braudy, Marshall Cohen: *Film Theory and Criticism. Introductory Readings*. Fifth Ed. New York: Oxford University Press, S. 345–355.
- Bergstrom, Janet (1999) *Endless Night. Cinema and Psychoanalysis. Parallel Histories*. Berkeley/London: California University Press.
- Bordwell, David (1985) *Narration in the Fiction Film*. London: Wisconsin University Press.
- (1989a) *Making Meaning. Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- (1989b) A Case for Cognitivism. In: *Iris*, 9, S. 11–40.
- (1989c) A Case for Cognitivism. Further Reflections. In: *Iris*, 11, S. 107–112.
- Bronfen, Elisabeth (1996) Killing Gazes, Killing in the Gaze. On Michael Powell's PEEPING TOM. In: Zizek, Slavoj / Salecl, Renat: *Gaze and Voice as Love Objects*. Durham/London: Duke University Press, S. 59–89.
- Brooks, Peter (1994) *Psychoanalysis and Storytelling*. Oxford: Blackwell.
- Bruner, Jerome (1990) *Acts of Meaning*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Carroll, Noël (1990) *The Philosophy of Horror, or Paradoxes of the Heart*. London/New York: Routledge.

- (1996a) *The Image of Women in Film. A Defense of a Paradigm*. In seinem *Theorizing the Moving Image*. Cambridge: Cambridge University Press, S. 260–274.
- (1996b) *Mind/Film Analogies. The Case of Hugo Münsterberg*. In seinem *Theorizing the Moving Image*. Cambridge: Cambridge University Press, S. 293–304.
- Erdelyi, Matthew (1984) *Psychoanalysis. Freud's Cognitive Psychology*. New York: W. H. Freeman.
- Frijda, Nico (1986) *The Emotions*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Heath, Stephen (1981) *Questions of Cinema*. London/Basingstoke: Macmillan.
- Jameson, Fredric (1992) *Signatures of the Visible*. New York: Routledge.
- Metz, Christian (2000) *Der imaginäre Signifikant. Psychoanalyse und Kino*. Münster: No-dus, S. 64–70.
- Meyer, Corinna (1996) *Der Prozess des Filmverstehens. Ein Vergleich der Theorien von David Bordwell und Peter Wuss*. Alfeld/Leine: Coppi.
- Michotte, Albert (1948) Le caractère de “réalité” des projections cinématographiques. In: *Revue internationale de Filmologie*, Oct. 1948, S. 248–261.
- Mulvey, Laura (1989) *Visual Pleasure and Narrative Cinema*. In ihrem *Visual and Other Pleasures*. Bloomington/Indianapolis: Indiana University Press, S. 14–27.
- Münsterberg, Hugo (1996) *Das Lichtspiel. Eine psychologische Studie*. Hrsg. v. Jörg Schweinitz. Wien: Synema Publikationen.
- Musatti, Cesare (1960a) *Cinema e psicoanalisi*. In seinem *Psicoanalisi e vita contemporanea*. Torino: Paolo Boringhieri, S. 144–164.
- (1960b) *I processi attivati dal cinema*. In seinem *Psicoanalisi e vita contemporanea*. Torino: Paolo Boringhieri, S. 198–214.
- Ohler, Peter (1994) *Kognitive Filmpsychologie. Verarbeitung und mentale Repräsentation narrativer Filme*. Münster: MAKs Publikationen.
- Otto, Jügen H. / Euler, Harald A. / Mandl Heinz (2000) *Emotionspsychologie. Ein Handbuch*. Weinheim: Beltz.
- Plantinga, Carl / Smith, Greg M. (Eds.) (1999) *Passionate Views. Film, Cognition, and Emotion*. Baltimore/London: John Hopkins University Press.
- Schwan, Stephan (2001) *Filmverstehen und Alltagserfahrung. Grundzüge einer kognitiven Psychologie des Mediums Film*. Wiesbaden: Deutscher Universitäts-Verlag.
- Sierek, Karl / Eppensteiner, Barbara (Hrsg.) (2000) *Siegfried Bernfeld. Psychoanalyse. Filmtheorie. Der Analytiker im Kino*. Basel/Frankfurt: Stroemfeld.
- Silverman, Kaja (1986) *Suture*. In: *Narrative, Apparatus, Ideology*. Ed. by Philip Rosen. New York: Columbia University Press, S. 219–235.
- Smith, Murray (1995) *Engaging Characters. Fiction, Emotion, and the Cinema*. Oxford: Clarendon Press.
- Sobchack, Vivian (1992) *The Address of the Eye. A Phenomenology of Film Experience*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Sousa, Ronald de (1990) *The Rationality of Emotion*. Cambridge, MA/London: Harvard University Press.
- Staiger, Janet (2000) *Perverse Spectators. The Practices of Film Reception*. New York: New York University Press.
- Stam, Robert (2000) *Film Theory. An Introduction*. Oxford: Blackwell
- Straub, Jürgen (Hrsg.) (1998) *Erzählung, Identität und historisches Bewusstsein. Die psychologische Konstruktion von Zeit und Geschichte. Erinnerung, Geschichte, Identität. 1*. Frankfurt: Suhrkamp.

- Studlar, Gaylyn (1985) Schaulust und masochistische Ästhetik. In: *Frauen und Film*, 39, S. 15–39.
- Tan, Ed S. (1996) *Emotion and the Structure of Narrative Film. Film as Emotion Machine*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Weinberg, Steven (1998) The Revolution That Didn't Happen. In: *New York Review of Books* 45,15, S. 48–52.
- Wittgenstein, Ludwig (1984) *Bemerkungen über die Philosophie der Psychologie*. Frankfurt: Suhrkamp.
- Wuss, Peter (1993) *Filmanalyse und Psychologie. Strukturen des Films im Wahrnehmungsprozess*. Berlin: Ed. Sigma.

Initiation und Rezeptionssteuerung in Takeshi Kitanos HANA-BI

Bahnung des Verstehens über die Geschichte hinaus¹

1. Filmanfang und Initiation

„Erzählen“ ist eine kommunikative Tatsache, der es nicht allein darum geht, ihren Gegenstand zu entfalten, sondern zugleich den Adressaten der Erzählung durch den Text zu „führen“. Die Informationen, die der Erzähltext vermittelt, und die informationellen Strategien, die von ihm verfolgt werden, sind folglich doppelt gerichtet: einerseits auf die Erzählung und die von ihr hervorgebrachte fiktionale Welt, andererseits auf den Zuschauer, dessen Verstehensprozesse angeregt und gesteuert werden sollen. Peter Wuss spricht von der „Strukturierungsarbeit mentaler Prozesse“, die im Werk und seinen ästhetischen Funktionen vorgebildet seien (1993, 430), und Hans J. Wulff schlägt sogar vor, die Inferenzleistungen des Zuschauers als genuinen „Teil der Rhetorik des Textes“ (1999b, 2) zu fassen. Die Dramaturgie des Textes ist immer zugleich auch eine „Dramaturgie des Zuschauers“ (um einen Begriff zu verwenden, den Volker Klotz für das Theater und seine Aufführungspraxen geprägt hat; vgl. 1976).² Solchen Überlegungen folgend, möchte ich die Dramaturgie des Filmanfangs oder besser: der „Initialphase“ filmischen Erzählens als „System zur Initiation des Zuschauers in den Film und seine spezifische Form sowie zur Bahnung des Verstehens“ fassen. Die „Initialphase“ wird dabei als ein zeitlicher und gerichteter Gegenstand innerhalb des Textprozesses aufgefasst. Und die Untersu-

1 Dieser Text erschien zuerst in *Nicht allein das Laufbild auf der Leinwand... Strukturen des Films als Erlebnispotentiale*. Hrsg v. Jörg Frieß, Britta Hartmann & Eggo Müller. Berlin: Vistas, S. 95-114 (Beiträge zur Film- und Fernsehwissenschaft. 60.). Danken möchte ich Alexander Beyer, den Mitgliedern der Kieler Arbeitsgemeinschaft *Kognitive Dramaturgie des Films*, denen ich meine Überlegungen zur Initiation und zu HANA-BI vorstellen durfte und die viele wertvolle Hinweise und Anregungen beigesteuert haben, und insbesondere Jens Eder und Hans J. Wulff.

2 Wulff formuliert in diesem Sinn, radikal zugespitzt: „[...] man könnte die Kunst der Dramaturgie am Ende darin zu bestimmen versuchen, durch den Text und seine Strukturen einen kognitiven und emotionalen Prozess in der Aneignung des Textes zu steuern, der das eigentliche Ziel der Inszenierung ist, in dem sich der Text erfüllt.“ Der Text im engeren Sinne ist nur ein Mittel, um jenen anderen Prozeß zu initialisieren und zu kontrollieren. Der Dramaturg inszeniert also Denk- und Gefühlsbewegungen von Zuschauern. Auf dieses funktionale Zentrum sind alle anderen Elemente „die eigentliche Inszenierung ausgerichtet“ (1999, 4).

chung von Filmanfängen im Rahmen einer *Prozessanalyse* zielt folglich nicht auf starre Textstrukturen, sondern auf die narrativen und kommunikativen Strategien, die von der initialen Phase des Textes verfolgt werden.

Filmanfänge ‚legen die Spuren aus‘. Aufgabe des Filmanfangs ist es, nicht nur sämtliche textuellen Elemente und Register zu *initialisieren*, sondern mit der Erfüllung dieser Aufgaben zugleich den Verstehensprozess anzustoßen, zu strukturieren und für die ‚Verstrickung‘ des Zuschauers in die Fiktion zu sorgen. Mit dem Konzept von *Initiation* versuche ich entsprechend, die Operationen des Textes zu fassen, die auf die textpragmatischen Funktionen des Filmanfangs verweisen (vgl. Hartmann 1995). Das spezifische *initiatorische Programm* des jeweiligen Films bezieht sich dabei gleichfalls auf alle Elemente, Dimensionen, Schichten und Register der Narration und der textuellen und kommunikativen Verfasstheit. Der Filmanfang startet ein eigenes, umfassendes *Lernprogramm*.³

Den Anfang von Takeshi Kitanos HANA-BI (Japan 1997), dessen narrative und textuelle Strategien ich hier untersuchen möchte, betrachte ich dabei als Beispiel für *konfrontative Dramaturgien*, d. h. für ein narratives Format, das den einführenden, *expositorischen* Gestus normativer Dramaturgien stark zurücknimmt, den Zuschauer dem Geschehen und der filmischen Form gegenüberstellt und ihn so mit Erschwernissen des Filmverstehens konfrontiert. Ich werde an diesem besonderen erzählerischen Modus, der von Irritationsmomenten geprägt ist, zu zeigen versuchen, welche Verstehensangebote der Film macht, auf welch verschiedenen Ebenen textueller Verfasstheit er sich am und mit dem Anfang ‚zu verstehen gibt‘ und wie das initiatorische Programm des Films eine spezifische Form der Zuschauerteilhabe nahelegt. Ich gehe dabei von einem Gelingen filmischer Kommunikation aus und unterstelle, dass der zunächst irritierte Zuschauer nicht besinnungslos vor einem ihm unverständlichen Gegenstand ausharrt, sondern eine Modifikation und Adaption der unterlegten Schemata und (Form-)Erwartungen vornimmt. Wie vollzieht sich dieser Prozess? Wie signalisiert der Text den Modus seiner Informationsdarbietungsstrategien, sein *informationelles Design*? Wie stellt er den Zuschauer auf die zu erwartende narrative Form ein, wie regt er Zugangsweisen an und ‚blockiert‘ andere? Wie also etabliert er die rezeptive Ausrichtung auf den Text und die jeweiligen Formen, in denen sich das Verstehen vollzieht? Um solche Fragen werden die nachfolgenden Überlegungen kreisen und dabei die These zu belegen suchen, wonach dieser textuell gelenkte Prozess den Zuschauer weit mehr fordert, als es die Redeweise vom „Geschichtenverstehen“ (vgl. Bordwell 1985, 34) zu fassen vermag.

3 Bordwell und Thompson benutzen das Bild vom *Training* des Zuschauers durch den Filmanfang; vgl. 1986, 91.

2. Konfrontative Dramaturgie in Hana-Bi: Initiation als Entdeckungsreise

HANA-BI, der siebte Spielfilm von Takeshi Kitano, der in Japan als Fernsehstar ungemein populär ist,⁴ steht in der Reihe von Kitano's Yakuza-Filmen (VIOLENT COP [1989], BOILING POINT [1990], SONATINE [1993] und zuletzt BROTHERS [USA/Japan 2000]). In Venedig wurde der Film 1997 mit einem „Goldenen Löwen“ ausgezeichnet und machte Kitano als *Autorenfilmer* in Europa bekannt (Kitano zeichnet für Buch, Regie und Schnitt verantwortlich). In Japan hingegen war dieser Film, wie auch die anderen Filme Kitano's, ein kommerzieller Misserfolg, was vermutlich auch mit dem Gegensatz der dramaturgisch sperrigen und ‚langsamen‘ Filme zu Kitano's Fernsehimage zu tun hat.⁵

Eine kurze Plotsynapse soll das Verständnis der nachfolgenden Ausführungen erleichtern. HANA-BI erzählt vom Polizisten Nishi als einem, der vom Tod umgeben ist: Vor einigen Jahren starb sein Kind, nun ist seine Frau an Leukämie erkrankt und hat nicht mehr lange zu leben. Und während er sie im Krankenhaus besucht, wird sein Kollege und langjähriger Partner Horibe von einem Gangster niedergeschossen und ist danach querschnittsgelähmt, ein weiterer Kollege wird bei der Verhaftung des Täters getötet. Nishi quittiert seinen Job, holt seine Frau aus dem Krankenhaus nach Hause und entschließt sich zu einer gemeinsamen Reise mit ihr. Er frisiert ein Taxi zu einem Polizeiwagen um, zieht noch einmal seine alte Uniform an und überfällt eine Bank. Mit dem Geld begleicht er seine Schulden bei den Yakuza, einen Teil lässt er der Witwe des ermordeten Kollegen zukommen. Und seinem ehemaligem Partner Horibe, der jetzt, verlassen von Frau und Tochter, am Meer wohnt und aus Verzweiflung und Einsamkeit gerade einen Selbstmordversuch unternommen hat, schickt er Malutensilien. Horibe beginnt zu malen, während sich das Paar auf eine Reise quer durch Japan begibt: zum Fujiyama, zu Tempeln, in die schneebedeckten Berge, schließlich ans Meer. Dabei sind ihnen einerseits die geldgierigen Yakuza auf der Spur – Nishi bringt sie kurzerhand einen nach dem anderen um –, andererseits die ehemaligen Kollegen. Als sie ihn am Meer stellen, bittet Nishi um etwas Zeit und erschießt dann seine Frau und sich selbst. Während alldessen

4 Kitano verantwortet unter dem Namen Beat Takeshi, den er auch als Schauspieler in seinen Filmen führt, mehrere Fernsehshows gleichzeitig und ist so in Japan nahezu täglich im Fernsehen zu sehen, als TV-Comedian, Quizmaster, Talkshow-Host, Schauspieler, daneben schreibt er aber auch Kolumnen für große Tageszeitungen und hat seit einiger Zeit auch Erfolg als Maler; vgl. Möller 1998.

5 Dieser Hinweis dient hier auch als Entkräftung des Einwandes, die Filme seien hierzulande „nicht verstehbar“, weil sie einem völlig anderen Kulturkreis entstammen: Ich denke, ihr Erfolg in Europa deutet darauf hin, dass sie sehr wohl „verstanden“ werden, und Kitano hat auch in Interviews selbst wiederholt darauf hingewiesen, dass er seine Filme inzwischen dezidiert für den europäischen Markt konzipiert. Außerdem: Es geht mir auch keinesfalls um die Erschließung der „adäquaten“ Lektüre durch einen „idealen“ Zuschauer, sondern genereller: um die textuelle Ermöglichung von Filmverstehensprozessen.

durchbrechen Horibes farbenprächtige, naive Bilder rhythmisierend die Handlung, nehmen sie wie in symbiotischer Beziehung auf die Stationen der Reise und auf Nishis ablaufendes Leben Bezug.

2.1 Initialisierung des Nebeneinanders divergierender narrativer Modi

Eine vermeintlich einfache Geschichte von einem, der sein altes Leben hinter sich lässt und zu einer Reise aufbricht, von der er nicht mehr zurückkehren wird. Nur: Sie wird nicht in dieser Simplizität und Linearität erzählt, sondern der Plot entfaltet sich in zeitweilig verwirrender Achronologie, wobei die temporalen und kausalen Beziehungen zwischen den einzelnen Handlungsabschnitten systematisch ‚heruntergespielt‘ und verunklart werden. Der Plot wird auf zwei verschiedenen Zeitebenen dargeboten, deren Verhältnis zueinander zunächst unbestimmt ist. Die beiden Zeitebenen werden nebeneinander her entwickelt; Indikatoren, die auf eine Flashback-Konstruktion deuten würden und das achronologische Erzählen über psychologische Prozesse des Erinnerns aufschließen und so narrativ motivieren, gibt es nicht. Dazu kommt, dass die Gegenwartsebene noch zusätzlich mit kurzen schwach indizierten Erinnerungsflashbacks des Protagonisten durchsetzt ist, mit denen ein traumatisches Handlungsereignis vom Ende der Vergangenheitsebene sukzessive vervollständigt wird: Bei der Verhaftung des Täters in einer Einkaufspassage wird Nishi niedergeschlagen und muss, kurzzeitig ausser Gefecht gesetzt, mit ansehen, wie einer der beiden Kollegen erschossen, der andere schwer verwundet wird. Nishi tötet den Mörder mit einem gezielten Kopfschuss und feuert dann sein gesamtes Magazin auf die Leiche ab. Die einzelnen Erinnerungsfragmente dieses Erlebnisses werden dabei wiederum achronologisch dargeboten.⁶ Die beiden Erzählstränge fügen sich erst nach ca. 34 Minuten zusammen. Dann erst lässt sich die Handlungsvergangenheit zu einer Ganzheit zusammensetzen und sind die beiden Zeitebenen integrierbar. Das Verstehen des narrativen Puzzles wird zusätzlich dadurch erschwert, dass die Vergabe von Zeitindikatoren strikt verweigert wird und beide Erzählstränge von zahlreichen Ellipsen durchsetzt sind – und zwar sowohl *zwischen* den Szenen und Sequenzen, als auch *innerhalb* von Szenen.

6 Kitano auf die Frage, warum der Film im Unterschied zu den Vorgängern mit derart verschachtelten Zeitebenen arbeitet: „Ursprünglich dachte ich daran, alle Rückblenden in einen Block zu packen und den Rest dann in der Gegenwart stattfinden zu lassen. Während der Schnittphase wurde mir jedoch klar, daß eine derartig lineare Erzählstruktur weit weniger interessant sein würde – zumindest für meinen Geschmack. Damit begann jedoch ein Albtraum: Ich musste den Film um die vierzehn Male umschneiden, bis ich schließlich bei der heutigen Fassung angelangt war. Es ist eigentlich gar nicht meine Absicht gewesen, den Film mit einer komplexen Zeitstruktur zu versehen. Sie hat sich während des Schneidens dahin entwickelt.“ (Stodolka 1998, 27)

Mit der Etablierung solcher Verfahren fundiert und bahnt die Initialphase von HANA-BI einen Lektüreprozess, den ich mit Tony Ryans (1997a, 28) als „Entdeckungsreise“ bezeichnen möchte – ein phasisches, tastendes, vielschichtiges und latent unsicheres Unternehmen. Die Initialphase sorgt für Irritation: durch das Neben- und auch Gegeneinander verschiedener narrativer Modi und durch die Hervorkehrung eigenwilliger stilistischer Verfahren. Das folgende Einstellungsprotokoll von Titelvorspann und erster Szene soll helfen, die irritierende Erzählweise und die – in Kitano's eigenen Worten – „mathematische Montageform“ (vgl. Ryans 1997b, 29) des Films zu veranschaulichen:

Titelvorspann (unterlegt mit melancholischer Klavier- und Streichermusik):

Firmenlogo: „Office Kitano“

Mehrere Bilder Titelvorspann in traditioneller Form (Schrift auf schwarzem Hintergrund), dann

- #1: Zeichnung: ein halbaufgeschlagenes Drehbuch, „Vol. 7“ als Schrift auf dem Umschlag.
- #2: Zeichnung eines Engels [Überblendung zu:]
- #3: Zeichnung des Engels vervollständigt, jetzt vor farbigem Hintergrund, Kamera fährt zurück, leichte Drehung. Titel neben der Zeichnung weiter.
- #4: Farbige Zeichnung: rote und rosafarbene Blüten (Rhododendron), darauf eine geschwungene Notenrolle, Titel auf der Zeichnung weiter.
- #5: Farbige Zeichnung wie von Kinderhand auf schwarzem Tonkarton: eine Familie (Vater, Mutter, Kind) bewundern ein Feuerwerk. Titel auf der Zeichnung weiter.

Auftaktszene:

- #6: Blauer Himmel mit Wolken.
- #7: [Nah:] Zwei junge Männer in Arbeitskleidung (einer im Bildvordergrund, der andere als Beobachter dahinter) stehen vor einem Auto und Wohnkulissee und blicken starr nach vorn, Richtung Kamera (Abb. 1).
- #8: [Gegenschnitt, nah:] Ein Mann [Nishi, gespielt von Kitano] mit Sonnenbrille blickt starr geradeaus (den jungen Mann vorne an; Abb. 2). Blick nach unten als Übergang zu #9
- #9: [Sein POV:] Essensreste und Getränkeflaschen auf dem Kühler des Autos.
- #10: [Wie #8:] Blick zurück auf den Jungen. Merkwürdig ‚unpassender‘ Gesichtsausdruck: Nachsichtig? Väterlich?
- #11: [Panorama-Aufnahme:] Blick auf die gesamte Szenerie: Das Auto und die drei am Rande eines Parkdecks vor großstädtischem Wohngebiet, so weit von der Kamera entfernt, dass die Akteure kaum zu erkennen sind (Abb. 3).



Abb. 1-3 *HANA-BI* (Takeshi Kitano, Japan 1997)

- #12: [Sehr kurz!:] Griff in die Hosentasche, ein Gegenstand [nicht sichtbar] wird herausgezogen. Dazu ein Geräusch wie von einem Reißverschluss, nicht bildsynchron.
- #13: [Ähnlich wie #7, aber überaus kurz:] Die beiden Typen mit finsterem, reaktionslosem Gesichtsausdruck.
- #14: ‚Flatschendes‘ Geräusch. Blick durch die Windschutzscheibe des Autos nach draußen: Ein Lappen klatscht auf die Scheibe, der Punk im Blaumann putzt eifrig den Wagen. Nishi im Hintergrund schaut zu. [Zeitliche Ellipse zwischen #13 und #14.]
- #15: [Totale der Szene aus einer anderen Perspektive:] Der Typ auf dem Wagen, weiterhin putzend, der andere beobachtend dahinter, Nishi beobachtend am rechten Bildrand. Der Typ rutscht von der Kühlerhaube herunter, Nishi versetzt ihm noch zusätzlich einen Tritt. Keine Musik unter dieser Einstellung. [Überblendung zu #16:]
- #16: [Wiedereinsatz der Musik. Panoramaaufnahme:] Die Stadt von oben: Eine Brücke spannt sich über einen breiten Fluss. Autos fahren über die Brücke. Schwenk der Kamera nach rechts. Einblendung des Haupttitels [Kalligraphie in roter Farbe:] HANA-BI.
- #17: Wieder der Parkplatz. Schriftzeichen auf dem Boden: „Stirb!“ [dt. eingesprochen].
- #18: [Sehr lange Einstellung, graphische Verbindung zwischen #17 und #18:] Küstenstraße. Nishis Auto kommt ins Bild, fährt in den Bildhintergrund. Schwenk nach oben: Blauer Himmel mit weißen Wolken [ähnlich #6].

Die Auseinandersetzung auf dem Parkdeck: 13 Einstellungen, die in äußerster Verknappung eine einfache und ihrem Grundmodell nach sattem bekannte Kleinsthandlung, eine gewalttätige Konfrontation repräsentieren: Der Konflikt liegt auf der Hand, der Ablauf ist klar, und dennoch irritiert die knappe Szene. Der Film konfrontiert den Zuschauer unvermittelt mit einem ablaufenden Geschehen, setzt ihn mitten in eine Situation hinein und verzichtet auf jedwede Form der Einführung: weder in die Szene selbst – so gibt es z. B. keinen orientierenden *establishing shot*, und die Panorama-Aufnahme des Parkdecks ist eher von desorientierender Wirkung, sorgt doch der Sprung zwischen den Distanzen für einen perzeptiven Schock und erfordert eine mühsame Neuverortung im Handlungsraum – noch in die Geschichte, die hier (vermeintlich) beginnt.

Durch den Wegfall des Dialogs verzichtet der Film auf ein zentrales Verfahren der Informationsvergabe, etwa zur Einführung der Figuren und zu ihrer psychologischen Auskleidung. Die handelnden Figuren erscheinen wie Spielfiguren auf einem Schachbrett: typisiert, begrenzt in ihren Funktionen, den Regeln des Spiels gehorchend. Die Exponierung des Protagonisten, auf den sich das Zuschauerinteresse in der Anfangsphase primär richtet, erfolgt über sein auffallendes Verhalten und über die Blicke (deren Ausdeutung wird aber konsequent blockiert: durch ihre Starre, die Ausdruckslosigkeit der Mimik und die Sonnenbrille, hinter der sich die Figur versteckt⁷).

Der gewalttätige Akt selbst wird durch die Szenenauflösung elliptisiert und lediglich über die Tonebene repräsentiert: der Griff in die Hosentasche (zum Messer?) wird mit einem merkwürdigen, asynchronen Geräusch unterlegt; es folgt eine extrem kurze Einstellung der beiden Typen mit finsterem Gesichtsausdruck, dann der Umschnitt: ein ‚flatschendes‘ Geräusch – der Wischlappen des blonden Punks klatscht auf die Windschutzscheibe (gefilmt von innen, durch die Scheibe hindurch, was wiederum eine Neuverortung im szenischen Raum erfordert). Das (verfremdete) Geräusch ‚erfüllt‘ die Erwartungen eines gewalttätigen Aktes, indem es ihn impliziert. Das Geräusch gehört so verschiedenen Handlungskontexten an, ist ambivalent: Wenn der Punk von der Motorhaube herunterrutscht, wird retrospektiv klar, dass er in der temporalen Ellipse tatsächlich einiges abbekommen hat.

Das Verstehen der Situation ist trotz der perzeptiven Störmanöver⁸ gegeben, die Szene leistet jedoch in initiatorischer Hinblick einiges mehr und berührt darin verschiedene Funktionskreise, die ich aufrissartig benennen möchte.

7 Zu den Blickstrukturen und der ‚Blockade‘ der Blicke in HANA-BI vgl. Grisseman 1998.

8 Zum Konzept des „perceptual roughening“ als einem Verfahren zur Verfremdung oder ‚Verstelsamung‘ (im Sinne des russischen *ostranenie*) vgl. Thompson 1980.

- (1.) Der gewalttätige Auftakt legt als konventionalisiertes Muster des Action-Films unmittelbar das *Genre* fest und befördert damit entsprechende Zuschauererwartungen hinsichtlich des Aufbaus der *erzählten Welt* und der in ihr wahrscheinlichen Konstellationen, Konfliktstrukturen und Handlungsereignisse. Diese fiktionale Welt ist zugleich als *normatives Feld* zu fassen, wird doch hier das In-Geltung-Stehen eines Wertesystems exemplarisch vorgeführt: Dinge, die man nicht tut; Grenzüberschreitungen, die zu ahnden sind.
- (2.) Durch das modellhafte Vorführen des Verhaltens der solcherart plakativ gegebenen, typifizierten Hauptfigur erfolgt eine Fokussierung des Zuschauerinteresses. Eröffnet wird eine narrative Linie, die man als „behavioristische Charakterstudie eines merkwürdigen Menschen“⁹ umreißen könnte und die sich neben das Interesse an der (generisch eingegrenzten) Handlungsentwicklung schiebt.
- (3.) Die Grundlegung der erzählten Welt bedingt auch die Ausrichtungen der „Erwartungsaffekte“, werden über den Aufruf des Gewalttopos doch weitere gewalttätige Aktionen wahrscheinlich (vgl. Wulff 1985, 60ff). Damit ist aber zugleich die *kommunikative Rolle* des Zuschauers berührt, der sich selbst fragen muss, ob das ‚sein‘ Format und ‚seine‘ Ansprachemodalität ist: Bin ich bereit und willens, mich auf das, was ich erwarte, auch einzulassen? Die rezeptive Ausrichtung des Zuschauers umfasst damit neben dem Abschreiten des intertextuellen Raumes immer auch eine Form der Selbstbefragung und -evaluation.
- (4.) Die generisch geprägten Wissensbestände und Erwartungsmuster des Zuschauers werden zugleich eingeklammert: durch die elliptische Darstellung von Gewalt, die dem Genreformat zuwiderzulaufen scheint. Die Szene führt die unkonventionelle Form der Gewaltdarstellung in HANA-BI ein: Der gewalttätige Akt findet zumeist (aber eben nicht grundsätzlich, rezeptive Sicherheit wird auch in dieser Hinsicht nicht gewährt) im *Off-screen space* statt und wird lediglich über den Ton, einen Schatten am Boden, das Hineinspritzen von Blut in den Bildkader oder über die Blicke der Figuren in den *Off-Raum* repräsentiert,¹⁰ was zu einer Verschiebung des Stellenwerts von Gewalt führt: Gewalt ist hier nicht Ausdruck von zugespitzten und psychologisch motivierten Konflikten, die in eine genreübliche Spannungsdramaturgie eingelassen wären; betont wird vielmehr die Alltäglichkeit, Banalität und Lakonie der Gewaltausübung. Mit dieser ‚Flatsch-und-zack-Manier‘ der Gewaltdarstellung arbeitet der Film an der Dedramatisierung der Erzählstruktur und sorgt für die *Ausdünnung der*

9 Diese treffende Bezeichnung verdanke ich Vinzenz Hediger.

10 Zu diesen Strategien äußert sich Kitano in Horwarth 1998, 75.

Genreerzählung. Die dramaturgische Form und szenische Repräsentation von Gewalt ist nur ein Indiz dafür, wie HANA-BI die Genremuster des Yakuza- und Polizeifilms als vorgewusste Erzählstereotype fasst, als eine narrative Hülle, von der sich der Film im Verlauf immer mehr befreit.

- (5.) Diese Form der Rückbindung an das intertextuelle Feld und das Hervorkehren des filmischen Stils legt die Enunziation und ihr Kalkül mit dem Zuschauer und seinen Wissensbeständen offen. Für den Zuschauer andererseits werden über solche Verfahren und die Anbindung an das VIOLENT COP-Image der Kitano-Figur Rückschlüsse möglich auf einen impliziten Autor, dem Wirkungsabsichten und eine filmische ‚Handschrift‘ zugesprochen werden. Auch solche Bewegungen im intertextuellen und meta-narrativen Raum, die das kommunikative Verhältnis berühren, sind Bestandteil der Strukturbildungsversuche des Zuschauers.

Am Ende der kurzen Szene sind verschiedene Spuren narrativer Entwicklung gelegt. Im Rahmen von Kohärenzstiftungsversuchen, die sich am ‚Normalformat‘ der Genreerzählung orientieren und auf die besondere Relevanz von Anfangsinformationen verlassen, dürfte das „Stirb!“-Zeichen auf dem Asphalt dahingehend operationalisiert werden, die beiden Jungs in Blaumännern in einer Art ‚kognitiven Warteschleife‘ mitzuschleppen und die Wiederaufnahme des konkreten Konflikts zu unterstellen. Andererseits ist der Tod ein Hauptmotiv des Films, an dessen Ende Nishi seiner Frau und sich selbst das Leben nimmt, und das Zeichen wird so als symbolisierender Gestus lesbar, abgelöst von den konkreten Handlungsereignissen: zwei mögliche Richtungen, die der Text anbietet.

Die Szene führt modellhaft das Genre, die Hauptfigur, zentrale Bestimmungstücke der erzählten Welt wie die Anlage der Figuren und den Topos der alltäglichen Gewalt, aber auch Erzählweise, Rhythmus und das deutlich hervortretende stilistische Register des Films (geprägt durch elliptische Montage, einen eigenwilligen Umgang mit dem filmischen Raum, Verfremdungen und Synchronie des Tons ein und etabliert damit ein *Neben- und Gegeneinander unterschiedlicher narrativer Modi und Strategien*: das Genreformat, das zugleich als ‚eingeklammert‘ erscheint, und den Modus der *art cinema narration*, dem der Stil zuarbeitet (vgl. Bordwell 1985, 205ff). Beiden korrespondieren ganz unterschiedliche Erwartungsfelder, antizipative Tätigkeiten und Teilhabeformen des Zuschauers. Dessen Aufgabe ist es, über die generischen und modalen Rahmungen und damit über die Angemessenheit der eigenen Schemabildung zu befinden.

2.2 Narrative Puzzlespiele und Formen der Zuschaueraktivität

Das narrative Möglichkeitsfeld ist demgegenüber noch einigermaßen vage, und der Zuschauer erwartet nach dem Einstieg *in medias res* von der nächsten Szene nun informationelle Grundlegung, Exposition der Handlungsprämissen und der zu erwartenden Konflikte und Orientierung innerhalb der erzählten Welt. Der Film folgt zwar vermeintlich diesem dramaturgischen Format und den damit verbundenen Erwartungsmustern (so ‚bedient‘ der weitere Verlauf das Genre und legt Spuren in Hinblick auf die Handlungsentwicklung), zugleich rückt er aber von einer stringenten Informationspolitik ab und wartet mit neuerlichen Irritationsmomenten auf, die verschiedene Versuche zur Befragung des Materials und zur Kohärenzstiftung anregen. Der Wunsch nach schneller Erschließung des Handlungszusammenhangs erweist sich als problematisch; der Zuschauer wird in eine komplizierte Ratetätigkeit verstrickt.

In der Sequenz nach dem Auftakt wird das personelle Nahfeld Nishis eingeführt: Wir lernen seine Kollegen bei der Polizei kennen, die Hierarchien und sozialen Rollen scheinen auf, und die Situation der Überwachung eines mehrfachen Mörders wird etabliert, dabei zugleich die Härte des Polizeidienstes und die zeitliche Beanspruchung der Polizisten betont. Über den Dialog wird Nishis Frau eingeführt, wir erfahren aus den Gesprächen der Kollegen von ihrer Krebserkrankung (sie hat Leukämie) und vom Tod des Kindes.

Eröffnet wird dieser Abschnitt mit einer Autofahrt durch die Straßen der Stadt. Das Auto wird von außen gezeigt, darüber liegt ein Dialog (durch die Autoscheiben ist undeutlich zu erkennen, dass keiner der Insassen tatsächlich spricht), der narrative Informationen vergibt: über das Verhältnis von Nishi zu seinem Kollegen Horibe, der neben ihm auf der Rückbank sitzt, über ihre langjährige Freundschaft und ihre Ehefrauen. Es wird damit auf die im klassischen Hollywoodkino übliche Form des Dialogs in expositorischer Funktion zurückgegriffen: Die Figuren tauschen Informationen aus, die letztendlich an den Zuschauer adressiert sind und dazu dienen, ihn informationell ‚auf Stand‘ zu bringen und so für schnelle Orientierung in der erzählten Welt zu sorgen (durch die Asynchronität von Bild und Ton und die fehlende Zuordnung zu den Sprechern erweist sich dieses Verfahren aber zugleich als eine solche Technik, wird reflexiv).

Während dann der Fahrer des Wagens losgeschickt wird, um Manschus einzukaufen, bleiben Nishi und Horibe im Auto zurück. Horibe erkundigt sich nach dem Gesundheitszustand von Nishis Frau und schlägt dem stoisch schweigenden Nishi einen Besuch im Krankenhaus vor, was dieser kurz mit „Nicht nötig“ beantwortet. Das Thema der Krankheit ist eingeführt, das dann in den Gesprächen der Kollegen mehrfach aufgegriffen und umkreist wird. Der Text sorgt in diesem Punkt für informationelle Redundanz, lässt den Zuschauer aber zugleich über das Verhältnis von Nishi zu seiner Frau im Unklaren.

Als Nishi dann doch seine Frau im Krankenhaus besucht, sitzen sich beide lange schweigend gegenüber. Hier tritt der filmische Stil, wie er sich in der *mise-en-scène* und in der *decoupage* zeigt, ganz ins Zentrum: Die Figuren werden abwechselnd als isoliert voneinander gezeigt, dann wiederum als eng aufeinander bezogen. Gestört wird diese Untersuchung des Beziehungsgefüges durch den Überfall auf Horibe, der unvermittelt in Form einer Alternationsmontage (das genaue zeitliche Verhältnis zwischen den beiden Vorgängen wird auch hier nicht angezeigt) in die Szene eingeschnitten wird: Das dramatische Geschehen draußen, das indes wiederum völlig undramatisiert und spannungslos dargeboten wird, durchbricht eine von Handlung weitgehend befreite Szene, in der die Erzählzeit stillzustehen scheint.

Nishi erfährt von dem Vorfall, nachdem ihm der Arzt seiner Frau eröffnet hat, dass es für diese keine Hilfe mehr gäbe und sie jetzt zu Hause besser aufgehoben sei. Die Nachricht vom Überfall beendet unvermittelt die Sequenz, ohne dass eine Entscheidung gefallen wäre, ohne dass Handlungskonsequenzen aufschienen (dass Nishi tatsächlich seine Frau nach Hause zurückgeholt hat, wird später ersichtlich, narrativ betont wird dieser Umstand nicht).

Es scheinen hier unterschiedliche Dimensionen des Textverstehens auf, die ich wie folgt umreißen möchte:

- (1.) Der Szenenwechsel erfordert einen Neuaufbau der Situation und eröffnet das *narrative Puzzle*, das den Film für die nächste halbe Stunde prägt: Weder ist der temporale Zusammenhang zwischen Auftaktszene und der Autofahrt (in einem silberfarbigen Wagen) durch die Straßen der Stadt, mit der diese Szene beginnt, klar, noch lassen sich zwei entsituierte, aus dem Handlungskontext herausfallende Einstellungen integrieren, die den Protagonisten an sein dunkles Auto gelehnt zeigen (Einstellung #21 und #22). Erst wenn in der zwölften Filmminute an diese Bilder angeknüpft wird (in Einstellung #60), erweist sich, dass der Plot auf zwei verschiedenen Zeitebenen entwickelt wurde, dass die Auftaktszene der Handlungsgegenwart angehört hat und die Szene nach dem Filmtitel Teil der Handlungsvergangenheit sein muss! Denn jetzt sieht man Nishi zunächst wiederum an das dunkle Auto gelehnt, danach zusammen mit dem im Rollstuhl sitzenden Horibe am Meer. Der Text vergibt keine eindeutigen Hinweise zum temporalen und räumlichen Zusammenhang zwischen Auftaktszene (die mit der Autofahrt die Küstenstraße entlang endet) und der Szene am Meer. Eine abschließende Integration der einzelnen Episoden und ihrer Teilstücke, die von der Initialphase des Films dargeboten werden, ist beim ersten Sehen kaum möglich und führt zu einer Befragung des ‚Fabel-Puzzles‘ hinsichtlich seiner generellen Relevanz für das Textverstehen: Wenn mir die exakte Auflösung nicht gelingt, wie gehe ich dann mit dem Gezeigten um? Andere Zugänge zur Ge-

schichte werden erprobt: Anstelle der letztgültigen Erschließung der Vorgeschichte tritt die Festlegung eines groben Vorher-Nachher-Schemas, das als völlig hinreichend erscheint, um über die prinzipielle (statt präzise) Kausalität der Ereignisse befinden zu können und damit ein ausreichendes Maß an kognitiver Kontrolle und Übersicht zu erlangen. Der durch die Puzzlestruktur zunächst erzeugte Druck, die Teile zusammenzusetzen, wird allmählich abgestreift. Das Einstellen auf die Form des Darbietens und Erzählens umfasst ein Sich-Einlassen auf eine andere Form der Teilhabe. Erzielt wird darüber so etwas wie eine kontemplative Haltung: abwarten und beobachten, wie die Geschehnisse aufeinander folgen.

- (2.) Die Szene führt mit der Geschichte der Frau, die durch die Gespräche der Kollegen eröffnet wird, eine zweite narrative Linie neben der Genreerzählung (Polizei-/Gewaltlinie) ein: eine sehr zurückgenommene Liebesgeschichte. (Sie tritt im weiteren Verlauf immer mehr in den Vordergrund und dominiert schließlich die zweite Hälfte des Films.) Die Suche nach Informationen richtet sich entsprechend neben der Erkundung der Vorgänge in der narrativen Vergangenheit auf die anfänglich unklare Beziehung des Ehepaares. Etabliert werden so *verschiedene Richtungen des narrativen Interesses und unterschiedliche Formen der Suche nach Informationen*.
- (3.) Die zweite Handlungslinie legt den *Modus der Verhaltensbeobachtung* von Nishi und der schweigenden Miyuki nahe. Der Film betont die Angemessenheit dieser Wahrnehmungsweise, etwa indem er das sozial auffällige Verhalten des Protagonisten, das in der Auftaktszene als Motiv gesetzt wurde, in weiteren Situationen vorführt: etwa in seiner merkwürdigen Entgegnung auf Horibes Vorschlag, die todkranke Frau im Krankenhaus zu besuchen, oder auch in einer Episode, in der er mit zwei Jugendlichen auf der Straße Baseball ‚spielt‘: Als Horibe zu den untergebenen Polizisten, die im Überwachungswagen vor dem Haus des gesuchten Verbrechers ausharren, vom „schweren Schicksal, das er [Nishi] zu tragen hat“ spricht, wird, während Horibes Stimme weiter aus dem *Off* zu hören ist, Nishi mit den Ballspielern gezeigt: Er willigt freundlich ein, ihnen den Ball zuzuspielen, holt wie ein Profi aus, wirft dann aber den Ball unvermittelt seitlich weg ins endgültige Aus und feixt dazu stumm. Die Narration bildet durch solche Episoden eine „Topik-Reihe“ (vgl. Wuss 1993) aus, die auf einem Wiedererkennen ähnlicher typischer Verhaltensmuster gründet. Die Darstellung ist dabei strikt entpsychologisiert, setzt auf die enthüllende Wirkung vermeintlich marginalen Geschehens und nutzt dabei auch informationelle Widersprüche: Horibes trauriger Bericht über Nishis familiäre Situation läuft dessen paradoxem Verhalten beim Ballspiel zuwider.
- (4.) Mit der Episode von den ballspielenden Jungen wird eine Kette slapstickartiger Einlagen um komische Nebenfiguren eingeführt und damit an das

Wissen um das Image der *TV-personality* Kitano appelliert (und die fiktionale Welt durch solche enunziativen Hinweise aufgebrochen).¹¹ Mit solchen, die Erzählung rhythmisch durchziehenden Momenten, werden – wie auch in der Parallelmontage von Nishis Krankenhausbesuch und dem Überfall auf Horibe – *tonale Brüche* organisiert (das Komische durchbricht die melancholische Grundstimmung, der Schock der Gewaltszenen durchbricht die Stillstellung der Handlung und den Modus der Beobachtung). Diese tonalen Brüche tragen zu einer Dezentrierung der Erzählung bei und wirken zugleich auf die Form der Zuschauererfahrung ein.

- (5.) Eingeführt wird aber auch *das Nebeneinander unterschiedlicher informationeller Strategien*: neben die Verweigerung zentraler Informationen und das Herunterspielen wichtiger Handlungsereignisse tritt die Beiläufigkeit, mit der zentrale Informationen gleichsam fallengelassen werden. Neben im normativen Verständnis handlungsarmen Szenen stehen Momente großer Geschwätzigkeit und des Ausbreitens von Nichtigkeiten; so findet sich ein blödsinniger Streit zwischen Horibe und dem Fahrer des Wagens um zuviel eingekaufte Manschus eben nicht zufällig am Filmanfang, sondern fungiert als Vorgabe einer informationellen Strategie des Films. Mit Hilfe *expositorischen Sprechens*, das auf informationelle Redundanz zielt, werden die Handlungsprämisse (den bevorstehenden Tod der Frau, die zeitraubende Arbeit bei der Polizei) dargelegt, ohne dass diese narrativ umgesetzt würden (indem etwa gezeigt würde, dass der Protagonist darauf reagiert, Ziele formuliert und Konsequenzen aus der Situation zieht). Was hier stattfindet, ist eine permanente Infragestellung der Kausalität von Ereignissen als kohärenzstiftendes Moment von Geschichten.

2.3 Etablierung des Diskursuniversums und der Teilhabemodalität

Der Zuschauer tritt diesem merkwürdig changierenden Diskurs jedoch nicht unvorbereitet gegenüber: Die *Titelsequenz* ist in vielerlei Hinsicht von rahmen- der Funktion, färbt den narrativen Diskurs ein und ist so als eine bedeutende semantische Geste aufzufassen. Sie sorgt für die thematisch-symbolische Grundlegung des Films, setzt das den gesamten Text umspannende *Stimmungsregister*, den *mood* des Films (vgl. dazu Smith 1999), und sorgt damit für die modale, atmosphärische und emotionale Ausrichtung. Ihr kommt damit *priming*-Funktion in einem umfassenden Sinn zu.

- (1.) Von zentraler Bedeutung ist dabei die auffällige Musik von Joe Hisaishi, die wie eine Übernahme musikalischer Konventionen des klassischen Hollywood-Kinos wirkt.¹² Das musikalische Thema, getragen von Klavier und

11 Daniel Edwards (2000, 2f) weist darauf hin, dass die Figur, die von Kitano verkörpert wird, nie ganz in der fiktionalen Welt aufgeht, sondern dahinter immer der Darsteller sichtbar bleibt.

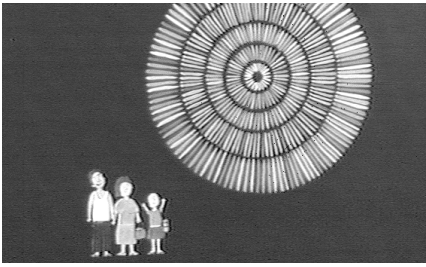


Abb. 4 *Motivische Ketten: die Familie vor der Feuerblume (HANA-BI, Takeshi Kitano, Japan 1997)*

Streichern, ist zunächst von melancholischem Charakter und nimmt dann Umschwünge zu einem euphorischen Gestus. Es gestaltet ein Changieren zwischen Todesmotivik und Lebensbejahung, das die Erzählung tiefensemantisch prägt. Diese musikalische *Themensetzung* umgreift den gesamten Text und wird von der narrativen Instanz als Form der pathetischen Hervorhebung und zur emotionalen Aufladung der eigentlich ‚brettartigen‘ Dramaturgie verwandt.¹³ Sie steht im Widerspruch zur fast parametrischen Narration des Films¹⁴ und sorgt für eine intensive emotionale Erfahrung auch dort, wo eigentlich nichts passiert (vgl. Ryans 1998, 32).

- (2.) Die Titelsequenz knüpft die musikalische an eine plakative *bildliche Symbolik*. Gezeigt werden naive Bilder: ein Engel (im christlichen Kontext Bild des Todes und der Erlösung), blühende Blumen mit einer Partitur und schließlich: die kindlich anmutende Zeichnung einer Familie, bestehend aus Vater, Mutter und Kind, die gemeinsam das Schauspiel einer ‚Feuerblume‘ (so die wörtliche Übersetzung von „Hanabi“ – der Titel bereits birgt den Dualismus der Erzählung in sich¹⁵; Abb. 4) am nächtlichen Himmel bewundert. Ausgelegt werden hier *motivische Ketten*, kreisend um ‚Familie‘, ‚Blumen‘ und ‚Feuerwerk‘ (als tatsächliches Feuerwerk, aber

12 Tony Ryans gemahnt sie an Max Steiner; vgl. 1998, 32.

13 Ähnlich beschreibt Smith (1999), wie die atmosphärische Grundstimmung eines Films, seine „global mood“ durch einzelne emotional aufgeladene Momente, so genannte „emotion markers“, bestätigt werden müssen, um gewissermaßen ‚wachgehalten‘ zu werden. Und Serge Daney sprach einmal von der „Emotion des Anfangs“ (zit. n. Beylot 1993, 74), die man vielleicht auch als eine Art temperierendes Moment in textpragmatischer Hinsicht verstehen könnte.

14 Das Konzept der „parametrischen Narration“ stammt von Bordwell (vgl. 1985, 274ff). Er beschreibt damit einen Modus, der den filmischen Stil als partiell unabhängig von Handlungsfunktionen begreift und ins Zentrum der Aufmerksamkeit rückt. HANA-BI befördert die Wahrnehmung in diesem narrativen Modus durch die Darbietung „nichtigen“ Geschehens, durch die „Stillstellung“ der Zeit, den Beobachtungsmodus und die Hervorkehrung des filmischen Stils.

15 Ralph Eue erläutert den Filmtitel unter Rückgriff auf das Presseheft: *Hanabi* [...] bedeutet Feuerwerk. Wobei der in der lateinischen Umschrift *Hana-Bi* unüblicherweise gesetzte Bindestrich das Wort in seine gegensätzlichen Bestandteile zerlegt: *Hana* (wörtlich: Blume) bedeutet Leben, *bi* (wörtlich: Feuer) steht für Schüsse, und der Bindestrich, der die Worte verbindet *und* trennt, ist das Symbol des Todes (Eue 1998a, 39; Herv.i.O.).

auch als Mündungsfeuer), die durch den gesamten Film hindurch entwickelt werden. Das Bild von der Familie, die das Feuerwerk betrachtet, begründet ein Thema des Films, das im Verlauf in immer neuen Variationen berührt wird: Gezeigt wird das Auseinanderbrechen von Familien – das Kind von Nishi und Miyuki ist tot, der erschossene Kollege hinterlässt Frau und Kind, Horibe wird als Krüppel von seiner Familie fallengelassen. Familie als (kindlich-)naives Wunschbild: Der thematische Diskurs eröffnet eine Hinterfragung der Ideologie von ‚Familie‘ und ‚Familienwerten‘. Die Titelsequenz weist so auch auf die symbolische Bedeutung der naiven Gemälde Horibes vorweg, die dieser ja nur zu malen beginnt, um irgendetwas zu tun, was die leere Zeit auszufüllen vermag. Die kindlich anmutenden Zeichnungen Horibes durchziehen die gesamte Erzählung und kommentieren Nishis Leben, das parallel zu Horibes weitererzählt wird. Horibe und Nishi sind aufeinander bezogen weniger als Aktanten, denn als Parallelfiguren im thematisch-symbolischen Universums des Films: zwei Fälle, um daran den unterschiedlichen Umgang mit Schicksalsschlägen, mit dem Tod, aber auch dem Leben zu demonstrieren (vgl. Ryans 1998, 32).

- (3.) Diese Entfaltung des *thematischen Diskurses* ist eine textuelle Dimension und ein Angebot zur Gestaltbildung neben dem Narrativen (und ‚oberhalb‘ der Handlung). Eröffnet wird der symbolisch-normative Raum der Erzählung, den ich mit einem von Etienne Souriau entliehenen Begriff (der diesen indes nicht so weit fasst) als „*Diskursuniversum*“ (1997, 141) bezeichnen möchte. Ich meine damit das imaginäre Universum, die erzählte Welt des Films in einem umfassenden Sinn: als Summe der Seins- und Möglichkeitsbedingungen für die Entfaltung der Geschichte einerseits, zugleich aber auch als Horizont der Themen, Vorstellungen, Werte und Ideologien, die im narrativen Prozess immer auch evoziert und ausgekleidet werden.
- (4.) Dem Pendeln des Textes zwischen der Entfaltung des thematischen Diskurses einerseits und der Handlungsentwicklung andererseits sowie dem Wechsel der narrativen Modi korrespondieren wiederum *tonale Brüche*: Neben die lakonische Gewalt(erfahrung) tritt die melancholische Anlage der zweiten narrativen Linie, die durch die Musik hervorgehoben wird. Diese Spannung zwischen der elegischen Grundstimmung des Films und der lakonischen und lustlosen Gewalt, die den Film rhythmisierend durchzieht, zwischen Todesnähe und Entdeckung der Schönheit des Lebens trägt wesentlich zur Gliederung der erzählten Welt bei.¹⁶: Der Text gestal-

16 Vassé behauptet eher ein ausbalanciertes Nebeneinander zweier narrativer Foci und sieht die tonalen und generischen Brüche des Films plakativer als fundiert in „la violence et le cynisme

tet einen fundamentalen *Dualismus* auf allen Ebenen seiner Verfasstheit, der sich vor allem in den Parallelisierungen und Symbolisierungen zeigt. Dieser Dualismus bestimmt nicht allein die erzählte Welt, sondern auch das kommunikative Verhältnis. Der harsche Bruch der Eröffnungsszene zur durch die Titelsequenz etablierten Stimmung versetzt den Zuschauer in eine Art ‚Hab-Acht-Haltung‘ der Narration gegenüber. Der Reizwechsel zwischen Titelsequenz und Auftaktszene begründet auch ein Pendeln des Zuschauers zwischen unterschiedlichen *Erwartungsaffekten*: Die Setzung von Gewalt in der Eröffnungsszene produziert andere Erwartungsaffekte als die Themen- und Stimmungssetzung durch die Titelsequenz.¹⁷

Ralph Eue (1998b) beschreibt die changierende Form des Films, die ich hier als textuelle Bedingung einer spezifischen rezeptiven Ausrichtung verstanden wissen will, mit den Worten:

Die ständig spürbare Anwesenheit des Todes in seinen [d.i. Kitanos] Filmen bewirkt dagegen, die Kostbarkeit des Lebens deutlich zu machen. Es sind Haikus in der Form von Gangsterfilmen.

Dieses Oszillieren des filmischen Diskurses zwischen zwei verschiedenen narrativen Linien, zwischen zwei narrativen Modi und zwischen dem thematischen und dem narrativen Interesse lässt sich als „Dominante“ des Films beschreiben (vgl. Thompson 1988): Der Film offeriert sich mit seinem Anfang als hybride Form und fordert eine abwartende rezeptive Haltung, eröffnet ein Spiel mit den narrativen Modi und stilistischen Registern¹⁸ und greift damit aus

du milieu de la pègre contre le pathétisme et le tragique d'un couple confronté à la maladie et à la mort“ (1997, 18). Ich würde dagegen behaupten, dass am Anfang zwar beide Stränge etabliert werden, dass aber zugleich das Zurücktreten der Yakuza-Geschichte und damit des Genreformats im narrativen Verlauf als Fokusverlagerung der Narration bereits in der Titelsequenz vorbedeutet wird.

- 17 Die Titelsequenz stellt keine ‚prä narrative Phase‘ des Films dar, ist kein ein bloßer textueller ‚Saum‘, der den Eintritt in die Fiktion zwar organisiert, ihr selbst aber vorgeschaltet bleibt, wie verschiedentlich behauptet wird (vgl. etwa Odin 1980; Christen 1990; Beylot 1993). Sie erweist sich als Ort, dem weitreichende Bahnungsfunktionen in semantischer und pragmatischer Hinsicht zukommen und der Erwartbarkeiten auf unterschiedlichen Ebenen produziert.
- 18 Um Missverständnissen vorzubeugen: Mit seinem spielerischen Umgang mit gegensätzlichen narrativen Formen übersteigt der Film den Modus der „art cinema narration“, der ja vielfach unter Rückgriff auf Ecos Konzept des „offenen Kunstwerkes“ oder Lotmans „sujetlosem Text“ charakterisiert wird; vgl. Wuss 1990. Der Film ist eben nicht schlichtweg als Abweichung vom ‚klassischen‘ Erzählkino zu beschreiben, sondern als Amalgamierung eines Filmgenres und damit einer Spielart der, wenn man so möchte, ‚Mainstream‘-Dramaturgie mit stilistischen Verfahren und Techniken der Denarrativisierung, wie sie im ‚Autorenfilm‘ seit Ende der 50er Jahre in Auseinandersetzung mit dem und in Abgrenzung vom klassischen Erzählkino entwickelt wurden; vgl. Wuss 1993.

auf die kommunikative Verfasstheit und die Positionierung des Zuschauers, die Form seiner Ausrichtung auf die erzählte Welt und die filmische Form, die Form der Aneignung und des Verstehens.

Ersichtlich wird hier die *Bedeutung des Anfangs in pragmatischer Hinsicht*: Gefordert ist eine Befragung und Überprüfung der zu Grunde gelegten Schemata, die Bewegungen im metadramaturgischen und metanarrativen Raum notwendig macht, dabei auch auf das kommunikative Verhältnis abzielt und eine Selbstbefragung und -verortung des Zuschauers umfasst: Was will der Text von mir? Was will er vermitteln, welche Rolle habe ich dabei zu spielen? Auf was muss ich mich einstellen? Zurückzuweisen ist damit Casettis (metaphorische) Redeweise vom „kommunikativen Kontrakt“ (vgl. Casetti 1994) sowie die davon abgeleitete spezifische Behauptung, Eröffnungssequenzen übernehmen so etwas wie die Konstruktion eines kohärenten Adressaten (Casetti 1995, 125), weil hier bereits sämtliche Elemente etabliert wurden, die die Realität des Films im Folgenden bestimmen (ibid., 126). Ich würde dem entgegenhalten: Der Anfang macht zwar Vorgaben und Angebote, aber diese sind eben nicht eindeutig und fix, sondern im Fluss: dynamisch, widersprüchlich, changierend und modifizierbar, wie am Beispiel von HANA-BI gezeigt werden konnte. Denn von Sicherheit hinsichtlich der filmischen Form, der narrativen Linie, der Ansprachemodalität durch den Text und somit Sicherheit bezüglich der eigenen Rolle kann hier lange über die Eröffnungssequenz hinaus nicht die Rede sein.

3. Schichtenmodell der textuellen und kommunikativen Verfasstheit des Films

Aus der Analyse der informationellen Strategien, die am Anfang eines Films verfolgt werden, lassen sich folglich Einsichten in die textuelle und kommunikative Verfasstheit des narrativen Films gewinnen, die hier in thesenhafter Zuspitzung genannt seien:

- Die einzelnen Elemente des Erzähltextes weisen andere als ausschließlich narrative Bindungen auf, wie am Beispiel der Themenentfaltung, Formen der Symbolisierung und Parallelisierung, der Auskleidung der erzählten Welt als *Diskursuniversum* des Textes ersichtlich wird. Wulff spricht von „symbolische[n] Ordnungen ‚oberhalb‘ der Handlung“ (1999a, 16). Berührt wird damit auch die Ebene der *Enunziation*, der Akt des Aussagens, der den filmischen Text hervorbringt und ihn als Auszusagendes ausweist (vgl. Metz 1997).¹⁹

19 Vgl. Odin (1994, 37), der in seinem semiopragmatischen Modell die Operationen des Zuschauers am Text vergleichbar differenziert in in a) solche, die sich auf den *repräsentationellen* Status von Bildern und Tönen beziehen, b) *diskursive* Operationen (wie den Entwurf einer erzählten

- Diese Funktionskreise berühren immer auch den *kommunikativen Rahmen* textueller Strategien, etwa über die mit ihnen verfolgten Wirkungsabsichten, dergestalt, dass der Zuschauer darüber befinden muss, was der Film resp. der konstruierte implizite Autor ‚von ihm will‘ und ob er sich darauf ‚einlassen‘ möchte. Das kommunikative Verhältnis ist Prozessen der Evaluation unterworfen (vgl. Wulff 1999a, 75) und damit notwendig *reflexiv*.
- Die Strategien der Initialisierung der textuellen Elemente und ihrer Bindungen wirken also auf die Form der Rezeption ein; die Initiation des Zuschauers lässt sich auch beschreiben als eine spezifische ‚Ausrichtung‘ auf die Fiktion. Die hier wiederholt verwendete Redeweise von der *Teilhabemodalität*, die allmählich ausgebildet wird, zielt somit auch auf die Ausrichtung der Erwartungsaffekte am Text. Die textpragmatischen Initiationsfunktionen umfassen kognitive und affektive Momente.

An den Initialisierungs- und Initiationsfunktionen des Filmanfangs zeigt sich die grundlegende *Multifunktionalität* textueller Elemente und narrativer Strategien. Bereits Lotman sprach von den „Fähigkeiten der Textelemente, in mehrere Kontextstrukturen einzugehen“ (1972, 96). Das *initiatorische Programm* des Films präfiguriert ganz verschiedene Aktivitäten des Zuschauers, die sich textseitig eben nicht ausschließlich über ein narratives „Frage-Antwort-Modell“, das Modell der „erotetic narration“ (Bordwell 1985; Carroll 1988) adäquat beschreiben lassen. Vielmehr erscheinen die narrativen Problemlöseprozesse als eingebettet in andere Formen der Gestaltbildung. In der Aneignung schließt der Zuschauer den Text interpretativ auf und greift dabei auf das kommunikative Verhältnis aus: die Bedingungen, Regelhaftigkeiten und kommunikativen Absichten. Ein Modell des narrativen Textes scheint hier auf, das ich mit Wulff als „Modell der ‚geschichteten Rahmen‘“ (1999a, 290) des Filmtextes bezeichnen möchte. Ein solches Modell der textuellen Rahmungen oder Klammern umfasst die oben herausgearbeiteten Dimensionen und Ebenen filmischer Signifikation, die über den Erzählprozess immer auch hervorgebracht werden: die *Textgestalt* als integrativen Rahmen und *Kommunikation* als umgreifende Klammer, Zweck und Ziel des Erzählens (vgl. *ibid.*, 12).

Peter Wuss hat einmal kurz und treffend formuliert: „Künstlerische Form ist mit Kommunikation verbunden und realisiert sich erst in ihrer Aneignung“ (1993, 9). Der Text signalisiert diese kommunikative Intentionalität und damit die besondere Rolle und Aufmerksamkeit, die dem Zuschauer als Adressaten filmischer Kommunikation zukommt. Ich habe hier zu zeigen versucht, dass die

Welt und einer Erzählung, d. h. Prozesse der Diegetisierung und Narrativisierung) und c) *enunziative* Operationen (d. h. solche, die den Diskurs als Auszusagendes und damit als Produkt eines Aussageaktes nehmen).

Initiation des Zuschauers durch den Filmanfang als umfassender und vielschichtiger Prozess zu begreifen ist, der ganz unterschiedliche Ebenen und Dimensionen des Textes berührt, verschiedenartige rezeptive Tätigkeiten neben der narrativen Strukturbildung anregt und bahnt und somit für unterschiedliche Möglichkeiten der Erfahrung am und mit dem Text sorgt – ein Verstehen über die Geschichte hinaus.

Literatur:

- Beylot, Pierre (1993) *Premières images*. In: *Focales*, 2, 1993, S. 73–80.
- Bordwell, David (1985) *Narration in the Fiction Film*. Madison: University of Wisconsin Press.
- /Thompson, Kristin (1986) *Film Art. An Introduction*. Second ed. New York: Knopf.
- Carney, Raymond (1993) Complex Characters. In: *Kinemathek*, 81, S.13–18 („John Casavetes“).
- Carroll, Noël (1988) *Mystifying Movies. Fads and Fallacies in Contemporary Film Theory*. New York: Columbia University Press.
- Casetti, Francesco (1994) The Communicative Pact. In: *Towards a Pragmatics of the Audiovisual*. Vol. 1. Hrsg. v. Jürgen E. Müller. Münster: Nodus Publikationen, S. 21–31.
- (1995) Face to Face. In: *The Film Spectator. From Sign to Mind*. Ed. by Warren Buckland. Amsterdam: Amsterdam University Press, S. 118–139.
- Christen, Thomas (1990) Absolute beginnings. In: *Zoom. Film und Medien*, 23, S. 8–14.
- Edwards, Daniel (2000) Never Yielding Entirely Into Art: Performance and Self-Obsession in Takeshi Kitano's HANA-BI. In: *Senses of Cinema*, 10, November 2000. [<http://www.sensesofcinema.com/contents/00/10/hanabi.html>. Zugriff am 11.11.2000]
- Eue, Ralph (1998a) Gangsterdämmerung? HANA-BI und die Yakuza-Trilogie von Takeshi Kitano. In: *Filmbulletin*, 1, S. 37–40.
- (1998b) Mister Shock Value. In: *Die Tageszeitung* v. 22.01.1998.
- Grissemann, Stefan (1998) Hate Art. Blickkontakte und Blickblockaden in den Filmen Takeshi Kitano. In: *Meteor*, 12, S. 63–65.
- Hartmann, Britta (1995) Anfang, Exposition, Initiation. Perspektiven einer pragmatischen Texttheorie des Filmanfangs. In: *Montage/AV* 4,2, S. 101–122.
- Horwarth, Alexander (1998) „Ich bin wie ein Schwamm.“ Takeshi Kitano im Gespräch mit Alexander Horwarth, am 11. November 1997 in Hamburg. In: *Meteor*, 12, S. 71–81.
- Klotz, Volker (1976) *Dramaturgie des Publikums. Wie Bühne und Publikum aufeinander eingehen, insbesondere bei Raimund, Büchner, Wedekind, Horváth, Gatti und im politischen Agitationstheater*. München/Wien: Carl Hanser.
- Lotman, Jurij M. (1972) *Die Struktur literarischer Texte*. München: Fink.
- Metz, Christian (1997) *Die unpersönliche Enunziation oder der Ort des Films* [frz. 1991]. Münster: Nodus Publikationen.
- Möller, Olaf (1998) Alle Scheiße Japans auf einem Haufen. Beat Takeshi: Komiker, Kommentator. In: *Meteor*, 12, S. 59–63.
- Odin, Roger (1980) L'Entrée du spectateur dans la fiction. In: *Théorie du film*. Ed. par Jacques Aumont & Jean Louis Leutrat. Paris: Albatros, S. 198–213.

- (1994) Sémio-pragmatique du cinéma et de l'audiovisuel. Modes et institutions. In: *Towards a Pragmatics of the Audiovisual*. Vol. 1. Hrsg. v. Jürgen E. Müller. Münster: Nodus Publikationen, S. 33–46.
- Ryans, Tony (1997a) Flowers and Fire. In: *Sight & Sound* 7,12, S. 27–28.
- (1997b) Silent Running. Kitano Takeshi Talks to Tony Ryans about Editing in the Head and Challenging Death. In: *Sight & Sound* 7,12, S. 29.
- (1998) Then the Fireworks [Review]. In: *Sight & Sound* 8,8, S. 32–33.
- Smith, Greg M. (1999) Local Emotions, Global Moods, and Film Structure. In: *Passionate Views. Film, Cognition, and Emotion*. Ed. by Carl Plantinga & Greg M. Smith. Baltimore/London: The Johns Hopkins University Press, S. 103–126.
- Souriau, Etienne (1997) Die Struktur des filmischen Universums und das Vokabular der Filmologie [frz. 1951]. In: *Montage/AV* 6,2, S. 140–157.
- Stodolka, Jörg (1998) Interview Takeshi Kitano. In: *Splattng Image*, 33, S. 27–29.
- Thompson, Kristin (1980) Early Sound Counterpoint. In: *Yale French Studies*, 60, S. 115–140 („Cinema/Sound“).
- (1988) *Breaking the Glass Armor. Neoformalist Film Analysis*. Princeton, N.J.: Princeton University Press.
- Vassé, Claire (1997) HANA-BI. Les mélanges explosifs. In: *Positif*, 441, S. 18–19.
- Wulff, Hans J. (1985) *Die Erzählung der Gewalt. Untersuchungen zu den Konventionen der Darstellung gewalttätiger Interaktion*. Münster: MAKs Publikationen.
- (1999a) *Darstellen und Mitteilen. Elemente der Pragmasemiotik des Films*. Tübingen: Narr.
- (1999b) *Hypothese und Antizipation als Elemente einer dramaturgischen Beschreibung*. Unveröff. Manuskript, vorgestellt auf der Sitzung der AG „Kognitive Dramaturgie des Films“ am 23./24.03.2000 an der Christian-Albrechts-Universität zu Kiel.
- Wuss, Peter (1990) *Die Tiefenstruktur des Filmkunstwerks. Zur Analyse von Spielfilmen mit offener Komposition* [1986]. 2., durchgesehene Aufl. Berlin: Henschelverlag Kunst und Gesellschaft.
- (1993) *Filmanalyse und Psychologie. Strukturen des Films im Wahrnehmungsprozeß*. Berlin: Edition Sigma.

Jörg Schweinitz

Von Filmgenres, Hybridformen und goldenen Nägeln

1927 bemerkt Juri Tynjanow, einer der Theoretiker des Russischen Formalismus, zur Frage nach der jeweiligen Spezifik literarischer Gattungen mit Blick auf den Roman:

Der Roman, eine scheinbar geschlossene, sich im Laufe von Jahrhunderten immanent entwickelnde Gattung, erweist sich als uneinheitlich, als veränderlich; sein Material wechselt [...] und die Merkmale der Gattung selbst evolutionieren. Die Gattungen ‚rasskas‘, ‚powest‘ wurden [...] im System der zwanziger und vierziger Jahre des vorigen Jahrhunderts anders bestimmt, als wir es tun. (Tynjanow 1982, 37f)

Tynjanow zog aus dieser Sachlage (schon in einem drei Jahre älteren Text) den Schluss, dass es unmöglich sei,

eine *statische* Definition der Gattung zu geben, die alle Erscheinungen der Gattung in sich einschließen würde: die Gattung verschiebt sich; die Linie ihrer Evolution ist gebrochen, keine Gerade, und diese Evolution vollzieht sich eben auf Kosten der ‚grundlegenden‘ Merkmale der Gattung: das Epos verliert seinen erzählenden Charakter, die Lyrik den einer emotionalen Kunst usw. (1982, 9)

Mit anderen Worten, Tynjanow arbeitete heraus, dass auch die literarischen Gattungen jener ständigen Evolution unterliegen, die er für literarische Phänomene generell als kennzeichnend empfand. Es ging ihm nicht allein darum, den Wandel der Zuschreibungen zu den jeweiligen Gattungs- resp. Genrebezeichnungen zu registrieren. Er forderte von den Literaturwissenschaftlern vor allem, in der Konsequenz dem verbreiteten Streben zu entsagen, klar abgrenzbare, in sich logisch kohärente und überzeitliche Gattungsbegriffe und ausgeklügelte Systeme von Gattungen resp. Genres zu konstruieren.

Statt dessen meinte er:

Jeder Terminus der Literaturtheorie muss die konkrete Folge konkreter Fakten sein. Man darf nicht, von den außer- und überliterarischen Höhen der metaphysischen Ästhetik ausgehend, gewaltsam zu einem Terminus die ‚passenden‘ Erscheinungen ‚heraussuchen‘. Der Terminus ist konkret, die Definition evolutioniert wie das literarische Faktum. (ebd., 30)

Literarische Evolution war einer der Schlüsselbegriffe Tynjanows. Er beruhte vor allem auf der Beobachtung, dass bestimmte Formen innerhalb des literarischen Diskurses einer Zeit allmählich konventionell werden (oder in der Terminologie der Russischen Formalisten: der *Automatisierung* unterliegen), um danach wieder zu verfallen und außer Gebrauch zu geraten. Auf die *Automatisierung* folgt der Kampf mit anderen, vielfach mit jüngeren Formen und schließlich die Ablösung einst gebräuchlicher Formen oder auch die neue „Verwendung alter Verfahren [...] [mit] neuer konstruktiver Bedeutung“ (ebd., 13).

Tynjanow sprach von „beweglichen, evolutionierenden historischen Reihe[n]“ (ebd.). Diesen Reihen nachzuspüren – in anderen Worten: der Dynamik des Konventionellen, des Relativ-Beharrenden –, sah er als Aufgabe der Literaturwissenschaft an, nicht aber die Konstruktion statischer Begriffe und Systeme. Gerade der spannende Prozess der Reihenbildung liege ja „bei einer statischen Betrachtung außerhalb des Blickfeldes“ (ebd.).

Obwohl all dies schon in den zwanziger Jahren so bedacht und beschrieben worden war, galt es längst nicht als Gemeingut, als die Filmwissenschaft in den endsechziger und siebziger Jahren – vor allem in den USA – ihr Interesse den *Filmgenres* zuwandte.

Statt das Evolutionäre und Relative von Genrebegriffen hervorzuheben, betonten die meisten Konzepte in dieser Zeit eher das Statische und suchten nach „grundlegenden“ Merkmalen. Das hatte damit zu tun, dass man sich für die Filmgenres traditionell vom einzelnen Filmen her interessierte. Die Idee vom Genre lief auf ein allgemeines Schema hinaus, vor dessen Hintergrund der einzelne Film als dessen individuelle Variation lesbar wird. Die Folge war: viele Theoretiker suchten das Dynamische und Variable vor allem in der Anverwandlung des Genres durch den einzelnen Film. Das Genre selbst interessierte demgegenüber als (mehr oder weniger) *stabile* Folie.

Die Situation änderte sich aber auch nicht durchgreifend, als viele Theoretiker begannen, sich stärker für die Wiederholungsstrukturen des Populären an sich zu interessieren – und mithin auch für Genres, insbesondere für die des klassischen Hollywood. Jetzt verbanden Filmtheoretiker den Begriff *Genre* gern mit dem Konzept des Mythos resp. mit einer theoretischen Lesart von My-

thos. Man brachte Genres in Verbindung mit Grundbedürfnissen der Menschen nach Imagination, die im Kern seit Urzeiten unwandelbar, also ahistorisch seien. Solche mythischen Formen weisen eine „bei allem Wechsel merkwürdig konstante Geschichte“ auf, so hatte der amerikanische Mythenforscher Joseph Campbell einmal formuliert (1999, 13). *Genres* interessierten vor dem Hintergrund einer solchen Denktradition als archetypische Formen. Die Folge: alles Evolutionäre, sich Wandelnde geriet dieser Interpretation zur bloßen Verkleidung, zur oberflächlichen Variation des Immergleichen und war allenfalls in zweiter Linie von Interesse. Wenn Campbell in seiner Studie zur vergleichenden Mythenforschung *expressis verbis* nach dem „allen Völkern gemeinsame[n] Grundschemata der mythischen Abenteuer“ suchte (und letztlich Wladimir Propps Herangehen an die russischen Zaubermärchen ins Universale hochrechnete), so beschrieb das den Kern der letztlich auf *Statik* und „grundlegende“ Merkmale ausgerichteten Denkweise eines solchen Mythenansatzes. Diese erfasste in den 70er Jahren – mehr oder weniger direkt – auch große Teile der strukturalistisch-mythologisch orientierten Filmgenre-Theorie, die sich allerdings eher auf Levi-Strauss bezog als auf Campbell.

Campbell kam indes in jüngerer Zeit zu Ehren. Christopher Vogler überträgt in seinem populären Buch *Die Odyssee des Drehbuchschreibers. Über die mythologischen Grundmuster des amerikanischen Erfolgskinos* (1998) dessen Mechanik der archetypischen Narrationsformen unmittelbar auf den Film. Erwähnenswert deshalb, weil Vogler damit am Ende der neunziger Jahre nahezu eine Massenaufgabe (im Vergleich zu anderen filmtheoretisch geprägten Büchern) erreichte.

Selbst noch in Genretheorien, die sich stärker für kulturelle Wandlungen interessierten, welche sich in den Genreformen niederschlugen – wie etwa in der von Cawelti (1969, 381–390) – blieb der Rückgriff auf einen mythologischen Kernbestand ein Grundgedanke, und entsprechende Rückverweise auf antike und klassische Genres – denen gegenüber alle kulturellen Wandlungen tendenziell als sekundäre Variationen erscheinen – gehörten zum Repertoire des Denkens.

Für die Verweigerung eines konsequent evolutionären Blicks mag aber noch ein anderes Moment eine Rolle gespielt haben. Dem traditionellen Denkstil, der die Geisteswissenschaften lange dominierte, waren fließende Kategorien ohne feste Abgrenzung – Kategorien, die nicht den Gesetzen der formalen Logik folgen – fremd. So suchten auch Filmwissenschaftler immer wieder mit Vehemenz nach klaren und stabilen Indikatoren, die es erlauben, systematisch einzelne Genres als fixe Kategorien der Logifikation abzustecken. Dabei hatte man – sinnvollerweise – vor allem solche Korpora von Filmen im Blick, die allgemein als konventionelle Größen akzeptiert waren. Filmgruppen, deren Ähnlichkeit durch (im weitesten Sinne) serielle Tendenzen in der Studioproduktion zustan-

de gekommen waren und deren Genrenamen in der Sprache der *Filmpublicity* und der *Kritik* als eingebürgert galten, – also keine *synthetischen* Klassifikationen auf höchster Abstraktionsebene vom grünen Tisch. Vor allem auf den Filmwestern, also ein besonders langlebiges Genre, bezogen sich entsprechende Versuche gern.

Viele Theoretiker waren unzufrieden damit, wenn es lediglich bei dem einen Indikator für die Kategorienbildung blieb, der im Genrenamen ausgestellt wurde. Den Beteiligten an den Genrediskursen Anfang der 70er Jahre erschien die Beschränkung auf den Indikator des Genrenamens vielfach als „tautologisch“. Man spürte, dass z. B. *Western* mehr verband als der pure Handlungsort des „Westens“. Was man abzubilden suchte, waren dichtere Geflechte von Ähnlichkeiten. Diese sollten als fixe Systeme von Invarianten formalisiert werden, als „Filmsysteme“, wie etwa auch Christian Metz 1971 in *Sprache und Film* formulierte (1973, 139ff), oder als „Superstrukturen“, wie van Dijk literarische Genres zu erfassen suchte (1980, 128–136).

Mit anderen Worten, es bestand die Sehnsucht, *Genres* als mehr oder weniger invariante intertextuelle Strukturschemata zu entwickeln. Ganz in diesem Geiste forderte Stuart Kaminsky noch 1985 in seinem Buch *American Film Genres*:

Genre im Film muss, wenn es eine Bedeutung haben soll, einen klar begrenzten Rahmen bieten, eine begrenzte Definition. Die Filme müssen klar definierte Konstanten aufweisen, so dass Traditionen und Formen in ihnen deutlich gesehen werden können und sich nicht in Abstraktion auflösen. (1985, 7)

Schließlich gehe es bei einem Genre um ein „Korpus, eine Gruppe oder Kategorie ähnlicher Werke“, „deren Ähnlichkeit als *das Teilen einer hinreichenden Zahl von Motiven* definiert wird“ (ebd., 9, Hervorhebungen vom Autor).

Das Interesse an ganzen Geflechten konventionell gewordener Formen war durchaus produktiv. Denn wenn Genreanalysen einen Sinn haben sollen, dann den, sich auf jeweils spezifische Zusammenballungen solcher Formen zu beziehen. Die Vorstellung jedoch, die Konstruktion von Genres als strukturelle Invarianzsysteme vornehmen zu können, definiert durch eine notwendige und hinreichende Zahl von Indikatoren, musste in die Irre führen. Immer wieder war man mit der inneren Heterogenität und der Dynamik dessen konfrontiert, was die eingebürgerten Genrebegriffe bezeichneten. Letztere war mit Blick auf *Filmgenres* noch viel offensichtlicher als es im Literaturbetrieb des 19. Jahrhunderts der Fall war, auf den sich einst Tynjanow bezog.

Die Entwicklung des Western ist ein gutes Beispiel dafür. Zusammengehalten wird dieses Genre (im Unterschied zu anderen) immerhin durch eine äußer-

liche Klammer: den Westen. Also durch die Ansiedlung der Geschichten an der Bruchlinie zwischen Wildnis und vorrückender amerikanischer Zivilisation, woraus einige relativ markante äußere Ähnlichkeiten resultieren (Kleidung, Pferde, Waffen etc. und das Hantieren mit den Letzteren). Aber das Erzählte, die Art der Geschichten und der Figuren, und vor allem auch die Art des Erzählens, der Stories, der Dramatisierung und der visuellen Präsentation unterscheiden sich seit den ersten Stummfilmwestern über die Jahrzehnte hinweg bis zu den so genannten Postwestern außerordentlich. Und selbst die erwähnten äußeren Ähnlichkeiten sind nicht statisch. Es sieht fast in jedem Jahrzehnt im „Westen“ anders aus. Selbst das Kostümbild unterscheidet sich noch markant, wenn man zum Beispiel Filme der dreißiger mit solchen der sechziger und siebziger Jahre vergleicht. Die langen Mäntel des Italowestern bilden nur das auffälligste Indiz der Veränderung.

Immerhin ergaben sich *jeweils für eine gewisse Zeit und für ein jeweiliges Subsegment* des Genres präferierte und dichtere Gewebe von Ähnlichkeiten, von wiederkehrenden Formen sowohl im Bildlichen als auch hinsichtlich bestimmter dramaturgischer Techniken und Handlungselemente, ja zum Teil hinsichtlich gewisser Storytypen. So bildete sich nach den vielfältigen, sich allmählich ausdifferenzierenden Westernmodellen der Frühzeit in den zwanziger und dreißiger Jahren etwa die große epische-heroische Form heraus, später dann in den Fünfzigern die Erzählungen über müde alternde Helden, noch später die Geschichten um gänzlich unheroische Kopfgeldjäger und als erste Form des offenen Genre-Recycling die generisch selbstreflexiven Konstruktionen des Italowestern mit ganz neuer Bild- und Musikinszenierung. Etwas vereinfachend gedacht, zeigt sich das Genre als eine Generationsfolge von jeweils offen strukturierten Geflechten stereotyper Formen. Innerlich zerfallen diese Generationen noch einmal in bestimmte Filmreihen und in Erzähl-Kreise: Der epische Western der zwanziger und dreißiger Jahre produzierte etwa den ikonographischen und narrativen Komplex um den transkontinentalen Eisenbahnbau und den um die Siedlertrecks, die in den Westen ziehen, oder auch den Storytyp, der die Rettung einer Stadt vor finsternen Mächten ins Zentrum rückt.

Hinter dieser fortgesetzten Dynamik des scheinbar Stabilen steht ein Grundcharakteristikum von *Genre*. Genres sind „Instanzen des Gleichgewichts“, wie Stephen Heath das einmal fasste (1981, 16). Sie beruhen auf dem sich Einschleifen – der allmählichen Konventionalisierung – von Wirkungstechniken und Formen, welche sich als wirksam und effizient erwiesen haben, wenn es darum geht, zwischen den Bedingungen der Filmproduktion (ökonomische Interessen in den Studios, technische Möglichkeiten etc.) und den Dispositionen möglichst großer Adressatengruppen (historisch geprägt durch Vorerfahrungen mit Film, durch die sozialpsychologische Situation etc.) zu vermitteln. Es versteht sich, dass es zu einem Wandel filmischer Genreformen kommt, wenn sich im Gefüge

wesentliche Veränderungen vollziehen, oder auch, wenn sich bestimmte Muster soweit einschleifen, das sie beginnen, moralisch zu verschleifen oder emotional zu verblassen. Das heißt, die Dynamik von Genres resultiert aus der Dynamik solcher Faktoren wie Filmerfahrung, ökonomischer und technischer Struktur der Filmproduktion und sozialer Mentalität.

Ein weiteres Moment der Heterogenität tritt hinzu: Genres haben keine klaren Grenzen. Die ständige Überschreitung dessen, was die Genrebegriffe zu einer bestimmten Zeit erfassten, hinein in andere Genres war schon im klassischen Filmbetrieb üblich. „Genremischungen“ sind nicht etwa ein einmaliges Spezifikum des postmodernen Kinos, wie heute manchmal behauptet wird, sondern eine Konstante der Filmgeschichte. Sie dienten den Studios dazu, Momente der Innovation und damit des Neuigkeitswertes in das Genre einzuführen, aber auch dazu, die Filme – wie Rick Altman (1998, 9) herausgearbeitet hat – noch stärker für verschiedene demographische Zielgruppen zu öffnen.

Als etwa in den dreißiger Jahren Komödien mit Musik zu einem Standard wurden, begegneten die Zuschauer in den USA singenden Cowboys, die wie Gene Autry oder Roy Rogers ihre Romanzen pflegten. Sie standen für die gleichzeitige Ansprache des männlichen und weiblichen Publikums und für eine Synthese von Western und musikalischer Komödie, und nachdem sie von mehreren Studios nachgeahmt wurden, bildeten sie bald eine Art Subgenre innerhalb des Western. Später dann in den Fünfzigern gab es regelrechte Westernmusicals, die – wie etwa *SEVEN BRIDES FOR SEVEN BROTHERS* (Stanley Donen, USA 1954) – den integrierten Musicaltypus mit Westernformen verbanden.

Interessant am theoretischen Konzept des Genres sind nun gerade die dargestellte Prozessualität und die intergenerischen Überschreitungen. Die Kohärenzstiftung innerhalb des Genres erfolgt durch lebendige Prozesse der sukzessiven Herausbildung von stereotypen Formen – durch Stereotypisierung, wie ich den Vorgang der sukzessiven Konventionalisierung von erfolgreichen Mustern nenne, der mit dem Effekt der Reduktion von Komplexität und mit der Koordinierung der Filmformen mit den Dispositionen des Publikums einher geht. Die Stereotype verbinden sich innerhalb der Genres für eine Zeit zu dichten – aber niemals starren oder abgeschlossenen – Geflechten und erleben ihre lustvolle Performanz bevor sie (wie auch die deutlich labileren Geflechte) der durchgreifenden Wandlung unterliegen. Vernutzte, verblichene Stereotype verschwinden allmählich aus den Filmen oder sie werden als kulturelle Zeichen, die ihren ursprünglichen filmischen und kulturellen Kontext konnotativ in sich aufgenommen haben, selbstreflexiv und vielfach bruchstückhaft weiter benutzt. Letzterem begegnen wir unter anderem in den großen Nostalgiefilmen Hollywoods aus den achtziger und neunziger Jahren. Sie greifen mit ihrem allusionistischem, reflexivem Charakter auf das Stereotyp-Repertoire des klassischen Genrefilms zurück. *Prozessen* dieser Art nachzugehen, erscheint für die Genre-

analyse viel ergiebiger als die ohnehin vergebliche Konstruktion irgendwelcher Momente letztinstanzlicher Stabilität auf hochabstrakten Niveau oder die Konstruktion stabiler Systeme der Genres. Noch komplizierter wird die theoretische Konzeptualisierung von *Genre* dadurch, dass nicht allein die Filmentwicklung ihre Dynamik des Konventionellen besitzt, sondern ebenso das filmhistorische Bewusstsein, einschließlich der Sprache, die dieses Bewusstsein leitet. Der Sprachwandel – also die sprachliche Eigendynamik von Genrebegriffen – wird besonders deutlich am Fall des *Melodramas* (zumindest, was den amerikanischen Sprachgebrauch betrifft).

In einer 1992 vorgestellten, inzwischen von Genretheoretikern gern zitierten Analyse der amerikanischen Filmfachpresse aus den 30er bis 50er Jahren hat Steve Neale herausgearbeitet, dass das, was heute mit *Melodrama* an emotionaler Färbung und Adressierung verbunden wird, *nicht* dem Sprachgebrauch in jener Zeit entsprach (1993, 66ff). Heute gilt *Melodrama* als Genre, das sich die Filmgeschichte hindurch vor allem an Frauen wandte und Frauenfiguren in den Mittelpunkt rückt, als Genre, das unerfüllte Liebe, Sentimentalität, Resignation und den Gang nach Innen betont, statt Aktion.

In seinem einflussreichen Aufsatz *Tales of Sound and Fury*¹ von 1972 schrieb Thomas Elsaesser:

The world is closed, and the characters are acted upon. Melodrama confers on them a negative identity through suffering, and the progressive self-immolation and disillusionment generally ends in resignation: they emerge as lesser human beings for having become wise and acquiescent to the ways of the world. (1992, 523f).

Neale hingegen kam in seiner Presseanalyse zu dem Schluss, dass in den dreißiger bis fünfziger Jahren wie schon in den zehner und zwanziger Jahren in Amerika noch ganz andere Assoziationen mit den Worten *Melodrama* oder *melodramatisch* verbunden wurden.

The mark of these films is not pathos, romance, and domesticity, but action, adventure, and thrills; not ‚feminine‘ genres and the woman’s Films but war films, adventure films, horror films, and thrillers, genres traditionally thought of as, if anything, ‚male‘. (Neale 1993, 69)

Diese Verschiebung vom damaligen zum heutigen Begriffsverständnis hat ganz offensichtlich damit zu tun, dass ein bestimmtes theoretisches Interesse der

1 Thomas Elsaesser: „Tales of Sound and Fury: Observations on the Family Melodrama“ [urspr. in *Monogram*, 4, London: BFI 1972], wieder in: Gerald Mast, Marshall Cohen, Leo Braudy: *Film Theory and Criticism*. Oxford: 1992, S. 512–535.

letzten Jahre andere Filme gleichsam als prototypische Exemplare in den Mittelpunkt des Genrebewusstseins hat treten lassen. Nicht unterschätzt werden darf hier der eben schon erwähnte Aufsatz von Elsaesser, der im Grunde allein die Subspezies des Familienmelodramas der 50er Jahre in den Mittelpunkt rückte, damit aber ein Thema anschlug, an das vor allem der einflussreiche feministische Diskurs anschloss. Aus dieser Perspektive rückten Filme etwa von Sirk und Minnelli so sehr in den Vordergrund dessen, was mit *Melodrama* verbunden wird, dass sie inzwischen nahezu synonym mit diesem Genrenamen wurden. Von hier aus zogen die Filmhistoriker dann Linien zurück in die Geschichte, wie etwa Robert Lang (1989) zu Griffith mit Filmen wie *BROKEN BLOSSOMS* und *THE MOTHER AND THE LAW*. Das heißt, es vollzog sich eine Art nachträgliche Neustrukturierung und Neusemantisierung des Genrebegriffs, die inzwischen weit über die Filmtheorie hinaus zum diskursiven Faktum geworden ist.

Mit anderen Worten: eine weitere Ebene des Evolutionären ist hier ins Spiel gekommen. Avanciertere Genretheorien haben angesichts dieses Befundes das Umdenken hin zum Prozess längst vollzogen. So kultivierte etwa Rick Altman seinen „*semantic/syntactic approach*“ (1984, 16ff) am Beispiel des Filmmusicals (1987), wobei er ausgehend von einem sehr weit gefassten (durch das Wort *Musik* geleiteten) Genreverständnis zu verschiedenen einander ablösenden teils auch miteinander konkurrierenden narrativen Ähnlichkeitshäufungen kommt, die er als Syntagmen bezeichnet und näher beschreibt. Etwas ähnliches hatte auch schon Will Wright (1976), allerdings noch stärker um strukturelle Formalisierung bemüht, in einer Analyse des Western getan. Er entwarf mehrere einander innerhalb des Western der dreißiger bis fünfziger Jahre ablösende makrostrukturelle Erzählmodelle, die analog Wladimir Propps Modell der Märchenanalyse als variable Repertoires anlegte. Repertoires von jener Art, wie sie Hans Jürgen Wulff durch Facettenklassifikationen² nachzuzeichnen suchte.

Wichtige Anregungen für das Umdenken der Genretheorie, welches inzwischen zumindest in den USA zu einem durchgreifenden Paradigmenwechsel geführt hat, boten nicht zuletzt kognitionstheoretische Erkenntnisse³ zum Problem der Bildung von Kategorien durch das Alltagsdenken, denn nichts anderes sind *Genrebegriffe* letztthin. Schließlich knüpft die Filmtheorie mit ihren Genrebegriffen an alltägliche Begriffsbildungen resp. Vorstellungskomplexe an. Das ist sinnvoll, denn es sollen ja keine eigens durch den Theoretiker gebildeten Kategorien die Analyse leiten, die zwar formallogisch einwandfrei konstruiert sind, aber am grünen Tisch ausgedacht. Es geht doch darum, tatsächliche histo-

2 Als Gegensatz zur hierarchischen Klassifikation von Wulff in die filmwissenschaftliche Genreanalyse eingeführt; siehe Wulff 1984, 149–150.

3 Ausführlicher dargestellt in Schweinitz 1994, 99–118.

rische Bewusstseinsprozesse und Konzepte zu untersuchen, die für die Filmproduktion und Rezeption eine praktische Rolle spielen. Und dieses alltägliche praktische Bewusstsein folgt selten den Regeln der formalen Logik.

Gern wird auf Ludwig Wittgenstein verwiesen. Er hat darauf aufmerksam gemacht, dass viele unserer alltäglichen und der geisteswissenschaftlichen Begriffe nicht auf klar definierten Konstanten und einer hinreichenden Zahl von allgemein geteilten Merkmalen beruhen, sondern auf Familienähnlichkeiten. Und tatsächlich scheinen Wittgensteins Erläuterungen zur Familienähnlichkeit wie für den Genrebegriff geschrieben:

Wir sehen ein kompliziertes Netz von Ähnlichkeiten, die einander übergreifen und kreuzen [...]: Wuchs, Gesichtszüge, Augenfarbe, Gang, Temperament, etc. etc. (1967, 48)

Ergänzen könnte man die Metapher dadurch, dass die Merkmale nicht nur innerhalb einer Generation ungleichmäßig gestreut sind, sondern sich auch in der Generationsfolge und der Verknüpfung mit anderen Familien verändern, verschieben und neue hinzukommen. Wenn Genres als konventionelle Geflechte von Stereotypen erfasst werden können, so bietet das so gedachte Netz von Familienähnlichkeiten ein brauchbares Modell dafür, sich solche Geflechte vorzustellen.

Anregungen bieten aber auch die neueren Arbeiten von George Lakoff. Schon der etwas hinterlistige Haupttitel von Lakoffs Buch *Woman, Fire, and Dangerous Things* (1987) treibt ein Kategorisierungsspiel mit uns (viele Leser erinnern ein nicht vorhandenes ‚other‘ vor ‚dangerous‘). Es bereitet den Untertitel *What Categories Reveal about the Mind* gut vor. Lakoff bezeichnet sein Konzept programmatisch als Erfahrungsrealismus (*experiential realism*) und wendet sich vehement dagegen, dass sich die Mehrzahl unserer Kategorisierungen im Sinne der Forderungen formaler Logik oder der „Geist-als-Computer-Metapher“ interpretieren ließe:

Die klassische Ansicht, dass Kategorien auf geteilten Merkmalen beruhen, ist vollkommen falsch. Tatsächlich kategorisieren wir oft Dinge auf diese Weise. Aber das ist nur ein kleiner Teil [...]. (ebd., 5, Übersetzung des Autors)

Dem setzt er unter anderem seinen Prototyp-Ansatz entgegen, der davon ausgeht, dass „Kategorienbildung ihrem Wesen nach sowohl eine Sache der menschlichen Erfahrung als auch eine der Imagination ist“ (ebd., 8). Bedingt durch verschiedene Typen aktiver kognitiver Dynamik, komme es allenthalben zu verschwommenen Kategorien ohne allgemeine Regel und ohne fixe Grenzen, zusammengehalten durch Prozesse im Raum des Konventionellen. Kein Zufall, dass sich David Bordwell mit seiner Idee, Genres als offen-texturierte

Konzepte und als „fuzzy categories“ (1989, 148), die durch jeweils prototypische Filme beherrscht werden, auf Lakoffs Idee von Clustermodellen bezog.

Das Ganze ist durchaus kompatibel mit dem Gedanken von Genres als offen strukturierten und evolutionären Netzen von Stereotypen – wobei die Stereotype, einmal konventionalisiert, Prozessen der Erneuerung, der Konkurrenz, der Wandlung, des Verblassens und Absterbens und der veränderten Nachnutzung unterliegen. Die Prototyp-Idee knüpft, so ließe sich sagen, jeweils an Filme an, die (meist als besonders erfolgreiche Fälle) eine herausragende kulturelle Bedeutung hatten an Knotenpunkten der Veränderung des ‚Netzes‘, resp. solche, die kulturell (vor allem durch die Medien) besonders hervorgehoben wurden und mithin das kulturelle Genrebewusstsein nachhaltig prägen.

Schaut man heute auf das aktuelle Kino, so erweist sich ein Blick auf Genres, der konventionelle familienähnliche Vernetzungen von Stereotypen akzentuiert und am Konventionellen das Evolutionsmoment hervorhebt, besonders bedeutsam. Mit einer Definition von ‚Genre‘ als Filmgruppe, die eine hinreichende Zahl allgemein geteilter klar definierter Konstanten aufweist, konnte man unter Umständen in Bezug auf begrenzte Korpora aus dem klassischen Kino und auf begrenzte Fragestellungen an diese Filme noch operieren, ohne einem völligen Fiasko zu unterliegen.

Mit Blick auf aktuelle Phänomene wie Hybridgenre-Filme versagte ein solches Konzept aber endgültig. Hier ist es zur Klärung des Phänomens unumgänglich, die Evolution konventioneller Formen – oder in Tynjanows Worten: die Bildung von evolutionisierenden Reihen – in den Blick zu nehmen. Verzichtete man darauf, so könnte man „Hybridgenre“ allenfalls als Genremischung oder Mix-Genre verstehen. Tatsächlich geschieht das auch häufig. Damit verfehlt man jedoch das eigentliche Gepräge jener neueren Filme, für die der Begriff „Hybridgenre“ ins Spiel kam. Denn Genremischungen sind keine Neuigkeit der letzten Dekaden. Sie waren schon im klassischen Kino integraler Bestandteil des Genrebetriebs. Das Beispiel der singenden Cowboys und die Überschneidung von Western und Musical wurde schon erwähnt. Die bloße Mischung von Genres kann also nicht das Novum der Hybridgenre-Filme sein. Dieses liegt anderswo. Die narrative Konstruktion klassischer Genrefilme – auch der Mischformen – war letztlich darauf ausgerichtet, *in sich kohärente* fiktive Welten zu erschaffen. Das geschah, indem man sich einerseits an alltägliche Wahrnehmungsweisen sowie Realitätserfahrungen, und andererseits, wo man diese hinter sich ließ: an bereits im kulturellen Raum (eben durch Genres) etablierte „mögliche Welten“⁴. Die Vernetzung von Stereotypen brachte konventionelle Welten mit eigenen Regeln hervor, die auf ihre besondere Weise berechenbar

4 Den Begriff „mögliche Welten“ hat Umberto Eco geprägt. Er versteht darunter „strukturelle Repräsentation von konkreten semantischen Aktualisierungen“ (1990, 157).

sind: in sich kohärente Parallelwelten der Imagination. Auch dort, wo nun die „Welten“ zweier Genres gemischt wurden, versuchten die Filme rasch wieder innere Kohärenz zu erzeugen und die Bruchlinien zwischen den Genres eher zu verwischen. Der singende Cowboy in den dreißiger Jahren wird in eine Situation gebracht, in der es in der Logik der Westernwelt halbwegs plausibel wirkt, dass er singt – so greift er etwa abends am Lagerfeuer zur Gitarre. Und im Westernmusical *SEVEN BRIDES FOR SEVEN BROTHERS* wird von Anfang an die Logik des Filmmusicals mit narrativ integrierten Gesangs- und Tanznummern etabliert und dann durchgespielt, während vom Western eher das äußere Milieu stammt.

Den Hybridgenre-Filmen ist dieser Wille zur Kohärenz verloren gegangen. Darin liegt ihre eigentliche Spezifik. Es werden nicht mehr mögliche Welten aus zwei Genrezusammenhängen miteinander verknüpft. Hier wird im jeweiligen Film eine Diegese geschaffen, die zusammengefügt ist aus verschiedenen narrativen resp. visuellen Stereotypen, welche unverhohlen bruchstückartig angeordnet werden. Der Film vertuscht das Fragmentarische nicht, sondern betont die Inkohärenz seiner Elemente mit allem Nachdruck. Er sucht nicht in eine homogene „mögliche Welt“ der Imagination einzutauchen, sondern führt uns eine entblößte Konstruktion aus heterogenen Zeichen vor. Man könnte sagen: er schafft eine offen *unmögliche* Welt.

Hier ist nicht der Platz, darüber zu theoretisieren, welche Ursachen und Kontexte dieser Trend besitzt, der viele Filme des populären Kinos in den letzten Jahre erfasst hat. Hier geht es vor allem darum, darauf aufmerksam zu machen, dass die weit fortgeschrittene Evolution des Konventionellen (von vernetzten Stereotypen) die entscheidende Voraussetzung ist für den hybriden, fragmentarisierenden Gebrauch von Genre-Stereotypen nach dem Tod der klassischen Filmgenres. Eine Genretheorie, die dies nicht in den Blick nimmt, kann das Phänomen der Hybridformen nicht klären.

Abschließend ein Beispiel für eine solche Stereotyp-Reihe: In John Fords epischen Western von 1924 *THE IRON HORSE*, der über den ersten transkontinentalen Eisenbahnbau durch Amerika erzählt, begegnen wir folgendem Handlungselement: Nachdem sich beide Schienenstränge, der vom Osten und der vom Westen herkommende, getroffen haben, wird zur Feier des Werkes ein goldener Nagel eingeschlagen. 1939 begegnen wir dem gleichen Handlungselement in Cecil B. DeMilles *UNION PACIFIC* wieder. Von diesen Prototypen ausgehend wurde es zur fixen Größe des (film-)kulturellen Bewusstseins und gehörte fortan zur festen Ikonographie der amerikanischen Eisenbahnbau-Erzählungen. Dabei war dieses Einschlagen des goldenen Nagels längst nicht nur ein Reflex auf einen stattgehabten historischen Vorgang. Es wurde zum mythischen Bild, in dem Sinne, wie Barthes das in *Mythen des Alltags* versteht (1964). Und es wurde tatsächlich zum filmischen Stereotyp, weil nicht nur der Bahnbau, sondern

auch die gesamte narrative Konstruktion des Films in diesem Bild eine Art konventionellen Schlussstein fand. Parallel zum Ritual des Nageleinschlagens lief bei Ford die symbolische Auflösung aller Konflikte, die den Film trugen. Das Paar, dessen Liebesgeschichte die Plotlinie der Romanze beherrschte, findet mit einem Kuss in Großaufnahme zueinander. Und auch bei DeMille kommt es kombiniert mit dem Nagelritual zum Kuss der Protagonistin (wenngleich noch mit dem falschen Partner, der erst in den nächsten Szenen endgültig ausgeschaltet wird). Also ein sehr komplexes narratives Wiederholungsmuster. Hinzu kommt, dass die Filme eine sehr ähnliche Form der Bildinszenierung dieses Ereignisses entwickelten: Eine Totale mit zwei Lokomotiven, die einander auf dem gleichen Gleis gegenüber stehen und den von Menschen umsäumten geschmückten Ort des Nagelrituals rahmen, gehört ebenso zum Standard wie die eingefügte Großaufnahme des sich küssenden Paares.

Zentrale Momente dieser Bildinszenierung finden sich auch noch wieder als das Stereotyp uns 1999 in dem Hybridgenre-Film *WILD WILD WEST* (Barry Sonnenfeld, USA 1999) begegnet. Hier sind alle alten narrativen Vernetzungen gekappt. Die erzählerische Anlage des Films hat wenig mit dem transkontinentalen Eisenbahnbau zu tun. Sie stellt vielmehr den eher komödienhaft inszenierten Kampf zweier *Gunmen* gegen einen halbkörperamputierten Tyrannen in den Mittelpunkt – eine Allegorie des Bösen, mit dem sprechenden Namen Dr. Loveless. Er will Amerika vernichten. Die Fiktionswelt des aktionsbetonten Films verbindet Stereotypen aus allen möglichen Filmgenres und präsentiert sie als bloße semantische Bruchstücke. Viele Muster stammen aus dem Repertoire des Westerns, noch mehr aus dem des Fantasy-Genres. Darüber hinaus bedient sich der Film aller möglichen kulturellen Zeichenwelten.

Als eines dieser Bruchstücke kehrt nun auch das Nagelritual wieder. Das Wesen der *Hybridisierung* wird an diesem Beispiel überdeutlich. Denn alle kohärenzstiftenden konventionellen Zusammenhänge des Stereotyps werden zer schlagen. Zunächst: Da der Film nicht vom Eisenbahnbau handelt, taucht das Ritual des Nageleinschlagens auf dem Weg der Helden durch eine absurde Fantasy-Welt der Zeichen recht willkürlich auf. Es wird gleichsam aus dem Repertoire des Konventionellen abgerufen, kenntlich gemacht als konventionelle Größe und benutzt, um es noch weiter zu dekontextualisieren und zu demontieren.

Zunächst sehen wir die klassische Einstellung der einander gegenüberstehenden Lokomotiven mit dem geschmückten Festplatz dazwischen. Aber statt die Erwartung zu erfüllen, dass sich das Nageleinschlagen mit dem Jubel der Umstehenden und einem Kuss in Großaufnahme verbindet, sehen wir etwas anderes: Der Nagel lässt sich nicht einschlagen, kurz vor jedem Schlag des Präsidenten fällt er um. Immer stärkere Erschütterungen im Erdreich sind verantwortlich. Dann wendet sich die Kamera plötzlich vom Nagel und vom Festplatz

ab, und wir sehen die absurde Fantasy-Konstruktion einer turmhohen mechanischen Riesenspinne aus Metall, dem Gefährt des Dr. Loveless, der sich mit Drohungen an den Präsidenten wendet. Danach wird der Eisenbahnbau-Kontext fallen gelassen.

Mit anderen Worten, bleibt von dem Genrezusammenhang des Nagelmotivs nichts als das Bruchstück. Es wird einerseits als ein kulturelles Zeichen vorgeführt, andererseits wird sein Charakter als Fragment durch das radikale Abschneiden vom üblichen Kontext und die Einbettung in einen neuen, absurden Kontext zur Schau gestellt.

„In der Geschichte der ästhetischen Formen bezeichnen die Entblößung des Kunstgriffs und die Parodie in den allermeisten Fällen das Ende einer Entwicklung“, so bemerkte Tynjanows Mitstreiter Victor Schklowskij (1966, 25); und Tynjanow selbst sprach (wie schon zitiert) von der „neuen Verwendung“ alter Formen mit „neuer konstruktiver Bedeutung“ in späten Phasen einer „evolutionierenden historischen Reihe“ (1924, 25). Das Beispiel vom goldenen Nagel zeigt, wie das Verblassen eines visuell-narrativen Stereotyps funktioniert. Was bleibt, ist schließlich ein konventionelles Bild. Es wird nicht allein in seiner Konventionalität entblößt, sondern auch vom ursprünglichen Genrekontext, von der einstigen konventionellen Vernetzung abgelöst gebraucht, und es wird als entleerte, vagabundierte Größe als Spielmaterial in einem Hybridgenre-Film verwendet. Ohne eine Genretheorie, die sich für die Evolution der Stereotype interessiert statt starre Schemata zu konstruieren, wäre die Spezifik von Hybridgenre-Filmen nicht zu verstehen.

Literatur

- Altman, Rick (1998) Reusable Packaging: Generic Products and the Recycling Process. In: Nick Browne (Hrsg.): *Refiguring American Film Genres. History and Theory*. Berkeley: University of California Press, S. 1–41.
- (1986) A semantic/syntactic approach to film genre. In: *Cinema Journal* 23, N° 3 (Spring 1984), S. 16–18. Wieder in Barry Grant (Hrsg.): *Film Genre Reader*. Austin: University of Texas Press, S. 26–40.
- (1987) *The American Film Musical*. Bloomington and Indianapolis: Indiana UP.
- Barthes, Roland (1964) *Mythen des Alltags*. Frankfurt: Suhrkamp.
- Bordwell, David (1989) *Making Meaning. Inference und Rhetoric in the Interpretation of Cinema*. Cambridge, Mass.: Harvard UP.
- Campbell, Joseph (1999) *Der Heros in tausend Gestalten* [1949]. Frankfurt/M.: Insel.
- Cawelti, John G. (1969) The concept of formula in the study of popular literature. In: *Journal of Popular Culture*, 3, S. 381–390.
- van Dijk, Teun A. (1980) *Textwissenschaft*. Tübingen: Deutscher Taschenbuch Verlag
- Elsaesser, Thomas (1992) Tales of Sound and Fury: Observations on the Family Melodrama [urspr. in: *Monogram*, 4, London: BFI 1972] Wieder in: Gerald Mast, Marshall

- Cohen, Leo Braudy (ed.): *Film Theory and Criticism*. Oxford: Oxford University Press, S. 512–535.
- Stephen Heath, Stephan (1981) *Questions of Cinema*. London: Macmillan.
- Kaminsky, Stuart M. (1985) *American Film Genres*. Second [revised] Edition. Chicago: Nelson Hall.
- George Lakoff, George (1987) *Woman, Fire, and Dangerous Things. What Categories Reveal about the Mind*. Chicago: Chicago UP.
- Lang, Robert (1989): *American Film Melodrama. Griffith, Vidor, Minelli*. Princeton, N.J.: Princeton UP.
- Metz, Christian (1973) *Sprache und Film*. Frankfurt/Main: Athenäum.
- Neale, Stephen (1993) Melo Talk: On the Meaning and Use of the Term ‚Melodrama‘ in the American Trade Press. In: *Velvet Light Trap* 32 (Fall 1993), S. 66–89.
- Schklowskij, Viktor (1966) Das Sujet im Kinematographen [1923], in ders: *Schriften zum Film*. Frankfurt/M.: Suhrkamp 1966, S. 17–25.
- Schweinitz, Jörg (1994) ‚Genre‘ und lebendiges Genrebewusstsein. In: *montage/av* 3, 2, 1994, S. 99–118.
- Tynjanow, Juri (1982) „Über die literarische Evolution“ [1927], in ders.: *Poetik. Ausgewählte Essays*. Leipzig und Weimar: Kiepenheuer, S. 37–38.
- Das literarische Faktum [1924], in ders. 1982.
- Vogler, Christopher (1998) *Die Odyssee des Drehbuchschreibers. Über die mythologischen Grundmuster des amerikanischen Erfolgskinos*. Frankfurt/M.: Zweitausendundeins.
- Wright, Will (1976) *Sixguns and Society. A Structural Study of the Western*. Berkeley: University of California Press.
- Wulff, Hans Jürgen (1984) Drei Bemerkungen zur Motiv- und Genreanalyse am Beispiel des Gefängnisfilms. In: *Sechstes Film- und Fernsehwissenschaftliches Kolloquium / Berlin 1983*. Berlin 1984, S. 149–154.

Jens Eder

„Noch einmal mit Gefühl!“

Zu Figur und Affekt im Spielfilm¹

DA CAPO –NOCH EINMAL MIT GEFÜHL, so lautet der deutsche Titel eines russischen Films, von dem gleich die Rede sein wird.

Die Aufforderung „Noch einmal mit Gefühl“ kann man aber auch als Devise eines Ensembles von Filmtheoretikern verstehen, nach einer Konzentration auf die *kognitiven* Vorgänge des Filmverstehens das Repertoire zu erweitern und sich verstärkt dem zuvor marginalisierten *affektiven* Aspekt des Filmerlebens zuzuwenden: der Frage, welche Gefühlsvorgänge bei Zuschauern stattfinden und wie Filme diese Vorgänge steuern².

Im Rahmen dieser Fragestellung bewegt sich auch der vorliegende Text. Er zielt darauf, das affektive Feld auszudifferenzieren, in das figurenbezogene Emotionen (etwa Gefühle der Sympathie und Empathie) eingebettet sind.

Mit „affektives Feld“ meine ich hier den Bereich affektiver Phänomene beim Zuschauer, die ein Film aktivieren kann. Um die Metapher offenzulegen: Filme sind sozusagen darauf angelegt, affektive Felder zu erzeugen wie Magneten magnetische und Kondensatoren elektrische, und diese Felder sind in sich differenziert. Unterschiedliche affektive Vorgänge bei den Zuschauern können wie verschieden gerichtete Feldstärken in physikalischen Kraftfeldern gegeneinanderstehen oder zusammenwirken.³ Das versuche ich nun an einem Beispiel zu verdeutlichen.

Da Capo –noch einmal mit Gefühl

Pjotr Todorowskis Film ANKOR, JETSCHTSCHJE ANKOR von 1992 war in Russland ein Kassenerfolg und wurde mit zwei Preisen ausgezeichnet.⁴ In Deutsch-

1 Britta Hartmann, Jörg Herrmann, Knut Hickethier und Hans-Christof Kräft danke ich für kritische Nachfragen und konstruktive Hinweise.

2 Nur um einige Namen zu nennen: Zu dem Ensemble gehören u. a. Noël Carroll, Carl Plantinga, Dirk Eitzen, Greg Smith, Torben Grodal, Murray Smith und Ed Tan.

3 Die metaphorische Rede davon, dass Filme bei ihren Zuschauern „affektive Felder erzeugen“, verweist auf die schwierigen Fragen, inwiefern man innerhalb des Publikums ähnliche Verstehens- und Wirkungsverläufe annehmen kann und ob es auf die intendierten oder die tatsächlichen Verläufe ankommt. Dazu kann ich hier nur einige Andeutungen geben. Ed S. Tan sieht den Film etwa als ein Stimulus-Angebot, das darauf angelegt ist und dazu tendiert, bei den Zuschauern einen bestimmten Emotionsverlauf auszulösen (vgl. Tan 1996, 250).

land strahlte Arte ihn im Jahr 2000 aus. An der satirischen Tragikomödie lassen sich nicht nur einige wesentliche Unterscheidungen auf dem Gebiet der Affektsteuerung gut veranschaulichen, sondern es wird auch deutlich, welchen Sinn solche Unterscheidungen für die Filmanalyse haben können.

Zum Inhalt: Ein sibirischer Winter kurz nach dem Zweiten Weltkrieg. Während eisige Winde um die Gebäude einer abgelegenen Garnison pfeifen, probt drinnen ein Soldatenchor patriotische Weisen und Loblieder auf Stalin. Neben Gesang und Exerzieren vertreiben sich die Bewohner der Garnison die Zeit mit Besäufnissen, Beförderungsintrigen und Liebesaffären.

Der junge Leutnant Poletajew verliebt sich in die hübsche Ärztin Ljuba, eine leidenschaftliche Liaison beginnt. Als sich herausstellt, dass Ljuba die Frau des Garnisonskommandanten Vinogradow ist, bekommt es Poletajew aber zunehmend mit der Angst zu tun. Auch sein Zimmergenosse Michowol kann ihm nicht raten, denn der hat selbst ein chronisches Liebesproblem: In volltrunknem Zustand packt ihn die Sehnsucht, er fordert seine zahlreichen fernen Geliebten per Brief auf, zu ihm zu eilen, und muss tags darauf dem Postboten die Briefe verkatert wieder abjagen.

Um einer Entdeckung durch Vinogradow zu entgehen und die hoffnungslose Beziehung zu beenden, lässt sich Poletajew in den Norden abkommandieren. Während seiner Abwesenheit erfährt Vinogradow von der Affäre, gerät jedoch selbst in Schwierigkeiten. Sein Sergeant, auf dessen Hilfe er angewiesen ist, verweigert sich den Nachstellungen einer hässlichen Geheimdienst-Sekretärin und wandert durch ihre Rache für Jahre ins Gefängnis.

Vinogradow kann ihn nicht schützen, er steht selbst auf der Liste des Geheimdienstes. Bisher wusste niemand, dass er zwei Ehefrauen hat: Ljuba hat er an der Front aus Liebe geheiratet, obwohl er zwei Kinder mit einer ersten Frau hat, die er nicht mehr liebt. Das kommt nun durch die Intrige der Hauptmannsfrau Kryokowa ans Licht. Die hat schon mit allen wichtigen Männern der Garnison geschlafen, um ihrem stets betrunkenen Gatten eine Beförderung zu verschaffen, der sie dafür in Eifersuchtsausbrüchen durchs Gelände jagt. Nur bei dem integren Vinogradow beißt sie auf Granit. Sie erpresst seine Unterschrift, indem sie Vinogradows erste Frau dazu bewegt, mit den Kindern zu ihm und Ljuba ins Haus zu ziehen, und ihn bei dem Geheimdienst-Major als Bigamisten anzeigt.

Vinogradow beordert Leutnant Poletajew zurück und konfrontiert ihn wegen der Affäre mit Ljuba. Statt Poletajew zu bestrafen, will er wissen, ob es zwischen ihm und seiner geliebten zweiten Frau ernst ist. Als der Leutnant bejaht, fordert Vinogradow ihn in einem rituellen Besäufnis auf, sie zu heiraten. Er, der

4 Preise: Kinotavr 1993, Nika 1992 (bester Film). Vgl. Engel 1999, 275, 318, 348.

Ältere, verzichtet voll Schmerz und verspricht, dem jungen Paar einen ehrenvollen Abschied von der Roten Armee zu verschaffen.

Gemeinsam ziehen die Betrunkenen durch die Garnison und suchen die Intriganten heim. Die Strafaktion gipfelt darin, dass Vinogradow den hinterhältigen Geheimdienst-Major verprügelt.

An dieser Stelle beginnt die Schlussequenz, auf die ich gleich näher eingehen möchte. Zuvor aber eine grobe Skizze der Entwicklung des Films hinsichtlich der ausgelösten Emotionen. Um den paradoxen Charakter des Schlusses deutlich zu machen, nehme ich hier zunächst eine Haltung ein, die in Drehbuchratgebern, aber auch in der Filmtheorie verbreitet ist, dabei selten klar ausformuliert, aber oft stillschweigend vorausgesetzt wird: Die Annahme, Gefühle im Spielfilm würden schlicht durch Figuren und Handlung erzeugt.

Zunächst gilt es zu unterscheiden zwischen den Emotionen, die den Figuren zugeschrieben werden können, – den *dargestellten* Emotionen – und denjenigen, die sie beim Zuschauer hervorrufen bzw. hervorrufen sollen, den *erzeugten oder intendierten* Emotionen.

Die Gefühle, die am ausführlichsten und eindrucklichsten dargestellt werden, bilden, so könnte man sagen, das *emotionale Thema* eines Films. In der knappen Nacherzählung eben war z. B. direkt und indirekt die Rede von Angst, Gier, Freude, Trauer, von Eifersucht, Sehnsucht, Rachsucht, vor allem aber von Liebe in verschiedenen Spielarten, glücklich und unglücklich, romantisch und abgeklärt, uneigennützig und besitzergreifend. Ein reiches *Spektrum* an Emotionen, verglichen etwa mit *RAMBO* (Originaltitel: *FIRST BLOOD*, USA 1982, Ted Kotcheff) oder *SCREAM* (*SCREAM*, USA 1996, Wes Craven), wo es vorwiegend um Wut bzw. Angst geht.

In unserem Zusammenhang geht es nun nicht um die dargestellten Emotionen, sondern um die *beim Zuschauer erzeugten*. Auf deren Variabilität, ihre Abhängigkeit von Temperament, persönlichen Erfahrungen, soziokulturellen Kontexten usw. kann ich hier nicht eingehen. Ich muss mich damit begnügen, als eigener Testzuschauer, der auf die Nachvollziehbarkeit seiner Emotionsreaktionen hofft, einen knappen Bericht über einige allgemeine Aspekte zu geben.

DA CAPO ist – mit Kristin Thompson gesprochen (1999, 45f) – ein Film mit „parallel protagonists“, d.h. es gibt mit Poletajew und Vinogradow zwei Protagonisten, für die man beide emotional Partei ergreift, die aber unvereinbare Ziele haben: Beide lieben Ljuba. Die gleichzeitige Sympathie für die beiden Helden löst widerstreitende Wünsche aus: Man will, dass Poletajew mit Ljuba zusammenkommt, aber auch, dass Vinogradow sie nicht verliert. Da Ljuba sich in Poletajew verliebt und Vinogradow Verantwortung für seine Familie trägt, ist es jedoch eher Poletajew, dem man den Sieg wünscht.

Die Figurenkonstellation kann hinsichtlich der emotionalen Anteilnahme in drei große Gruppen gegliedert werden. Figuren, die wie Poletajew, Ljuba und

Vinogradow durch Handlungen, Äußeres usw. *sympathisch* wirken, stehen *unsympathische* Figuren wie die Geheimdienst-Sekretärin und der Geheimdienst-Major gegenüber.⁵ Drittens gibt es eine Gruppe von Figuren, die in erster Linie *komisch* sind wie der Briefeschreiber Michowol und das Paar Kryokow. Während Sympathie und Antipathie sich gegenseitig ausschließen, wirkt Komik als Form der Distanzierung, die Sympathie oder Antipathie abschwächt, bricht oder aufhebt, nicht aber ausschließt. Doch es soll hier ja nur um Schwerpunkte der emotionalen Anteilnahme gehen.

Die Einstufungen „sympathisch – unsympathisch – komisch“ sind außerdem als Tendenzen zu verstehen, nicht als absolute Werte. Momente der Komik, der Sympathie oder Antipathie gibt es bei fast allen Figuren, es gibt keine Schwarzweißmalerei: Komische Distanzierung tritt auch gegenüber den sympathischen und unsympathischen Figuren auf; unter den komischen Figuren ist Michowol sympathischer als die Kryokows; Vinogradow zeigt moralisch bedenkliche Züge wie die Rücksichtslosigkeit gegenüber seiner Familie; der Liebes Schmerz der Geheimdienst-Sekretärin macht sie für einen Moment fast sympathisch usw.

Die Richtung der emotionalen Parteinahme ist jedoch insgesamt ziemlich eindeutig. Mit den einen Figuren fühlt man mit, gegen die anderen ist man aufgebracht, über die dritten lacht man, empfindet ihnen gegenüber nur schwächere Formen von Mitgefühl oder Entrüstung.

Sympathie und Antipathie in Bezug auf Figuren bilden die Grundlage für affektiv aufgeladene *Wünsche*⁶: Man hofft etwa, dass Poletajew und Ljuba ein Paar werden; dass Vinogradow sich damit abfinden kann; dass die Geheimdienst-Sekretärin bestraft wird; usw. Würde es so geschehen, wären Befriedigung und Freude zu erwarten, würde es anders kommen, Enttäuschung oder Traurigkeit. Für die Filmdramaturgie so zentrale Phänomene wie Neugier und Spannung sind als affektive Erwartungshaltungen zu verstehen, denen bestimmte Wünsche zu Grunde liegen (vgl. Tan 1996; Eder 1999, 16ff et passim).

In der geschilderten Cliffhanger-Situation sieht in dieser Hinsicht alles sehr vielversprechend aus: Vinogradow ist aus freien Stücken zurückgetreten und hat den Weg freigemacht für das *matching couple* Ljuba und Poletajew. Der Konflikt zwischen den parallelen Protagonisten ist damit aufgehoben. Die Intri-

5 Sympathie und Antipathie als Grundrichtungen der emotionalen Anteilnahme an Figuren werden durch ein komplexes Ensemble von Mitteln gesteuert. Eine zentrale Rolle spielt dabei die moralische Beurteilung von Handlungen und Motiven der Figuren (vgl. Murray Smith 1995, 188 et passim). Aber auch die Bewertung der Figur in anderer Hinsicht als der Moral (z. B. in Bezug auf Attraktivität, Ähnlichkeit), ihre Darstellungsweise, Position in der Figurenkonstellation u.a. müssen in Betracht gezogen werden.

6 Diese kann man in Anlehnung an Robert Solomon auch als „zukunftsgerichtete Emotionen“ auffassen (vgl. etwa Solomon 2000, 103, 292).

ganten haben ihre Strafe erhalten, was man mit Genugtuung zur Kenntnis nimmt.

Was aber geschieht nun? Um es kurz zu machen: Das Schlimmstmögliche. Den sympathischen Figuren wird übel mitgespielt, unsympathische werden belohnt. Hier die Ereignisse der Schluss-Sequenz in der Reihenfolge ihrer Montage:

- Vinogradow zieht seine Galauniform an und erschießt sich.
- Der Chor probt – ohne Ljuba und Poletajew.
- Ljuba reist weinend ab.
- Der betrunkene Poletajew ruft vor Vinogradows Haus vergeblich nach ihr – auch er hat sie verloren.
- Ein Wachsoldat flirtet mit der Geheimdienst-Sekretärin.
- Vinogradows erste Frau sitzt trauernd neben ihren schlafenden Kindern.
- Die schwangere Vera, Frau eines der Ehebrecher, betrachtet sich im Spiegel.
- Die Ehebrecherin Kryokowa wird von ihrem betrunkenen Mann durch den Schnee gejagt.
- Michowol reitet dem Postkutscher diesmal vergebens hinterher und muss damit rechnen, dass auf seine Briefe hin mehrere seiner Geliebten gleichzeitig anreisen.

Nun erscheint der Schluss von *DA CAPO* auf dem Hintergrund der bisherigen Beobachtungen zu den figurenbezogenen Emotionen in affektiver Hinsicht allerdings als paradox: Obwohl allen sympathischen Figuren das Schlimmstmögliche passiert, stellen sich weder wirkliche Traurigkeit noch Enttäuschung ein, eher eine Art sentimentgesättigter, sanft sarkastischer Heiterkeit: „So ist das Leben“. Der Schluss wirkt auf eine eigenartige, näher zu beschreibende Weise ausgesprochen gelungen. Wie wird diese Wirkung erreicht?⁷

Durch zwei übergreifende Strategien:

Die eine besteht im Einsatz von Verfahren, die eine *emotionale Distanzierung* hervorrufen oder begünstigen, die Intensität der figurenbezogenen Emotionen mindern, etwa das Mitgefühl abschwächen. Dafür nutzt der Film die zeitliche *Trägheit* von Emotionen und das Mittel der Überrumpelung durch Erzählgeschwindigkeit. Eben wähten wir uns noch in Sicherheit, hatten das Gefühl der Genugtuung bei der Bestrafung der Intriganten, erwarteten ein positives Ende. Dann geht plötzlich alles ganz schnell. Ist Vinogradows Suizid noch

7 Man könnte das auch als produktionsästhetisches Problem formulieren: Wenn die Filmemacher wollen, dass der Film mit inhaltlicher Härte gegen die Sympathieträger unter den Figuren endet, wie bringen sie es fertig, beim Zuschauer Enttäuschung zu vermeiden und sogar Heiterkeit zu erzeugen? Die affektive Wirkung des *DA CAPO*-Schlusses liefert ein Argument gegen die Mainstream-Maxime, dass ein unglückliches Ende für die Zuschauer immer eine Zumutung sei.

ein Schock, so erzählt die Montagesequenz über Ljubas Abreise und Poletajews vergebliche Suche nach ihr äußerst elliptisch und lakonisch hinweg. Man weiß als Zuschauer gar nicht, wie einem geschieht, und realisiert erst zu spät und im Nachhinein, was den sympathischen Hauptfiguren widerfährt. Das schnelle Erzähltempo ist mit anderen Mitteln der Distanzierung kombiniert wie dem Zurücktreten des Bildtons zugunsten kommentierender Musik.

Eine emotionale Distanzierung wird auch durch das Element der Komik erreicht, aber damit sind wir schon bei der zweiten Strategie: der *Konterkarierung* figurenbezogener Emotionen untereinander und durch andere Affekte.

Diese geschieht zum einen in einem *Nacheinander*. Schnell wechseln sich in der Montage tragische und komische Szenen ab. Gegen Ljubas und Poletajews mitempfundenes Leid steht der derbe *running gag* (im wörtlichen Sinn), dass die Ehebrecherin von ihrem volltrunkenen Mann durch den Schnee gejagt wird, ein mehrfach gezeigtes Ritual. Und der Film endet auf einem Schlussgag: der tragikomischen Note von Michowols vergeblichem Versuch, seine Briefe aufzuhalten. Diese Anordnung der Szenen mit komischem Schwerpunkt am Ende ist wichtig.

So wie das Amüsement, der milde Spott über Michowol durch Mitleid gebrochen ist, bricht bittere Komik durch die Art der Darstellung in Szenen traurigen Inhalts hinein: etwa durch die Art, wie Poletajew betrunken nach Ljuba gröhlt und sich beim Rückwärtstorkeln unfreiwillig hinsetzt. Hier mischen sich widerstreitende figurenbezogene Emotionen, Mitgefühl und Belustigung in einem *Zugleich* zu einem dissonanten Akkord der Gefühle. Der Begriff der Tragikomik enthält schon diese Mischung.

Das Wechselspiel affektiver Phänomene und die Einbettung figurenbezogener Emotionen in Affektkontexte

Mischungen, Kontraste und Konterkarierungen finden nun aber – und das ist in unserem Zusammenhang eine entscheidende Beobachtung – nicht nur

- zwischen unterschiedlichen figurenbezogenen Emotionen wie Mitleid und Belustigung statt, sondern
- auch zwischen figurenbezogenen Emotionen und solchen, die mit den Figuren nichts zu tun haben, und
- zwischen Emotionen und anderen Affekten. Aus diesen vielfältigen Wechselwirkungen entsteht erst die spezifische Gesamtwirkung des Schlusses.

Um das zu zeigen, ist es erforderlich, erst einmal einen Schritt vom Beispiel zurückzutreten und allgemeinere Überlegungen anzustellen. Bisher war nur von figurenbezogenen Emotionen die Rede und nebenbei in etwas diffuser und in-

tuitiver Weise von ominösen anderen Affekten. Was ist damit eigentlich gemeint?

Jeder Spielfilm setzt durch seine Geschichte, Dramaturgie und Darstellungsweisen nicht nur bestimmte Verstehensprozesse in Gang, sondern löst auch spezifische Affektverläufe bei Zuschauern aus, die durch sein Reizangebot nahegelegt werden. So wie Filme eine je eigene Struktur der Informationsvergabe besitzen, die sich etwa mithilfe des Vergleichs zwischen Story und Plot oder über Muster auf Stereotypen- oder perzeptueller Ebene beschreiben lässt, so besitzen sie – als Angebotsstruktur – auch eine spezifische *Affektstruktur*⁸.

Der anfangs bereits erwähnte Unterschied zwischen einer Untersuchung des *Filmverstehens* und einer des *Filmerlebens* soll hier noch einmal verdeutlicht werden, bevor ich näher auf die Affektstruktur eingehe.

Welche Aspekte von *DA CAPO* könnte eine kognitivistisch orientierte Analyse in den Vordergrund stellen, die sich auf die Verstehensprozesse konzentriert? Etwa dass der Plot mit seiner Vielzahl ineinandergreifender Handlungsstränge komplex gebaut ist und sehr schnell und elliptisch erzählend voranschreitet, was zu gelegentlichen Orientierungsproblemen führen kann. Dass der zentrale Handlungsstrang die Dreiecksgeschichte zwischen Poletajew, Ljuba und Vinogradow ist, der zentrale Konflikt also zwischen den Rivalen Poletajew und Vinogradow besteht. Dass die Handlung sich in linearer, kausalchronologischer Folge entwickelt und Fragen und Hypothesen der Zuschauer sich vorrangig auf die Zukunft der Handlung richten; es gibt keine Rückblenden. Dass die Szenen nicht in so enger Kontinuität miteinander verbunden sind wie beim klassischen Hollywood-Kino. Dass sich auf eher unterschwelliger Ebene bestimmte Muster wiederholen und dass Genre-Stereotype der Liebeskomödie und des Soldatenfilms zum Einsatz kommen.⁹ Eine typische klassisch kognitivistische Analyse, so könnte man zusammenfassen, stellt Handlung und Verstehensprozesse in den Vordergrund. Die Emotionen, die hier üblicherweise in die Analyse mit einbezogen werden, sind handlungsbezogen: Interesse, Spannung, Überraschung und Neugierde leiten sich aus Wünschen und Erwartungen hinsichtlich des Handlungsverlaufs ab.

Wenn nun die Affektstruktur des Films in die Untersuchung mit einbezogen wird, scheint sich in der Filmtheorie eine gewisse Tendenz abzuzeichnen, sich bei den Gegenständen und Mitteln der Affekterzeugung auf die Handlung, allenfalls noch die Figuren zu konzentrieren und bei den erzeugten Affekten auf Emotionen, Affekte mit kognitiver Komponente also. Innerhalb des affektiven

8 Der Ausdruck „affect structure“ stammt von Tan (vgl. etwa 1996, 195).

9 Hier beziehe ich mich vor allem auf Bordwells Theorie filmischen Erzählens und auf Peter Wuss' „PKS-Modell“; vgl. etwa Bordwell 1985, Wuss 1993. Zu einer kognitivistisch orientierten Theorie der (Mainstream-) Dramaturgie vgl. Eder 1999.

Feldes können jedoch zwischen verschiedenen Arten von Affekten, die auf verschiedene Arten von Gegenständen bezogen sind, vielfältige Wechselwirkungen stattfinden: Redundanzen, Konsonanzen und Dissonanzen; Schichtungen, Mischungen und Kontraste. Eine hoffentlich nicht zu schräg klingende musikalische Metapher: Der Film stellt die Partitur für ein vielstimmiges Sinfoniekonzert der Zuschaueraffekte bereit, und figurenbezogene Emotionen spielen darin oft, aber nicht immer die erste Geige.

Ich werde im Folgenden verschiedene Bereiche affektiver Felder, verschiedene Ebenen von Affektstrukturen, verschiedene *Aspekte affektiver Teilnahme* unterscheiden und mögliche Wechselbeziehungen andeuten. Es soll u. a. deutlich werden, welchen Ort figurenbezogene Emotionen im affektiven Feld eines Filmes einnehmen, wie sie in den Kontext anderer Affekte eingebettet sind. Dabei stütze ich mich vor allem auf die Phänomenologie, die analytische Philosophie und auf filmtheoretische und psychologische Autoren, die dieser Tradition nahe stehen.¹⁰

Das Ziel des klassifikatorischen Aufwands besteht darin, die Affektstruktur von Filmen, das komplizierte Zusammenspiel affektiver Regungen sensibler wahrnehmen und präziser beschreiben zu können. Wahrnehmbar und beschreibbar wird es aber erst durch eine differenzierte Begrifflichkeit: In einem solchen Anfangsstadium der Theoriebildung heißt es zunächst einmal Worte finden für das, was man sagen möchte. Natürlich wäre auch eine historische, soziale und kulturelle Kontextualisierung erforderlich. Darum kann es hier aber noch nicht gehen.

Vielmehr heißt es mit dem Allgemeinen zu beginnen: Was ist hier gemeint mit *Affekt*? Der Ausdruck wird sehr unterschiedlich verwendet (darauf hat Hans J. Wulff 1999 hingewiesen). Auf eine ausführliche Begründung meiner Verwendungsweise muss ich hier verzichten und statt dessen stipulativ vorgehen: Ich verwende den Ausdruck *Affekt* weder gleichbedeutend mit „Gefühl“, noch meine ich damit eine besonders intensive Emotion (wie etwa im Fall des juristischen „Handeln im Affekt“ oder in den Affektenlehren der Musiktheorie und Poetik), sondern ich verwende ihn als Oberbegriff für eine Reihe verschiedener mentaler Phänomene, zu denen *unter anderem* auch die Emotionen gehören. Genauer: Unter *Affekten* verstehe ich in Anlehnung an Mulligan und Car-

10 Vgl. z.B. Husserl⁷1993, II/1/V; Mulligan 1997; Solomon 2000; Carroll 1999; Künne 1986; Searle 1983. Philosophie und Psychologie können dabei helfen, einen Bereich rezeptionstheoretischer Prämissen zu klären, auf denen letztlich jede Interpretationstheorie, Narratologie oder Dramaturgie aufbaut, die aber lange nur intuitiv gesetzt und stillschweigend vorausgesetzt wurden. (Es ist klar, dass dies hier ein Desiderat bleiben muss.) Eine meiner in vieler Hinsicht ähnliche, vielleicht etwas gröbere Beschreibung der Affektstruktur hat schon 1996 (unter dem Oberbegriff der Emotionen) Ed Tan geliefert. Dabei verwendet er jedoch eine andere, psychologische Definition der Emotion (vgl. Tan 1996, Kap. 3) und unterscheidet nicht zwischen Emotionen und anderen Affekten (vgl. ebd., Kap. 7).

roll eine Klasse mentaler Episoden, die sich durch ihre phänomenale Qualität, ihren Modus, von Kognitionen wie z.B. Wahrnehmungen, Gedanken oder Urteilen unterscheiden (vgl. Mulligan 1997, 2ff; Carroll 1999, 21). Affekte „fühlen sich auf eine bestimmte Weise an“, und zwar anders als Kognitionen. Sie „bewegen“ denjenigen, der sie empfindet, lösen Handlungsdispositionen aus. Ludger Kaczmarek hat die psychologische Literatur dahingehend resümiert, dass der Zustand, der Affekte auslöst, oder das Objekt, auf das sie bezogen sind, eine bestimmte *Valenz* gewinnen, ein Gut oder Schlecht für die Person, die die Affekte empfindet (Kaczmarek 1999). Affekte sind entweder angenehm oder unangenehm. Und Affekte gehen mit bestimmten messbaren und fühlbaren neurologischen und physiologischen Vorgängen einher, mit Hormonausschüttungen, Muskelspannungen, Schweiß, Erröten und Gänsehaut etwa.

Mulligan zufolge lässt sich der Bereich episodischer affektiver Phänomene in vier große Gruppen unterteilen:

- 1) *Triebe und Instinkte* („drives and instincts“) wie Hunger,
- 2) *Empfindungen* („sensations or feelings“) wie Schwindel oder Übelkeit,
- 3) *Stimmungen* („moods“) wie Traurigkeit oder Euphorie und
- 4) *Emotionen* wie Furcht vor etwas oder Liebe zu jemandem.¹¹

All diese Arten von Affekten können nicht nur im Film *dargestellt*, sondern auch beim Zuschauer *hervorgerufen* werden, wie ich das vorher für die Emotionen bereits unterschieden hatte. Dabei spielen Kognitionen wie etwa die Wahrnehmung der Filmbilder oder die Einschätzung von Situationen eine wichtige kausale Rolle.

Im Film mag der *Sexualtrieb* durch einen Porno aktiviert werden oder tantaluscher Hunger, wenn man mit leerem Magen die Köstlichkeiten aus *EAT DRINK MAN WOMAN* (OT: *YIN SHI NAN NU*, Taiwan 1994, Ang Lee) an sich vorüberziehen sieht. Die *Empfindung* der Übelkeit kann sich einstellen, wenn die Kamera in *THE BLAIR WITCH PROJECT* (*THE BLAIR WITCH PROJECT*, USA 1999, Daniel Myrick, Eduardo Sánchez) besonders wild wackelt, vielleicht entsteht die von Mikunda beschriebene Empfindung „visueller Spannung“ durch die Art der Bildgestaltung (vgl. Mikunda 1985). Eine *Stimmung* der Tristesse wird vielleicht erzeugt durch Bilder grauer Landschaften, die von einer klagenden Oboe be-

11 Mulligan 1997, 2ff. Die genaue Begründung der Vierteilung ist relativ unklar. Husserl unterscheidet nur zwischen Gefühlen und Empfindungen. Andere rechnen die Triebe nicht zu den Affekten oder zählen so etwas wie Hunger zu den Empfindungen, nicht zu den Trieben. Das halte auch ich für intuitiv plausibler, aber hier geht es zunächst einmal darum, nichts von vornherein ohne Diskussion auszuschließen. Jedenfalls scheint mir Mulligans Unterscheidung verbreitete Intuitionen einzufangen. Vielleicht könnten die Bezüge der jeweiligen Affekte zu Handlungsdispositionen oder zum Körper als Unterscheidungskriterien dienen. Vgl. auch Husserl, *Logische Untersuchungen*, Bd. III, Kap. V, §§ 16ff; Broad 1971; Solomon, Kap. III–V; Carroll 1999, 21.

gleitet werden. Und die *Emotion* der Freude mag entstehen, wenn die Heldin den Schurken endlich besiegt. Ich werde mich im Folgenden auf die Stimmungen und die Emotionen konzentrieren.

Emotionen zeichnen sich gegenüber den anderen Affekten dadurch aus, dass sie *intentional* sind.¹² Zu denken ist bei diesem Begriff nicht an die Handlungstheorie, sondern an die Philosophie des Geistes seit Brentano und Husserl. Die Intentionalität von Emotionen hat nichts mit Absichtlichkeit zu tun, sondern mit dem Bezogensein auf etwas, auf einen Gegenstand oder Sachverhalt. Ein Beispiel aus den in DA CAPO dargestellten Emotionen: Poletajew liebt und fürchtet nicht nur, er liebt *Ljuba* und fürchtet, *dass Vinogradow ihn bestraft*. Emotionen können also nicht nur in kausalem Bezug durch einen Gegenstand der Wahrnehmung ausgelöst werden, sondern sind als mentale Episoden immer auf *intentionale Gegenstände* gerichtet. Intentionalität und Kausalität sind dabei streng zu trennen. Der intentionale Gegenstand muss nicht einmal existieren, etwa wenn ein Teenager sich vor Freddy Krueger fürchtet, wenn der Fernseher aus und die Wohnung dunkel ist. Als mentale Erlebnisse sind Emotionen immer in Akten der Kognition, in Urteilen oder nichtpropositionalen Vorstellungen fundiert, enthalten sie als Komponente, setzen sie begrifflich voraus. Sie erben das Merkmal der Intentionalität von den Kognitionen, bei denen immer gilt: Ich nehme *etwas* wahr, denke *etwas*, stelle mir *etwas* vor. Ohne entsprechende Kognition keine Emotion: Wenn ich mich vor etwas fürchte, dann muss ich es wahrnehmen oder mir vorstellen und muss geurteilt haben, dass es gefährlich ist.

Anders bei den Triebreaktionen und Empfindungen. Sie können zwar durch Kognitionen kausal verursacht werden, doch im Gegensatz zu Emotionen richten sie sich *nicht* auf einen intentionalen Gegenstand und benötigen *keine* kognitive Basis. Bei Empfindungsausprägungen wie: „Ich habe Schmerzen“ oder: „Mir ist übel“ macht es keinen Sinn, nach einem „Etwas“ zu fragen, auf das die Affekte bezogen sind (vgl. Künne 1986). Für Stimmungen wie Heiterkeit oder Langeweile gilt das entweder ebenfalls, oder – anderen Auffassungen zufolge – ihre kognitive Basis und ihr intentionaler Gegenstand sind zumindest sehr diffus und unbestimmt, etwa die ganze Umwelt.¹³ Jedenfalls sind auch sie nicht so eng an Vorstellungen von Figuren oder Urteile über sie gebunden wie die Emotionen.

12 Vgl. auch Damasio, der hier von „sekundären Emotionen“ spricht und die anderen Affekte unter „primäre Emotionen“ zusammenfasst (Damasio 1997, Kap 7).

13 Musil (1978) unterscheidet hier feiner zwischen bestimmten und unbestimmten Gefühlen und Stimmungen (S. 1196 ff).

Es überrascht deshalb nicht, dass sich kognitivistische Filmtheoretiker vor den anderen Affekten zunächst den Emotionen zugewandt haben. Denn hier ist ein direktes Anknüpfen an die kognitiven Prozesse des Filmverstehens möglich.

Eine Ausnahme ist Greg Smith, der sich nicht auf die Gefühle beschränkt, sondern deren Zusammenhang mit den Stimmungen (*moods*) untersucht hat (Smith 1999). Smith vertritt die These, dass der *primäre* emotive Effekt von Filmen nicht darin besteht, Emotionen zu erzeugen, sondern die diffuseren Stimmungen (vgl. ebd., 115). Er begründet dies damit, dass Stimmungen einfacher hervorzurufen seien als Gefühle. Plausibler scheint mir die Begründung, dass Emotionen meist kurzlebig und auf einzelne, genau bestimmbare Figuren oder Ereignisse bezogen sind, Stimmungen dagegen länger anhalten und schon vorbereitend durch Musik oder visuelle Eindrücke erzeugt werden können, ohne dass viele Handlungsinformationen vorausgesetzt sind. Man spricht in der Filmmusiktheorie ja geradezu von der „Mood-Technik“ (vgl. etwa Bullerjahn 1999, 17).

Der Primats-These von Smith muss man sich nicht anschließen, um seine Darstellung des Zusammenhangs von Stimmungen und Emotionen teilen und auf dieser Grundlage feststellen zu können, dass die lokalen Emotionen im Film in eine Ebene von globalen *moods* eingebettet sind. Auch bei den Stimmungen lässt sich übrigens zwischen dargestellten und erzeugten unterscheiden. Das Stimmungs-Thema der Figuren in *DA CAPO* ist vor allem gekennzeichnet durch Öde und Einsamkeit, durchbrochen von Rauschzuständen. Beim Zuschauer wird vorwiegend eine Stimmung melancholischer Heiterkeit hervorgerufen.

Durch Stimmungen wird die Wahrnehmung der fiktionalen Welt für den Zuschauer affektiv eingefärbt. Sie schaffen eine Prädisposition für Emotionen, ebnen den Weg für sie: Wenn ich in einer traurigen Stimmung bin, werde ich eher Trauer über ein fatales Ereignis empfinden, und es wird mir schwerer fallen, mich über etwas zu freuen.¹⁴ Für die Aufrechterhaltung der Grundstimmung über längere Zeit sind umgekehrt wieder Momente starker Emotion erforderlich.

Meistens werden die filmischen Mittel auf redundante Weise eingesetzt, lenken den Zuschauer in dieselbe affektive Richtung. Prinzipiell können Darstellungsmittel aber auch kontrastiv gegeneinander gesetzt werden. Ebenso können auch Stimmungen und Emotionen auseinanderfallen. Alle Kombinationen von der gegenseitigen Verstärkung über die neutrale Mischung bis zu Widerstreit und Kontrast sind hier möglich.

14 Allerdings gibt es auch das Phänomen von Kontrasten und überraschenden Stimmungsumschlägen. Durch die „affektive Fallhöhe“ kann ein freudiges oder verstörend trauriges Ereignis umso stärker wirken, wenn die Stimmung zuvor entgegengesetzt war und den Zuschauer „in Sicherheit wiegte“.

Der Schluss von DA CAPO

Mit den getroffenen Unterscheidungen lässt sich nun besser verstehen, was am Schluss von DA CAPO vor sich geht. Er ist so konzipiert, dass er beim Zuschauer sozusagen verschiedene Schichten von Affekten übereinander legt, die auf komplexe Weise miteinander interagieren. Die *figurenbezogenen Emotionen* bilden nur eine unter diesen Schichten.

Erstens klingt die verfrühte Genugtuung über die scheinbar positive Auflösung der Liebesgeschichte und die Bestrafung der Intriganten nach, zweitens die Bestürzung über Vinogradows Suizid. Drittens entwickelt sich die beschriebene eigenartige Mischung aus Gefühlen der Traurigkeit und Belustigung, bezogen auf das Schicksal der Figuren in der Montagesequenz. Innerhalb dieser Mischung schwächt die Erzählweise die negativen Emotionen gezielt ab.

Viertens kommt nun neben diesen figurenbezogenen Emotionen durch den Einsatz der Musik eine weitere Ebene von *moods* hinzu. Zunächst unterlegt und verbrämt der patriotische Chorgesang, der die Montagesequenz begleitet, das traurige Geschehen mit einer Stimmung des feierlich-optimistischen Pathos. Nachdem die Sequenz zu Ende ist, die Schlusstitel zu laufen beginnen und man nach und nach realisiert, dass das Ende tatsächlich alles andere als *happy* war, wendet sich eine burleske, an Nino Rota erinnernde Bläsermusik gegen das Einsetzen von Traurigkeit. Die durch die Musik erzeugten Stimmungen steuern also ebenfalls den bedrückenden figurenbezogenen Emotionen entgegen.

Darüber hinaus eröffnen sie aber noch eine fünfte Ebene. Die pathetische Stimmung wie auch der Text des patriotischen Liedes stehen in einem auffälligen Kontrast zu den dargestellten Situationen. Wo der Chor von blühenden Gärten singt, sehen wir nichts als eine unwirtliche Schneelandschaft. Wo das Lied die Leistungen der Menschen idealisiert, sehen wir, dass die Guten scheitern, die Korrupten siegen und die übrigen sich irgendwie weiter durchwursteln. Das Lied endet mit dem Ausruf „meine Heimat!“ – und wir sehen einen Säufer, der sich gerade selbst in größere Schwierigkeiten gebracht hat, verlassen, dumpf und klein inmitten einer Schneewüste stehen.

Dieser starke ironische Kontrast wird als Kommentar einer Erzählinstanz außerhalb der Geschichte bemerkbar und ruft jene mit Sentimentalität gemischte, sarkastische Belustigung hervor, die den stärksten affektiven Effekt des Filmschlusses bildet.¹⁵ Ironie entsteht auch durch die Verwendung idealisierender Bilder, die als Stereotype erkennbar sind. Die schwangere Vera, die vor dem Spiegel in mildem Lichte ihren Bauch streichelt, mag als sozialistisch-realis-

15 Dabei muss festgehalten werden, dass der Stimmungscharakter der Musik zumindest unerschwellig auch dann erhalten bleibt, wenn sie als ironischer Kommentar aufgefasst wird. Die Stimmung der Musik wird, um ein etwas verbrauchtes hegelianisches Wortspiel zu verwenden, im affektiven Zusammenklang des Endes „aufgehoben“.

tische Genre-Idylle oder als Verkörperung eines Mutterschaftsklischees naiver Innerlichkeit verstanden werden, das die kaputte Außenwelt ignoriert. Gleichzeitig bringt ihr Bild ein Moment ironisierter Versöhnlichkeit in die Sequenz hinein.

Auf die Verfahren der Darstellung bezogen, finden sich ironische Kontraste, die mit der Wahrnehmung affektiver Inkongruenzen zwischen Emotionen und Stimmungen zusammenhängen, auf mehreren Ebenen: zwischen Musik, Liedtext und Handlung, zwischen stereotyper Bildgestaltung und Bildinhalt, zwischen den Szenen und innerhalb von Szenen.

Auf diese Weise vermittelt sich nicht nur eine historische und politische Aussage, die mit der Stalinzeit abrechnet und die Frage nahe legt, ob es heutzutage *mutatis mutandis* wirklich anders sei. Es vermittelt sich in Form sarkastischer Distanz auch eine *affektive Haltung zur Welt*: So sind die Dinge, nicht nur damals, sondern auch heute, und das Beste ist, man nimmt sie mit Galgenhumor und sich selbst nicht allzu wichtig.

Nun kann der Zuschauer noch in einer weiteren, sechsten Hinsicht affektiv Stellung beziehen, nämlich indem er sich zu dieser „message“ des Films irgendwie verhält. Sie kann ihm sympathisch oder unsympathisch sein, er kann ein Gefühl der Solidarisierung oder der Ablehnung gegenüber der Erzählinstanz oder dem Filmemacher entwickeln. Teilt er die politische Aussage und die affektive Haltung, kann dies retrospektiv das traurige Geschehen rahmen und rechtfertigen. Der Zuschauer kann sich siebteils unabhängig davon auch zu Stil und Form des Films in bestimmter Weise affektiv verhalten, die Vielschichtigkeit der Affektsteuerung bewundern oder die plumpe Kameraführung bemängeln.

Anders als die zuvor beschriebenen Gefühle und Stimmungen sind diejenigen, die sich auf Aussage und ästhetische Gestaltung des Films richten, von der fiktionalen Welt abgekoppelt, nehmen eine Meta-Perspektive zu ihr ein. Gregory Currie unterscheidet in dieser Hinsicht zwischen „character desires“ und „narrative desires“, zwischen Wünschen und Emotionen, die sich „von innen“ auf die Figuren und solchen, die sich „von außen“ auf die Erzählung richten.¹⁶ Er macht dies am Beispiel von Shakespeares *Othello* deutlich: Wir wollen einerseits, dass Desdemona überlebt und Othello von seiner Raserei zur Vernunft kommt, aber andererseits wollen wir das auch gerade nicht und akzeptieren gerade das tragische Ende als passend und richtig. Treffender als Curries Terminologie scheinen mir Ed Tans Bezeichnungen: „*Fiktions-Emotionen*“ richten sich auf die fiktionale Welt, „*Artefakt-Emotionen*“ auf den Film als Kunstwerk (vgl.

16 Vgl. Currie 1999. „Character desires“ lassen sich in etwa auf die Formel bringen: „Wollen, dass Fx“, wobei x eine Figur ist. „Narrative desires“ folgen in etwa dem Schema „Wollen, dass die Erzählung N eine ist, derzufolge Fx“. Hier kann x eine Figur sein, muss es aber nicht.

Tan 1996, 64ff). Beide können im Kontrast zueinander stehen, und genau das ist nicht nur bei *Othello*, sondern auch bei *DA CAPO* der Fall.

Zusammengefasst: Der Schluss des Films spielt verschiedene figurenbezogene Emotionen an und gegeneinander aus, manipuliert Intensität und Dauer von Affekten, oszilliert zwischen ihnen hin und her, erzeugt schillernde Mischungen und kräftige Kontraste zwischen Stimmungen und Emotionen, lässt sie sich gegenseitig verstärken und konterkarieren und erzeugt aus diesem Zusammenspiel – sozusagen als Supervenienzphänomen – Artefaktemotionen als neue Affekt-Effekte, die sich auf die Machart des Werks und nicht auf seine Geschichte beziehen. Das Beispiel *DA CAPO* sollte einen Eindruck von der Komplexität affektiver Felder vermitteln und die Notwendigkeit deutlich machen, bei der Analyse von Spielfilmen eine Reduktion auf Figuren- und Handlungsemotionen zu vermeiden. Diese sind zwar von zentraler Bedeutung, müssen aber im Zusammenhang mit anderen Strategien der Affektlenkung gesehen werden.

Literatur

- Bordwell, David (1985) *Narration in the Fiction Film*. London: Routledge.
- Broad, C.D. (1971) Emotion and Sentiment. In ders.: *Broad's Critical Essays in Moral Philosophy*, hrsg. v. David R. Cheney. London: Allen and Unwin, pp. 283–301 (Erstveröffentlichung 1954 in: *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, vol. XIII).
- Bullerjahn, Claudia (1999) Ein begriffliches Babylon. Von den Schwierigkeiten der Filmmusik-Nomenklatur. Teil 2: Filmmusik-Techniken. In: *ZMMnews WS 1999/2000*, pp. 16–22.
- Carroll, Noël (1998) *A Philosophy of Mass Art*. Oxford / New York u.a.: Oxford University Press.
- Carroll, Noël (1999) Film, Emotion, and Genre. In: Plantinga, Carl / Smith, Greg (Hrsg.): *Passionate Views. Film, Cognition, and Emotion*. Baltimore (MA) / London: Johns Hopkins University Press, pp. 21–47.
- Currie, Gregory (1999) Narrative Desire. In: Plantinga, Carl / Smith, Greg (Hrsg.): *Passionate Views. Film, Cognition, and Emotion*. Baltimore (MA) / London: Johns Hopkins University Press, pp. 183–199.
- Damasio, Antonio R. (1997) *Descartes' Irrtum. Fühlen, Denken und das menschliche Gehirn*. München: dtv.
- Eder, Jens (1999) *Dramaturgie des populären Films. Drehbuchpraxis und Filmtheorie*. Hamburg: Lit.
- Engel, Christine (Hrsg.) (1999) *Geschichte des sowjetischen und russischen Films*. Stuttgart: Metzler.
- Horton, Andrew / Brashinsky, Michael (1992) *The Zero Hour. Glasnost and Soviet Cinema in Transition*. Princeton (N.J.) / Oxford: Princeton University Press.
- Husserl (1933) *Logische Untersuchungen. Bd. III: Untersuchungen zur Phänomenologie und Theorie der Erkenntnis*. Tübingen: Niemeyer.
- Kaczmarek, Ludger (1999) *Affektuelle Steuerung der Rezeption von TV-Spielfilmen: Begriffsklärungen und theoretische Grundlagen*, (28.8.2000) (Medienwissenschaft / Kiel: Berichte und Papiere 5, 1999).

- Künne, Wolfgang (1986) Edmund Husserl: Intentionalität. In: Speck, Josef (Hrsg.): *Grundprobleme der großen Philosophen. Philosophie der Neuzeit IV*. Göttingen: UTB, pp. 165–215.
- Mikunda, Christian (1985) *Kino spüren. Strategien der emotionalen Filmgestaltung*. München: Filmland Presse.
- Mulligan, Kevin (1997) *From Appropriate Emotions to Values*. Unveröffentlichtes Vortragsmanuskript (Vortrag in Hamburg 12.11.1997 unter dem deutschen Titel „Wie verhalten sich Gefühle und Werte zueinander?“).
- Musil, Robert (1978) *Der Mann ohne Eigenschaften. Bd. II*. Aus dem Nachlass hrsg. v. Josef Frisé. Reinbek b. H: Rowohlt.
- Plantinga, Carl / Smith, Greg (Hrsg.) (1999) *Passionate Views. Film, Cognition, and Emotion*. Baltimore (MA) / London: Johns Hopkins University Press.
- Searle, John (1983) *Intentionality*. Cambridge / New York / Melbourne: Cambridge University Press.
- Smith, Greg (1999) Local Emotions, Global Moods, and Film Structure. In: Plantinga, Carl / Smith, Greg (Hrsg.): *Passionate Views. Film, Cognition, and Emotion*. Baltimore (MA) / London: Johns Hopkins University Press, pp. 103–126.
- Smith, Murray (1995) *Engaging Characters. Fiction, Emotion, and the Cinema*. Oxford: Clarendon Press.
- Solomon, Robert C. (2000) *Gefühle und der Sinn des Lebens*. Frankfurt: 2001.
- Tan, Ed S. (1996) Emotion and the Structure of Narrative Film. Film as an Emotion Machine. Mahwah (N.J.): Lawrence Erlbaum Ass.
- Thompson, Kristin (1999) *Storytelling in the New Hollywood. Understanding Classical Narrative Technique*. Cambridge (Mass.) / London: Harvard University Press.
- Wulff, Hans J. (1999) *Affekt / Mood*, (28.8.2000) (Medienwissenschaft / Kiel: Berichte und Papiere 5, 1999).
- Wuss, Peter (1993) *Filmanalyse und Psychologie. Strukturen des Films im Wahrnehmungsprozess*. Berlin: Edition Sigma.

Das empathische Feld

Komödien machen fröhlich, Horrorfilme schaudern, *weepies* weinen. Zuschauer werden vom Film nicht überrumpelt und nur passiv affiziert – sie sind aktiv, suchen die Emotionen, die Filme anbieten und induzieren. Sie gehen ins Kino, um sich den Emotionen auszusetzen. Viele Bezeichnungen für Texte und Textgattungen weisen darauf hin, dass sie etwas mit dem Zuschauer anstellen, dass sie seine Stimmungen beeinflussen und dass dieses zu ihrem Wesen gehört.

Nun spitzt die Rede von der *Empathie* die Frage zu: Danach ist es nicht allgemein der Inhalt oder der Verlauf der Geschichte, sondern es ist die *Figur*, die der Zuschauer ansieht, die zu einer Modifikation der eigenen Stimmung führt. Wollte man die These extrem zuspitzen: Im verstehenden und einführenden Nachvollzug der Geschichte scheint eine Art von *Kopie* des beobachteten Gefühls angefertigt zu werden, so dass die selbstempfundene Stimmung dem ausgedrückten Gefühl der darstellenden Figur gleicht. Die Emotion der Figur entsteht nach dieser schlichten These auch beim Zuschauer, so dass man allein durch das Zeigen einer Gefühlsregung die gleiche Gefühlsbewegung beim Betrachter auslösen könnte. Es ist klar, dass die Annahme in dieser Einfachheit und Schärfe nicht haltbar ist. Darum sei weiter ausgeholt, um am Ende ein integrales Modell vorzuschlagen, das differenzierte Analyse möglich machen kann.

Empathisieren

Eine erste Einschränkung besteht gemeinhin darin, dass der emotionale Nachvollzug einer Geschichte, die durch den Nachvollzug der Figuren im Text verankert ist, Zuschauer voraussetzt, die die Fähigkeit besitzen müssen, *die Gefühle anderer Personen richtig einzuschätzen*. Diese Fähigkeit bezieht sich zum einen auf das Ausdrucksverhalten der anderen Person, aber zum anderen auch auf das Verständnis situativer Hinweisreize (Feshbach 1989, 77). Und vor allem nimmt ein solcher Zuschauer die abgebildete Figur nicht als alleinige Größe, sondern als Figur in einem sozialen Feld wahr. Im Normalfall gehören die anderen Figuren zur Imagination der einzelnen Figur dazu, sie wird *nicht solipsistisch* modelliert.

Die zweite Einschränkung betrifft die Fähigkeit, „die *Rolle einer anderen Person übernehmen* zu können, ihren Standpunkt richtig einzuschätzen, ihre

Gefühle zu teilen, egal, ob diese Glück, Stolz, Furcht, Traurigkeit oder Ärger sind“ (Feshbach 1989, 77; Hervorhebung im Original).

Natürlich können die beobachteten Affekte nicht vollständig die des Beobachters werden, eine „Identifikation“ findet nicht statt. Schon Max Scheler (1913) hat gezeigt, dass Empathie niemals ein wahrhaftiges Teilen von Gefühlen sein kann, sondern dass im besten Fall eine große Annäherung der Gefühle von Beobachtendem und Beobachtetem stattfindet – weil der Beobachter nur in den Bezügen eigener, privater und einzigartiger Erfahrung reagieren kann. Dass aber eine *Annäherung* stattfindet, ist unzweifelhaft – auf allen Ebenen der empathischen Auseinandersetzung (Gefühl, Rolle, Intentionalität, Responsivität etc.).

Das empathische Feld

Gerade, wenn man sich für die empathischen Prozesse in der Aneignung von Filmen interessiert, ist die Rahmenbindung äußerst auffällig. Das „Paradox der Fiktion“ besagt ja genau, dass der Zuschauer emotional auf etwas reagiert, von dem er weiß, dass es nicht existiert (Turvey 1997, 431). Als vermittelnde und die empathische Versetzung ermöglichende mentale Operation setzt Murray Smith die Tätigkeit der *Imagination* an (1995); Noël Carroll (1990) spricht ähnlich von einem allgemeineren „Denken“ (*thought*). Die Reaktion auf das empathisierte Geschehen ist danach nicht unvermittelt und erfolgt nicht unmittelbar an der dargestellten Figur, sondern fußt auf einem *imaginierten Szenario*, das er erst im Verlauf der Rezeption aufgebaut hat. Ich werde derartige Szenarien das *empathische Feld* nennen und darunter einen symbolischen Kontext des sozialen Lebens, des Genres, der besonderen Handlung und des besonderen dramatischen Konfliktes verstehen. Dieser kontextuelle Komplex ist nicht nur in eine Geschichte integriert (hat also ein narratives Vorher und Nachher), sondern ist vor allem in einer Personenkonstellation realisiert. Eine solche Konstellation wiederum besteht aus einem Gefüge aufeinander bezogener dramatischer Rollen, das als soziales Kleinsystem und als Gefüge komplementärer empathischer Rollen imaginiert werden kann. *Empathie richtet sich auf dieses im Film angebotene soziale Kleinsystem*. Sie umfasst im Verstehen dramatischer Texte *Empathien und Konterempathien*, das unterscheidet das Empathisieren von Filmfiguren deutlich vom Empathisieren leibhafter Personen. Im sozialen Leben sind komplementäre oder gar konfliktäre Rollen nur ein Sonderfall – im Drama sind sie dagegen die Regel. Kein Drama kann ohne die grundlegendere Kategorie des Konfliktes entstehen, keine auf das dramatische Geschehen gerichtete Empathie kann auf die Gegenempathien verzichten.

Differenzierungen

Nun lassen sich eine ganze Reihe von Unterscheidungen am Globalkonzept des Empathischen machen.

Empathische Prozesse sind „flüchtig“ (Brinckmann 1997, 60), sie werden permanent der sich verändernden Situation nachgeführt. Es scheint darum sinnvoll zu sein, *aktualgenetische* empathische Prozesse von *resultativen* empathischen Effekten zu unterscheiden: Die ersteren treten im Verlauf einer Aktualrezeption auf, die letzteren resultieren aus der Primärrezeption.

Gelegentlich wurde vorgeschlagen, positive (*euphorische*) und negative (*disphorische*) Empathie zu trennen (Feshbach 1989, 82), ein Vorschlag, der bislang wenig ausgearbeitet ist, der aber dennoch sinnvoll zu sein erscheint:

- (1) weil es unterschiedliche Ausprägungen empathischer Teilhabe gibt,
- (2) weil es einen Zusammenhang zwischen empathischem Erleben und „gesuchter“ empathischer Beteiligung gibt, also einen direkten Zusammenhang zwischen Medienselektionsverhalten, Affekterwartung resp. Affektversprechen,
- (3) weil es zur Bestimmung der Genres gehört, einen besonderen Modus empathischer Beteiligung zu präferieren und auszuentwickeln, noch bevor die eigentliche Rezeption begonnen hat.

Die Aktualgenesen von Empathien sind szenisch oder durch den ganzen Text gerahmt, sie haben verschiedene Reichweite. Jede in sich schlüssige und konsistente empathische Bewegung nenne ich hier *empathische Episode*. Ein Text (resp. die Rezeption eines Textes) besteht aus einer Reihe von empathischen Episoden. Gemeinhin ist das empathische Erleben des Films koordiniert mit der personalen Ordnung von Spieler und Gegenspieler.

Allerdings sind nicht alle Filme *homogen*. Unter Umständen verfolgen also nicht alle empathischen Episoden eines Textes den gleichen Fokus, haben das gleiche personale Thema. Manchmal wechselt das Zentrum. Die kurzfristige Spannung um das Feuerzeug des Antagonisten in Hitchcocks STRANGERS ON A TRAIN ist ein Beispiel für eine Episode mit verändertem Fokus und komplementärem thematischen Kern. Der Film ist empathisch nicht homogen – dann bleiben nämlich Empathie und Konterempathie verbunden mit den gleichen Figuren. Man hat es auch nicht mit „Ketten-Empathien“ zu tun, die vor allem an Gruppenfilmen (Tröhler) auftreten und einer episodalen Ausfaltung von Gruppengeschichten entsprechen. Beispiele dafür sind zum einen multiepisodale Filme wie THE GROUP (USA 1965, Sidney Lumet) oder auch multiprotagonale Filme wie die großen Kriegsepen in der Art von THE BRIDGE OF REMAGEN (USA 1969, John Guillermin), in denen die Empathie auf eine ganze Reihe von Figuren gerichtet ist. Stellt man die Frage nach dem Thema der empathischen Episoden,

lassen sich also eine ganze Reihe verschiedener Filme unterscheiden, die verschiedene „empathische Strategien“ verfolgen:

- *homogen* strukturierte Filme, die einen gleichen empathischen Fokus durch alle ihre Episoden hindurch bewahren;
- *episodal unterbrochene* Filme, die nur in einzelnen Szenen oder Sequenzen den dominanten Fokus aufgeben;
- *konflikthaft* dramatisierte Filme, die den Fokus mehrfach zwischen Empathie und Konterempathie wechseln, so dass der empathische Fokus den dramatischen Konflikt repräsentiert;
- *multiempathische* Filme, deren empathische Episoden auf eine ganze Reihe gleichzeitig aktiver empathischer Zentren verteilt sind;
- *seriell* strukturierte Filme, die nacheinander verschiedene Ankerfiguren als empathische Zentren anbieten.

Die Rede von der *empathischen Episode* greift die Terminologie der *Emotions-episode* auf und zielt damit auf die zeitliche Ordnung des Affektlebens ebenso wie auf die Interaktion zwischen der Gliederung des auslösenden Materials und dem Ablauf emotional-affektiver Prozesse. Auch wenn der Begriff *Emotions-episode* gemeinhin für das Gefühlsleben außerhalb von Textrezeptionen verwendet wird, soll er hier zur Beschreibung der inneren Form der Teilnahme an der Geschichte reklamiert sein – eine episodale Gliederung gilt nämlich auch für die Ausfaltung des Empathischen: Es bedarf eines symbolischen Rahmens, innerhalb dessen ein *Mit=Fühlen* zustande kommen kann. Empathisieren geschieht nicht ungesteuert und unumgrenzt, sondern modelliert eine besondere Partizipation an einer dargestellten Szene, an einer Personenkonstellation, an einem sozialen oder moralischen Konflikt. Verändert sich diese Rahmung, verändert sich auch der empathische Zugriff auf das Material.

Schichten und Formen der Empathie

Eine *semiotische* Auffassung von *Empathie* ist bislang nicht vorgestellt worden. Wenn die empathischen Prozesse global die *Regulation der Beziehungen zwischen Rezipienten und Texten* betreffen, so bietet sich ein mehrstufiges Schichtenmodell an. Die verschiedenen Ebenen der empathischen Interaktion sind miteinander verbunden, können sogar gegeneinander arbeiten. Nur im seltenen Fall treten sie isoliert auf.

- (1) Es gibt im Falle des Films eine Reihe von *basalen Interaktionen* zwischen Leinwandpersonen und Zuschauern, die auf einer weitgehend vorbewussten Leib-Koppelung des Zuschauers an das Leinwandgeschehen beruhen, die wiederum aus der Beobachtung von Personen in der Vis-à-vis-Begegnung abgeleitet sind. Diese körperliche Anverwandlung

des Leinwandgeschehens wird in der neueren Literatur meist als *motor mimicry* bezeichnet.

(2) Sodann lassen sich *soziale Interaktionen* zwischen Zuschauern und Leinwandpersonen nachweisen, die im Kern darin bestehen, dass der Zuschauer die intentionalen Horizonte abgebildeter Figuren simulierend nachbildet. Diese Beziehungen sind durch die Perspektivität der Erzählung und der Darstellung gefiltert und partiell gesteuert, basieren also auf einer formalen textuellen Grundlage. Ähnlich sind auch die dramatischen Rollen und die Konfliktstrukturen Vorgaben, an denen 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 der eigentliche Zielpunkt der empathisierenden Tätigkeit ist. 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 Geschichte entstehen Kontexte und konventionelle Rahmen, in denen das empathische Feld konturiert wird.

(3) Eine eigene Qualität haben die *moralischen Interaktionen* zwischen Zuschauern und Leinwandgeschehen (resp. 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 her beeinflusst sind, die Zuschauer in die Rezeption einbringen, als allein durch die textuelle Organisation des Werteraums.

(4) Schließlich ist Empathie auch auf einem ganz abstrakten Niveau nachzuweisen, wenn der Zuschauer zu Abstrakta 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. Es ist deutlich, dass die Werthaltung des Textes mit der Wertperspektive des Zuschauers interagiert.¹

1 Ein ähnliches Schichtmodell der empathischen Prozesse hat Zillmann (1991) vorgeschlagen, das allerdings in den höheren Stufen der Teilnahme undifferenziert und allgemein-unverbindlich bleibt. Auch er geht aber von einer Integration der unterschiedlichen 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)

Vertrautheit und Differenzbewusstsein

Zuallererst bedarf das Empathisieren einer *Vertrautheit mit der dargestellten Figur* und der Sozialwelt, in der sie agiert, um ihre Gefühls- und Motivationsbewegungen nachvollziehen zu können. Man könnte diese Bedingung verkürzen und sie als simple „Erfahrungsnähe“ auslegen. Je näher eine abgebildete Figur also an der Erfahrungs- und Ausdruckswelt des Zuschauers angelegt ist, desto leichter fiel jenem das Empathisieren mit der Figur.² Gerade dieser Punkt ist folgenreich:

- (1) 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 zu einer Figur bis zur Unmöglichkeit des empathischen Nachvollzugs erschweren;
- (2) zum zweiten bleibt zu fragen, wie man Figuren empathisieren kann, die von grundlegend anderer Art sind – Roboter, Tiere, Andersgeschlechtliche etc.;
- (3) und zum dritten ist die Frage, wie und in welchem Maße Kinder die Fähigkeit erwerben, die Rezeptionsdimension empathischer Teilnahme überhaupt aufzubauen.

In allen Rezeptionsprozessen bleibt das Bewusstsein der *Differenz* zwischen Zuschauer und Figur erhalten, „es fällt gemeinhin nicht schwer, Eigenes und Fremdes zu unterscheiden“ (Brinckmann 1997, 60). Die These, die Dorr/Doubleday/Kovacic (1984, 112) äußern, erscheint darum auch nicht ganz stichhaltig zu sein: Geschichten, die in der Zukunft oder Vergangenheit spielten oder an eindeutig fiktiven Orten, könnten leichter als Fiktion erkannt werden, heißt es dort. Damit sei ein geringerer Bezug zum Leben der Zuschauer gegeben, der Zuschauer – insbesondere der kindliche – könne den Inhalt mit Distanz verfolgen, unbeteiligt bleiben. Eine emotionale Reaktion auf den Inhalt schwäche sich ab oder bleibe sogar ganz aus. *Je realistischer die Darstellung sei, desto intensiver sei die emotionale Beteiligung*. Wenn diese These richtig wäre, müsste die emotionale Intensität bei der Besichtigung von Dokumentarfilmen grund-

2 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 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, sei höher als die an fremden Figuren; vgl. darüber hinaus ebd., 116. Die These scheint sich auch empirisch nachweisen zu lassen: Sapolsky/Zillman (1978) zeigten einen Film über einen Geburtsvorgang – und die Frauen, die selbst Geburtserfahrungen hatten, zeigten deutlich stärkere emotionale Reaktionen als die anderen Versuchspersonen.

sätzlich höher sein als von fiktionalen Angeboten. Offenbar ist die Rede vom *Realismus der Darstellung* hier zu präzisieren.

Und es ist sogar die grundsätzliche Frage zu stellen, ob das empathische Spiel im gleichen Maße Teil des Verstehens dokumentarischer und fiktionaler Filme ist. Vielmehr gilt es, grundsätzlich die These zu prüfen, dass das Empathisieren im *Dokumentarischen* keine wichtige Rolle spielt, dass die „Aufforderung zur Empathie“ Teil des Fiktionalitätsvertrages ist (darin unterschieden sich Fiktionalitäts- und Authentizitätsvertrag). Dabei wäre *Realismus* korreliert mit der Tiefe und Präzision des empathischen Nachvollzugs, was als intensivere Form des Empathisierens wahrgenommen wird. Nicht die sachlich-thematische Nähe zum Sujet, sondern die Intensität des empathischen Prozesses bedingen die deutlichen Unterschiede in der selbstwahrgenommenen Empathie.

Die *Differenz* zwischen Zuschauer und Figur basiert manchmal darauf, dass der Zuschauer die Grenze zwischen Fiktion und eigener Realität wohl weiß. Er ist Zuschauer auch solcher sozialer Vereinbarungen, in die er „eigentlich“ keinen Zutritt erhalten würde.

Picard (1997, 36) macht auf einen bemerkenswerten Unterschied aufmerksam: Wenn man vom Tod einer Frau hört, die man nie getroffen hat, mag sich Kummer (*grief*) einstellen, aber in einer (kognitiv) vermittelten Art und Weise: weil sich ein tatsächlicher Kummer nicht einstellen mag. Richtet sich der Kummer dagegen auf eine Person eigener Bekanntschaft, ist der Affekt ausgeprägter und wird vor allem von somatischen Reaktionen begleitet. Offenbar ist die Rezeptionssituation ein Zwischending zwischen jenen beiden Formen – die Affekte, die durch die Illusionierung des Verstehens induziert sind, greifen ja tatsächlich auch in die physiologischen Prozesse ein, finden einen – auch körperlichen – Niederschlag.

Wenn das Empathisieren ein Verstehen der fremden Figur ist, so bedeutet dieses 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 angedeutet, die partiellen Handlungen müssen nun vom Zuschauer in das Bild einer Person *ausgearbeitet* werden. Empathisch hergestellte Vorstellungen von Personen sind gegenüber dem, was Texte von ihnen zeigen können, *expandiert*. So, wie Zeichen im Zeichenprozess in *more developed signs* übersetzt werden müssen (nach den Worten Charles Sanders Peirce), müssen Handlungen von Figuren zu Konstrukten von Personen entwickelt und deren personale Charakteristiken entworfen werden; die Figur ist als sozialer oder soziopsychologischer Typus in sein Milieu hinein zu interpretieren. Eine Figur zu empathisieren, bedeutet also, rezeptive Arbeit aufzuwenden. Es handelt sich um Ableitungen und Typifizierungen, wie sie ähnlich auch im Alltagsleben vorgenommen werden

müssen. Ich betrachte diese Prozesse hier als *analytische Bewegungen*, die die Figur nicht nur in den Horizonten der Ziele der Figur selbst zu lesen versuchen, sondern in einen viel weiteren Kontext einbetten – es geht vor allem um die Auslotung von normativen Rahmen und Handlungsbegrenzungen, in denen oft die Genrebindung des Geschehens wesentlich besteht. Vieles an diesen Prozessen mag *automatisiert* ablaufen und sich auf Schemata und Stereotypen stützen. Gerade Nebenfiguren gelangen kaum über diese stereotypische Flachheit hinaus. Ein Schaffner ist ein Schaffner, er tut seinen Job, er hat eine professionelle Rolle. Das genügt in vielen Szenarien, ihn *ausreichend* zu empathisieren. Und manche Angebote bieten funktionierende Geschichten mit Figuren an, die kaum je die Flachheit des Stereotypischen überschreiten (man denke an Fernsehserien!).

Nun sind aber die empathischen Prozesse *selbststeuernd*. Es gibt ein *Selbst-Management* der empathischen Rekonstruktion der Figur. Und hier können nun verschiedene Varianten auftreten, die kaum vom Text gesteuert werden, sondern die als *Empathisierungsstile* gefasst werden können.

- (1) Da kann einer den empathischen Prozess *blockieren*, sich in einem engen Sinne *antiempathisch* verhalten. Er weigert sich, die Figur zu modellieren.
- (2) Da kann ein anderer die empathische Detailliertheit *unterdrücken*, die er erzielen könnte, würde er sich um die Figur bemühen.
- (3) Ein dritter kann sich darum bemühen, das Empathisieren zu *intensivieren*, als wollte er die Figur einer regelrechten Analyse unterziehen.

Zwei Faktoren beeinflussen den empathischen Prozess ganz maßgeblich: *Empathiebereitschaft* und *Empathiefähigkeit* – beide wirken modifizierend auf ihn ein. Er ist ein Prozess in der Regie und in der Verantwortung des Zuschauers. Allerdings gibt es große Differenzen zwischen den beiden Faktoren. Empathiebereitschaft kann von Abend zu Abend variieren. Sie ist jeweils „voreingestellt“ und ähnelt darin den *default values* aus der Schematheorie. Man kann die Empathiebereitschaft bewusst beeinflussen und sie durch Instruktionen verändern. Die Empathiefähigkeit ist dagegen eine Begrenzung, die der Zuschauer in die Rezeption mitbringt und die es ihm unmöglich macht, manche Figuren von innen her nachzuzeichnen.

Schichtungsmodell II

Empathisieren ist also ein denkbar komplizierter und vielgestaltiger Prozess. Brinckmann (1997) bringt den Sympathie-/Antipathie-Effekt in Verbindung mit

- (1) spontaner *Zuneigung* und
- (2) der jeweiligen *Erzählperspektive*, aber auch
- (3) 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 sind unabhängig voneinander, sie können sogar einander widersprechen. („So ist es möglich, im Kino gleichzeitig zu hoffen und zu fürchten, dass ein Mörder gefasst wird“ [63].) Und sie bleiben in ästhetischer Distanz zum Material, das die Prozesse auslöst und steuert: Man kann nämlich

(4) die *schauspielerische Leistung* wahrnehmen und bewundern (oder verwerfen), ohne dass es wichtig wäre, ob eine Figur Prot- oder Antagonist wäre und Sym- oder Antipathien genösse.

Aspekte und Schichten des gleichen Prozesses also. In einer anderen Aspektivierung lässt sich auch mit einem Stufen-Modell der empathischen Beteiligung arbeiten. Es umfasst in einer ersten Vorstellung fünf qualitativ unterschiedliche Stufen:

(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 die Geschichte hineingetragen (initiative Helden). Die Geschichte wiederum gehört in einen generischen 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 Figuren als reziproke, als oppositionelle, als voneinander unabhängige, einander behindernde usw. Größen erkennbar werden. Dabei gilt es, intentionale Orientierung von Figuren hinsichtlich der Handlungsmöglichkeiten, der Wahrscheinlichkeit von Handlungserfolgen (oder -misserfolgen) abzuschätzen. Die Szene ist dabei auch der nähere Kontext, der das Verhalten von Figuren als Ausdruck von intentionalen Orientierungen, aber auch von Blockierungen, von internalisierten Reglementierungen lesbar macht, die das abgebildete Subjekt daran hindern, Intentionen auszuleben (moralisches Diktat, Klassenbindung etc.). Beispiele finden sich in den Filmen James Ivorys wie *THE REMAINS OF THE DAY* (Großbritannien 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 Slap-

stickfilme zeigen, dass sich einzelne Handlungen zu ganzen Handlungs-szenen ausweiten können, in denen die einzelnen Aktivitäten eigentlich Handlungsversuche zu einer beabsichtigten Handlung sind.

(3) Über die intentionalen Rahmen von Geschichte und Szene hinaus ist die *Affektorientierung von Figuren* Gegenstand von Aneignung – Wünsche, Ängste, Hoffnungen etc. Zum Teil sind Affekte nahe liegend und aktionsabhängig. In Spannungsszenen geht es gelegentlich um das Überleben der Figur, um das Wiedergewinnen von Initiativität usw. Hier entsteht ein affektives Nahfeld, in dem Figuren verstanden werden können (und das ich an anderer Stelle „Problemfeld“ genannt habe). Zum Teil sind Affekte aber weniger nahe liegend und beziehungsabhängig. Gedacht ist dabei vor allem an intendierte (oft kaum erreichbare) soziale Beziehungen, seien sie familiärer Art, seien sie erotischer Natur. Hier entsteht ein Feld der Wünsche, dem die Erfahrung des Wirklichen und das Wissen über sie entgegenstehen.

(4) Schließlich ist die *Realisierungsebene* abzugleichen mit den Zuschreibungen, die die Figuren und das Geflecht der Beziehungen haben. Es kann durchaus geschehen, dass der realistische Modus der Repräsentation aufgegeben wird, dass die Geltung des Szenischen oder des Diegetischen hinter die Affektorientierung von Figuren zurücktritt. Im Falle subjektivisierender Einsprengsel in die erzählte Welt ist der Wert wiederum deutlich: hier geht es darum, im Auseinanderfallen von Realität und subjektivem Bild die Figur zu charakterisieren. In anderen Fällen – vor allem an Textschlüssen – geschieht der Übergang schleichend, die Zentrierung auf die Figur wird nicht mehr zurückgebunden in den Rahmen der Diegese. Diese Ebene habe ich oben *reflexiv* genannt, weil sie mit Fokalisierungswechseln arbeitet und daraus einen Impuls gewinnt, der die Entwicklung der Geschichte bedenkt und als besondere greifbar macht.

(5) Am Ende ist zu berücksichtigen, dass Affekte nicht eingeboren und eine anthropologische Tatsache sind, sondern *kulturell* hervorgebracht oder überformt und verbunden sind mit globalen Wertorientierung und Wertmustern, die zum einen die Akzeptabilität von Affekten, zum anderen ihre Ernsthaftigkeit und Dringlichkeit festlegen. Dass die Vereinigung zum Paar oder zur Familie als Schlusspunkt einer affektuellen Bewegung zweier (oder mehrerer) Figuren aufeinander zu angesehen ist und als Schluss einer Geschichte funktionieren kann, liegt an mehreren Gründen: dass der jeweils andere in der Affektbewegung von Figuren vermeint und intentionales Ziel ist (so dass es eine „interne Schließungstendenz“ gibt), und dass die Vorstellung des Paares oder der Familie kulturelle Wertgegenstände sind, so dass das Zusammenkommen der Figuren einem gesellschaftlichen Projekt entsprechen und auch in dieser Hinsicht die Schlie-

ßung möglich wird. Weitaus schwieriger sind die negativen Formen affektueller Bindung zu verstehen –

- die Bindung des Hasses wie in Ridley Scotts *THE DUELLISTS* (Großbritannien 1977) oder in Stanley Kubricks *BARRY LYNDON* (Großbritannien 1975),
- die Bindung der Rache wie im Motivkreis der Rachegeschichten,
- der Affekt des Töten-Wollens wie in den Serienmördergeschichten,
- die Motive des extremen Altruismus und der Selbstaufgabe, wie sie manchmal als paradox-heldische Tugenden gefeiert werden wie in Roland Joffes *THE MISSION* (Großbritannien 1986) oder als heldische Taten wie in *MORGENROT* (Deutschland 1937, Gustav Ucicky).

Es fällt auf, dass diese Affektlagen letztlich individuell und asozial sind, wegen die Paar- und familienbezogenen Tendenzen auf reziproken Wahrnehmungen beruhen und sozialer Natur sind.

Diese fünfte, einen Rahmen von Begründung und letztem Sinn setzende Ebene, ist die Basis für die oben so genannten *Metaintentionen*, die den Figuren als sozialen Wesen und als Repräsentanten sozialer Identität beigegeben sind und die weniger als psychologische denn als kulturelle Tatsachen zu verstehen sind.

Nun sind nicht alle empathischen Reaktionen bündig und schlüssig, nicht immer schließen sich die verschiedenen Komponenten des empathischen Urteils widerspruchsfrei zusammen. Manchmal geraten die Affekte in Widerstreit, stehen einander gegenüber. Es entsteht ein *diskordanter Affekt*, wie Zillmann (1991) sagt.³

Das empathische Feld

Es ist deutlich, dass *Empathie* hier nicht als partikulare und individuelle Bindung angesehen ist, sondern als eine Aktivität, die sich auf das ganze Feld der Figuren und der Handlungen richtet. Darum umfasst die empathische Bewegung nicht allein eine Versetzung in die intentionale Lage einer „empathischen Figur“, sondern die Nachbildung der intentionalen Orientierungen aller beteiligten Figuren. Zur Empathie gehört die *Konterempathie*, zur Sympathie die Antipathie. Gerade in dieser Eigenschaft zeigen sich Empathie und Sympathie als zwei verschiedene Beziehungen von Zuschauern (oder allgemeiner: von Rezipienten) 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 Evaluati-

3 Vgl. dazu Zillmann 1991, 155ff; Zillmann/Cantor 1977; Wilson et alii 1986; Zillmann/Bryant 1975.

on einen Ruhepunkt definiert. In vielen Geschichten bilden Sym- 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 den man sich sorgt, enthalten ist. Sondern es geht darum, auch die antagonalen Figuren in einer zusammenhängenden Erwartung zu fassen, die ihre Schädigung, die Minderung der Macht der Figuren, ihre Verletzung etc. ins Auge fasst und die 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? Ist ein Film denkbar, der ausschließlich aus konterempathischen Beziehungseffekten zusammengesetzt ist? usw.

Am Ende steht so 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 in der Versetzung des Zuschauers in die Perspektive eines einzelnen Akteurs / einer einzelnen Rolle, 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 der Beteiligten umfasst. Darum bedarf das einführende Nacherleben / Miterleben der Simulation der Innensichten der Beteiligten, ihrer reziproken Bezugnahmen etc.

Dieses 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 gegenüber stehende gesamte System zu durchdringen, es hervorzubringen, die Figuren in ihren gegenseitigen Bezügen zu verorten und auszuloten. Das unterscheidet alltägliches Empathieren von jenem im symbolischen Feld der Textrezeption.⁴ Die Frage ist aus allen diesen Gründen auch nicht, wie in der Rezeption das Bild einer Figur aufgebaut wird, sondern wie ein Bild des ganzen Figurenensembles oder gar -systems zustande kommt. Darüber wissen wir wenig, die Forschungslücke ist beklagenswert.

4 Vgl. den kleinen Disput zwischen Feagin (1988) und Neill (1996, 189), worin die Differenz von alltäglicher und imaginativer Empathie bestehe!

Empathie richtet sich also nicht auf einzelne Figuren, sondern ist ein komplexer, auf alle Personen ausgerichteter, differenzierter Reflex auf das Angebot. Das eine und notwendig das andere. Die Personen kooperieren, hängen durch die Handlung zusammen. Entsprechend konfigurieren auch die empathischen Bezüge.

Literatur

- Brinckmann, Christine N. (1997) Empathie mit dem Tier. In: *Cinema* (Basel) 42, pp. 60–69.
- Carroll, Noël (1990) *The philosophy of horror, or Paradoxes of the heart*. London/New York: Routledge.
- Dorr, Aimée / Doubleday, Catherine / Kovacic, 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, pp. 93–137 (Schriftenreihe des Internationalen Instituts für das Jugend- und Bildungsfernsehen. 17.).
- Feagin, Susan L. (1988) Imagining emotions and appreciating fiction. In: *Canadian Journal of Philosophy* 18, pp. 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, pp. 76–89.
- Neill, Alex (1996) Empathy and (film) fiction. In: *Post-theory. Reconstructing film studies*. Ed. by David Bordwell & Noël Carroll. Madison: University of Wisconsin Press, pp. 175–194 (Wisconsin Studies in Film.).
- Picard, Rosalind (1997) *Affective computing*. Cambridge, Mass./London: The MIT Press.
- Sapolski, B.S. / Zillman, Dolf (1978) Experience and empathy: Affective reactions to witnessing childbirth. In: *Journal of Social Psychology* 105, pp. 131–144.
- Scheler, Max (1973) *Wesen und Formen der Sympathie*. 6., durchges. Aufl. Bern: Francke.
- Smith, Murray (1995) *Engaging characters. Fiction, emotion and the cinema*. Oxford: Clarendon Press.
- Turvey, Malcolm (1997) Seeing theory: On perception and emotional response in current film theory. In: *Film Theory and Philosophy*. Ed. by Richard Allen & Murray Smith. Oxford / New York: Clarendon Press, pp. 431–457.
- Wilson, B. J. / Cantor, J. / Gordon, L. / Zillmann, Dolf (1986) Affective response of non-retarded and retarded children to the emotions of a protagonist. In: *Child Study Journal* 16,2, pp. 77–93.
- Zillmann, Dolf (1991) Empathy: Affect from bearing witness to the emotions of others. In: *Responding to the screen: Reception and reaction processes*. Ed. by J. Bryant & Dolf Zillmann. Hillsdale, N.J.: Erlbaum, pp. 135–169.
- Zillmann, Dolf / Bryant, Jennings (1975) Viewers' moral sanction of retribution in the appreciation of dramatic presentations. In: *Journal of Experimental Social Psychology* 11, pp. 572–582.
- Zillmann, Dolf / Cantor, J. (1977) Affective responses to the emotions of a protagonist. In: *Journal of Experimental Social Psychology* 13, pp. 155–165.

DAS LEBEN IST SCHÖN ...

... aber wie lassen sich die Emotionen des Films objektivieren?

1. Die Erforschung emotiver Filmwirkungen als Notwendigkeit

Das Kino ist seit jeher ein privilegierter Ort für Emotionen, und wer über Film und Filmerleben redet, schließt dabei im Grunde stets die emotiven Wirkungen ein, denn sie gehören essenziell dazu. Ein weitaus ungelöstes Problem liegt indes darin, wie man diese Wirkungen objektivieren kann, und man ist leicht versucht, sich dieser Frage überhaupt zu entziehen. Wenn wir als Vertreter der Medien-Wissenschaften gelegentlich bestimmter Filmerlebnisse mit unseren subjektiven Eindrücken und Geschmacksurteilen argumentieren, profitieren wir schließlich auch davon, dass hinlänglich dunkle Mutmaßungen über Emotionen jenen Hauch von Geheimnis in die Analysen tragen, der unser Geschäft nicht ganz so trivial erscheinen lässt. Überdies ist es schon aus inhaltlichen Gründen oft ziemlich gleichgültig, mit welchem Affekt ein Film X seine Zuschauer entlässt und wie man dies analytisch fassbar macht, schließlich haben wir es mit einer Industrie zu tun, die mit den Gefühlen der Zuschauer auf gramdem Wege Geld verdienen will und der es völlig egal ist, in welcher Richtung dabei dem offensichtlichen Publikumsbedürfnis nach Affekten Rechnung getragen wird.

Gelegentlich aber ist es durchaus nicht so belanglos, welche Emotionen ein Film weckt und mit welcher Zielrichtung er dies tut, und die Frage nach Entstehung und Charakter der emotiven Wirkung wird ebenso substanziell wie die nach den analytischen Wegen zu ihrer Objektivierung, etwa dann, wenn es sich um sozial relevante Themen handelt und wenn vom Charakter der evozierten Emotionen der Sinn des Ganzen abhängt. Als 1997 beispielsweise Roberto Benignis *LA VITA È BELLA* auf die Leinwand kam, wurde sogleich offensichtlich, dass sich die Botschaft dieses Werks schwerlich beurteilen ließ, wenn man nicht auch die emotiven Wirkungen einbezog, die von ihm ausgingen. Denn der Film über einen jüdischen Vater, der seinem kleinen Sohn vorgaukelt, dass das KZ, in das beide eingesperrt wurden, nur eine Art Spiel sei, rief ja aus gutem Grund bei seinem Erscheinen sogleich Kontroversen darüber auf den Plan, ob die emotiven Wirkungen den gezeigten Vorgängen nicht völlig unangemessen seien, insbesondere, ob man bei der Darstellung der Shoa zu den Mitteln der Komödie

und der Populärkultur greifen dürfe. Vielen Kritikern erschienen diese Verfahren sogar ethisch unvertretbar, und es fiel der Protest-Begriff „Holocaust-laughter“ (vgl. Viano 1999, 27ff).

Auch wenn man eine solche Kritik spontan zurückweisen mag, wären die Vorwürfe doch mit äußerster Sorgfalt zu prüfen, denn angesichts einer Thematik wie der Shoa scheint eine Entpflichtung der Kunst gegenüber der Ethik in keiner Weise hinnehmbar. Obwohl ein gesellschaftlicher Konsens über die Darstellungsweise des Films auch so zustande kam, hätte es seinerzeit durchaus Sinn gemacht, die divergierenden Urteile über emotive Filmwirkungen wissenschaftlich exakt zu belegen, nicht zuletzt durch empirische Aussagen einer filmpsychologischen bzw. -soziologischen Untersuchung. Gemeint sind damit nicht nur Zuschauerbefragungen hinsichtlich der rezipierten Wirkungszintentionen – die es sicher gegeben hat –, sondern eine empirische psychologische Untersuchung der spezifisch ästhetischen Wirkungen mit ihren oft paradoxen Emotionalstrategien. Bis dahin ist es aber noch ein weiter Weg.

Natürlich fehlen auch mir dafür die notwendigen Siebenmeilenstiefel, so dass meine Bemerkungen, die eher theoretisch-methodischer Natur sind, zur Klärung der konkreten Filmwirkungen nur bedingt beitragen können. Wenn ich trotzdem auf das Beispiel zurückgreife, dann darum, um mit meinen Überlegungen möglichst nahe am Material zu bleiben, aber auch um darauf aufmerksam zu machen, dass in der Untersuchung emotiver Wirkungen des Films heute eine wissenschaftliche Herausforderung liegt, die sehr wohl von sozialer Relevanz sein kann – Grund genug, um sie ernst zu nehmen und zu forcieren.

Bei der Aufklärung emotiver Filmwirkungen scheinen gegenwärtig zwei unterschiedliche Strategien legitim. Man kann sich in bewährter Weise introspektiv dem Filmerleben nähern und sich dabei lediglich bewusster für die subjektiven Eindrücke und Gefühle sensibilisieren oder aber gezielt nach psychologischen Erkenntnissen auf dem Gebiet der Emotionstheorie Ausschau halten und sich dabei, wenn möglich, gemeinsam mit Psychologen um eine interdisziplinäre Erforschung der Filmwirkungen bemühen. In jedem Falle dürfte es notwendig sein, seine Erkenntnisse in eine umfassende hermeneutische Darstellung von Gestaltung und Wirkung des Filmganzen einzubringen, um zu einer angemessenen Interpretation von Erfahrungen zu kommen. Bringt einen die introspektive Darstellung subjektiver Gefühlsregungen nur zu leicht in die Lage, bei der Beschwörung eigener Eindrücke in eine Art von Betroffenheitsjournalismus zu verfallen, so verführt die Erhebung empirischer Daten – etwa im neurophysiologischen Bereich – dazu, die gewonnen Teilerkenntnisse zu verabsolutieren, statt mit ihrer Hilfe hermeneutische Gesamtanalysen durch exakte Aussagen zu untersetzen, also entweder zu erhärten, zu differenzieren oder zu korrigieren.

Die folgenden Überlegungen sind in Vorbereitung einer Pilotstudie im Rahmen eines Forschungs-Projektes zum Thema „Filmische Gestaltung und Wirkungsorganisation“ entstanden. Dabei kam es zunächst darauf an, sinnvolle Ansatzpunkte und mögliche Wege für eine empirische psychologische Untersuchung konkreter Filmwerke zu erkunden, und zwar besonders im Hinblick auf die Analyse der neuralen Komponente emotiver Wirkungen.¹

Um eventuelle Missverständnisse einzuschränken, möchte ich aber zunächst skizzieren, in welchem Verhältnis mein Ansatz zu wichtigen Erkenntnissen der Emotionspsychologie steht.

2. Zum allgemeinen Verständnis von Emotionen

Dass eine Emotionspsychologie der audiovisuellen Medien heute noch in ihren Anfängen steckt, obwohl die bedeutsame Rolle der Gefühle im Filmerleben bereits 1916 von Münsterberg (1970, 48) erkannt worden ist, dürfte nicht zuletzt daran liegen, dass die psychologische Emotionsforschung als solche seit den 30er Jahren für längere Zeit fast zum Erliegen kam (vgl. Scherer 1981, 304f). Erst vor zwei Jahrzehnten geriet sie wieder in Bewegung, dafür aber vehement.

Diese Aktivitäten sind wohl auch als Folge eines neuen übergreifenden kognitiven Ansatzes in der Psychologie anzusehen, der es ermöglichte, psychische Prozesse unterschiedlichster Art mehr oder weniger einheitlich als solche von Informationsverarbeitung zu beschreiben. Auch Emotionen haben eine entsprechende Darstellung erfahren, so dass eine kognitionspsychologisch fundierte Emotionstheorie entstand, die inzwischen eine Vielzahl von Arbeiten hervorbrachte und seit 1987 mit *Cognition und Emotion* über eine eigene Zeitschrift verfügt. Damit war auch eine Basis geschaffen, um auf neue Weise über Emotionen im Film nachzudenken, und es spricht für das Innovationspotenzial der so genannten „Cognitive Film Theory“, dass man bereits Mitte der 90er Jahre anfang, Zusammenhänge zwischen Emotion und Filmfigur (Smith 1995), Emotion und filmischer Narration (Tan 1996) bzw. Emotion und Genre (Grodal 1997) systematisch in umfangreichen Publikationen darzustellen.

Ausgehend von funktionalen und tätigkeitsbezogenen Emotionskonzepten, die sich zunächst auf Reaktionen gegenüber authentischen lebensweltlichen Situationen bezogen, erwiesen sich auch für die Filmpsychologie folgende Gesichtspunkte als relevant:

1 Das DFG-Projekt, das sich gegenwärtig noch in der Antragsphase befindet, soll gemeinsam mit Rolf Kloepfer und Roland Mangold von der Universität Mannheim realisiert werden und dürfte erstmalig in Deutschland Filmwissenschaftler und experimentelle Psychologen zu einer interdisziplinären Untersuchung von genuin ästhetischen Wirkungen konkreter Filmwerke zusammenführen.

- dass wir es bei Emotionen mit zeitlich begrenzten psychischen Zuständen zu tun haben, die mit erregungsbedingten Veränderungen des Menschen einhergehen;
- dass man diese Veränderungen potenziell als Reaktionen auf drei Ebenen feststellen kann (vgl. Izard 1994, 34f),
 - (1) auf der neuralen Ebene, über die neurophysiologische Daten Auskunft geben können,
 - (2) auf der expressiven Ebene, also der des Ausdrucksverhaltens, und
 - (3) auf der erlebnishaften, wo uns spezifische Gefühlsregungen als solche bewusst werden, was dann etwa verbalisierte Aussagen zu emotiven Wirkungen erlaubt;
- deutlich wurde dabei, dass es Sinn macht, die Emotionen in einen umfassenden Beziehungsraum menschlicher Tätigkeit, menschlichen Handelns zu stellen und das System der Emotionen darum in einem engen funktionalen Zusammenhang mit Kognition und Motivation zu betrachten, also etwa im Rahmen einer „Trilogy of Mind“ (Lazarus 1999, 10);
- dass Emotionen entsprechend dieser Einbindung immer als objektbezogen bzw. bedeutungsorientiert anzusehen sind;
- dass eine wesentliche Funktion der Emotionen darin besteht, bei der fundamentalen Auseinandersetzung zwischen Mensch und Umwelt für „effizientes Adaptionsverhalten“ (Levenson 1994, 123) zu sorgen;
- für Adaptionsverhalten scheint charakteristisch, dass dort zwei Faktoren miteinander in Wechselwirkung treten: *Appraisal* und *Action readiness*.

Appraisal bedeutet dabei eine Art ganzheitlicher Einschätzung und Bewertung dessen, welche subjektive Bedeutung sich aus einer neuen äußeren Situation für das Individuum ergeben mag. Entsprechend dieser Bewertung entstehen Zwänge zur Handlungsregulation (vergleichbar der Betätigung eine Gangschaltung am Fahrrad, wenn man, aus der Ebene kommend, die Steigung eines Berges zu nehmen hat).

Action readiness meint dann Handlungsmächtigkeit in weitestem Sinne, also gleichermassen Handlungsbereitschaft und -kompetenz. Wer sich mit einer neuartigen Situation konfrontiert sieht, die subjektiv von Belang ist und entsprechend beunruhigend, der hat sich dazu in Beziehung zu setzen, wie er damit fertig werden kann.²

2 Dieses Verhältnis lässt sich besser verstehen, wenn man das „Primärbedürfnis des Menschen nach Kontrolle“ (Oesterreich 1981; Doerner et al. 1983) der Umweltereignisse in Rechnung stellt. *Action readiness* bedeutet in diesem Sinne, fähig zu sein, die Umweltsituation zu beherrschen, sie also entweder aktiv zu kontrollieren, d. h. nach eigenen Bedürfnissen beeinflussen zu können, oder sie wenigstens passiv, nämlich kognitiv unter Kontrolle zu haben, d. h. in ihren Entwicklungen einigermaßen voraussehen zu können.

Auf der Basis eines allgemeinen Emotions-Konzepts von Nico Frijda (1986, 1993) hat sein Schüler Ed Tan eine Arbeitsdefinition für den Emotionsbegriff gegeben, der auch auf Filmerleben anwendbar ist: „An emotion may be defined as a change in action readiness as a result of the subject's appraisal of the situation or event“ (1996, 46). Indem Tan das „Interesse“, das der Zuschauer am Geschehensverlauf eines Films hat, als eine elementare Form emotiven Verhaltens auffasst, gelingt es ihm, die Erlebensprozesse gleichermaßen im Rahmen von Emotion und Kognition zu sehen. Über „interest“ lässt sich eine Art kognitives Prozess-Modell für emotiven Wirkungen skizzieren. In der Tat hält die narrative Struktur den Zuschauer permanent dazu an, das Geschehen immer wieder einer Bewertung zu unterziehen und fordert dabei zugleich eine entsprechende subjektive Haltung gegenüber der Situation heraus, ein gefühlsmäßiges Engagement, eine Involviertheit, verbunden etwa mit Empathie im Verhältnis zu den Figuren. Konkret gesprochen: Wer als Zuschauer Zeuge einer Situation wie der des Protagonisten aus Benignis Film wird, muss sich immer wieder fragen, wie das Ganze für Guido ausgeht, und er hat dabei eine Haltung gegenüber den Ereignissen einzunehmen, die es ihm gestattet, sie in ihrer ganzen Härte wahrzunehmen, ohne von ihr gelähmt zu werden. Aus diesem Spannungsverhältnis zwischen subjektiver Bewertung und Handlungsmächtigkeit entsteht die Emotion.

3. Konflikttheorie der Emotionen

Die genannte Arbeitsdefinition gewinnt für eine Untersuchung emotiver Filmwirkungen umso mehr an Wert, als es gelingt, mit ihrer Hilfe leichter zu klären, wann und wodurch es im Kunsterleben zu emotiven Erregungen kommt. Dazu muss man jedoch die Frage nach der Entstehung von Emotionen genauer stellen, nach ihrer Quelle bzw. dem unmittelbaren Anlass ihres Erscheinens. Besonders für eine Untersuchung auf der neuralen Ebene benötigt man Hypothesen darüber, zu welchem Zeitpunkt des Filmverlaufs sich emotive Erregungen einstellen dürften und warum, denn dies wäre ja an konkreten Beispielen nachzuweisen, etwa an Filmen wie *LA VITA È BELLA*.

Die vorhandenen filmpsychologischen Ansätze haben sich um eine derartige punktuelle Betrachtung des Erlebensprozesses noch wenig bemüht, ging es ihnen doch zunächst überhaupt darum, die emotiven Reaktionen des Rezipienten auf handlungsübergreifende Strukturbeziehungen zu erfassen, etwa über die Empathie-Beziehungen zu Figuren oder über fundamentale Wirkungsweisen bestimmter Genres.

Für die neurophysiologische Untersuchung scheint daher eine Ergänzung oder Differenzierung von Ed Tans Modell, das Emotion kognitionsbezogen als Interesse darstellt, in der Weise nötig, dass neben den Gesamt Tendenzen auch die Quell- oder Scheitelpunkte der emotiven Prozesse bestimmbar werden.

Interessanterweise lässt sich dafür ein Zugang finden, der für Cineasten äußerst einladend scheint: Der Konflikt-Ansatz der Emotionstheorie.

Dieser ist nicht neu, aber gegenwärtig wenig in der Diskussion. Schon 1960 hat Daniel Berlyne in seinem berühmten Buch *Conflict, Arousal und Curiosity* darauf hingewiesen, dass in der Geschichte der Psychologie häufig im „Konflikt die Hauptquelle für Emotionen“ gesehen worden sei (1974, 53), und er zählt bekannte Namen auf wie Dewey (1895), Luria (1932), Darrow (1935), Hebb (1949), Brown und Farber (1951). Der Grundgedanke dieser Traditionslinie ist, dass ein Reizmaterial, das nicht den gängigen Erwartungen des Menschen entspricht, denselben zwangsläufig in Erregung versetzt. Diese Erfahrung lässt sich heute auch im Sinne einer modernen kognitiven Schema-Theorie deuten.³ Kognitive Schemabildung in unserem Bewusstsein hat ja immer mit dem Aufbau von Erwartungsmustern und Erwartungshaltungen zu tun. Erwartungshaltungen aber können nicht nur geschaffen und befriedigt werden, man kann sie auch durch Unerwartetes stören, vernichten oder provozieren. Dies aber führt dann geradewegs zur Emotionstheorie des Konflikts.

Nach George Mandler (1992, 106f) entsteht ein Stimulus dadurch, dass der Mensch Diskrepanzen in seinem Umweltbereich registriert. Letzteres sei für ihn lebensnotwendig, denn ein Organismus, der keinen Diskrepanz-Detektor habe, würde sonst durch die in steter Veränderung befindliche Welt unweigerlich überwältigt werden. Mandlers Diskrepanz-Bewertungs-Theorie stützt sich auf die Annahme, dass bei der Herausbildung von Emotionen zwei Basis-Prozesse zu Grunde liegen: Die autonome Erregung des Sympathischen Nervensystems und die bewertende Kognition. Die meisten Anlässe für nervale Erregung ergäben sich auf Grund von Diskrepanzen in Wahrnehmung, Handlung und Denken. Und dies gelte sowohl für positive wie negative Situationen (1992, 104).

Ähnliche Überlegungen finden sich bereits bei Berlyne (1960 / dt. 1974; 1967), wenn es um ästhetische Rezeption geht. Nach Berlyne ist für das Kunsterleben charakteristisch, dass auf Phasen ansteigender Erregung solche folgen, die eine Entspannung bringen. Das Anwachsen der Erregung erklärt er damit, dass ein Kunstwerk „kollative Reizvariablen“ enthalte, „Variablen des Vergleichs“, die auf das Moment von Verschiedenartigkeit und Widersprüchlichkeit im Stimulusmaterial Bezug nehmen, sich also gleichsam am Konfliktmaterial der Erscheinung orientieren. Dabei fallen Begriffe wie: „Inkompatibilität“,

3 Gemeint sind hier besonders die schematheoretischen Überlegungen von David Rumelhart (1980), George Mandler (1986) und Peter Ohler (1994), wobei ich Wert darauf lege, daß bei der Konstruktion von Modellen zur filmischen Rezeption von einer phasischen Schemabildung ausgegangen wird, die eine Differenzierung in perzeptions-, konzept- und stereotypengeleitete filmische Strukturen nach dem sog. PKS-Modell ermöglicht (vgl. Wuss 1993).

„Neuartigkeit“, „Veränderung“, „Konflikt“, „Überraschungswert“, „Ungewissheit“.

Frijda schreibt, dass sich eine Bewertung des Reizmaterials bereits auf einer sehr elementaren Ebene einstellen kann, was bedeutet, dass das Reizangebot, um Emotionen zu erzeugen, von minimaler Komplexität sein darf, weshalb manche Anlässe für Emotionen recht simpel erscheinen (1993, 381ff). Dies entspricht einer Beobachtung, derzufolge sich Kunstwirkungen mit deutlich emotiven Konsequenzen oft bereits auf Grund relativ elementarer Differenzqualitäten im Bereich der Gestaltung ergeben, also infolge anscheinend formal bedingter Diskrepanzen.

Schon geringe Abweichungen vom Erwartungsschema provozieren jedoch Bewertungen (*appraisal*) und stellen die Frage nach einer angemessenen psychischen Haltung im Sinne von Handlungsmächtigkeit (*action readiness*) beim Zuschauer. Erst recht ist dies der Fall, wenn in manchen Kunstbereichen die Diskrepanzen auffälliger und komplexer werden. So wissen wir über die dramatischen Künste, dass sie die Erzeugung von Diskrepanzen seit jeher auf ihre Fahnen geschrieben haben, indem sie sich an dramatische Konfliktmomente innerhalb der gezeigten Vorgänge hielten. Mit anderen Worten: Eine Emotionsanalyse kann womöglich dort besonders fündig und effizient werden, wo unsere Dramaturgie seit langem das Terrain abklopft, beim Konfliktmaterial des Films im engeren Sinne.

4. Konfliktmomente der Filmdramaturgie und Emotionen

Wenngleich der Konflikt-Begriff in Psychologie und Dramaturgie auch Unterschiedliches zum Ausdruck bringt, ergibt sich hier doch eine Chance, Erkenntnisse beider Disziplinen aufeinander zu beziehen. Dies nicht zuletzt darum, weil es sich in beiden Bereichen um jeweils signifikante und relevante Erscheinungen handelt.

Die Kategorie des Konflikts, von Hegel im Zusammenhang mit unterschiedlichen Interessen der Figuren gesehen, die dann zu „kollidierendem Handeln“ (1965, 521) führen, ist im Zusammenhang mit dem philosophischen Gedanken des Widerspruchs entstanden. Sie scheint zwar heute fast vergessen, ist aber m.E. immer noch mit Gewinn bei der Filmanalyse anwendbar, um das Verhältnis zwischen den Figuren und die Triebkräfte der Handlung zu beschreiben.

Offensichtlich wird dergleichen besonders bei der analytischen Darstellung von so genannten Drehpunkten dramatischer Handlungen, den *plot points*, die sich mitunter zu *plot lines* formieren.

So bringt etwa die Schlusssequenz von *LA VITA È BELLA*, in der Guido gefangen und umgebracht wird, sein Sohn aber überlebt, auf markante Weise zum Ausdruck, welche wichtigen Konfliktmomente die gesamte Filmgeschichte be-

herrschen. Die Schlusssequenz zeigt einmal kollidierendes Handeln, das auf dem Gegensatz zwischen den Nazischergen und ihren Gefangenen beruht, also einem äußeren Konflikt zwischen zwei Gruppen, und ebenso deutlich tritt ein anderer Gegensatz zutage, der innere (intrapersonale) Konflikt der Hauptfigur, der sich in der Unsicherheit äußert, ob Guidos Strategie, dem Kind gegenüber die Schrecken der Situation zu verleugnen, aufgehen wird oder nicht.

Der moralische Kampf des Protagonisten, verbunden mit einem inneren Widerstreit, in dem sich die Frage nach der richtigen Verhaltensstrategie stellt, diktiert den zentralen Plot und formt die narrative Struktur.

Dabei gehört es zu den Eigenheiten des Films, dass sich dieser Konflikt nicht sogleich zu erkennen gibt, genaugenommen erst in der zweiten Hälfte der Handlung, was ein sehr unübliches dramaturgisches Verfahren ist. Die Konfliktsituation dort wird aber vorbereitet durch eine andere Handlungslinie, die mit der Exposition des Films einsetzt: Die Liebesgeschichte Guidos zu der jungen Lehrerin Dora, bei der der Held sich als kreativer und spielerischer Optimist gegenüber seinem konventionellen und reaktionären Nebenbuhler durchzusetzen vermag, wobei freilich viele seiner Aktionen zunächst in ein kleines Fiasko führen (mit Ausnahme der allerwichtigsten, der Eroberung der Schönen, einer Aktion, die übergangslos und mit hartem Schnitt zur Existenz des Sohnes führt).

Eine ganz analoge Verhaltensstruktur zeigt sich dann in der Beziehung zu dem Kind, denn auch hier ist Guidos Verhalten ambivalent, indem er eine absurde Strategie wählt, die sich doch als effizient erweist. Beide Filmhälften basieren damit zwar auf unterschiedlichen lebensweltlichen Widersprüchen, setzen aber auf den gleichen Konflikt-Typ und befähigen den Zuschauer so zu einer Abstraktionsleistung: Indem das Spielerisch-Kreative sich behauptet, erst in der Liebe, dann bei der Erzeugung einer lebenrettenden Fiktion, stellt sich die ästhetische Kontinuität der Geschichte her, die auf den ersten Blick zwei Vorgänge ganz unterschiedlichen Charakters zusammenheftet.

Die benannten Konfliktmomente mit intrapersonalem Aspekt sind eingebettet in soziale Widersprüche, die vor allem in dem Gruppen-Konflikt zwischen den Faschisten aus Deutschland und Italien und den zur Vernichtung bestimmten Juden zum Ausdruck kommen. Dieser Gegensatz wird über weite Strecken der Handlung über sehr bekannte Vorgänge zum Ausdruck gebracht, für deren Verständnis bereits Andeutungen ausreichen, und auch die Figuren können unter diesen Bedingungen nur zeichenhaft wirken, weshalb die Regie sie auch eher wie Statisten agieren lässt. Nur an einer Stelle kommt es zu einer Individualisierung der Antagonisten, nämlich wenn der Film innerhalb dieses sozialen Gegensatzes eine zunächst ganz private Geschichte erzählt: Das Verhältnis des Helden zu einem deutschen Hotelgast, der unentwegt damit beschäftigt ist, Rätsel zu lösen, wobei ihm der Kellner Guido blendend sekundiert. Als der

„spinnerte“ Gast Guido dann aber als KZ-Arzt entgegentritt, macht er trotz aller Freundschaftsbekundungen keinen Versuch, Guido und den Seinen aus der Todesgefahr zu helfen. Zwei Filous werden uns vor Augen geführt: Der eine ein Clown, der im schlimmsten Elend ein Höchstmaß an humanistischer Haltung zu praktizieren sucht, der andere ein ethisch verkümmelter Spezialist, der Anstrengungen menschlicher Verantwortung in die geistige Artistik des Rätselratens eingetauscht hat.

Hier sind also vielfältige und unterschiedliche Gegensatzpaare und Konfliktmomente miteinander verschränkt. Sie treiben die Handlung voran, weil sie mit Entscheidungsprozessen der Figuren verbunden sind, welche auf Lösungen drängen, und sie schaffen dabei dramatische Kollisionen unterschiedlichen Grades, die dann zu Drehpunkten der Handlung, zu *plot points* im weitesten Verständnis dieses Begriffs werden.

An anderer Stelle (Wuss 2000a) habe ich gezeigt, dass man die kognitiven Prozesse, die der Zuschauer als Zeuge des Konfliktgeschehens vollzieht, auch als Problemlösungsprozesse auffassen kann. Das Problem des Protagonisten ist dabei zwar nie mit dem des Zuschauers identisch, aber wenn es zur Entscheidung kommt, wird auch der Zuschauer permanent in Unsicherheit über die weiteren Handlungsabläufe versetzt, die sich mal besser, mal schlechter voraussehen lassen. Aus kognitiver Perspektive werden die *plot points* auf der Leinwand damit auch zu Teilzielen (*subgoals*) im Problemlösungsprozess des Zuschauers. Indem derselbe sich die jeweilige Konfliktlage bewusst zu machen sucht, kommt es offenbar zu einer kognitiven Aktivierung. Aber nicht nur das. Hier treten offenbar auch jene Diskrepanzen zutage, die zur Quelle von Emotionen werden können, kommt es doch mit der Veränderung der Ablaftendenz zu einer spannungsvollen Wechselwirkung von Bewertung und Kontrollvermögen über das Geschehen im Sinne von *action readiness*.

Das Widerspruchs-Prinzip, das sich im dramatischen Konflikt gewissermaßen buchstäblich realisiert, lässt sich wohl auf alle wichtigen Aspekte filmischer Form anwenden. Dabei dürfte es nicht allein um Spannungen gehen, die sich lediglich an die Konstellation des zentralen dramatischen Konflikts binden, wie ihn die klassische Dramaturgie mit ihrem Leitgedanken der kausalen Kette von Ursachen und Wirkungen etabliert hat oder wie er als Verletzung des Äquilibationsprinzips in die moderne Narrativik eingegangen ist.⁴ Der Begriff wäre vielmehr weiter zu fassen. In Anlehnung an den philosophischen Gedanken des „causal field“ (Mackie 1980) ließe sich das Filmgeschehen grundsätzlich als ein

4 Das Prinzip des Widerspruchs bzw. der Diskrepanz oder des Konflikts steht im Grunde genommen hinter dem Grenzüberschreitungstheorem von Lotmans Erzähltheorie (1977) sowie den Äquilibationsmodellen der Narrativik, die von Todorov, Genette und Greimas eingebracht und inzwischen von Carroll (1988) Branigan (1992), Grodal (1997) auf den Film übertragen wurden.

Konflikt-Feld betrachten, das unterschiedliche Konfliktmomente, Widersprüche, Spannungen umfasst, die alle zur Entwicklung des Geschehens beitragen – eben als kausales Feld. Damit käme eine Vielfalt verschiedenster Konfliktmomente und Diskrepanzen ins Spiel, die Hierarchien von Konfliktfeldern nicht ausschließt. Und in jedem Falle wäre mit emotiven Konsequenzen zu rechnen. Das gesamte Konfliktfeld mit seinen *plot points* unterschiedlichen Grades dient also vermutlich nicht nur als kausales Feld für die Entwicklung des narrativen Geschehens auf der Leinwand, nicht nur zur kognitiven Aktivierung im Rahmen von Problemlösungen, sondern vor allem auch als Generator von Emotionen.

Eine solche Hypothese dürfte damit von Wert für unterschiedliche Herangehensweisen gegenüber der Emotionsproblematik im Film sein. Wer ausgehend von einem allgemeinen Dramaturgieverständnis eine Brücke zu dieser Wirkungskomponente sucht, wird dabei im Konflikt-Begriff eine gute Orientierungshilfe finden. Aber er kann diesen Begriff sehr weit fassen und die Existenz der Emotionen auch von Diskrepanzen und unerwarteten Momenten der Form herleiten, die nicht unbedingt zu einer dramatischen Kulmination im Sinne eines zentralen Plots führen, also etwa nur episodische Vorgänge vorantreiben.

Für die empirische psychologische Forschung ist der Nutzen des Ansatzes offensichtlich: Denn wo immer das Konflikt-Prinzip nach außen tritt, dürfte sich eine emotive Reaktion ergeben. Hier wäre mit Aktivierungsänderungen bei all jenen physiologischen Messungen auf der neuralen Ebene zu rechnen, hier dürfte sich das Ausdrucksverhalten des Zuschauers signifikant verändern, hier müssten ihm seine Gefühle stärker bewusst werden.⁵ Die erlebnishafte Komponente gestattet vielfach auch verbalisierte Aussagen zu emotiven Wirkungen, wie wir sie aus Zuschauerbefragungen bereits kennen, wobei es freilich zu bedenken gilt, dass uns emotive Prozesse oft nicht voll bewusst werden (vgl. Ekman/Davidson 1994, 298f und 424f; Öhman 1999).

Wenn vor einigen Jahren nach ähnlichen Modellvorgaben und Hypothesen empirische psychologische Untersuchungen zu kognitiven Wirkungen von *plot points*, doch auch zu homologen Formen in Bereich von kaum merk- und erin-

5 Nach Mangold (1999) und Tinchon (1999) könnte die neurale Komponente etwa erforscht werden über die Veränderung von elektrodermalen Aktivität (EDA), Herzschlagfrequenz (HF), Atemfrequenz (AF), anhand des Elektroencephalogramms (EEG), nuklearmedizinischer Verfahren wie Single-Photon-Emission-Computertomographie (SPECT) oder Positronen-emissionstomographie (PET), auch über kernspintomographische Verfahren des regionalen Blutflusses (rCBF), oder über cerebrale Dopplersonographie, wobei mit Hilfe der transcraniellen Dopplersonographie (TCD) die Blutströmgeschwindigkeit extracerebral nichtinvasiv in ausgewählten Hirnarterien gemessen wird. Die expressive Komponente erschließt sich am ehesten über den Gesichtsausdruck (vgl. Cacioppo et al. 1992, Ekman 1999, White 1999), doch auch über körperliche Motorik.

nerbaren Bild-Motiven und Handlungsmustern vorgenommen wurden, die den Nachweis erbrachten, dass ein Filmgeschehen uns bereits dort psychophysiologisch aktiviert, wo uns diese Wirkungen nicht einmal bewusst werden (vgl. Suckfüll 1997, 2001), dann berechtigen diese Erfahrungen heute zu der Hoffnung, dass sich ähnliche Experimente auf Emotionen ausdehnen lassen.

5. Genres und Appraisal-Funktion der Emotionen

Bei meinen Überlegungen ist zunächst eine wichtige Problematik unberücksichtigt geblieben: dass die Emotionen des Filmzuschauers sich aus einer Reihe von Gründen von den Emotionen des Menschen in einer authentischen Lebenssituation unterscheiden.

Ein bedeutsamer Unterschied ergibt sich etwa dadurch, dass Kunst und Kultur auf dem Spielverhalten des Menschen basieren. Nach meinem Verständnis liegt der Wert des Spielmoments nicht zuletzt darin, dass es für die Formierung Möglicher Welten sorgt – hier verstanden im Sinne von Umberto Eco (1987).

Die Möglichen Welten des Films haben dabei die besondere Chance, sowohl die Erscheinungen der wirklichen Welt mit extremer Genauigkeit zu repräsentieren, als auch über ihre Fiktionen dazu Gegenentwürfe radikalster Art zu schaffen.

Besonders offensichtlich wird die Spielfunktion der Kunst und die Konstruktion Möglicher Welten dadurch, dass der Film Genreformen nutzt, die stets spielerische Gegenentwürfe zur Realität herstellen und dabei spezifische Konflikt-Momente konstruieren, die wiederum spezifische Gefühle evozieren.

Die Herausbildung von Genres sorgt dafür, dass die Möglichen Welten des Films nicht nur neue Wahrscheinlichkeitsbeziehungen gegenüber denen der realen Welt setzen, sondern auch spezifische Genreerwartungen beim Zuschauer erzeugen, die diesen entsprechen. Wie wir aus praktischer Erfahrung wissen, enthalten diese Genreerwartungen eine Komponente, welche mit dem Auftreten bestimmter Emotionen und Gefühlsregungen verbunden ist, die der Zuschauer mit der Wirkung dieses Genres verbindet. Warum sich diese Zwangsläufigkeit von Emotionserwartung ergibt, wissen wir nicht.

Ich erkläre sie mir einerseits aus dem Stereotypencharakter von Genres und andererseits aus der Appraisal-Funktion von Emotionen, die durch diesen Stereotypencharakter programmiert wird.

Diesen Zusammenhang möchte ich etwas erläutern:

Zunächst zur Stereotypenproblematik: Jörg Schweinitz (1987) kommt das Verdienst zu, in unseren Diskurs den Begriff des filmischen Stereotyps eingebracht zu haben, der nicht nur eine Reihe wichtiger Formbeziehungen und Wirkungsmomente innerhalb der Filmkultur differenzierter beschreibbar macht, sondern auch dazu beiträgt, dieselben im Rahmen kognitionspsychologischer

Vorstellungen systematisch darzustellen. In diesem Sinne experimentiere ich seit einiger Zeit mit der Annahme, derzufolge Genres aus kognitionspsychologischer Sicht Stereotypenstrukturen sind, und zwar solche abgeleiteter, höherer Ordnung (vgl. Wuss 1993, 313ff). Insofern filmische Stereotypen immer einen relativ stabilen Komplex aus Formgestalt und Wirkungsweise bilden, was bedeutet, dass ihre Struktur Unterprogramme normierten psychischen Verhaltens beim Rezipienten nach sich zieht, lassen sich auch für Genrestereotypen spezifische Unterprogramme definieren. Zu deren Komponenten gehören neben kognitiven Strategien und Wertungen zweifellos auch Emotionalstrategien, und zwar durchaus normierte.

Jedes Genre baut ja bestimmte Grunderwartungen hinsichtlich der emotionalen Muster auf, mit denen dann umgegangen wird. Es schafft diese Erwartungen und befriedigt sie, sorgt damit innerhalb der Vielfalt von möglichen Affekten und Emotionen für eine gewisse Eingrenzung, die auch auf Formierung und Stabilisierung von Emotionalstrategien hinausläuft. Die Existenz solcher stabilisierter emotiver Wirkungen scheint nun auf der Appraisal-Funktion von Emotionen zu beruhen.

Wie schon gesagt, geht die Psychologie heute bei der Darstellung der emotionsrelevanten Informationsverarbeitung vielfach davon aus, dass der Mensch stets eine intuitive Einschätzung des Reizmaterials im Hinblick darauf vornimmt, was auf ihn zukommt und von ihm psychisch zu bewältigen ist. Für diese Evaluierungs-Funktion subjektrelevanter Umweltreize steht der Appraisal-Begriff. Klaus Scherer (1999, 637) definiert:

A central tenet of appraisal theory is the claim that emotions are elicited and differentiated on the basis of a person's subjective evaluation or appraisal of the personal significance of a situation, object, or event on a number of dimensions or criteria.

Die Emotion nimmt laut Scherer (1994, 128) eine Entkopplung zwischen Stimulus und Reaktion vor. Dies bringe zwei Vorteile mit sich:

- (1) dass eine Latenzphase entstehe,
- (2) dass eine dem Stimulus-Ereignis angemessene Reaktion vorbereitet werde und damit schnell realisiert werden könne.

Auch das Genre hat im Kunsterleben eine vergleichbare Entkopplungsfunktion zu leisten, indem es den Zuschauer zunächst von der Verpflichtung entbindet, die rezipierten Reizmuster als Realität zu nehmen. Die Welt erscheint hier als bedingt durch den fiktionalen Charakter, durch den subjektiven Eingriff des Künstlers, der die Dinge anders zu sehen beliebt als dies üblich ist.

Vermutlich sorgt das Genre über ein bekanntes Formenangebot dafür, dass mit seiner Erkennung durch den Zuschauer eine radikale Verkürzung der La-

tenz-Phase zwischen Stimulus-Bewertung und Reaktion eintritt, dass also eine angemessene Zuschauer-Reaktion bereits zu Beginn eines aktuellen Filmerebens unverzüglich wirksam werden kann.

Eine solche Ausdeutung der Appraisalfunktion würde besser erklärbar machen, warum Genres innerhalb der emotiven Prozesse eine Katalysatorfunktion haben, warum sie gewissermaßen eine Bahnung der Gefühle ad hoc bewirken können, diese kanalisieren, aktivieren durch invariante Impulse oder *cues*, schließlich auch selbst eine Signalfunktion ausüben: Diese Gefühle sind angesagt und nicht andere. Die Genreform wird so zum Erkennungsmuster für Emotionslenkung; insofern Genres sich jeweils an einem bestimmten *appraisal style* – im Verständnis von Lazarus (1991, 138) – orientieren, sorgen sie offenbar für eine Instrumentalisierung der Appraisal-Funktion.

Daher ist das Genre-Phänomen als günstiger Ausgangspunkt für die Erforschung von emotiven Wirkungen des Films anzusehen. Nicht ohne Grund haben umfassendere Untersuchungen der Problematik wie die von Grodal (1997) die zentrale Bedeutung der Genres für die Forschung demonstriert. Und wenn man mit Ed Tan (1996) von „Film as an Emotion Machine“ sprechen kann, so dürfte dies auch in hohem Maße an der Instrumentalisierung der Appraisal-Funktion im Film-Genre liegen. In diesem Sinne sollte sich eine Forschungsstrategie gegenüber den filmischen Emotionen auf Konfliktmomente konzentrieren, die sich im Rahmen von Genres ergeben, eben weil diese bestimmte emotionale Grundmuster relativ konstant halten und ihr *emotion management* nach Programmen vollziehen, die möglicherweise schrittweise erschließbar sind.

Genreformen prägen dabei nicht nur ganze Filme, sondern einzelne Passagen, Sequenzen, Details. Mit Hilfe neuer technischer Mittel wie des von Rolf Kloepfer und Tim Goetze in Mannheim entwickelten Computerprogramms AKIRA lassen sich solche Phasen heute selektieren und fixieren, was sowohl eine ganz anschauliche Näherung an entsprechende „emotionshaltige“ Passagen erlaubt wie eine bessere Vorbereitung empirischer psychologischer Untersuchung.

6. Benignis Film als Polygenre

LA VITA È BELLA geht sehr dezidiert mit Genrewirkungen um. Charakteristisch für den Film ist jedoch, dass er dabei nicht den Bau- und Wirkungsgesetzen eines einzigen Genres folgt, sondern eine Hybridform aus mehreren Genres bildet, für die mir die Bezeichnung „Polygenre“ am treffendsten scheint, weil sie zum Ausdruck bringt, dass hier eine Art Polysemie waltet und die jeweiligen emotiven Genrewirkungen auch bewusst zueinander in Gegensatz gebracht werden können.

Diese Polygenre-Struktur, die in der postmodernen Filmproduktion recht häufig zu finden ist (vgl. Wuss 2000b), lässt sich auch an der Schlusssequenz be-

obachten. Wenn man sich an die Szenenfolge erinnert, dominiert darin wohl jene Konfliktsituation, in der der gefangengenommene Guido an dem Kasten vorbeidefilert, in dem sein kleiner Sohn versteckt ist und durch den Sehschlitz lugt. Obgleich Guido selbst in höchster Not ist, möchte er dem Kind weiterhin den Spielcharakter des Lagers vorgaukeln, zwinkert ihm zu und schneidet Grimassen. Die Zweckklüge des Vaters mobilisiert den Durchhaltewillen des Kindes und nicht zuletzt auch den seinen, und sie erweist sich am Ende als höhere Wahrheit; der kleine Junge bekommt ja nicht nur die angesagte Spielprämie, den Panzer, sondern er überlebt tatsächlich. Das „Lügenmärchen“ hat gegenüber der brutalen und unüberwindbar scheinenden Realität eine radikale Gegenwelt geschaffen, deren utopischer Gehalt am Ende Realität wird.

Natürlich setzt die Mögliche Welt des Filmgeschehen damit gegenüber der realen Lebenswelt neue Wahrscheinlichkeitsverhältnisse, indem sie das Genre der Parabel ansteuert. Benigni (1998) hat die Darstellungsweise des Films mit den Worten charakterisiert:

Man darf dort nichts Realistisches suchen. Edgar Allan Poe sagte, dass man am Rande des Abgrunds nicht hinunterschaut, weil der Schrecken unermesslich ist. Wenn man ihn zeigt, ist er nur noch das, was man zeigt.

Die Parabelkonstruktion, die über zahlreiche Lebensfakten hinwegsieht, schafft gegenüber dem furchtbaren wirklichen Geschehen damit auch ein Regulativ, das spezifische Emotionen erzeugt, welche die reale Welt als durch den Menschen beherrschbar erscheinen lässt, indem sie sie auf Ideen bezieht und die Handlung an Sentenzen oder Maximen orientiert. In diesem Falle ist entsprechend der Autorenintention unter der Maxime „Das Leben ist schön“ eine Parabel „über die Kraft der Liebe und die Macht der Vorstellungskraft“ entstanden (zit. in Werneburg 1998). Im Rahmen des Brecht-Theaters ist über den Zusammenhang von verfremdenden Parabelwirkungen und spezifischen emotiven Haltungen des Zuschauers viel nachgedacht worden, und es scheint sinnvoll, den genrespezifischen Effekt der Verfremdung auch hinsichtlich seiner emotiven Konsequenzen zu untersuchen. Die Parabel, die u.a. den Vorzug hat, dass sie wegen ihrer Abstraktion von historisch Konkretem „Auschwitz als Welterfahrung“ (Kertész 1998, 55) behandeln kann, die sich nicht auf den Hitlerfaschismus beschränkt, schafft indes nur einen unter anderen Genreansätzen, auf die der Film zurückgreift.

Besonders offenkundig werden die genrebedingten Emotionen überall dort, wo sich Komik zeigt, wo der Film offen zur Komödie tendiert. Nachdem Guido in der erwähnten Schlusssequenz seinem Sohn zugezwinkert hat, persifliert er, angetan mit Frauenkleidern, einen Paradeschritt. Damit aber wechselt das Genre von der Parabel zur komischen Farce.

Komik als Spezialfall von Verfremdung sorgt dafür, dass die konflikthafte Lebenssituation nicht allein jäh konzeptualisiert und damit bewusst gemacht wird, so dass sie überschaubarer und beherrschbarer für den Menschen erscheint, sondern auf Grund müheloser Wiedererkennung bereits bekannter Beziehungen wird die emotive Reaktion bis zum Lachen gesteigert. Benigni verzichtet daher nicht auf artifizielle Gestik und eine überzogene Mimik, die die Wiedererkennungen erleichtern. Der Film knüpft dabei mitunter an Stilmittel des italienischen Volkstheaters an, dessen Wurzeln in der *Commedia dell'arte* liegen; aus der Populärkultur späterer Zeiten sind Slapstick-Einlagen und *running-gags* hinzugekommen. Übrigens halte ich die von der Kritik vielfach verbreitete Ansicht, dass der Film in der ersten Hälfte eine reine Komödie und in der zweiten eine Tragödie sei, für unzutreffend. Die zu Beginn des Geschehens dominierenden komischen Gestaltungsweisen setzen sich auch in der zweiten Hälfte der Handlung fort – wenngleich eher punktuell und weitaus seltener, und in jedem Falle dürften sie auch den Ausgangspunkt für spezifische Emotionen bilden.

In der Schlusssequenz folgt unmittelbar auf das komisch-verfremdende Defilé eine Einstellung, in der der Wachmann seine Maschinenpistole entschärft und Guido um eine Mauerecke führt, hinter der man dann Schüsse hört. Die tragische Katastrophe ist eingetreten.

Benigni bemerkte in einem Interview: „Ich habe keine Komödie über den Holocaust gemacht – ich bin ein Komiker, der eine Tragödie gemacht hat. Das ist ein großer Unterschied“ (1998). Und der ungarische Schriftsteller Imre Kertész bescheinigt ihm, dass seine „Idee nicht komisch, sondern tragisch“ sei (1998, 55). In der Tat geht es dabei um unlösbare Widersprüche in der Realität, an der der Protagonist physisch zu Grunde gehen muss. Bei der Darstellung dieser Vorgänge wird darum auch das Genregesetz der tragischen Katharsis wirksam.

Eine empirische Untersuchung emotiver Wirkungen eines tragischen Filmgeschehens hätte sich dabei an Konfliktmomenten zu orientieren, die einerseits die Katastrophe des Protagonisten betreffen, andererseits aber auch die Topics des Schreckens erfassen, die die schlimmstmögliche Wendung der Dinge vorbereiten. Von den ersten Szenen des Films an finden sich ja kleine, doch immer deutlicher werdende Hinweise auf die zunehmende faschistische Bedrohung, Diskrepanzen im Geschehen, die entsprechende emotive Reaktionen erzeugen.

Der Film vereint nicht nur Strukturbeziehungen und Reaktionsweisen von Parabel, Komödie und Tragödie, sondern er neigt auch zum aktionsbetonten Drama, das ebenso auf Spannung und Suspense wie auf dramatisches Pathos setzt. Wenn die zitierte Schlusssequenz damit beginnt, dass Guido angstvoll seine Frau sucht, die er auf dem Transportauto zum Vernichtungslager vermutet, und wenn er dabei von der Aufseherin des Frauenlagers entdeckt und von den Wachleuten verfolgt wird, formiert sich einmal mehr Action-Spannung. Und

das Finale beschwört dramatisches Pathos herauf, wenn das Kind den Panzer der alliierten Befreiungstruppen besteigt, sich damit als Sieger des angesagten Spiels fühlt und seiner Mutter in Hochstimmung mitteilen kann: „Wir haben gewonnen“.

In einem frühen Arbeitsstadium sollte der Film „Guten Morgen, Prinzessin“ heißen, und wenn man so will, enthält die Geschichte bis zum Schluss Anklänge an Legende und Märchen. Etwa, wenn nach der Flucht der Lagerwachen die Gefangenen plötzlich auf den Hof hinaustreten und dann scharenweise durch das weit geöffnete Tor von dannen ziehen, oder – eine ähnlich märchenhaft-unwirkliche Wendung – wenn der versprochene Panzer, einem Fabelwesen gleich, auf dem Hofe auftaucht. Magische Gesten der Personnage, Zauberformeln und Rätsel sorgen für eine entsprechende Atmosphäre, die in die Mögliche Welt des Märchens führt. Ein Kritiker notierte, dass „dieses Märchen in Bildern“ sich weniger aus der Rekonstruktion der Wirklichkeit, denn aus vorhandenen Bildern entwickle, „aus Zitaten, Übermalungen, Stilisierungen“ (Seeßlen 1998). Auch diese Mittel fördern eine bestimmte gefühlsmäßige Disposition des Zuschauers, die die Vorgänge ins Reich der Phantasie zu transponieren hilft.

Für den Film ist charakteristisch, dass sich – analog zum Finale – im Gesamtgeschehen Passagen mit ganz unterschiedlicher Genreaffinität einander ablösen. Punktuell zur Dominanz gebracht, sorgen sie für eine je spezifische emotionale Färbung. In der Fachdiskussion sind sogar noch weitere Genrebezeichnungen gefallen, und es ist kaum daran zu zweifeln, dass all diese Genrestrukturen bereits in minimaler Dosis auch wirksam werden können. Jedenfalls zeigen die Erfahrungen mit manchen Werbespots, deren Botschaft unverständlich wäre, wenn der Zuschauer nicht in Sekundenschnelle die dort verarbeiteten Genrestrukturen entschlüsseln könnte, wie immens wenig Zeit nötig ist, um Genrestereotype zu erkennen und entsprechende Reaktionen zu aktivieren. Übrigens gibt es in Benignis Film erstaunlich lange Pausen im Geschehensverlauf, die es dem Zuschauer gestatten dürften, den Genrewechsel zu vollziehen und sich gefühlsmäßig umzuorientieren.⁶

7. Weitere Herausforderungen an die Wirkungs-Forschung

Wie die erwähnten emotiven Wirkungen interagieren und zusammenspielen, ist für uns heute indes noch ein großes Geheimnis und dürfte auch für die empirische Forschung noch lange unfassbar bleiben.

Zu den möglichen Schritten, sich diesem Geheimnis zu nähern, gehört m.E. zunächst die separate psychologische Analyse bestimmter, von der traditionellen Ästhetik beschriebenen Filmwirkungen mit deutlich emotiver Komponen-

6 Den Hinweis auf dieses Pausen-Phänomen verdanke ich Christine Noll Brinckmann.

te. Einige der hier erwähnten Begriffe wie „parabelhafte Verfremdung“, „Komik“, „tragische Katharsis“, „dramatisches Pathos“, „dramatische Spannung / Suspense“ beziehen sich deutlich auf solche Wirkungen, beschreiben sie doch genrespezifische Reaktionen in Gestalt signifikanter Effekte im Bewusstsein des Zuschauers. Über diese Begrifflichkeiten für spezifisch ästhetische Reaktionen erschließen sich vermutlich die emotionalen Beziehungen differenzierter als über die allgemeinen Kategorien wie Freude, Angst, Zorn usw., und es gibt auch bereits erste Versuche, sie kognitionspsychologisch zu modellieren (vgl. Wuss 1993, 318ff). Bei einer separaten Modellierung emotiver Prozesse könnte man sich an genrebedingten Konfliktmomenten orientieren. Denn es geht hier in jedem Falle um Reaktionen des Rezipienten, die sich auf eine signifikante Veränderung im Stimulusmaterial beziehen, auf Diskrepanzen im Sinne Mandlers bzw. kollative Reizvariablen, wie Berlyne sie beschrieb.

Die je spezifischen Reaktionsmuster dürften dabei an spezifische Reizmuster, also an einen bestimmten Typ von Werkstrukturen gebunden sein. Um diese unterschiedlichen Reaktionen separat und später in ihrer Wechselwirkung studieren zu können, bedarf es entsprechender Modellkonstruktionen, die die Zusammenhänge zwischen Werkstrukturen und Zuschauerreaktionen erfassen.

Empirische Untersuchungen hätten dabei neben den Werkmodellen, die sich an entsprechende Strukturangebote konkreter Filme halten, auch Rezipientenmodelle einzubeziehen, denn die jeweiligen Effekte treten bei verschiedenen Zuschauergruppen sicher in unterschiedlicher Weise auf. Von Peter Ohler (1994) wurde bereits auf dieses Problem aufmerksam gemacht, und Monika Suckfüll (2001) hat mit der Ausarbeitungen solcher Rezipientenmodelle begonnen.

Die Rezipientenmodelle hätten dabei freilich auch lebensweltliche Situationen der Zuschauer zu berücksichtigen, was eine zusätzliche Herausforderung an die Analyse bedeutet (vgl. Wuss 1993, 322ff). Hans und Shulamith Kreidler haben in ihrer *Psychologie der Kunst* hervorgehoben,

dass eine Hauptmotivation der Kunst Spannungen sind, die in dem Betrachter bereits vor seiner Beschäftigung mit dem Kunstwerk bestehen. Das Kunstwerk vermittelt die Erleichterung und Entspannung dieser bereits existierenden Spannungen durch die Schaffung neuer spezifischer Spannungen (1980, 33).

Für die Analyse von emotiven Wirkungen macht es sich daher offenbar nötig, das allein durch Kunsterleben determinierte Bedingungsgefüge zu erweitern. Denn es sind ja die in der Lebenswelt des Zuschauers entwickelten Motivationen, etwa die ungelösten sozialen Konflikte, welche sich dem Filmerleben mitteilen und auf dessen emotionale Ausrichtung Einfluss nehmen. Mitunter er-

scheinen diese Bedürfnisse und Motivationen konkreter Zuschauergruppen so vital und nachhaltig, dass sie bestimmte Emotionen, die in einer Filmkomposition potenziell angelegt sind, enorm verstärken, oder umgekehrt, gar nicht erst zulassen. Für letzteres finden sich in der Rezeptionsgeschichte von Benignis Film überzeugende Belege (vgl. Viano 1999). So gibt es etwa Zuschauer, die von sich sagen, dass sie den zeitlichen Abstand eines halben Jahrhunderts zu den realen historischen Ereignissen gebraucht hätten, um der zur Komödie tendierenden Erzählweise des Films folgen zu können. Andere sind bis heute nicht zu einer Haltung fähig, die angesichts der Schrecken des Holocaust ein Lachen zulässt, so dass der Film-Titel *DAS LEBEN IST SCHÖN* ihnen eher zynisch vorkommen mag. Die Funktionsweise eines Genres scheitert hier nicht an der Existenz abstrakter ethischer Kriterien schlechthin, sondern sie ist angewiesen auf bestimmte psychische Dispositionen des Publikums. Diese bestimmen in hohem Maße sowohl ästhetische wie ethische Wertungen, können sich aber in einem kulturellen Lernprozess auch durchaus verändern. Wie heißt es bei Rilke (1959, 233): „Denn das Schöne ist nichts als des Schrecklichen Anfang, den wir noch grade ertragen ...“.

Literatur

- Benigni, Roberto (1998) Fünf Fragen an Roberto Benigni, Interview mit Tobias Kniebe. In: *Süddeutsche Zeitung* (München), 12.11.1998, S. 22.
- Berlyne, Daniel E. (1967) Arousal and reinforcement. In: *Nebraska Symposium on Motivation*. Ed. by D. Levine. Lincoln, Nebr.: University of Nebraska Press, S. 1–110.
- (1974, orig. 1960) *Konflikt, Erregung, Neugier. Zur Psychologie der kognitiven Motivation*. Stuttgart: Ernst Klett Verlag.
- Branigan, Edward (1992) *Narrative comprehension and film*. London / New York: Routledge.
- Cacioppo, J. T. / Uchino, B. N. / Crites, S. L. / Snyder-Smith, M. A. / Smith, G. Berntson, G. G. / Lang, P. J. (1992) Relationship between facial expressiveness and sympathetic activation in emotion: A critical review, with emphasis on modeling and underlying mechanisms and individual differences. In: *Journal of Personality and Social Psychology* 62, S. 110–128.
- Carroll, Noël (1988) *Mystifying movies: Fads and fallacies in contemporary film Theory*. New York: Columbia University Press.
- Dalgleish, Tim / Power, Mick J. (Eds.) (1999) *Handbook of cognition and emotion*. Chichester / New York et al.: John Wiley & Sons.
- Dörner, Dietrich / Reither, Franz / Stäudel, Thea (1983) Emotion und problemlösendes Denken. In: Mandl, Heinz / Huber, Günter L. (Hg.) *Emotion und Kognition*, München / Wien / Baltimore: Urban & Schwarzenberg, S. 61–84.
- Eco, Umberto (1987) *Lector in fabula*. München / Wien: Hanser.
- Frijda, Nico H. (1986) *The emotions*. Cambridge, MA: Cambridge University Press.
- (1993) The place of appraisal in emotion. In: *Cognition and Emotion* 7, 3/4, S. 357–387.
- Ekman, Paul (1999) Facial expressions. In: Dalgleish/Power 1999, 301–302.

- Ekman, Paul / Davidson, Richard J. (Eds.) (1994) *The nature of emotion. Fundamental questions*. New York / Oxford: Oxford University Press.
- Grodal, Torben (1997) *Moving pictures. A new theory of film genres, feelings, and cognition*. Oxford: Clarendon Press.
- Hegel, Georg Friedrich Wilhelm (1965) *Ästhetik*. 2. Berlin/Weimar: Aufbau-Verlag.
- Izard, Carroll E. (1994) *Die Emotionen des Menschen. Eine Einführung in die Grundlagen der Emotionspsychologie*. Weinheim: Beltz – Psychologische Verlagsunion.
- Kertész, Imre (1998) Wem gehört Auschwitz? In: *Die Zeit*, 48, 19.11.1998, S. 55–56.
- Kreitler, Hans / Kreitler, Shulamith (1980) *Psychologie der Kunst*. Stuttgart: Kohlhammer.
- Lazarus, Richard S. (1991) *Emotion and adaptation*. New York / Oxford: Oxford Univ. Press.
- Lazarus, Richard S. (1999) The cognition-emotion debate: A bit of history. In: Dalglish/Power 1999, S. 3–19.
- Levenson, Robert, W. (1994) Human emotions: A functional view. In: Ekman/Davidson 1994, S. 123–126.
- Lotman, Jurij M. (1977) *Probleme der Kinoästhetik. Einführung in die Semiotik des Films*. Frankfurt: Syndikat.
- Mackie, John L. (1980) *The cement of universe. A study of causation*. London/New York: Oxford University Press.
- Mandler, George (1984) *Mind and body: Psychology of emotion and stress*. New York: Norton.
- Mandler, George (1986) Aufbau und Grenzen des Bewußtseins. In: *Die Zukunft der experimentellen Psychologie*. Hrsg. v. Viktor Sarris u. Allen Parducci. Berlin: Deutscher Verlag der Wissenschaften, S. 115–130.
- Mandler, George (1992) Emotions, evolution and aggression: Myths and conjectures. In: *International review of studies on emotion*. 2. Ed. By K.T. Strongman. Chicester: Wiley, S. 97–116.
- Mangold, Roland (1999) Zum Einsatz hirndiagnostischer Verfahren bei der Untersuchung kognitiver und insbesondere emotionaler Medienwirkungen. In: *Medienpsychologie* 11,2, S. 121–142.
- Münsterberg, Hugo (1970) *The film: A psychological study*. New York: Dover.
- Oesterreich, Rainer (1981) *Handlungsregulation und Kontrolle*. München/Wien/Baltimore: Urban & Schwarzenberg.
- Ohler, Peter (1994) *Kognitive Filmpsychologie. Verarbeitung und mentale Repräsentation narrativer Filme*. Münster: MAKS Publikationen.
- Öhman, Arne (1999) Distinguishing unconscious from conscious emotional processes: methodical considerations and theoretical implications. In: Dalglish/Power 1999, 301–320.
- Rilke, Rainer Maria (1959) Duineser Elegien. In: *Werke. Auswahl in zwei Bänden*. 1. Leipzig: Insel.
- Rumelhart, David (1980) Schemata. The building blocks of cognition. In: *Theoretical issues in reading comprehension. Perspectives from cognitive psychology, linguistics, Artificial Intelligence, and education*. Ed by Rand J. Spiro, Bertram C. Bruce & William F. Brewer. Hillsdale, N. J.: Erlbaum, S. 33–58.

- Scherer, Klaus R. (1981) Wider die Vernachlässigung der Emotion in der Psychologie. In: *Bericht über den 32. Kongreß der Deutschen Gesellschaft für Psychologie in Zürich 1980. 1.* Hrsg. v. W. Michaelis. Göttingen: Hogrefe, S. 304–317.
- (1994) Emotion serves to decouple stimulus and response. In: Ekman/Davidson 1994, 127–130.
- (1999) Appraisal theory. In: Dalgleish/Power 1999, S. 637–664.
- Schweinitz, Jörg (1987) Stereotyp: Vorschlag und Definition eines filmästhetischen Begriffs. In: *Beiträge zur Film- und Fernsehwissenschaft*, 29, S. 110–125.
- Seeßlen, Georg (1998) Kalter Blick und kleine Hoffnung. In: *Die Zeit*, 12.11.1998.
- Smith, Murray (1995) *Character engagement: Fiction, emotion, and the cinema*. Oxford, UK: Clarendon Press.
- Suckfüll, Monika (1997) *Film erleben. Narrative Strukturen und physiologische Prozesse* – Das PIANO von Jane Campion. Berlin: Ed. Sigma.
- (2001) Narrative Structures of Film and Physiological Processes. In: *Problems of Representation in a Cognitive Theory of Film. Symposium*. Pécs: University of Pécs, Hungary, Congr. paper, in print.
- Tan, Ed S. (1996) *Emotion and the structure of narrative film. Film as an emotion machine*. Mahwah, N. J.: Lawrence Erlbaum.
- Tinchon, Hans-Jörg (1999) Ein psychologischer Meßplatz zur Untersuchung medienpsychologischer Fragestellungen. In: *Medienpsychologie* 11,2, S. 69–95.
- Viano, Maurizio (1999) LIFE IS BEAUTIFUL. In: *Film Quarterly* 53,1, S. 26–34.
- Werneburg, Brigitte (1998) Benigni allein im KZ. In: *TAZ*, 12.11.1998.
- White, Murray (1999) Representation of facial expressions of emotion. In: *American Journal of Psychology* 112,3, S. 371–381.
- Wuss, Peter (1993) *Filmanalyse und Psychologie. Strukturen des Films im Wahrnehmungsprozeß*. Berlin: Edition Sigma.
- (2000a) Cinematic Narration, Conflict and Problem Solving. In: *Moving images, culture and the mind*. Ed. By Ib Bondebjerg. Luton: University of Luton Press, S. 105–116.
- (2000b) Ein kognitiver Ansatz zur Analyse des Realitäts-Effekts von Dogma-95-Filmen. In: *Montage /AV* 9,2, S. 102–126.

Wolfgang Struck

„Als Spanner müssen Sie entspannen“ oder: Was macht der Voyeur im Kino?

Überlegungen zu einer Figur filmischer Selbstreflexion

Gabi Teichert: Als Spanner müssen Sie entspannen. Wenn Sie als Spanner entspannt sind, können Sie tief blicken, z. B. diese Partie hier (sie zeigt auf seiner Stirn, wo er sich entspannen soll). [...] Machen Sie mal so (sie zwinkert mit den Augen, als wären diese Verschlussklappen von Kamerablenden) ... als ob Sie kleine Aufnahmen machen würden mit der Kamera. (Sie zieht von einer Stelle zwischen den Augen die Energie aus ihrer Stirn in die Mitte des Raumes.) Dann geht die Energie raus (Kluge 1979, 108f).

Dass die Parzellierung des Blicks ein anderes – möglicherweise entspannteres – Sehen ermöglicht, spiegelt sich durchaus in den Ursprungserzählungen des technischen Mediums Film, das mit dem Versprechen antrat, dem menschlichen Bewusstsein neue Wirklichkeiten und in diesen Wirklichkeiten ein neues Bewusstsein vom Menschen zu erzeugen. Davon zeugt etwa das Pathos filmischer Realismustheorien, wie es etwa Walter Benjamins „Kunstwerk“-Aufsatz (1936) prägt:

Unter den gesellschaftlichen Funktionen des Films ist die wichtigste, das Gleichgewicht zwischen dem Menschen und der Apparatur herzustellen. Diese Aufgabe löst der Film durchaus nicht nur auf die Art wie der Mensch sich der Aufnahmeapparatur sondern wie er mit deren Hilfe die Umwelt sich darstellt. Indem er durch Großaufnahmen aus ihrem Inventar, durch Betonung versteckter Details an den uns geläufigen Requisiten, durch die Erforschung banaler Milieus unter der genialen Führung des Objektivs auf der einen Seite die Einsicht in die Zwangsläufigkeiten vermehrt, von denen unser Dasein regiert wird, kommt er auf der andern Seite dazu, eines ungeheueren und ungeahnten Spielraums uns zu versichern. Unsere Kneipen und Großstadtstraßen, unsere Büros und möblierten Zimmer, unsere Bahnhöfe und Fabriken schienen uns hoffnungslos einzuschließen. Da kam der Film und hat diese Kerkerwelt mit dem Dynamit der Zehntelsekunden gesprengt, so dass

wir nun zwischen ihren weitverstreuten Trümmern gelassen abenteuerliche Reisen unternehmen. Unter der Großaufnahme dehnt sich der Raum, unter der Zeitlupe die Bewegung in ihm. So wird handgreiflich, dass es eine andere Natur ist, die zu der Kamera als die zum Auge spricht. (Benjamin 1974, 461)

Neben dem von Benjamin skizzierten „Optisch-Unbewussten“ gibt es jedoch noch andere ‚Unsichtbarkeiten‘, die stärker sozialen Konventionen verhaftet sind. Mit dem menschlichen Körper gerät nämlich das wohl am stärksten mit kulturellen Tabus behaftete Objekt in den Fokus der optischen Apparatur. Dem korreliert von Beginn an das Interesse, mit diesen Tabus zu spielen oder sie zu brechen. Zugleich aber wird dieser Tabubruch nicht selten selbst zum Gegenstand filmischer Reflexion. Eine nahe liegende Möglichkeit dazu besteht darin, den Beobachter in die Diegese mit hineinzunehmen – als Voyeur. Selten kann der jedoch mit so viel Verständnis rechnen wie in Alexander Kluges PATRIOTIN.

Im Arsenal idealtypischer Aktanten filmischer Narrationen kommt dem Voyeur eine ambivalente Funktion zu. Verfügt er einerseits – als geheimer Beobachter eines von ihm nicht zu beeinflussenden Geschehens – über eine Reihe von Eigenschaften, die ihn als innerdiegetischen Repräsentanten des Kinopublikums erscheinen lassen, so desavouiert er andererseits das Modell eines objektiven, wert- und interessefreien Beobachtens, unter dem sich ‚Film‘ als Medium eines naturwissenschaftlich-technischen Zeitalters formiert hatte. Wo die Bewegungsstudien eines Marey oder Muybridge den wissenschaftlich vermessenen, berechenbar gemachten (menschlichen) Körper zur Sichtbarkeit bringen (wollen), behauptet die Anwesenheit des Voyeurs die Tabus, die Aura und das Geheimnis, die diesen Körper als Objekt eines kulturellen Systems definieren – ebenso wie den Beobachter selbst. Mit dem Voyeur bekommt das Beobachten einen Körper und ein – sehr spezifisches – Interesse. Es bekommt ein Geschlecht.¹

Nicht als psychologischer ‚Fall‘ interessiert mich der Voyeur, sondern als eine Figur medialer Selbstreflexion, die bereits vom Beginn der Filmgeschichte an genutzt wird, um von den im Medium filmischer Narration kanalisierten Interessen zu erzählen.

Einen ihrer frühesten filmischen Auftritte hat sie in dem 1901 von Charles und Emile Pathé realisierten Film *PAR LE TROU DE SERRURE / PEEPING TOM*, zugleich eines der ersten Beispiele für eine Point-of-View-Montage. Eine Rahmenhandlung zeigt einen Hoteldiener im Treppenflur eines Hotels oder Bordells, der durch die Schlüssellocher der Zimmertüren späht. Was er dabei zu sehen bekommt, ist jeweils durch eine schlüssellochförmige Vignette gerahmt:

1 Vgl. dazu Williams 1995 und Struck 2002.

hinter der ersten Tür eine verführerische Frau, die sich schminkt, parfümiert und auf ein tête-à-tête vorzubereiten scheint; hinter der zweiten eine Frau, die zunächst in analoger Ausgangspose zu sehen ist wie die erste, aber sich abschminkt und entkleidet und schließlich, nachdem falsche Wimpern und Zähne, Brustpolster und Perücke abgelegt sind, jegliche Weiblichkeit verloren hat; hinter der dritten ein sekttrinkendes Paar in angeregter Stimmung. Als der Diener vor dem Schlüsselloch der vierten Tür Position bezieht, wird diese plötzlich geöffnet, und ein erboster Gast verprügelt den ertappten Spanner und schmeißt ihn schließlich die Treppe hinunter.

Die hier von den Brüdern Pathé verwendete Technik, über eine spezielle Maskierung ein Bild als spezifische, subjektive, Perspektive zu markieren, die dann qua Montage mit dem Blick einer intradiegetischen Figur identifiziert werden kann, taucht ein Jahr zuvor zum ersten Mal auf, als so genannter *instrumental shot* in mehreren Filmen von George Albert Smith: in *GRANDMA'S READING GLASS* wird eine Reihe von *close ups* dadurch verbunden, dass man einen Jungen durch ein Vergrößerungsglas blicken sieht, in *AS SEEN THROUGH A TELESCOPE* dient dann bereits das Teleskop dazu, einen intimen Blick auf Verbotesnes – hier: auf einen Damenknöchel – zu erhaschen. Die Narration, die diesen Blick rahmt, ist ebenso elementar und drastisch wie in *PAR LE TROU DE SERRURE / PEEPING TOM* und einer Vielzahl ähnlich konstruierter Filme des frühen Kinos: Der Spanner wird entlarvt und bezieht Prügel.

Das heimliche Eindringen in die Intimsphäre anderer Leute wird also bestraft – und zwar doppelt: intradiegetisch durch die Prügel, die der entlarvte Voyeur bezieht, extradiegetisch, so kann man vermuten, dadurch, dass er der Lächerlichkeit preisgegeben wird. Verbunden damit ist ein Wechsel des Genre von der Pikanterie zur Humoreske und damit zugleich von einer selbst nicht narrativ organisierten Szenerie zu einer Geschichte. Indem der POV mit der Position des Voyeurs identifiziert wird, geht er über die rein technische Markierung hinaus. Aber es ist weniger eine psychologische Konstellation, auf die er verweist, als eine soziale Norm, derer sich das Publikum im Verlachen des Voyeurs zu versichern scheint.

Das hier entworfene Szenario scheint denkbar einfach, aber es beinhaltet doch ein nachhaltiges Irritationsmoment. Das von der Geschichte adressierte Publikum hat ja die darin eingeschlossenen und doch über den Rahmen hinausgehenden Szenen ebenso gesehen wie der Spanner, und, so kann man vermuten, sehen wollen, und man kann weiterhin vermuten, dass es das nicht im Bewusstsein der eigenen Lächerlichkeit und darüber hinaus der moralischen Verworfenheit getan hat. Nicht der Spanner, sondern das Publikum ist der eigentliche Adressat dieser Szenen, es würde also eine Identifikation mit der Figur zugleich nahegelegt – das Publikum hat das gleiche Interesse wie der ‚Held‘ – als auch desavouiert – eben dieser ‚Held‘ wird lächerlich gemacht. Gerade auf Grund

dieser Ambivalenz aber, so möchte ich argumentieren, übernimmt der in die Diegese eingefügte voyeuristische Beobachter eine zentrale Funktion in dem Prozess, in dem der Film (s)ein Publikum konstruiert. Entscheidend ist dabei nicht so sehr die Fähigkeit, zu beobachten, die Voyeur und Publikum in ein Analogieverhältnis setzt, sondern das, was diese Fähigkeit – im Vergleich zu der des Kinopublikums – begrenzt. In erster Linie ist das die Tatsache, dass der Voyeur gerade nicht Adressat des beobachteten Geschehens ist. „Spannen“ ist kein Kommunikationsakt, der Spanner ist nicht Empfänger einer für ihn bestimmten Botschaft. Allenfalls ließe sich sein Verhalten so beschreiben, dass er sich, heimlich, gewaltsam und widerrechtlich in eine solche Position einschleicht. Und eben diese Gewaltsamkeit seines Vorgehens macht den Unterschied zum Publikum aus: Wer eine Kinokarte gekauft oder die Fernsehgebühren bezahlt hat, ist juristisch und moralisch legitimiert, sich in die Beobachterposition zu begeben. Was beim Voyeur ein aggressiver Akt ist, dessen Gewalt darin besteht, eine Situation der Privatheit – ohne Zustimmung oder gegen den Willen der Betroffenen – in Öffentlichkeit zu überführen, wird mit dem Film zum gesellschaftlich geregelten, konventionalisierten Prozess.

Damit kehren sich die Verhältnisse in der Beobachtungskonstellation aber nur teilweise um. Es gehört zur Paradoxie des Voyeurs, dass er zwar, als der aktive Teil in dieser Konstellation, in der geschilderten Weise Gewalt ausübt, dass er aber zugleich gezwungen ist, sich selbst in der Konstellation zum Verschwinden zu bringen. Wird er entdeckt, ist die Konstellation gestört; so ist auch er, obwohl Teil des raumzeitlichen Kontinuums der beobachteten Welt, doch durch eine grundlegende Grenze vom Objekt getrennt, die er nur durch die Fernsinne (Sehen und Hören), häufig zusätzlich technisch aufgerüstet (etwa durch das Teleskop), zu überwinden vermag. Er muss sich schützen vor Entdeckung. Eben das scheinen die audiovisuellen Medien zu perfektionieren, indem sie Produktion und Rezeption durch die Differenz von Raum und Zeit trennen. Damit aber ist die Grenze zwischen Beobachter und Beobachtetem so hermetisch geworden, dass sie nur noch zu überwinden ist, wenn das Beobachtete selbst dem entgegenkommt und sich dem Beobachter präsentiert. Es muss in irgendeiner Weise adressiert werden, es wird zur Botschaft. Und damit wird der Beobachter zum Adressaten – was zumindest im ersten der beobachteten Bilder von *PAR LE TROU DE SERRURE / PEEPING TOM* der Fall ist: am Ende der Szene findet sich ein spöttisch-herausfordernder Blick der Frau in die Kamera, der auf Grund des Szenarios nicht dem Spanner gelten kann, wohl aber dem Publikum. Das, was dieses vor dem Entdecktwerden schützt, ist die Grenze zwischen intra- und extradiegetischer Welt, die dadurch erzeugt wird, dass die mimetische Teilnahme an einem authentischen Geschehen sich wandelt zu einem diegetischen Zeigekt: das filmisch erzeugte Schlüsselloch verliert seine Transparenz und wird zur Projektionsleinwand für ein künstlich erzeugtes Spiel.

Insofern wäre es nicht die Existenz des Spanners in der diegetischen Welt, was hier als mediale Selbstreflexion gedeutet werden kann, sondern seine Austreibung im Prozess der Narration.

Die setzt aber immerhin noch voraus, dass er im Verlauf dieses Prozesses anwesend ist. Und dabei erfüllt der Voyeur, der „Peeping Tom“ der Brüder Pathé, eine weitere zentrale Funktion innerhalb des Films: er stellt die Kontinuität her zwischen Räumen, die zwar in einem topographischen Kontinuum stehen, aber sozial grundsätzlich differieren. Es ist sein Blick, der die Grenze zwischen dem öffentlichen Raum des Treppenhauses und der intimen Privatsphäre der Zimmer überwindet und der damit das eigentlich Unsichtbare zum Objekt öffentlicher Betrachtung macht. Damit wirbt aber der Voyeur für den Sensationsgehalt des Abgebildeten. Gerade das Anrühige und das Heimliche, nicht zuletzt auch das Riskante, das seiner Tätigkeit anhaftet, schreibt sich hier, jenseits der moralischen Verurteilung, als Perspektive dem Beobachteten ein, wird also zum Garanten von dessen spektakulärem Gehalt. Insbesondere die ersten beiden Szenen greifen die Differenz von öffentlichem, und damit sichtbarem, und privatem Körper auf. Führt das im ersten Fall zu einer Steigerung der erotischen Energie, so kehrt das zweite Bild diese ‚Erregung‘ um, indem es dem erotisierten, öffentlichen Körper das Simulakrum eines desexualisierten Körpers unterschiebt.

Was bereits die den technischen Weg zum Kino bahnenden Bewegungsstudien eines Muybridge oder Marey erwiesen hatten, und was drei Jahrzehnte später Walter Benjamin auf den medientheoretischen Begriff bringen wird, ist hier parodistisch in das Angstphantasma einer Entzauberung gefasst: dass die Wirklichkeit anders beschaffen sein könnte, als sie sich der alltäglichen Wahrnehmung und dem diese verarbeitenden Bewusstsein präsentiert, „dass es eine andere Natur ist, die zu der Kamera als die zum Auge spricht“.² In der Austreibung des Voyeurs könnte sich durchaus die Angst vor derartigen Entzauberungen artikulieren. Immerhin kommt die strafende Instanz von jenseits des Schlüssellocks, der Beobachtete selbst also wehrt gerade noch das Beobachtetwerden ab – auch wenn er dabei kurzzeitig selbst zum Beobachter werden muss. Es wäre also

2 Benjamin 1974, 461; das Zitat geht folgendermaßen weiter: „So wird handgreiflich, daß es eine andere Natur ist, die zu der Kamera als die zum Auge spricht. Anders vor allem so, daß an die Stelle eines vom Menschen mit Bewußtsein durchwirkten Raums ein unbewußt durchwirkter tritt. Ist es schon üblich, daß einer vom Gang der Leute, beispielsweise, sei es auch nur im Groben, sich Rechenschaft ablegt, so weiß er bestimmt nichts mehr von ihrer Haltung im Sekundenbruchteil des Ausschreitens. Ist uns schon im Groben der Griff geläufig, den wir nach dem Feuerzeug oder dem Löffel tun, so wissen wir doch kaum von dem was sich zwischen Hand und Metall dabei eigentlich abspielt, geschweige wie das mit den verschiedenen Verfassungen schwankt, in denen wir uns befinden. Hier greift die Kamera mit ihren vielen Hilfsmitteln – ihrem Stürzen und Steigen, ihrem Unterbrechen und Isolieren, ihrem Dehnen und Raffen des Ablaufs, ihrem Vergrößern und ihrem Verkleinern ein. Vom Optisch-Unbewußten erfahren wir erst durch sie, wie von dem Triebhaft-Unbewußten durch die Psychoanalyse.“

so etwas wie die Rache des dem sezierend-analysierenden und/oder fetischisierenden Blick ausgelieferten, zum Objekt degradierten, beobachteten Körpers, die hier vollzogen würde. Die im zweiten Bild vollzogene Auflösung der Identität würde am Ende wiederhergestellt, der Körper in seiner Integrität wieder eingesetzt. Allerdings um den Preis einer Verwirrung der Identität des Adressaten, der sich jetzt abwechselnd mit dem beobachtenden Voyeur und dem Objekt von dessen Beobachtung zu identifizieren hätte und dabei das Beobachten genießen, das Beobachtetwerden aber zu fürchten hat. Damit ist eine weitere Differenz zwischen Adressat und Voyeur bezeichnet: während der Voyeur auf eine Position festgelegt ist, kann der Adressat seine Positionen wechseln; hier, indem er sich nicht mit dem Beobachter identifizieren muss, sondern auch die Position des Beobachteten einnehmen kann. Und darin kann er durchaus etwas von der Autonomie zurückgewinnen, die er als Adressat verloren hatte.

Ich springe vom Beginn des Beobachtungsdispositivs „Film“ zu einer Situation, die den Beginn von dessen Ende markieren könnte. Als 1995 „The Bates“ ein Video zu ihrem Song „Billie Jean“ aufnehmen, sind die kulturellen Kapitalien, die hier transatlantisch und transmedial bewegt werden, beträchtlich: eine deutsche, in Eschwege beheimatete Punk-Kapelle covert einen Michael-Jackson-Song, der seinerseits einen filmgewordenen Jugendkultur-Mythos beerbt – und dabei, vor allem im dazugehörigen Video, die Frage nach der Realität der Idole aufwirft, und darüber hinaus die nach der Realität der Körper. Die verstörende Begegnung mit der „beauty queen from a movie-scene“ wird konfrontiert mit der ständigen Warnung: „My Mother always told me: be careful what you do“, und insbesondere: „be careful who you love“. Im Video der Bates wird dieses Wechselspiel von einer anderen – filmisch ‚gecoverten‘ – Narration überlagert, die als nachhaltiger Störfaktor die Konfiguration „Mann“ – „Mutter“ – „sexuell attraktive Frau“ variiert. Unschwer erkennbar stellt das Video in seinen auf gleitende Weise mit performativen Teilen verbundenen narrativen Partien Hitchcocks *PSYCHO* (1960) nach, und so führt partiell auch das deutsche Video in die Welt des – amerikanischen – Films, in einer Art Aneignungs- und Überwindungsprozess. Die Assoziationsräume, die das eröffnet, sind schwer abzustechen, es reicht eine sehr allgemeine Andeutung: Es handelt sich um das erste Video der Bates – der Song dazu wurde erstmals gespielt auf einer Tournee mit dem Titel „Psycho Junior“, auf die noch einige T-Shirts der Musiker in den performativen Passagen verweisen –, und so ist es nahe liegend, dass die Band über den filmischen Subtext ihrem Namenspaten huldigt. Mehr Kohärenz muss man da vielleicht gar nicht vermuten. Bedeutsamer in meinem Kontext ist der Umgang mit dem Voyeurismus-Motiv, denn gerade hier imitiert das Video seine filmischen Vorlage sehr genau, aber mit um so signifikanteren Abweichungen. Auffällig ist zunächst eine recht banale Variation: das Loch, durch das Norman Bates bzw. der in seine Rolle schlüpfende Lead-Sänger der Bates das benachbar-

te Motel-Zimmer beobachtet, ist im Video entschieden vergrößert. Über die Orientierung der Aufmerksamkeit auf den Aspekt der Beobachtung hinaus, die eigentlich bereits in *PSYCHO* in kaum zu überbietender Deutlichkeit gegeben ist, hat das vor allem einen Aspekt: Die Vergrößerung des Lochs stellt tendenziell die zentralperspektivische Konstruktion in Frage, und damit das abendländische Beobachtungsdispositiv schlechthin. Dieses impliziert die Konstruktion eines punktförmigen Beobachterstandpunkts als Fluchtpunkt des Bildes; es ist also gerade kein Körper, sondern allenfalls ein einzelnes Auge als Repräsentant eines entstofflichten, transzendentalen Gegenüber des Bildes. Eben diese Konstruktion wird in *PSYCHO* auf sehr komplexe Weise aufgenommen. Nur über den Umweg der imaginierten Mutter kann der Beobachter Norman Bates die Körperlichkeit erlangen, die ihm erlaubt, vom Beobachterstandpunkt in die Szene überzuwechseln. Und dieser Wechsel geht einher mit dem Wechsel vom gewaltsamen Eindringen in die Intimsphäre zu deren gewalttätiger Zerstörung, der Zerstückelung des Objekts.

Inszeniert wird somit ein komplexes, ironisches Verhältnis von Körpern und Blicken. Gerade der Körper, in dem Bates aktiv werden kann, wird imaginiert als der bewegungsunfähige Körper der Mutter. Am Schluss von *PSYCHO* steht das Bild, von dem das Video einen seiner Erzählstandpunkte bezieht. Man sieht Bates regungslos sitzen, dazu hört man die ‚Mutter-Stimme‘, die behauptet, man müsse nur sehen, dass sie, die alte Frau, sich ja gar nicht bewegen könne, um zu begreifen, dass sie auch keinen Mord begangen haben könne; und tatsächlich: Das einzige, was sich bewegt, sind die Augen, die eine Fliege verfolgen. In dieser Komplexion könnte man, jenseits der psychoanalytischen Implikationen, denen ich hier nicht folgen kann und will, durchaus so etwas wie eine Parodie auf das transzendente Auge der Zentralperspektive sehen.

Eben dem entspricht dann die Rekonstruktion dieser Konstellation im Video. Das vergrößerte Loch gibt dem Auge wieder einen Körper und lässt einen Binnenraum der Phantasie entstehen.

Dieser Variation im Mechanismus des Beobachtens entspricht eine Variante auf der Seite des Beobachteten, dem weiblichen Körper. Dessen Intimität scheint im Video von vornherein reduziert. Was wir sehen, ist nicht mehr die intime Situation des Entkleidens, sondern ein *striptease*, der beendet wird mit dem Blickkontakt zur Kamera, zum Auge des Beobachters und/oder zum Zuschauer. Bewegung und Blick changieren dabei zwischen narzisstischer Lust am eigenen Körper und der bewussten Inszenierung für einen Beobachter; ein Changieren, das auch kinematographisch aufgenommen wird, indem die Einstellungsgröße nicht mehr gebunden bleibt an die Möglichkeiten des intradiegetischen Beobachters, die intradiegetische Beobachtungskonstellation also zugunsten der (Selbst-) Inszenierung der Beobachteten aufgelöst wird, und damit zugunsten einer Konstellation, wie sie in der ersten beobachteten Szene von *PAR LE*

TROU DE SERRURE / PEEPING TOM angedeutet und wie sie, Tom Gunning zufolge, für ein „cinema of attractions“ üblich ist (vgl. Gunning 1990, 56–62).

Offen bleibt dabei, ob es sich um eine perspektivisch rückgebundene Wunschprojektion des – männlichen – Beobachters handelt, eine Männerphantasie des Voyeurs, der die Welt als sein Objekt oder genauer: als Objekt seiner Luststeigerung wahrnimmt, oder um ein tatsächliches Umkehren der Beobachtungssituation, die Eroberung der Macht durch die Selbstinszenierung des weiblichen Körpers. In beiden Fällen allerdings wird der zwar pathologisierte, aber doch in seiner Machtposition bestätigte, die beobachtete Frau als Objekt wahrnehmende und unterwerfende Blick des Norman Bates in *PSYCHO* entmächtigt; entweder durch die eigenen Phantasien des Beobachters oder durch die vom Objekt zum – die Situation neu definierenden und zur Bühne der eigenen Inszenierung gestaltenden – Subjekt mutierende beobachtete Frau. Unabhängig davon bleibt die Inszenierung für die Rezipienten des Videos, die ja ungeachtet dessen, ob sie nun die Phantasie des pathologischen Betrachters oder eine Phantasie des Textes – in seiner höchsten POV-Instanz – zu sehen meinen, die gleichen Bilder sehen, die hier sehr viel weniger als in *PSYCHO* auf ihre narrative Funktion – der Erzeugung einer bedrohlichen Situation – beziehbar sind. Sich auf die voyeuristische Perspektive einzulassen und die Betrachtung der Situation zu genießen, ist in *PSYCHO* kaum möglich. Das Bates-Video dagegen ‚entspannt‘ die Situation für die Wahrnehmung des Frauenkörpers; spannt sie aber zugleich – auf andere Weise – durch dessen Attraktivität und Aktivität, setzt also an die Stelle des Horrors, der in *PSYCHO* durch den Blick erzeugt wird, einen Genuss.

Diese Differenzen stehen natürlich im Rahmen von mindestens drei Transformationsprozessen, die zwischen dem Video-Text und seinem filmischem Prätext stattfinden. Der erste betrifft das *technische Medium* und damit den Wechsel vom Film zum Video und vom Kino zum Fernsehen. Daneben tritt die *historische Differenz*, die das Neuerzählen einer Geschichte interessant macht; hier scheint dabei besonders ein im Vergleich zum Entstehungskontext von *PSYCHO* verändertes und gesteigertes Bewusstsein für Gender-Konstruktionen relevant zu sein. Und schließlich findet ein *Genre-Wechsel* statt vom langen, narrativen Spielfilm zum kurzen, nur partiell und optional narrativen Musikvideo (vgl. Wulff 1989), zu dessen Genrekonventionen nicht zuletzt die Erwartbarkeit einer Erotisierung der Darstellung gehört. Die Szene erfüllt genau die Erwartungen an Soft-Pornographie, die das Publikum von MTV an derartige Clips stellen kann. Die Erwartung an narrative Konsistenz dagegen ist hier nicht besonders hochrangig. Genau das aber öffnet einen Freiraum, in dem die dem filmischen Text entnommene Figur ein Eigenleben entwickelt, das nicht mehr in die narrative Logik der Geschichte integrierbar ist.

Dass sich gerade an der voyeuristischen Konstellation diese Transformationsprozesse deutlicher ablesen lassen als an anderen Partien des Films, spricht

nochmals für die reflexive Kapazität dieser Konstellation. Das Spiel, das „Billie Jean“ in ihr und mit ihr betreibt, destruiert weniger den einen Film, auf den es sich bezieht, als vielmehr die Konventionen des „cinema of narrative integration“³, aber es (re-)konstruiert dafür ein „cinema of attractions“ und verdeutlicht damit, dass das, was im Bereich des Spielfilms in den letzten zwei Jahrzehnten häufig als Verfallserscheinung einer zunehmenden ‚Video-Clip-Ästhetik‘ beklagt worden ist, durchaus genuin filmische Wurzeln vorweisen kann.

Literatur

- Benjamin, Walter (1974) Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. 1. Fassung. In: *Gesammelte Schriften. 1,2*. Hrsg. v. Rolf Tiedemann und Hermann Schweppenhäuser. Frankfurt: Suhrkamp, S. 431–469.
- Gunning, Tom (1990) The Cinema of Attractions. Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde [1986]. In: *Early cinema. Space, frame, narrative*. Ed. By Thomas Elsaesser. London: BFI Publishing, S. 56–62.
- Kluge, Alexander (1979) *Die Patriotin. Texte/Bilder 1–6*. Frankfurt: Suhrkamp.
- Struck, Wolfgang (2002) Vom Shootout der Autoren. Autorschaftsmodelle im populären Film. In: *Autorschaft: Positionen und Revisionen*. Hrsg. v. Heinrich Detering. Stuttgart/Weimar: Metzler [i.Dr.].
- Williams, Linda (1995) *Hard Core. Macht, Lust und die Traditionen des pornographischen Films*. Basel/Frankfurt: Stroemfeld [Orig. 1989].
- Wulff, Hans J. (1989) Die Ordnungen der Bilderflut: Konstellationen medialer Kommunikation als strukturbildendes Prinzip in Performance-Videos. In: *Rundfunk und Fernsehen* 37,4, S. 435–446.

3 Vgl. Gunning 1990. – Was dabei entsteht, ist zumindest keine völlig abwegige ‚Lesart‘ von Psycho, der ja immerhin auch ein recht gewagtes Spiel mit den Konventionen der ‚classical narration‘ treibt.

Handlung und Erlebnis

Zur Funktion der Handlung für das Erleben von Filmen

1. Filme, Emotionen und Erlebnisse

Dass das Kino ein Ort der Gefühle ist, wissen Filmemacher und -theoretiker seit den Anfangstagen dieses Mediums. Filme besitzen eben, so Kracauer, eine besondere Affinität zum „Fluss des Lebens“, also zu jenem „Strom materieller Situationen und Geschehnisse mit allem, was sie an Gefühlen, Werten, Gedanken suggerieren“ (1979, 109). Dennoch war dieser Aspekt lange Zeit zu Gunsten kognitionsorientierter Fragestellungen hinten angestellt, nun rückt er verstärkt in den Blickpunkt der medienwissenschaftlichen Forschung. Es ist abzu-sehen, dass die Mehrzahl der jetzt aufkommenden Fragestellungen nur interdisziplinär angegangen werden können. Text- und Filmtheorie, Publizistik und Medienpsychologie müssen aufeinander abgestimmt ihre Beiträge dazu leisten.

Dieser Aufsatz beschreibt einen Zugang von Seiten der Texttheorie. Er skizziert den Zusammenhang der narrativen Handlung mit dem Auf und Ab der Emotionen bei der Rezeption eines Spielfilms. Jenem Wechselbad der Gefühle, bei dem Hoffnung und Furcht, Trauer und Freude einander ablösen. Dem liegt die Annahme zu Grunde, dass die Erlebnisqualität eines Filmes zu einem großen Teil vom Arrangement der verschiedenen Emotionen abhängt. Dieses Arrangement, so die weitere Annahme, wird durch die Struktur der Handlung gesteuert.

Neben der Handlung ist also das Erlebnis einer der zentralen Gegenstände, um die es im Folgenden geht. Die Psychologie definiert das Erlebnis zum einem als „jedes beeindruckende Geschehen“ (Meyers kleines Lexikon Psychologie 1986, 99) und rückt es als emotionalen Sachverhalt in die Nähe zur Emotionspsychologie (vgl. Ulich 1989, 34). Zum anderen bietet die Motivationspsychologie den Begriff des Flussserlebnisses an. Dieser Begriff bezeichnet Erfahrungen, die wohl schon jeder erlebt hat:

Man tut etwas, geht ganz und gar in diesem Handeln auf, vergisst Raum und Zeit, spürt weder körperliche Ermüdung noch psychische Sättigung. Man genießt das Fortschreiten in dieser Tätigkeit als eine sich selbst stimulierende, sich selbst belohnende und unmittelbar befriedigende Erfahrung. (Weinert 1991, 8)

Eine Erklärung dieser Erlebnisse liefert die Flusstheorie von Mihaly Csikszentmihalyi. Demnach ist ein Flusserlebnis ein harmonischer Zustand, bei dem sich die Leistungsanforderungen an eine Person und ihre Leistungsfähigkeit in einem Gleichgewicht befinden und bei dem durch das Erreichen der angestrebten Ziele Rückkoppelungen entstehen, die diesen Glückszustand weiter verstärken (vgl. Csikszentmihalyi 1991, 28–49). Die Unterforderung des persönlichen Leistungspotenzials, sei es durch fehlende Ziele oder zu geringe Anforderungen, löst hingegen Langeweile aus, eine Überforderung führt andererseits zu Frustration und Apathie.

Ein Flusserlebnis setzt also einen strukturierten Prozess voraus, bei dem Leistungen erbracht werden müssen, die auf ein Ziel hin ausgerichtet sind. Da Filme sehr oft solche Erlebnisse auslösen, ist anzunehmen, dass sie die Leistungen, die sie mit ihrer Rezeption einfordern, durch immanente Ziele so strukturieren, dass derartige Rückkoppelungsprozesse auftreten. Die entsprechenden Merkmale müssen sich insbesondere auf narrativer Ebene nachweisen lassen, wenn sie denn das Auf und Ab der Emotionen tatsächlich strukturiert.

Um dies aufzuzeigen verknüpft dieser Entwurf die Grenzüberschreitungstheorie, also eine ausgearbeitete Theorie der narrativen Struktur erzählender Texte, mit den Ausführungen der Rhetorik zur Affektsteuerung (Lausberg 1991, Kanzog 1991, 88ff, Kanzog 2001), den dramaturgischen Empfehlungen zur Drehbuchgestaltung (Vale 1988) und einer kurzen Ausführung zur Filmmusik. Diese Konzepte basieren auf den subjektiven Theorien unzähliger Praktiker und bilden damit ein nicht hoch genug einzuschätzendes Reservoir an empirischem Erfahrungswissen. Zwar kann dieses Wissen nicht den Status von Forschungsergebnissen beanspruchen, doch ist es durchaus sinnvoll, ihm eine forschungsleitende, heuristische Funktion zuzubilligen. Denn diese praktischen Erfahrungen geben Fragestellungen vor, können Forschungsgegenstände sinnvoll eingrenzen und mögliche Antworten anbieten.

2. Der Film DAS HEIMWEH DES WALERJAN WRÓBEL

Das Beispiel, an dem der Zusammenhang von narrativer Struktur und Emotionsarrangement dargestellt werden soll, ist Rolf Schübels Spielfilm *DAS HEIMWEH DES WALERJAN WRÓBEL*¹. Die Rezensionen beschreiben diesen Film als einen „beklemmend eindringlichen“ (kdh 1993).

Ein Film, der sich „festkrallt im Gefühl mit seiner stillen Intensität“ (Ponkie 1993). Es ist also ein Film, der einen sehr starken Eindruck hinterlässt und daher für dieses Vorhaben besonders geeignet scheint.

1 Der Film kam 1990 in die Kinos und wurde am 24.10.1993 vom ZDF ausgestrahlt.

Der Film zeigt das Schicksal des polnischen Buben Walerjan Wróbel, der 1941 als Zwangsarbeiter auf einen Bauernhof in die Gegend von Bremen abkommandiert wurde. Er hatte Heimweh und versuchte nach Hause auszureißen. Nach einem ersten vergeblichen Fluchtversuch legte er in einer Scheune Feuer. Denn er glaubte, dass man ihn dann nach Polen zurückschicken würde. Nach seiner Festnahme wurde er in das KZ Neuengamme eingeliefert und am 8. Juli 1942 vom Bremer Sondergericht als Volksschädling zum Tod verurteilt. Dieses Urteil war selbst nach NS-Gesetzen nicht rechtmäßig, dennoch wurde es vollstreckt. Walerjan Wróbel war gerade siebzehn Jahre alt, als man ihn hinrichtete. Die Akten des Prozesses sind durch Zufall erhalten, sie wurden 1986 veröffentlicht (Schminck-Gustavus 1986). Ihre Publikation bildet die Vorlage des Films von Rolf Schübel.

Schübel orientiert sich bis ins Detail an den überlieferten Fakten. Dennoch ist der Film keine historische Dokumentation, sondern ein Spielfilm, der dem historischen Geschehen verpflichtet ist. Schübel wählte diesen Weg, da er an den Originalschauplätzen nicht mehr drehen konnte. Sie sind mittlerweile völlig verändert (Timm 1990). Bemerkenswerte Ausnahme war der Gerichtssaal in Bremen. Er sah fast fünfzig Jahre nach dem Prozess noch genauso aus wie damals, sogar die Richterstühle waren noch die alten (Schminck-Gustavus 1986, 72). Schübel dreht dort die Prozessszenen, die für den Film eine Schlüsselrolle spielen.

3. Die Handlung des Films

3.1. Die Grenzüberschreitungstheorie

Den theoretischen Hintergrund zur Erklärung der Handlungsstruktur des Films liefert die Grenzüberschreitungstheorie von Jurij M. Lotman (Lotman 1972, zur Rekonstruktion und Weiterentwicklung Renner 2000). Nach dieser Theorie ist das Ereignis die elementare Größe der narrativen Struktur eines sprachlichen oder filmischen Textes. Ein Ereignis tritt ein, wenn die semantische Ordnung eines Textes verletzt wird. Sehr oft zeigt sich dies darin, dass eine Figur eine Grenze eines topographischen Raumes überschreitet oder dass eine solche Grenze verändert wird. Denn die semantischen Ordnungen von Texten bzw. von Filmen bauen fast immer auf den dort dargestellten topographischen Zusammenhängen auf. Konkrete Bewegungen im topographischen Raum korrespondieren daher im Allgemeinen mit Entwicklungen auf anderen semantischen Ebenen, andererseits werden abstrakte Zusammenhänge sehr häufig durch konkrete topographische Gegebenheiten repräsentiert.

Kommt die Handlung einer Geschichte durch eine solche ereignishafte Ordnungsverletzung in Gang, so wird sie dadurch auch weiter voran getrieben. Denn diese Verletzungen müssen wieder aufgehoben werden, die semantische Ordnung muss beim Fortgang der Handlung wieder einen Gleichgewichtszu-

stand erreichen. Nach diesem Konsistenzprinzip muss also der Protagonist in seinen Ausgangsraum zurückkehren oder er muss sich in irgendeiner Form dem Zustand des neuen Raumes anpassen. Eine dritte Möglichkeit ist eine Transformation der aktuellen semantischen Ordnung: Die Grenzen werden neu gezogen.

Daneben sind auch die Bewegungen der Figuren in den jeweiligen Räumen ein vorwärts treibendes Element. Denn diese Bewegungen, seien es konkrete Ortsveränderungen oder abstrakte Entwicklungen, sind nicht unstrukturiert. Sie sind vielmehr auf ein Ziel ausgerichtet, das von der inneren Organisation des jeweiligen Raums vorgegeben wird. Dieses Ziel kann der Mittelpunkt des Raums oder ein sonstiges ranghöchstes Element einer hierarchischen Ordnung sein. Die Bewegungen der Figuren laufen durchweg auf solche Extrempunkte zu, wo sie sich umkehren und aus dem Raum wieder hinausführen oder wo sie für immer zum Erliegen kommen.

3.2. Die Handlung auf makrostruktureller Ebene

3.2.1. Polen und Deutschland

Die topographische Struktur, die der narrativen Struktur des Films *DAS HEIMWEH DES WALERJAN WRÓBEL* zu Grunde liegt, ist durch die Grenze zwischen den beiden Ländern Polen und Deutschland geprägt. Diese topographische Grenze ist zugleich eine Sprachgrenze, die die Figuren dieses Films streng voneinander trennt. Denn anders als sonst, werden die polnischen Darsteller nicht deutsch synchronisiert. Sie sprechen auch im Film polnisch und werden untertitelt. Dieser Kunstgriff lässt die Zuschauer Walerjans Einsamkeit miterleben, der nach Deutschland deportiert wird und kein Wort Deutsch spricht. Ebenso demonstriert die wiederholte Verwendung des Motivs *Essen in einer Gemeinschaft* Walerjans Einsamkeit. Bei den Essensszenen in Polen sitzt immer die ganze Familie rund um einen Tisch. Auf dem deutschen Bauernhof schließt die Bäuerin Walerjan hingegen von der Tischgemeinschaft aus, er bekommt sein Essen am Katzentisch

Die topographische Grenze *Polen vs. Deutschland* trennt also einen *Raum der Gemeinschaft* von einem *Raum der Einsamkeit*. Überaus eindringlich wird dies durch den unendlichen Abstand zwischen den lebensfrohen Szenen, die Walerjan zu Hause mit seinen Schulkameraden, seinen Eltern und seiner kleinen Schwester zeigen, und den Szenen, wo er auf dem Bauernhof in einem Lattenverschlag eingesperrt ist oder wo er in der Todeszelle auf sein Ende warten muss. Die Opposition *Gemeinschaft vs. Einsamkeit* ist also ein wesentlicher Teil des semantischen Feldes *Menschlichkeit vs. Unmenschlichkeit*, das für die zentrale Botschaft dieses Films konstitutiv ist. Wie waren in Deutschland solche unmenschlichen Verbrechen möglich?

Dieses semantische Feld *Menschlichkeit vs. Unmenschlichkeit* wird auf Diskursebene nochmals durch die Topoi *Kälte* und *Maschine* repräsentiert, die wie-

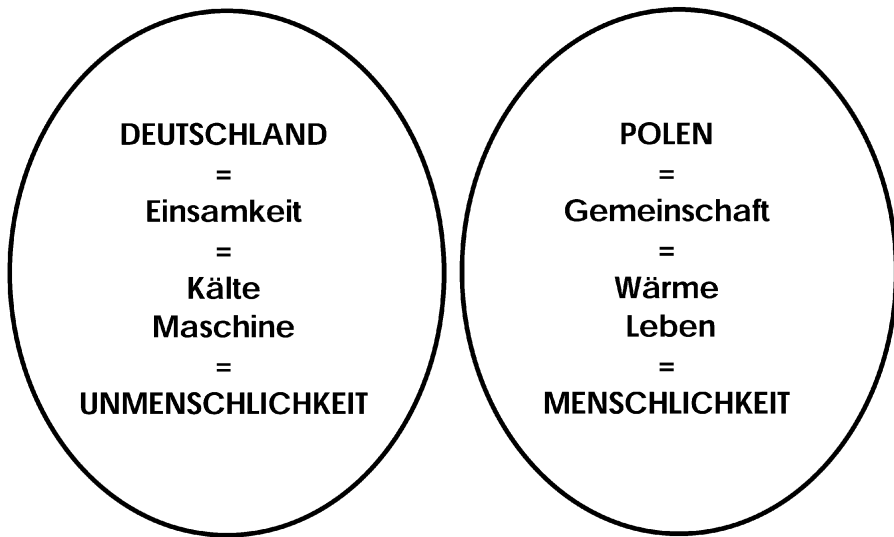


Abb. 1 Die semantischen Makroräume

derholt mit Deutschland korreliert werden. Walerjan wird in einem Eisenbahnzug nach Deutschland verfrachtet. Vor der Abfahrt zeigt der Film extensiv die stampfenden Räder der Dampflokomotive in Großaufnahme. Auf dem Bauernhof friert es Walerjan immer, seine Mutter schickt ihm deswegen wärmere Kleidung. Bei der Zwangsarbeit im KZ gibt ein Bagger, dessen Aushub die Häftlinge beseitigen müssen, das Tempo vor, während im Hintergrund unaufhörlich eine Winde quietscht. Bei dieser sinnlosen Arbeit stumpfen die Häftlinge zu Maschinen ab, die genauso gefühllos funktionieren wie die Richter und Bürokraten in Deutschland. Dem steht die warme und lebendige Welt in Walerjans polnischem Heimatdorf gegenüber, mit seinen Kinderstreichen und den Kühen und Pferden, die er hütet und pflegt.

In einem ersten Modell lässt sich diese semantische Ordnung mit zwei disjunkten Mengen wiedergeben, die zum einen die topographische Ordnung und zum anderen die darauf aufbauenden semantischen Räume repräsentieren. Mit diesem einfachen Modell lässt sich die Ereignisstruktur des Films bereits in Ansätzen nachzeichnen: Der Protagonist wird von Polen nach Deutschland verschleppt. Aus dem *Raum der Gemeinschaft* gerät er in den *Raum der Einsamkeit*, entsprechend dem Konsistenzprinzip versucht er in seinen Herkunftsraum zurückzukehren. Dieser abstrakte Zusammenhang manifestiert sich im Motiv des Heimwehs als dem zentralen Motiv von Walerjans Handlungen. Er unternimmt aus Heimweh einen vergeblichen Fluchtversuch und zündet nach dessen Scheitern eine Scheune an, um dadurch seine Rückkehr nach Polen zu erzwin-

gen. Doch er kann Deutschland nicht mehr verlassen, er geht in diesem Reich der Unmenschlichkeit unter.

3.2.2 Der Abgrund der Unmenschlichkeit

Der Untergang Walerjans erfolgt in mehreren Stufen. Die Unmenschlichkeiten, denen er ausgeliefert ist, werden von Mal zu Mal entsetzlicher. Das Reich des Bösen ist hierarchisch geordnet, eine Hierarchie, die auf den verschiedenen topographischen Orten aufbaut, an denen das Geschehen spielt.

Mit dem Überfall Deutschlands auf Polen dehnt dieser *Raum der Inhumanität* seine Grenzen aus. Auch Polen fällt jetzt in diesem Bereich. Auf narrativer Ebene ist dies als eine Ordnungstransformation zu rekonstruieren. Eine semantische Ordnung wird durch eine andere abgelöst. Damit kommt es zwischen den Repräsentanten der alten Ordnung und der neuen Ordnung eo ipso zu einen Konflikt. Der Krieg zerstört Walerjans Elternhaus, er selbst wird aus dem Kreis seiner Familie herausgerissen und nach Deutschland deportiert.

Walerjans Leidensweg durchläuft dann in Deutschland die weiteren Grade der Entmenslichung, ein Menschenrecht nach dem anderen wird ihm geraubt. Auf dem Bauernhof schließt man ihn aus der sozialen Gemeinschaft aus, im KZ verliert er alle Freiheiten, die Justiz nimmt ihm das Leben. Diese verschiedenen Stadien macht der Film auf seiner Darstellungsebene nochmals mit spezifisch filmischen Mitteln deutlich. Jedesmal, wenn Walerjan eine dieser Binnengrenzen

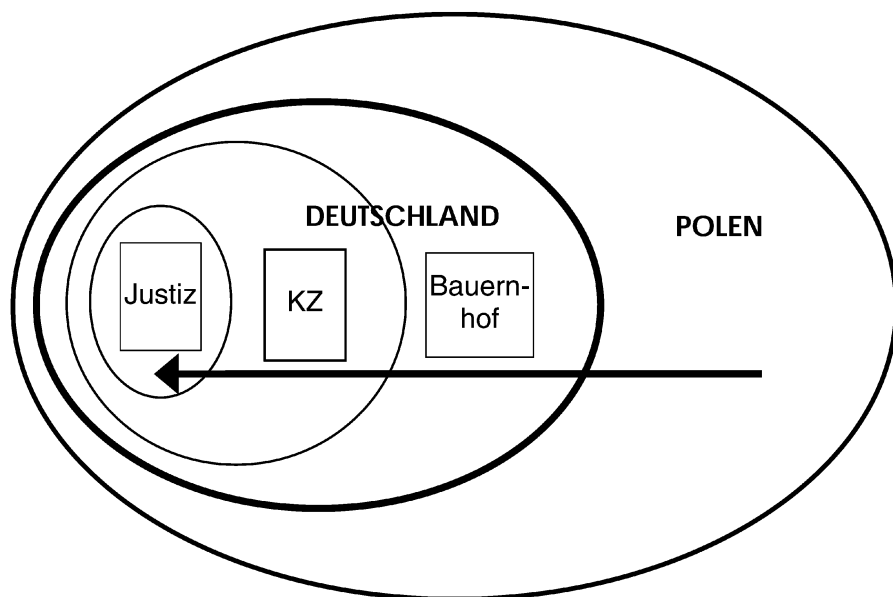


Abb. 2 Das Reich der Unmenschlichkeit

zen überschreitet, kommentiert dies der Film mit einer kurze Schwarz-Weiß-Montage aus historischen Filmaufnahmen und Fotografien. Er hält damit fest, dass Walerjans Schicksal kein Einzelfall war.

Im narrativen Modell lässt sich dieses *Reich der Unmenschlichkeit* als ein hierarchisch geordneter Raum mit folgender Binnengliederung rekonstruieren: Das besetzte Polen – der deutsche Bauernhof – das Konzentrationslager – die Räume der Justiz, der Gerichtssaal und das Gefängnis. Die korrumpierte Justiz bildet den Abgrund der Unmenschlichkeit. Als letztes Element dieser hierarchischen Ordnung erfüllt sie damit die Funktion eines Extrempunktes. Unweigerlich führt der Weg des Protagonisten zu diesem Ort, wo er sein Ende findet.

Dieses schrittweise Versinken im *Raum der Unmenschlichkeit* wird auf der Darstellungsebene des Films von zwei weiteren Steigerungsreihen nachgezeichnet. Walerjan lernt nach und nach die deutsche Sprache, und er muss immer wieder seine Kleidung ändern. Bei seiner Ankunft in Deutschland trägt er noch seinen guten Anzug. Auf dem Bauernhof muss er sich sofort ein Fremdarbeiterabzeichen an seine Jacke nähen. Im KZ steckt man ihn in einen gestreiften Häftlingsdrillich und vor seinem letzten Weg zum Schafott zwingt man ihn dazu, sein Hemd auszuziehen.

3.2. Die Handlung auf mikrostruktureller Ebene

Die beiden topographischen Makroräume Polen und Deutschland sind ihrerseits wiederum in topographische Binnenräume untergliedert. Im topographischen Raum Polen bildet das *polnische Bauerndorf* mit der Schule und Walerjans Elternhaus einen solchen Binnenraum. Der topographische Raum Deutschland enthält die drei Binnenräume *Bauernhof*, *Konzentrationslager* und *Justizgebäude*. So verschieden diese Binnenräume im einzelnen auch sind, sie besitzen alle ein gemeinsames strukturelles Merkmal. Es gibt überall betont große Räumlichkeiten: In Walerjans Heimatdorf sind dies das Schulzimmer und die Küche seines Elternhauses. Auf dem deutschen Bauernhof ist es die Wohnstube, im Konzentrationslager der Hof, im Gerichtsgebäude ist es der große Sitzungssaal. Andererseits gibt es fast überall ebenso auffällige kleine Räumlichkeiten: Walerjans Kammer und der Lattenverschlag auf dem Bauernhof, die Pritsche in der KZ-Baracke und die Gefängniszelle. Eine Ausnahme bildet das polnische Dorf, hier gibt es keinen derartigen Raum.

Diese Struktur der topographischen Räume bildet eine Struktur der sozialen Ordnung ab. Die großen Räume sind Orte der Gemeinschaft. Dort treffen die verschiedenen Figuren der einzelnen Bereiche zusammen. Die kleinen Räume sind hingegen Orte der Einsamkeit. In der Küche von Walerjans Elternhaus sitzt die ganze Familie beim Essen zusammen, genauso wie sich in der Küche des deutschen Bauernhofs die Bäuerin und ihre Dienstboten zum gemeinsamen Essen treffen. Während ihrer Arbeitspausen kauern die Häftlinge des Lagers im

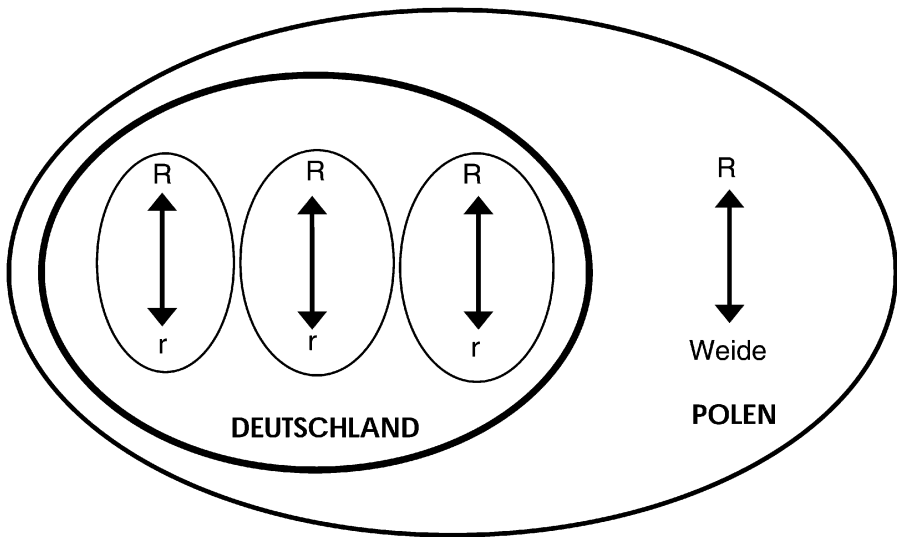


Abb. 3 Die Struktur der Binnenräume: R = großer Raum; r = kleiner Raum

Schutz einer Barackenwand und reden von Essen und von ihrer Heimat. Der Gerichtssaal versammelt alle, die am Prozess beteiligt sind, einschließlich der Leute vom Hof, die dort als Zeugen auftreten. Diesen Räumlichkeiten stehen die kleinen Räume gegenüber, an denen Walerjan isoliert und einsam ist²: seine Dachkammer auf dem Bauernhof und der Verschlag, wo man ihn nach seinem Fluchtversuch einsperrt. Seine Pritsche in der KZ-Baracke und die Einzelzelle im Gefängnis.

Zugleich erfüllen diese großen und kleinen Räume in den jeweiligen Binnensystemen die Funktion von Extreträumen. Sie organisieren die räumlichen wie die sozialen Bewegungen der Figuren in und zwischen diesen Teilsystemen. Walerjans Leben verläuft in seiner polnischen Heimat zwischen Schule, Elternhaus und der Hütearbeit auf dem Feld. Er weidet dort allein sein Vieh, als ihn der Lärm von Bombenflugzeugen aufschreckt. Der Krieg ist ausgebrochen. Der Ort, wo Walerjan den Deportationsbefehl nach Deutschland erhält, ist die Küche im Elternhaus, alle versammeln sich in diesem Moment gerade um den Herd zum Essen. Später in Deutschland fasst er in seiner Kammer unter dem Dach des Bauernhofs den Plan, nach Polen zu fliehen. Der Versuch endet in der Küche,

2 In Polen ist der entsprechende Ort der Einsamkeit die Viehweide, wo Walerjan die Kühe hütet. Er ist dort ebenfalls allein, aber nicht unglücklich und isoliert. Eine detailliertere semiotische Analyse muß also von zwei Varianten von Einsamkeit ausgehen, je nachdem, ob es sich um Einsamkeit in einem humanen oder inhumanen Umfeld handelt.

wo ihn die Bäuerin überrascht. Sie ruft die Hausbewohner zusammen, berät, was sie nun tun soll, und lässt ihn im Schuppen einsperren. Im Konzentrationslager erhält Walerjan den Überstellungsbefehl an die Justiz während einer gemeinsamen Arbeitspause. Nach der Urteilsverkündung im Gerichtssaal muss er isoliert in einer Gefängniszelle allein sein Ende erwarten.

Der Weg des Protagonisten pendelt also immer zwischen diesen beiden Extrempunkten, den großen Räumen der Gemeinschaft und kleinen Räumen der Einsamkeit. Dabei zeigt sich eine bemerkenswerte Übereinstimmung zwischen Makro- und Mikroebene. So wie auf der Makroebene die soziale Opposition durch die topographische Opposition *Polen vs. Deutschland* repräsentiert wird, wird sie auf Mikroebene durch die topographische Opposition *große Räumlichkeiten vs. kleine Räumlichkeiten* repräsentiert. Das Handlungsschema der Makroebene wiederholt sich auf Mikroebene. Der Protagonist stammt aus einem Raum der Gemeinschaft, er wird in einen Raum der Einsamkeit verschleppt, und er versucht in einen Raum der Gemeinschaft zurückzukehren.

3.3. Die Entfaltung der Ereignisstruktur in der Erzählzeit

Der Film entwickelt diese Ereignisabfolge in ihrem zeitlichen Nacheinander. Die lineare Abfolge der Bilder entspricht der zeitlichen Abfolge des Geschehens, mit einer wichtigen Ausnahme: Der Film beginnt nicht mit dem frühesten Zeitabschnitt, den Wochen im Sommer 1939, sondern mit der Eröffnung der Gerichtsverhandlung am 8. Juli 1942. Auf narrativer Ebene markiert dieses Ereignis den Punkt, an dem der Protagonist die Grenze des Binnenraums *Justiz* überschreitet. Also jenen Raum, der bezogen auf den Makroraum *Reich der Unmenschlichkeit* den Extremraum bildet. Der Film blendet dann in die Vergangenheit des Jahres 1939 zurück, um die Vorgeschichte dieses Verfahrens zu berichten. Er dokumentiert anschließend die Urteilsverkündung und berichtet von Walerjans letzten Tagen bis zur seiner Hinrichtung. Diese drei Rechtsakte – Prozess, Urteil, Vollstreckung – bilden also das Rahmengerüst des Films.

Ähnliche Rahmengerüste sind im Kino relativ häufig. Fast alle Filme der Schwarzen Serie arbeiten damit. Der Held erzählt am Ende seines Weges, was ihn in die Katastrophe geführt hat. Das auslösende Moment der Spannung dient damit weniger der Frage, was geschehen ist, sondern eher der, wie das, was geschehen ist, geschehen konnte.

4. Rhetorik und Affektsteuerung

Es ist das traditionelle Anliegen der Rhetorik, Sprache so wirksam zu gestalten, dass der Redende durch sein Reden erfolgreich seine Ziele erreicht. Hierfür hält die Rhetorik seit jeher die beiden Mittel des Überzeugens und des Überredens bereit, „ein rational-argumentatives Sprachverhalten und Erkenntnisinteresse

einerseits und eine mit allen Mitteln der Emotionslenkung operierende, bewusst parteiliche Interessenvermittlung andererseits“ (Barth 1990, 14; vgl. auch Kanzog 2001). Das klassische Leitbild, an dem die Rhetorik diese beiden Techniken entwickelt und vorstellt, ist die Gerichtsrede. Die Rede des Anwalt, der vor der Instanz des Richters seine Sache zur stärkeren machen will.

4.1. Der rhetorische Aufbau des Films

Auch Schübels Film ist von seinem Inhalt wie von seinem formalen Aufbau her dem Leitbild der Gerichtsrede verpflichtet. Das juristische Geschehen bildet das Thema und den formalen Rahmen des Films. Zugleich lässt sich zeigen, dass der Film sehr genau nach den Regeln einer klassischen Gerichtsrede angelegt ist. Bezeichnenderweise beginnt er ja mit der klassischen Situation einer Gerichtsrede, mit der Eröffnung einer Gerichtsverhandlung.

Die *dispositio* einer Gerichtsrede (Vgl. Lausberg 1991, §43), ihr korrekter rhetorischer Aufbau, verlangt zunächst einen kurzen Anfangsteil zur allgemeinen Orientierung: das *exordium*. Dem folgt der Kern der Rede. Als erstes die *propositio*, also die Vorstellung des Beweiszieles, dann die *narratio*, die ausführliche Darstellung des Geschehens, und die *argumentatio*, die eigentliche Beweisführung. Mit der *conclusio*, der Forderung nach einem Urteil, schließt die Rede. Es ist anzunehmen, dass dieses Schema das Ergebnis eines evolutionären Prozesses ist, umfangreichere Texte möglichst wirkungsvoll zu gestalten. Denn selbst im modernen Journalismus ist die Magazinstory immer noch nach diesem Muster aufgebaut, wenn auch die einzelnen Teile inzwischen andere Namen tragen.

Der kurze Vorspann des Films lässt sich nunmehr als *exordium* verstehen. Denn er zeigt die Eröffnung des NS-Gerichtsverfahren, nennt die Anklagepunkte und stellt die zentrale Figur, den Angeklagten Walerjan Wróbel, vor. Diese Szene definiert also das Thema. Ihre rhetorische Funktion als *exordium* erklärt andererseits ihren narrativen und diskursiven Sonderstatus. Der Abschnitt fällt aus der linearen Abfolge des Geschehens heraus und ist vom weiteren Film durch den Titel abgetrennt. Auch hinsichtlich der filmischen Ausdrucksmittel nimmt diese Szene eine Sonderstellung ein. Sie ist als autonome Einstellung gestaltet und ohne Schnitt mit einer einzigen Kameraeinstellung durchgedreht.

Nach dem Titel blendet der Film in den Sommer 1939 zurück und erzählt nach und nach die Vorgeschichte der zu verhandelnden Sache, den Tathergang und die Folgen. Dieser *narratio* schließt sich die *argumentatio* an, die Beweisführung. Die Handlung spielt wieder in der Sphäre des Gerichts, Verteidiger und Staatsanwalt bereiten ihre Plädoyers vor und diskutieren dabei die rechtlichen Aspekte der Tat. Danach fällt das Gericht das Urteil.

4.2. Die erste rhetorische Funktion der Anfangsszene

Es gehört nach Lehre der Rhetorik zu den Aufgaben eines *exordiums*, die Aufmerksamkeit des Richters, seine Aufnahmebereitschaft und sein Wohlwollen auf die vom Redner vertretene Sache zu lenken (Lausberg 1991, §43). Dies bedingt eine implizite Rollenzuweisung. Denn indem sich das *exordium* an den Richter wendet, definiert es, wer in dieser Situation das Amt des Richters ausübt, also der Situationsmächtige ist (Lausberg 1991, §5). Dementsprechend wird es die Sympathien so verteilen, dass die Sache des Redners das Wohlwollen dieses Situationsmächtigen findet.

Diese Aufgaben werden in der Eröffnungsszene von der Kameraführung geleistet. Die Kamera ist im Zuschauerraum lokalisiert, frontal vor dem Richterstuhl. Sie beginnt ihre Bewegung mit einem dichten Schwenk über die Richterstühle, die hinter dem Richtertisch stehen. Dann öffnet sie sich zu einer Totalen. Die drei Richter treten ein, grüßen mit dem Hitlergruß und beginnen die Verhandlung. Sie setzen sich, der Vorsitzende verliest die Anklagepunkte und nimmt die Personenangaben des Angeklagten auf. Währenddessen schwenkt die Kamera nach links zur Anklagebank und zeigt den hilflosen Jungen, über den man hier zu Gericht sitzt. Parallel dazu verändert sich auch der Kamerastandpunkt auf der Vertikalachse. Zu Beginn ist die Kamera auf Höhe der Richterstühle. Beim Hitlergruß stehen die Richter, die Kamera blickt zu ihnen auf. Dann setzen sie sich, die Anklagepunkte werden verlesen. Richter und Kamera sind jetzt gleich auf. Während des Schwenks zur Anklagebank verlässt die Kamera die Höhe des Richterpodests, ihre Position wandert nach unten, bis sie schließlich die Augenhöhe des Angeklagten erreicht. In dem Moment wendet sich dieser von den Richtern ab und blickt in die Kamera. Dieser Blick Walerjans wird eingefroren und bildet den Hintergrund für die Titeleinblendung des Films.

Mit dieser Veränderung des Blickpunkts sind die Rollen definiert (vgl. Kanzog 1991, 44–52). Nicht die NS-Richter sind die Situationsmächtigen, sondern die Zuschauer. An sie appelliert der Angeklagte. Walerjans hilfeschender Blick an die Zuschauer ist das Schlüsselbild des Films, es legt die Sympathieverteilung fest. Mit diesem Schlüsselbild endet auch der Film. Walerjan wendet sich auf dem Weg zum Fallbeil ein letztes Mal um, und wie in der Anfangsszene blickt er um Hilfe flehend in die Kamera.

4.3. Die zweite rhetorische Funktion der Anfangsszene

Neben ihrer Funktion als *exordium* erfüllt die Anfangsszene aber noch eine zweite rhetorische Funktion: Sie kündigt das Beweisziel dieser filmischen Gerichtsrede an. Sie übernimmt damit auch die Funktion einer *propositio* bzw. einer These nach der Terminologie des modernen Journalismus.

Der Film vermittelt dieses Beweisziel durch seine demonstrative Bildauswahl. Denn während die Kamera über die Lehnen der drei Richterstühle schwenkt, sind die drei Leitsätze zu lesen: *THUE RECHT. FÜRCHTE GOTT. SCHEUE NIEMAND*. Durch die Kameraeinstellung – eine Großaufnahme – wird dieser Leitspruch zum Bildthema des Szenenanfangs. Der Fortgang der Szene stellt dieser abstrakten und zeitlos gültigen Norm die historische Situation der Gerichtsverhandlung entgegen. Die eintretenden Richter tragen an ihrer Robe das Hakenkreuz und eröffnen die Verhandlung mit dem Hitlergruß. Diese Richter fühlen sich dem Rechtsverständnis des Nationalsozialismus verpflichtet. Welche Rolle spielt für sie das Leitbild des gerechten Richters?

Es geht also in diesem Film nicht nur um das Verfahren gegen Walerjan Wróbel, es geht auch um die generelle Rolle, die die Justiz während der NS-Diktatur spielt. Die Zuschauer sind zu einer kritischen Revision eines Einzelfalles aufgerufen und sie sollen sich auch ein Gesamturteil bilden. Ist das, was damals Recht war, wirklich Recht gewesen?

4.4. Die Wiederaufnahme der Gerichtsszene

Nach der Anfangsszene verlässt der Film die Rechtsthematik und zeigt die Geschichte von Walerjans Deportation, seiner Brandstiftung, und seiner Haft im KZ. Dann führt die Handlung wieder in das Gericht zurück und der Film greift die Rechtsthematik wieder auf. Richter und Staatsanwalt bereiten das Verfahren vor, Walerjan bekommt die Anklageschrift zugestellt. Der Verteidiger bespricht mit ihm die Rechtslage und hält sein Plädoyer. Dieser Handlungskomplex korrespondiert also mit dem Beweisziel der Anfangsszene. Es geht um die rechtliche Würdigung von Walerjans Tat, und es geht damit auch um die Rechtsqualität der NS-Justiz. Die *propositio* des Filmanfanges findet nun in der *argumentatio* und insbesondere in der abschließenden *conclusio* ihre Gegenstück.

Dabei spielt das Plädoyer des Verteidigers eine Schlüsselrolle. Er weist klar und eindeutig nach, dass es auch nach NS-Recht keine Vorschrift gibt, die für die Straftat des minderjährigen Walerjan die Todesstrafe vorsieht.³ Das Todesurteil wurde also von den Richtern nicht auf Grund zwingender Vorschriften, sondern auf Grund eigenen Ermessens gefällt. Damit ist die Frage, die der Film mit seiner Anfangsszene aufwirft, eindeutig geklärt. Die Justiz war nicht Opfer des NS-Regimes, sie war Mittäterin, auch wenn diese furchtbaren Juristen dann immer behaupten werden, dass sie auf Grund der Rechtslage nicht anders entscheiden konnten. Und wie fast alle dieser Schreibtischtäter machen auch die Richter des Bremer Sondergerichts später noch Karriere (vgl. Schminck-Gusta-

3 Der Film übernimmt die Argumentation des Verteidigers, Dr. Bechtel. Dazu im einzelnen Schminck-Gustavus 1986, 70f.

1986, 105ff; Müller 1987). Während sich die Richter zur abschließenden Beratung zurückziehen, zeigt Schübel die Spannung in den Gesichtern der Wartenden, und er unterschneidet diese Portraits mit Großaufnahmen der Leitsätze auf den Richterstühlen. Die Szene korrespondiert damit mit der Anfangseinstellung des Films, die den Beginn der Verhandlung zeigte. Nun wartet man an ihrem Ende auf das Urteil. Das Beweisziel der filmischen Gerichtsrede ist erreicht, ihre *conclusio* bringt alles nochmals auf den Punkt: Welche Rolle spielt hier das Leitbild des gerechten Richters?

4.5. Rhetorische Affektsteuerung und narrative Struktur

Schübel zielt bei seiner filmischen Gerichtsrede auf den Verstand und auf die Gefühle seiner Zuschauer. Ganz im Sinne der klassischen Rhetorik will er überzeugen und überreden. Er versucht mit dieser *insinuatio* (Barth 1990, 24) das Publikum emotional so einzunehmen, dass es auch seinen Argumenten gegenüber aufgeschlossen ist. Dabei bedient er sich eines altbewährten rhetorischen Verfahrens, des *delectare et movere*, des Gefallens und des Bewegens (Lausberg 1991, §69).

Exemplarisch für eine Emotionalisierung nach dem Muster des *delectare* sind die idyllischen Dorfszenen in Polen, wo Walerjan eine glückliche Kindheit erlebt. Dieses Gefallen ist den Motiven zu verdanken und zu einem großen Teil auch der – so eine Rezension – „traumhaften schönen Kamera“ (Schifferle 1992).

Exemplarisch für das *movere* ist die Gestaltung der *conclusio*, jener Szene, in der das Urteil erwartet wird. In der *conclusio* sollen dem Ratschlag der Rhetorik zufolge die heftigen Affekte aufgestachelt werden (Lausberg 1991, §70). Schübel verwendet dazu das Mittel der Ironie. Er gebraucht das „Vokabular der Gegenpartei im festen Vertrauen darauf, dass das Publikum die Unglaubwürdigkeit dieses Vokabulars erkennt“ (Lausberg 1991, §232). Die Losungen auf den Stühlen konnotieren nämlich durch ihre altertümliche Orthographie, durch ihre Schrift und ihr Material, Fraktur und Eiche, genau jene „deutschen“ Werte, auf die sich der Nationalsozialismus unablässig beruft, während das Verhalten derer, die sich auf diesen Stühlen breit gemacht haben, dem ideellen Gehalt dieser Maximen fundamental widerspricht. Das alles erregt Zorn, Wut und Scham – Affekte, die von der Kritik ebenfalls mit diesem Film in Verbindung gebracht wurden (vgl. Kühn 1992). Es ist erkennbar, dass die rhetorische Methode des *delectare et movere* bevorzugt mit Elementen der Oberflächengestaltung arbeitet, wie der Kameraführung, der Auswahl der Motive usw. Bei der Organisation dieser Elemente orientiert sich das *delectare et movere* aber offensichtlich an der Opposition *Polen vs. Deutschland*, also an den semantischen Makroräumen, die für die Struktur der Handlung konstitutiv sind. Insofern kommt der narrativen Struktur durchaus eine emotionslenkende Funktion zu, sie organisiert dieses rhetorische Verfahren.

Andererseits greifen aber die rhetorischen Überlegungen zur Affektsteuerung durchaus in die narrative Struktur des Films ein. Sie verändern zwar nicht die Ereigniskette auf Ebene der erzählten Zeit, wohl aber die Wiedergabe dieser Ereignisse auf Ebene der Erzählzeit. Die *dispositio* des Films stellt die Eröffnung der Gerichtsverhandlung als *exordium* an den Anfang. Dieser Eingriff definiert den emotionalen Hintergrund für die weitere Rezeption des Films, er prägt seine gesamte Stimmung und beeinflusst damit grundlegend die emotionale Situation des Publikums.

5. Dramaturgie und Emotionsregie

Die aufgezeigten rhetorischen Verfahren der Affektsteuerung operieren mit narrativen Elementen, die auf der Makroebene der im Film erzählten Geschichte anzusiedeln sind. Sie orientieren sich an diesen Makrostrukturen oder können sie ihren Wirkungsabsichten entsprechend verändern. Demgegenüber sind die dramaturgischen Verfahren der Emotionslenkung eher auf der Mikroebene der Geschichte angesiedelt, wo sie sich an den narrativen Strukturen ausrichten, ohne diese zu verändern. Ihre Darstellung stützt sich hier auf Eugene Vales Abhandlung „Die Technik des Drehbuchschreibens“, einem Klassiker aus Hollywood zur richtigen Anlage eines Drehbuchs (Vale 1988).

Es soll damit aber kein Gegensatz zwischen der antiken Rhetorik und der Dramaturgie des modernen Spielfilms aufgebaut werden. Denn das wesentliche Mittel dieser Dramaturgie ist unter dem Stichwort *spes et metus*, Furcht und Hoffnung auch der Rhetorik bekannt (vgl. Lausberg 1991, §70). Entscheidend ist vielmehr die Existenz unterschiedlicher Verfahren der Erlebnissteuerung, von denen ein Verfahren in den Aufbau der narrativen Struktur eingreift, während sich die anderen an den vorhandenen narrativen Struktur orientieren. Die maßgebliche Differenz scheint also zu sein, ob die jeweiligen Verfahren in den Bereich der *dispositio* oder in den der *elocutio* fallen, ob sie ihre Wirkung durch die Anordnung der Redeteile oder durch deren Ausarbeitung entfalten.

5.1. Antizipation und emotionale Wirkung

Die Dramaturgie eines Spielfilm, so Eugen Vale, soll eine Geschichte so erzählen, „dass die bestmögliche Wirkung auf den Zuschauer erzielt wird“ (Vale 1988, 99). Dabei ist die emotionale Wirkung besonders wichtig. Sie beruht nach Vale aber weniger auf einer Empathie der Zuschauer mit den Figuren des Films (ebd., 163f), sondern auf Antizipationen, auf der Fähigkeit der Zuschauer „Ereignisse, die in der Zukunft liegen, vorherzusehen“ (ebd., 164).

Diese Antizipationen entstehen durch die Motive, Ziele und Absichten, die das Publikum den einzelnen Figuren unterstellt, und die Schlussfolgerungen, die es daraus für den Fortgang der Geschichte zieht (ebd., 164f). Die Zuschauer

hoffen, dass positive Absichten zum Erfolg führen und dass negative vereitelt werden. Sie befürchten, dass positive Absichten scheitern und negative Erfolg haben können. So ergibt sich ein klarer Zusammenhang zwischen dem Fortgang der Handlung und den Emotionen des Publikums:

In Erwartung eines schrecklichen Geschehens verspüren wir Angst; wird der Zuschauer Zeuge dieses Ereignisses, reagiert er entsetzt und ist schockiert; hat sich der Vorfall bereits ereignet, fühlt er Mitleid und ist schmerzlich berührt. Ahnt das Publikum, dass etwas Gutes bevorsteht, so harrt es hoffnungsvoll der Dinge; bewahrheitet sich dies, verspürt es zunächst Freude und später dann Zufriedenheit. (ebd., 119)

Nach diesen Erfahrungswerten spielen für die dramaturgische Emotionslenkung folgende drei Faktoren eine wesentliche Rolle: Die mit der erzählerischen Perspektive des Films entwickelte Bewertung dessen, was positiv und was negativ anzusehen ist, die inneren Beweggründe der Figuren im Film und die Erwartungen der Zuschauer über den weiteren Gang der Handlung.

Diese Erwartungen sind zum einem von den Rezeptionserfahrungen der einzelnen Zuschauer geprägt. Ein Westernfan kennt das typische Handlungsschema seines Genres, so wie ein Krimifan das des seinigen kennt. Zum anderen werden die Erwartungen über den Fortgang der Handlung auch von der narrativen Struktur des jeweiligen Films gesteuert. Denn Handlungen verlaufen nicht willkürlich, sondern folgen bestimmten Vorgaben, die durch das Konsistenzprinzip und die Extrempunktregel festgelegt sind. Damit sind die Entwicklungslinien und Bewegungsrichtungen der Figuren vorgegeben und bei der Rezeption in einem bestimmten Umfang vorhersehbar, der von der Komplexität der im Text entwickelten Strukturen abhängt. Diese Entwicklungen müssen aber nicht mit den Absichten und Motiven der Figuren übereinstimmen. Die Protagonisten einer Geschichte können Erfolg haben, sie können aber auch scheitern oder entgegen alle Vernunft ihr Ziel dennoch erreichen. So wird das Publikum trotz seiner Erwartungen in jenem Schwebezustand zwischen Hoffen und Bangen gehalten, der sich erst löst, wenn eine Handlung oder eine Teilhandlung abgeschlossen ist.

5.2. Motive, Wege und Emotionen

Die emotionale Wirkung des Films *DAS HEIMWEH DES WALERJAN WRÓBEL* hängt also zum einem an der Sympathieverteilung der Anfangsszene und zum anderen am Zusammenspiel der Motive Walerjans und dem Fortgang der Handlung, d. h. den Wegen und Entwicklungen, die Walerjan in den verschiedenen semantischen Räumen zurücklegt.

Walerjans zentrales Motiv ist sein Heimweh. Er möchte, wie er in allen Schlüsselszenen des Films betont, wieder nach Polen zurück, um wieder bei seiner Familie zu sein. Im Gegensatz dazu steht der Gang der Handlung. Walerjan sieht seine Heimat nie mehr, sein Lebensweg endet in Deutschland. Die Geschichte verläuft so, wie es die Zuschauer vom ersten Bild des Filmes an befürchten. Allerdings führt Walerjans Weg nicht unmittelbar zu seinem schrecklichen Ende. Er durchläuft mehrere Stationen, die alternative Entwicklungslinien aufzeigen. Walerjan schöpft dabei immer wieder neue Zuversicht, seine Zeit in Deutschland gut zu überstehen. Hier spielen nun die Extrempunkte der einzelnen Teilräume eine entscheidende Rolle, sie bilden die Wendepunkte und Endpunkte der verschiedenen Handlungsabschnitte. An ihnen zerschlagen sich Walerjans Hoffnungen und dort bestätigen sich die Befürchtungen der Zuschauer.

Nach den von Vale beschriebenen Zusammenhängen wirken damit die Vorfälle an den Extrempunkten schockierend und lösen dann das Mitleid der Zuschauer aus. An diesem Schema orientieren sich auch die Empathieangebote des Films. Die emotionalen Zustände des Helden, dem die Sympathie der Zuschauer gehört, folgen diesem Schema. Die Zuversicht, mit der Walerjan in die großen Räume tritt, zerschlägt sich durch ein schockierendes Erlebnis, und – in die kleinen Räume zurückgebracht – stürzt er in tiefe Verzweiflung. Nach seiner vergeblichen Flucht vom Bauernhof wird er in einem Lattenverschlag eingesperrt, er weint und betet. Nach der Urteilsverkündung wieder in seiner Zelle, versinkt er in einem endlosen, autistischen Wiederholen einzelner Fetzen jenes polnischen Volksliedes, das als musikalisches Motiv den ganzen Film durchzieht.

Das Vokabular der Rezensionen zu diesen Film, das sich auf Begriffsfelder wie „schrecklich“, „erschütternd“ und „erbarmungslos“ konzentriert, gibt einen deutlichen Hinweis darauf, dass die Emotionsregie dieses Films ihr Ziel erreicht.

5.3. Die Traumszenen

Der Zusammenhang von Emotionsregie und Handlungsstruktur wird durch die Platzierung dreier Traumszenen unterstrichen, in denen Walerjan imaginär in seine Heimat zurückkehrt. Den ersten Traum hat Walerjan, als man ihn auf dem Bauernhof einsperrt. Er kommt nach Hause und setzt sich zu seiner Familie an den Esstisch. Doch muss er danach sein Elternhaus wieder verlassen. Der Film zitiert die Essenszene des ersten Abschnitts und geht dann in die Abschiedsszene über. Den zweiten Traum erlebt Walerjan, nachdem er nachts auf der KZ-Pritsche seine Häftlingsnummer in korrektem Deutsch auswendig gelernt hat. Dieser Traum zitiert die Szene, in der Walerjan auf der Sommerwiese das Vieh hütet. Der Traum wird durch den Weckruf des KZ-Kapos abrupt abgebrochen. Den letzten Traum hat er in der Gefängniszelle nach dem Todesurteil. Seine Eltern brechen mit dem Pferdewagen zu einen Ausflug auf, sie haben

Essen und Trinken dabei. Die Eltern und die Schwester fordern ihn auf, zuzugreifen. Er ist wieder zu Hause angekommen.

Walerjan erlebt diese Traumvisionen immer an Orten der Einsamkeit, wenn seine Bemühungen, in die Gemeinschaft seiner Familie zurückzukehren, gescheitert sind. Imaginär lassen ihn diese Träume aber sein Ziel erreichen: Er ist wieder zu Hause. Die syntagmatische Abfolge dieser Sequenzen nach dem Schema „Verweisung aus einem großen Raum bzw. aus der Gemeinschaft – Aufenthalt in der Isolation eines kleinen Raumes – Traumszene“ lässt sich mit dem von Vale festgestellten Muster der Emotionsabfolge in Zusammenhang bringen. Auf die Anspannungen des Entsetzens folgt ein kurzer Moment der Entspannung. Zumindest in seiner Imagination hat Walerjan für einen Augenblick sein Ziel erreicht.

6. Filmmusik und narrative Struktur

Es ist unstrittig, dass der Erlebnisprozess eines Films zu einem großen Teil von dessen Musik ausgelöst und getragen wird. Die Filmmusik schlägt eine Brücke „zwischen dem eher nüchtern beobachtenden [...] Auge und dem emotionalen Anspruch der Handlung“ (Keller 1995, 3). Dabei ist anzunehmen, dass sich die Filmmusik an den von der Dramaturgie angestrebten emotionalen Wirkungen orientiert. Damit ist zumindest ein indirekter Zusammenhang von Filmmusik und Filmhandlung gegeben. Die narrative Struktur eines Films muss demnach für seine Musik eine ähnliche organisierende Wirkung haben wie für seine Dramaturgie. Eine kurze Übersicht über die Filmmusik von *DAS HEIMWEH DES WALERJAN WRÓBEL* bestätigt diese Annahme, auch wenn sie keine erschöpfenden Antworten geben kann.⁴

Schübel verwendet in seinem Film keine durchgängige Musik, sondern einzelne Musikstücke, die auf zwei verschiedene Weisen mit der Handlung korreliert sind. Zum einen ist die Musik paradigmatisch auf die narrative Struktur des Films bezogen: In äquivalenten narrativen Situationen wird das gleiche musikalische Motiv wiederholt. Zum anderen reflektiert die Verwandtschaft der verschiedenen musikalischen Themen die Opposition *Gemeinschaft vs. Einsamkeit*, die für den Gang der Handlung zentral ist.

Den Ausgangspunkt der musikalischen Themenreihe bildet das polnische Volkslied, das Walerjan zu Beginn des Films gemeinsam mit seinen Schulkameraden singt. Musikalische Paraphrasen des Liedthemas bilden dann das Motiv zweier weiterer Musikthemen, des „Weidemotivs“ und des „Abschiedmotivs“.

4 Mein Dank gilt Hans Wiedemann, Bayerisches Fernsehen – Filmmusik, für seine umfassende Auskunft zu den kompositorischen Zusammenhängen zwischen den einzelnen Musikpassagen.

Diesem zusammenhängenden Komplex stehen als eigenständiges Thema die Marschlieder gegenüber, die von den deutschen Soldaten beim Überfall Polens und von den KZ-Häftlingen auf dem Weg zur Arbeit gesungen werden. Sie lassen sich als eine musikalische Umsetzung des Topos *Maschine* auffassen. Überdeutlich manifestiert sich also in diesem musikalischen Gegensatz zwischen dem thematischen Komplex, der auf dem polnischen Volkslied aufbaut, und den Marschliedern die Oppositionen *Polen vs. Deutschland*.

Das polnische Volkslied ist das erste Musikstück im Film. Seine Melodie setzt mit einer Drehleier unter dem Anfangstitel ein und es wird in der anschließenden Szene als Gesangsstück weitergeführt: In der polnischen Dorfschule ist gerade Pause, die Kinder singen ausgelassen dieses Lied. Walerjan tanzt dazu und dirigiert seine Mitschüler. Damit wird dieses Volkslied gleich mehrfach als musikalisches Äquivalent der semantischen Größe *Gemeinschaft* eingeführt. Als polnisches Volkslied gehört es zum semantischen Raum *Polen*, also zum *Raum der Gemeinschaft*. Es wird in einem großen Raum gesungen, dem Klassenzimmer, und es ist durch sein gemeinschaftliches Singen nochmals explizit mit dem Merkmal *Gemeinschaft* korreliert.

Das Thema dieses Volkslied wird später von den Musikketzen wiederholt, die während der Schwarz-Weiß-Montagen erklingen, welche die verschiedenen Stationen von Walerjans Leidensweg voneinander trennen. Dem allmählichen Untergang Walerjans im Raum der Unmenschlichkeit entspricht die zunehmende musikalische Destruktion des Liedthemas. Am Ende dieses Weges, nach Walerjans Hinrichtung, endet der Film mit diesem Lied. Während die Schlusstitel über Schwarz laufen, singen die polnischen Kinder im Off das Lied ein zweites Mal. Damit wird ein Bogen zum Anfang des Films geschlagen. Zum anderen wird auch das Stilmittel der Traumszenen aufgenommen, Walerjan ist endgültig in seiner Heimat angekommen.

Als zweites musikalisches Motiv wird dann im Film eine Moll-Paraphrase des polnischen Volkslieds eingeführt. Es untermalt zunächst die idyllische Szene, in der Walerjan auf einer Sommerwiese allein das Vieh seiner Eltern weidet. Die Instrumentalisierung dieses Weidemotivs mit einem Holzbläsersolo zitiert den Topos Hirtenmusik. Später wird dieses Thema immer dann aufgenommen, wenn Walerjan allein in seiner Kammer Briefe an seine Familie schreibt oder Post von zu Hause erhält. Der Dur/Moll-Gegensatz ist somit eine musikalische Umsetzung des semantischen Gegensatzes *Gemeinschaft vs. Einsamkeit*, der topographisch durch den Gegensatz *große Räume vs. kleine Räume* repräsentiert wird.

Eine Weiterentwicklung des Weidemotivs ist das Abschiedsmotiv, das beim Abschied Walerjans aus Polen eingeführt wird. Nach einem klassischen Verfahren der Filmmusik kommt nun zu den Hirtenklängen des Weidemotivs ein groß instrumentalisiertes Arrangement hinzu. Auf narrativer Ebene betrachtet, mar-

kiert dieses Motiv eine Grenzüberschreitung, und auch später hat es diese Funktionen. Das Thema erscheint bei den Traumszenen wieder und es ist Walerjans Weg zum Schafott unterlegt. Dort wird es dann nicht durch eine Tonblende abgeschlossen, sondern besitzt ein musikalisches Ende.

7. Schlussbemerkung I: Theoretische Ausblicke

Steuert die narrative Struktur eines Films sein Erleben? Diese kurze exemplarische Skizze stützt sich nur auf die Analyse eines einzigen Films, doch die aufgezeigten Beziehungen zwischen den verschiedenen erlebnissteuernden Mechanismen und der narrativen Struktur sind zu regelmäßig, als dass sie nur ein Einzelfall wären.

Einen fruchtbaren theoretischen Rahmen für weitere Fragestellungen nach dem Zusammenhang von Handlung und Rezeptionserlebnis bietet die Flusstheorie. Denn die Extrempunkte, welche die Bewegungen der Figuren steuern, lassen sich als Ziele verstehen, die durch die entsprechenden Erwartungshaltungen die Rezeptionsleistungen der Zuschauer strukturieren. Es ist anzunehmen, dass das empathische Miterleben der jeweiligen Vorgänge diesen Erlebnisprozess durch Rückkoppelungen noch verstärkt. In ähnlicher Weise lässt sich auch das Zusammenspiel von *propositio* und *conclusio* verstehen, der Vorgabe des Beweiszieles und seiner Einlösung durch die Beweisführung.

Dabei scheint angebracht, zwei Dimensionen zu unterscheiden, wie sich die Rezipienten an diesem Wechselspiel von Zielvorgabe und Zielerreichung beteiligen können. Die rhetorischen Eingriffe in die *dispositio* bewahren die Differenz zwischen den Figuren im Film und den Rezipienten im Kino. Das Erlebnis ist, dass man bei seinem Kinobesuch einen anspruchsvollen Film gesehen hat. Die dramaturgischen Strategien scheinen diese Differenz hingegen aufheben zu wollen. Ihre Absicht scheint zu sein, die Zuschauer zu Mitspielern des Geschehens auf der Leinwand zu machen. Offen ist allerdings, wie die Zuschauer am Geschehen teilnehmen. Identifizieren sie sich mit den handelnden Figuren, indem sie sich in deren Lage versetzen oder gleichen sie eher Wettspielern, die auf einen Favoriten setzen und auf dessen Abschneiden hoffen?

Ungeklärt bleibt bei alledem die Frage, welche Rolle die Zeichenqualität eines Films für sein Erleben spielt. Denn narrative Strukturen können im arbiträren Zeichensystem eines Romantextes genauso Gestalt annehmen wie im ikonischen Zeichensystem eines Films. Und sowohl Romane wie Filme können ‚große Gefühle‘ auslösen. Fest steht nur eines: Diese Fragen lassen sich ohne empirische Untersuchungen des Rezeptionsverhalten, die auf die Textstrukturen abgestimmt sind, nicht beantworten.

8. Schlussbemerkung II: Die Botschaft des Films

Mit diesen abstrakten Anmerkungen soll und kann diese kurze Abhandlung aber nicht enden. Es geht ja im besprochenen Film um ein entsetzliches Verbrechen, das tatsächlich geschehen ist: um den Justizmord an einem unschuldigen Kind. Dies verletzt alle Werte unserer Kultur. Walerjans Leidensweg sprengt damit den Rahmen einer üblichen Geschichte. Ein Film, der den üblichen Konventionen entspricht, kann diese Geschichte nicht angemessen wiedergeben. Es gibt nur einen Texttyp, der dies leisten kann: die Passion. Sie überwindet die Distanz zwischen der dargestellten Welt und der realen Welt, das Nacherleben des Geschehensberichtes führt bei der Passion zu einem Akt des Handelns, zu einem Gebet oder einer Meditation.

Schübels Film orientiert sich an diesem Modell der Passion, auch wenn er keine religiöse Ziele verfolgt. Walerjan Wróbel stirbt nicht für seine Überzeugung, er ist kein Märtyrer. Auch missbraucht Schübel den Leidensweg dieses Kindes nicht für polemische Zwecke, trotz seiner Verurteilung der NS-Justiz. Hier zeichnet er die einzelnen Figuren, die an diesem Geschehen beteiligt waren, viel zu differenziert. Schübel verweist die Zuschauer vielmehr auf den Film zurück und übt so soziales Handeln ein. Es geht ihm um menschliches Verhalten, das sich von Vorschriften nicht behindern lässt. Im KZ helfen sich die Häftlinge einander spontan, obwohl es verboten ist. Allem Terror der Wachmannschaften zum Trotz haben sie sich ein Gefühl für menschliches Verhalten bewahrt.⁵ Die Figuren aber, die ihr Gewissen durch Vorschriften ersetzt haben, werden zu Mitschuldigen dieses Verbrechens.

Walerjans fehlgeschlagener Flucht nach Polen geht der Versuch voraus, auf dem deutschen Bauernhof Anschluss zu finden. Am ersten Abend setzt er sich dort, wie er es von zu Hause gewohnt ist, zum Essen an den großen Tisch der Familie. Die Bäuerin schickt ihn weg. Dort darf er nicht sitzen, das ist laut Vorschrift verboten. Was, so fragt man sich, wäre geschehen, wenn der Heranwachsende am Familientisch hätte bleiben dürfen ?

5 Die Interpretation stützt sich insbesondere darauf, daß die Struktur der KZ-Episode zur Struktur der anderen deutschen Handlungsabschnitte invers ist. Walerjan ist dort nicht einsam, er findet im polnischen Mithäftling Michail einen Freund. Er hat also Zugang zu einer sozialen Gemeinschaft und ist wie in seiner polnischen Heimat nicht mehr durch seine Sprache isoliert. In der KZ-Traumszene kehrt er auch nicht in die Gemeinschaft der Familie, sondern in die Idylle der Sommerweide zurück.

Literatur

- Barth, Hermann (1990) *Psychagogische Strategien des filmischen Diskurs in G. W. Pabsts KAMERADSCHAFT*. München: Diskurs Film.
- Csikszentmihalyi, Mihaly (1991) Das Flow-Erlebnis und seine Bedeutung für die Psychologie des Menschen. In: Csikszentmihalyi, Mihaly und Isabella S. (Hrsg.): *Die außergewöhnliche Erfahrung im Alltag. Die Psychologie des flow-Erlebnisses*. Stuttgart: Klett-Cotta, S. 28–49.
- Redaktion Naturwissenschaften und Medizin des Bibliographischen Institut (1986) *Meyers kleines Lexikon Psychologie*. Mannheim: Bibliographisches Institut.
- Kanzog, Klaus (1991) *Einführung in die Filmphilologie*. München: Diskurs Film.
- Kanzog, Klaus (2001) *Grundkurs Filmrhetorik*. München: Diskurs Film.
- kdh (1993) Beklemmend eindringlich. In: *Augsburger Allgemeine*, 26.10.1993.
- Kracauer, Siegfried (1979)³ *Theorie des Films*. Frankfurt: Suhrkamp.
- Kühn, Heike (1992) Zu unschuldig für Deutschland. In: *Frankfurter Rundschau*, 2.5.1992.
- Lausberg, Heinrich (1991) *Elemente der literarischen Rhetorik*. München: Hueber.
- Lotman, Jurij M. (1972) *Die Struktur literarischer Texte*. München: Fink.
- Ponkie (1993) Das Heimweh des Walerjan Wróbel. In: *Abendzeitung*, 26.10.1993.
- Renner, Karl N. (2000) Die strukturalistische Erzähltextanalyse. In: Brinker, Klaus / Antos, Gerd / Heinemann, Wolfgang (Hrsg.): *Text- und Gesprächslinguistik. Ein internationales Handbuch zeitgenössischer Forschung*. 1. Halbband. Berlin: Walter de Gruyter, S. 43–54.
- Schifferle, Hans (1992) Eiskalte Sommer. In: *Süddeutsche Zeitung*, 30.3.1992.
- Schminck-Gustavus, Christoph (1986) *Das Heimweh des Walerjan Wróbel. Ein Sondergerichtsverfahren 1941/42*. Berlin: J. H. W. Dietz.
- Timm, Roland (1990) Heimweh, Brandstiftung, Hinrichtung. In: *Süddeutsche Zeitung*, 20.8.1990.
- Ulich, Dieter (1989)² *Das Gefühl. Eine Einführung in die Emotionspsychologie*. München: Psychologie Verlags Union.
- Vale, Eugen (1988)² *Die Technik des Drehbuchschreibens für Film und Fernsehen*. München: TR-Verlagsunion.
- Weinert, Franz Emanuel (1991) Vorwort zur deutschsprachigen Ausgabe. In: Csikszentmihalyi, Mihaly und Isabella S. (Hrsg.): *Die außergewöhnliche Erfahrung im Alltag. Die Psychologie des flow-Erlebnisses*. Stuttgart: Klett-Cotta.

Inga Lemke

INTERCOURSE WITH ...

Zur intermedialen Performanz zwischenmenschlicher Beziehungen

Der Titel dieses Beitrags ist entliehen. Es ist der Titel einer Videoperformance der New Yorker Künstlerin Hannah Wilke, *INTERCOURSE WITH* (a performance lecture, USA 1977), auf die ich an anderer Stelle noch genauer eingehen werde. Die Wahl des Titels erscheint symptomatisch für spezifische Formen intermedialer Performanz, wie sie sich in den späten 60er und 70er Jahren im Bereich des experimentellen Films und insbesondere in der Videokunst herausgebildet haben. Es handelt sich dabei um intermediale Kunstformen, in denen die Kommunikation der Erfahrung einer unmittelbaren Gegenwart erprobt wurde, die zumeist über den Körper des Künstlers bzw. der Künstlerin vermittelt und auf die konkrete Anwesenheit des Zuschauers gerichtet ist. In diesen Formen künstlerischer Kommunikation, in denen – häufig auf das Verhältnis zwischen den Geschlechtern bezogene – Emotionen und Affekte im medialen Raum materialisiert, und in enger Anbindung an den Zuschauer ausgespielt und reflektiert werden, lassen sich Aufschlüsse und Anschlüsse für allgemeinere Fragen nach der Involviertheit, der emotionalen Beteiligung und Aktivierung des Zuschauers, und nach dem Verhältnis von Dramaturgie und der Herstellung von Affekten finden, die in diesem Rahmen diskutiert werden sollen.

Dabei erscheint die Erweiterung des Blicks auf künstlerische Strategien und auf das Medium Video sinnvoll für die Weiterentwicklung und Neuperspektivierung des Verhältnisses von Psychologie und Film. Zum einen erlauben künstlerische Experimente in den audiovisuellen Medien auf Grund des relativen Freiraums und selbstreflexiven Status ihrer Produktion eine Auslotung, kritische Hinterfragung und Transformation scheinbar feststehender Regeln, Formen und Funktionen medialer Kommunikation. Zum anderen lassen sich aktuelle Entwicklungen im Film kaum mehr adäquat beschreiben, ohne sie in den Kontext der Entwicklung der analogen und digitalen Medien insgesamt zu stellen.

Der von mir verwendete Begriff der Performanz schließt an die Überlegungen von Zumthor (1988, 703) an, der Performanz – anknüpfend an die soziolinguistische Definition von Hymes – unter kulturanthropologischer Perspektive auf die „Materialität“ der Kommunikation überträgt. Der Begriff der Per-

formanz impliziert einen Vorgang, einen Prozess der medialen und formalen Gestaltung, der sich als Vermittlung, als Konstitutionsverhältnis beschreiben lässt. Unter Performanz verstehe ich in diesem Zusammenhang ein Konstitutionsverhältnis von raum-zeitlicher Darbietung und bildlicher Repräsentation, das die Reflexion der medialen Bedingungen von Darbietung und Wahrnehmung in den Prozess der Medium und Form vermittelnden Gestaltung mit einbezieht. Im Folgenden möchte ich Formen intermedialer Performanz vorstellen und diskutieren, in denen die Rolle des Künstlers/Performers und seines Körpers (seiner Selbst-Darstellung und Selbst-Reflexion) und die Rolle des Betrachters/Zuschauers (seiner emotionalen und affektiven Einbindung und/oder Aktivierung) als zentrale Aspekte medialer Kommunikation akzentuiert und reflektiert werden. Rene Berger (1982, 58f) hat auf die zentrale Rolle hingewiesen, die der von ihm als „Monovideo“ bezeichneten Vermittlungsstruktur von Video als Kunstform für die experimentelle Erforschung medialer „Zwischenräume“ der Transformation medialer Kommunikation und Interaktion – als 1:1-Kommunikation zwischen Künstler/in und Zuschauer/in – zukommt.

Im historischen Abstand kann man nicht umhin, mit einiger Verwunderung auf die Illusionen einiger medientheoretischer Entwicklungen in den 70er Jahren zurückzuschauen. Ähnliche Entwicklungen finden sich auch in Videoproduktionen der 70er Jahre – zwischen Medieneuphorie und Medienkritik. Die Utopie einer direkten „humanen“ 1:1 Kommunikation via Video, die vor allem auf den Einfluss der Theorien Marshall McLuhans zurückzuführen ist, bildete den Hintergrund für zahlreiche Videoperformances und -Aktionen der 70er Jahre. So z.B. für die 1972 aufgezeichnete Live-Performance *Contact* von Douglas Davis (USA), in der der Künstler über die – von seiner Seite angebotene und vom Zuschauer interaktiv mitzuvollziehende – „Berührung“ der Hände, der Wangen und des Oberkörpers einen direkten, körperlichen Kontakt mit dem Zuschauer / der Zuschauerin am Bildschirm bzw. „durch“ den Bildschirm herzustellen versucht. Solche plakativen Versuche der Umwandlung des „kalten“ Mediums in das „heiße“ Medium (McLuhan 1964, 29ff) mögen uns aus der historischen Distanz zum Lächeln bringen. Was mich in diesem Zusammenhang interessiert, ist die unmittelbare Angebundenheit des performativen Akts an den Körper des Künstlers (und seine Sexualität), die Unmittelbarkeit und Präsenz impliziert. Eine Unmittelbarkeit und Direktheit, die massenmediale Konventionen der „Nähe“ und „Direktheit“ eines Live-Ereignisses im Fernsehen bei weitem überschreitet (und karikiert).

In seinen frühen *TV Dé-coll/agen* (Hanhardt 1989, 13ff) nahm Nam June Paik mit Hilfe eines Magneten Manipulationen des elektronischen Fernsehbildes vor, die auf die Unterbrechung der massenmedialen Kommunikation, die Störung des Informationsflusses, ja – in *ZEN FOR TV* (D, USA 1963–1975) – auf die mimetische Entleerung des Fernsehbildes gerichtet waren. Der performative

Akt des Künstlers ist hier als Spur einer Anti-Geste, eines Aktes der Zer-Störung präsent. Er etabliert, gerade über die Negation der destruierten Form massenmedialer Kommunikation, einen unmittelbareren, direkteren Kontakt mit dem Betrachter, dessen Blick von der gestörten Abbildungsrealität auf die andere Realität des Mediums, auf die ideologischen und politischen Implikationen seiner Botschaft und auf die Materialität des elektronischen Bildes selbst gerichtet wird. Dabei entsteht eine Lücke, ein Vakuum, das (wiederum) eine – in *ZEN FOR TV absolute* – Gegenwärtigkeit herstellt. Und das einen Freiraum darstellt, den Paik z. B. in seiner Version globaler Kommunikation, in dem Videoband *GLOBAL GROOVE* (USA 1977), mit alternativen Formen kultureller Kommunikation und eines „Participation TV“ füllt. Dabei handelt es sich (auch hier) um Szenen, die den Fluss der elektronisch manipulierten Unterhaltung, den Rhythmus des „Global Groove“ verzögern und unterbrechen, und die eine – der medial geprägten Erfahrung diametral entgegengesetzte – alternative Erfahrung von Zeit und Raum, von Körper und Geist, die Suche nach Unmittelbarkeit von Erfahrung implizieren. Jener Unmittelbarkeit von Erfahrung als Ausdruck des Realen, die Ziel und Ausdruck der Gleichsetzung von Kunst und Leben in der sich seit den 60er Jahre entwickelnden Prozess-Kunst war – ganz besonders jener Formen der Performance und Body Art und der daraus hervorgegangenen Formen intermedialer Performanz, auf die ich mich im Folgenden konzentrieren möchte.

Die einzigartige Möglichkeit des Videomediums, Vorgänge und Ereignisse im Moment des Geschehens über die simultane Bildaufnahme und -reproduktion unmittelbar wiederzugeben – bei (zunächst) gleichzeitiger Abwesenheit des elektronischen Schnitts – konvergierte mit der Verlagerung der Kunstproduktion vom Produkt zum Prozess. Transpositionen und intermediale Transformationen performativer Prozesse nehmen daher einen zentralen Stellenwert in der Videoproduktion dieser Jahre ein. Nun mag es zunächst schwer fallen und müßig erscheinen, den angesprochenen kommunikativen Aspekt, die Bezogenheit auf den Zuschauer in solchen Formen künstlerischer Produktion im Videomedium zu suchen. Denn allein auf Grund ihrer zeitlichen Struktur (einer Real-Zeit-Ästhetik) wurden und werden diese Bänder häufig als reine Dokumentationen bewertet und mit dem Attribut der „Langeweile“ versehen. Und zudem sind sie – im Rahmen ihrer auf die psychoanalytischen Theorien Freuds und Lacans zurückgreifenden Neubewertung durch die feministische Kritik – unter dem Sigel einer „Ästhetik des Narzissmus“ (Krauss 1978, 179ff) in die neuere Kunstgeschichtsschreibung eingegangen.

Auf der Simultaneität von Aufnahme und Wiedergabe, von realem Vorgang und dessen Abbildung im Videomedium basiert das Potenzial von Video als „Spiegel“, wobei der/die Abgebildete sich zugleich als Subjekt und Objekt erfährt. Der mit seinem Abbild interagierende Videoperformance-Künstler ist

zugleich Rezipient und Akteur. Das Selbst des Künstlers, sein Körper und seine Psyche, wird zum Inhalt des Kunstwerks, zum „eigentlichen Bildträger“ (Heubach 1983, 63f). Vergleichbar mit dem Entstehungsprozess eines Gemäldes orientiert sich sein Verhalten in Zeit und Raum zunehmend an dem bereits vorhandenen, auf dem Monitor gespeicherten Bild des Selbst. Das Verhalten organisiert sich als Entwurf des Selbst und als Reaktion auf sein Abbild, als Antizipation und Reflexion desselben.

Ausgehend von dieser strukturalen Charakteristik des Videomediums, dem Gebrauch des Mediums Video als Spiegel, der Zentrierung auf den Körper, das Selbst des Künstlers in Parenthese zwischen Kamera und Monitor, in einer Situation der räumlichen und zeitlichen Geschlossenheit (im „Gefängnis einer kollabierenden Gegenwart“) hat Rosalind Krauss (1978, 180f) Narzissmus als psychologische – nicht physische – Bedingung und konstitutives Moment des künstlerischen Ausdrucks im Videomedium bezeichnet. Ich möchte diese These insoweit modifizieren, als es sich m.E. hierbei nicht nur um ein medial bedingtes, sondern auch um ein sozial-psychologisches Phänomen handelt, das nicht nur im Medium Video seinen künstlerischen Ausdruck, aber das in Video sein „Medium“ findet. Und dass es sich hierbei um eine einmalige Koinzidenz personalisierten, selbst-reflexiven, über den Körper vermittelten, nach Unmittelbarkeit der Erfahrung und deren medialer Vermittlung strebenden künstlerischen Ausdrucks handelt, die historisch zu verorten ist. Und ich möchte fragen, ob und inwieweit der geschlossene Kreis narzisstischer Selbstbespiegelung in den von Krauss angeführten und anderen Beispielen nicht gerade durchbrochen oder gebrochen wird und welche Funktion einer solchen Störung, Überschreitung oder Irritation zukommen könnte – wobei auch der Zuschauer thematisch wird.

Krauss zieht die von Richard Serra konzipierte und von Nancy Holt ausgeführte Videoperformance BOOMERANG (USA 1974), in der das Phänomen des Feedback auf akustischer Ebene thematisiert wird, als Beispiel heran für das „Gefängnis einer kollabierenden Gegenwart“ im Videomedium (Krauss 1978, 181). In dieser Videoperformance spricht Nancy Holt und hört zugleich (etwas verzögert) ihre eigene Stimme, was eine zunehmende Irritation bei der Performerin auslöst. Diese wird, wie Krauss beobachtet, immer stärker auf sich selbst zurückgeworfen („Einkapselung“ des Selbst), bis sie die Performance abbricht. Erst an dieser Stelle, in diesem Moment kollabierender Irritation und des Umschlags, dies möchte ich hinzufügen und akzentuieren, kommt die Performance zu ihrem finalen Ausdruck. In diesem kurzen Moment, in dem ein Vakuum entsteht, findet die Idee einer unmittelbaren Präsenz, einer direkten, reinen Form des Kontakts bei vollem Bewusstsein ihrer medialen Vermitteltheit ihren Ausdruck.

Auf struktureller Ebene weist diese Videoperformance eine Ähnlichkeit zu jenen „Dokumentationen“ künstlerischer Performances auf 16mm-Film und

Video dieser Zeit auf, in denen der Körper des Künstlers/der Künstlerin allein zum Material und Ausdrucksträger („Medium“) wird, von vor der Kamera inszenierter Grenz-Erfahrung und Grenz-Überschreitung. Die Länge des Videobandes oder der Filmspule – als formale „Klammer“ – und (insbesondere) die Aus-Dauer des Künstlers/in bzw. seines/ihrer Körpers, die psychischen und physischen Grenzen des Selbst, bestimmen den Rahmen des performativen Prozesses und die zeitliche Ausdehnung der Aktion. Wenn z. B. Jochen Gerz in seinem Film RUFEN BIS ZUR ERSCHÖPFUNG vom 7. März 1972, in der Umgebung von Paris, 20 Minuten gegen die Geräuschkulisse der nahegelegenen Autobahn anschreit, bis seine Stimme versagt; oder Marina Abramovic und ihr Partner Ulay in der Belgrader Performance BREATHING IN, BREATHING OUT von 1977 in einem infiniten Kuss, bei dem die Partner mit aufgeklebten Nasen den verbrauchten Atem des Anderen, das ausgeatmete Kohlendioxyd, einatmen und sukzessive zu ersticken drohen, bis einer von ihnen zusammenbricht. Auch hier ist der Abbruch der Aktion, der Umschlag von körperlich vermitteltem Ausdruck von Erfahrung und Darstellung des Selbst in ihre Negation, der zentrale Moment der Performance, in dem Unmittelbarkeit, Präsenz erst vermittelbar wird.

Gabriele Brandstetter u. a. (2000, 47ff) haben am Beispiel der „Befreiungsperformances“ von Marina Abramovic – FREEING THE MEMORY, FREEING THE VOICE, FREEING THE BODY (Jugoslawien 1975) – diesen Aspekt als Negation des Anspruchs auf die Erfahrung eines „authentischen“ Körpers gedeutet. Eines Anspruchs, der sich nur als Negation der durch den „authentischen“ Körper vermittelten, affizierten Performance zur Erscheinung bringen lässt. „Authentizität“ ist hier nicht mehr an die Autorschaft des Individuums, als internalisiertem und subjektiviertem *authentics*, gebunden, auch nicht an den aktiven, kommunikativen, performativen Akt der Selbst-Darstellung als Konstitution des Selbst. Es handelt sich vielmehr um eine Strategie der „Authentifizierung“ im Sinne einer anderen Bedeutung von *authentics*, nämlich: einer, der Hand an sich legt, Selbst-Mörder. Eine Strategie der „Authentifizierung“, die über die Theatralisierung des Körpers – als Prozess – vermittelt wird, und die dieser in der Grenz-Überschreitung und der Zer-Störung der performativen Darstellung des Selbst sozusagen nachfolgt. Es geht dabei um die Darstellung des Nicht-Darstellbaren, um die Vermittelbarkeit dessen, das über die mediale Konstitution ästhetischer Darstellung und Wahrnehmung nicht (mehr) vermittelbar ist. Das Modell der Empathie, des Nachvollzugs fremder Körpererfahrung durch den Zuschauer, ist für die Beschreibung dieser Prozesse unzureichend. Die subjektive Körpererfahrung des Künstlers/der Künstlerin bleibt dem (unbeteiligten) Zuschauer – auch in der Empathie der Wahrnehmung – verschlossen. Die Rolle des Zuschauers ist zunächst auf die Beobachterrolle eines äußeren Vorgangs reduziert. Erst im Moment des Umschlags, in dem Moment wo sich die körperli-

che und seelische Erfahrung des Selbst – als Negation – nach außen kehrt, wird er involviert, als Zeuge.

Es liegt nahe, der ästhetischen Funktion solcher Formen der Grenzerfahrung und Grenzüberschreitung vor der Kamera eine therapeutische Funktion zuzuschreiben. Die Theatralisierung der physischen und psychischen Grenzen des Körpers in den „Befreiungsperformances“ Marina Abramovic’ ist tatsächlich als (therapeutisches) Ritual der Überwindung physischer und psychischer Begrenzungen des Selbst konzipiert. In Valie Exports Verkörperung psychischer Verletzung wird eine Form der Selbstdestruktion und therapeutischen Selbstbezogenheit zur Darstellung gebracht, in der psychologische Strukturen vornehmlich masochistischer und narzisstischer Prägung zum Ausdruck kommen. Diese werden – normalerweise – dem Weiblichen als „typisch“ zugeordnet (vgl. Mueller 1992, 109).

In ihrem 16-mm Film *REMOTE, REMOTE* (Österreich 1973) hat sich die Künstlerin frontal, auf einem Stuhl sitzend, vor der Kamera platziert. An der Wand hinter ihr ist eine zum Plakat vergrößerte Schwarz-Weiß-Photographie zu sehen, das zwei Kinder an ihrem Bettchen in einer trostlosen Umgebung zeigt. Vor der Künstlerin befindet sich ein kleiner Tisch mit einer Schale, darin eine weiße Flüssigkeit. Zunächst sieht man nur, wie die Künstlerin mit dem Einsetzen eines rhythmisch-klopfenden Geräusches eine Tätigkeit mit ihren Händen vorzunehmen beginnt. Zwölf Minuten lang, über die gesamte Dauer des Films, wird sie diese Tätigkeit fortsetzen, bis kurz vor dem Ende, an dem auch das Geräusch verklingt. Sukzessive eröffnet die Kamera dem Zuschauer Nahblicke auf das, was vor der Kamera vor sich geht. Er sieht, und sieht dann wieder nicht, weiß von nun an, und muss dann wieder, in immer näher rückenden Einstellungen, Augenzeuge dafür werden, dass die Künstlerin mit einem Teppichmesser immer wieder in die Nagelhaut ihrer Finger schneidet, da, wo der Schmerz am größten ist. In dem Moment, wo das sehende und wissende Zusehen kaum noch zu ertragen ist, darf er sehen, wie die zerschundenen Hände in die weiße Flüssigkeit getaucht werden, die sich rot verfärbt. Die Kamera zoomt auf den blutigen Mund und die abgeknabberten Nägel der Kinder.

Die Schnitte in die Haut, die körperliche Verletzung, die klaffende Wunde, die die Künstlerin ihrem Selbst, ihrem Körper vor der Kamera zufügt, legen – als Öffnung nach Innen – den Blick frei auf die Psyche. Ich zitiere Valie Exports Kommentar zu *REMOTE, REMOTE*:

In den Schnitten der Haut spielt sich das Drama der Selbstdarstellung ab. Sichtbarmachungen zeigen auf, was Vergangenheit in der Gegenwart und Gegenwart in der Vergangenheit ist. Meine Außenseite zeigt den Innenraum, indem ich mich nach Innen bewege,

das Innere stülpt sich nach außen, klafft nach außen – psychische Wunde. (Export 1997, 102)

Die Künstlerin ist ihr verkörpertes Selbst, das Bild ihres Körpers ist ein visuelles und ein psychologisches, ein Bild ihrer Physis und ihrer Psyche, an deren „Schnittstelle“, der Haut, Spuren der Verletzung sichtbar werden. Der Körper der Künstlerin ist „zugleich Hülle und sichtbare Erscheinungsform des Ich“ (von Braun 1997, 10), Oberfläche und Projektionsfläche des beschädigten Subjekts.

Die Dauer der gefilmten Aktion und die über deren prozessualen Verlauf verbürgte Real-Zeit-Ästhetik der Filmaufnahmen erzeugen, zusammen mit der Platzierung der Künstlerin als „Gegenüber“ des Betrachters, auch hier eine „Rhetorik der Präsenz“ (Wagner 2000, 61), die den Zuschauer als Zeugen in die durch sukzessive Annäherung der Kamera gesteigerte Dramatik der Aktion einbindet. Dauer, zeitliche und räumliche „Präsenz“ und die Kamera-Dramaturgie der Nähe und Distanzierung, des sehenden und wissenden Blicks sowie das taktile Element des auf den Körper gerichteten und über den Körper dargestellten Akts der Selbst-Zerstörung erzeugen zugleich jene Koppelung des Körpers der Künstlerin mit der wahrnehmenden und physischen Präsenz des Betrachters, die den Schnitt in die Haut für diesen zu einem stakkatoartigen Schockerlebnis macht.

Valie Exports feministischer Aktionismus ist – wie die Body-Art Hannah Wilkes – auf die Re-Inszenierung des weiblichen Körpers als Subjekt gerichtet. Die Vermittlung weiblicher (künstlerischer) Subjektivität über die Theatralisierung des eigenen Körpers, des Selbst, ist an kulturelle Codierungen von Weiblichkeit gebunden, deren (durchaus problematische) Konstruktion in den zahlreichen Video-, Performance-, Body-Art-Produktionen von Frauen entweder überspielt bzw. ignoriert wurde oder aber gerade – wie bei Export und Wilke – die Struktur der Arbeit prägt.

In ihrer Videoperformance *INTERCOURSE WITH* hat sich Hannah Wilke frontal vor der Kamera auf einem Stuhl platziert. Sie beginnt sogleich, für die Kamera zu posieren, zunächst zurückhaltend, dann offensiver, den Blick eines fiktiven Zuschauers vorwegnehmend, im körpersprachlichen Dialog mit ihm antizipierend, ja animierend, wobei sie die Reize ihres schönen (aber bekleideten) Körpers in Szene setzt. Vielleicht reagiert sie ja nur auf die auf der Tonspur zu erkennenden, von einem Anrufbeantworter abgespielten Nachrichten von Freunden, möglichen Liebhabern, die Sie als Zuschauer imaginiert. Im Hintergrund läuft klassische Musik. Die Musik, das Band sind abgelaufen. Hannah Wilke zieht sich aus. Auf ihrem nackten Körper, auf ihrer Haut, sind Namen (ihrer Partner) zu sehen, mit Klebestreifen auf die Haut geschrieben. Sie streicht mit ihren Händen über ihren Körper und beginnt, die Namen abzuziehen...

Hannah Wilke verkörpert in ihrer Videoperformance die mediale und kulturelle Konstitution von Weiblichkeit als Bild. Wie bereits in ihren früheren Videoperformances *HELLO BOYS* (USA 1975), wo sie hinter einem Aquarium posiert, oder *THROUGH THE LOOKING GLASS* (USA 1976), in der sie das *modelling*, *peeping* und *showing off* bei sukzessiver Annäherung der Kamera vor Marcel Duchamps *Großem Glas* in Philadelphia inszeniert, spielt sie die Darstellung und Wahrnehmung des weiblichen Körpers/Selbst als Pose aus. Die „Rhetorik der Pose“ (Owens 1984, 192), durch die ihr Körper eine sexuelle Aufladung erfährt und sich als Objekt dem voyeuristischen Blick des Betrachters darbietet, verführt diesen und irritiert ihn zugleich, fordert ihn spielerisch heraus, bis er gebrochen wird. Narzissmus wird hier als Form der extremen Entäußerung vorgeführt, in der sexuellen Verkörperung als Spiegel, der Verlagerung der Wahrnehmung des Selbst nach außen, in ihrer Bezogenheit auf den begehrenden Blick, die unmittelbar auf die sexuelle Körperlichkeit des Betrachters gerichtet ist. Bei dieser Inszenierung der Schaulust, die irregeleitet wird, wird – wie bei *REMOTE, REMOTE* – die Haut als physische und psychische Begrenzung des Körpers/Selbst thematisch, eine Grenze, deren Überschreitung in *INTERCOURSE WITH* dem begehrenden Blick verweigert wird. Denn in dem Moment, wo, vermittelt über die Nacktheit des Körpers, Sichtbarkeit und Taktilität eine Verbindung eingehen, hört die Künstlerin auf zu posieren, Bild zu sein, und streift die Spuren „intimer“ Begegnung (symbolisch) wie eine zweite Haut von ihrem nackten Körper ab. Selbst-Versicherung weiblicher Subjektivität gelingt hier nur in der Negation, ihre prospektive Ausrichtung bleibt in ihrer Bestimmung vage.

Hannah Wilkes Re-Inszenierung weiblicher Subjektivität als Bild und das über die „Rhetorik der Pose“ vermittelte Ausspielen der auf die visuelle Perzeption, den Voyeurismus des Betrachters gerichteten narzisstischen Theatralisierung des Körpers hat in den feministischen Debatten eine heftige Kritik erfahren (Jones 1998, 171ff). Ebenso wie der Film *FUSES* (USA 1965–1968), der in ihren Performances noch viel radikaleren Carolee Schneemann, der im Übrigen hochaktuell zu sein scheint, da er den begehrenden Blick als weiblichen inszeniert. Die Kritik richtete sich vor allem auf den Aspekt der, als Bestätigung und Versöhnung gewerteten, Einlassung auf kulturelle (männliche) Zuschreibungen von Weiblichkeit und, was in diesem Zusammenhang noch wichtiger erscheint, auf massenmedial präfigurierte Formen der Inszenierung des Körpers als visuelle Sensation. Gerade diese Aspekte der zum Teil berechtigten Kritik möchte ich akzentuieren.

Hannah Wilke wie auch Carolee Schneemann erproben – auf andere Weise als Valie Export in ihrer selbst-zerstörerischen Aktion – die kommunikativen und ästhetischen Potenziale der Überführung visueller Perzeption in körperliche, taktile Erfahrung im Videomedium bzw. im Film. Sie thematisieren und reflektieren damit einen wichtigen Aspekt, nämlich die Verbindung der visuellen und

kinästhetischen Dimension in der medialen Kommunikation. Ich zitiere Carolee Schneemann (1963):

That the body is in the eye; sensations received visually take hold in the total organism. That perception moves the total personality in excitation (...) a mobile, tactile event into which the eye leads the body. (Dass der Körper im Auge ist; Sensationen die visuell erfahren werden, erfassen den ganzen Körper. Dass Wahrnehmung die ganze Persönlichkeit in Aufruhr, Aufregung versetzt (...) ein bewegliches bewegendes, taktileres Ereignis in das das Auge den Körper führt).

Artikulierte die spektakuläre Re-Inszenierung des (männlichen und) weiblichen Körpers bei Carolee Schneemann eine – wie auch immer zu beurteilende – positive Neu- und Umbewertung des Verhältnisses der Geschlechter, so verweist sie bei Hannah Wilke, gekoppelt mit einer in Sprachlosigkeit mündenden Negation, soziale Strukturen, Machtverhältnisse, die „hinter“ der medialen und kulturellen Konstitution dieser Bilder stehen.

Neue Tendenzen der Videoperformance und Formen medialer Selbst-Inszenierungen, wie sie seit den späten 80er Jahren in Videoarbeiten einer jüngeren Generation von Künstlerinnen wieder vermehrt zu beobachten sind, knüpfen gerade an diese Strategien an. Wir finden einerseits Re-Inszenierungen performativer Verfahren der 70er Jahre, in denen der Habitus der körperlichen und psychischen Grenzerfahrung und -überschreitung ironisch gebrochen ist, und an dessen Stelle die lustvoll narzisstische Selbstinszenierung und -Ausstellung junger Frauen tritt, die ihre Absage an die ältere Generation, vor allem an die Frau/Künstlerin als masochistisch Leidende, zum Teil ganz bewusst in Szene setzten (z. B. Pipilotta Rist – *I'M NOT THE GIRL WHO MISSES TOO MUCH*, Schweiz 1986; *PICKEL PORNO*, Schweiz 1992 u. a.; Chantal Michel – *SORRY GUYS*, Frankreich 1997). Und wir finden Re-Inszenierungen von massenmedial präfigurierten Formen der Emotionalisierung, Affektaufladung und Sexualisierung des Körpers, die in einem aggressiven Akt der Zer-Störung auf der Ebene des elektronischen Bildes (vgl. Paik a.a.O.), vor allem aber des Tons, des gesprochenen und geschriebenen Textes, durchbrochen werden (z. B. Beth B. – *TANATOPSIS*, USA 1991; Allison Murray und Kissy Suzuki – *SUCK*, Großbritannien 1992).

Das Ausspielen von Macht und Unterwerfung, von Aggression und Verteidigung hat Vito Acconci in seinen Videoperformances bis zum Exzess erprobt. So z. B. in *CLAIM EXCERPTS*, USA 1971, wo er drei Stunden lang mit verbundenen Augen und einem Baseballschläger bewaffnet sozusagen „blind“ auf vermeintliche Eindringlinge von außen körperlich und verbal einschlägt. Oder in *PRYINGS* (USA 1972), wo Acconci 17 unendlich lang dauernde Minuten gewalt-

sam versucht, seiner Partnerin Kathy Dillan die Augen zu öffnen, die sich schließlich an ihn schmiegt, um sich vor ihm zu schützen. Oder in *REMOTE CONTROL* (USA 1972), einer Videoperformance, in der die Partner sich in getrennten Räumen, in kleinen Kammern aufhalten, in denen sie über Video visuell und verbal kommunizieren, wobei Acconci 30 Minuten lang versucht, verbale Kontrolle, psychische Einflussnahme, Suggestion, Macht auszuüben, was an die Grenzen (beider) geht, auch an die physischen.

Auch hier kommen kulturell kodierte, soziale und politische Implikationen des Körpers zum Ausdruck, die auf Strukturen von Gewalt und Macht verweisen, nicht nur zwischen den Geschlechtern, sondern auch auf soziale und politische Konstellationen, latente Gewalt und abstrakte Machtverhältnisse, die Acconci in seinen Videoperformances über das Spiel mit den Figuren des Maniak (des Wahnsinnigen), des Amokläufers, des Psychopathen affiziert. Konsequenterweise wendet sich Acconci Ende der 70er Jahre dem politischen Amerika zu.

Beschränkt sich die Rolle des Zuschauers in *PRYINGS* und *REMOTE CONTROL* auf die Zeugenschaft einer vor der Kamera bzw. über das Videomedium vermittelten Interaktion, so war der Zuschauer von *CLAIM EXCERPTS* Adressat und Partner einer direkt übertragenen performativen Aktion, die zeitgleich, in unmittelbarer physischer Nähe (dem Nebenraum einer Galerie) stattfand. Die Auslotung des Videomediums als menschlichem „Kontaktraum“, als „Intimraum“ zwischenmenschlicher Interaktion verbindet Acconci mit dem performativen Einsatzes seines Körpers und seiner Stimme/Rede – als Projektionsfläche („Screen“) und Assoziationsraum medial vermittelter (mentaler) Kommunikation (Acconci 1982, 61 u. 70). Bei der Herstellung einer „intimen Distanz“ zwischen Künstler-Ich und Betrachter-Du „innerhalb“ und „außerhalb“ des Bildschirms, kommt der Ebene des Tons, mehr noch als der des Bildes, eine tragende Rolle zu (Acconci 1983, 72).

In seinen Videoperformances *UNDERTONE* (USA 1972) und *THEME SONG* (USA 1973) setzt Acconci das Spiel von Macht und Unterwerfung fort, wobei er sich allein, in einem abgeschlossenen Raum, in einen monologischen Dialog mit einem (fiktiven) Partner/in bzw. Zuschauer/in befindet. Acconci monologisiert darin verbal und körperlich das Ausleben, das Ausspielen von Gefühlen, von Vorstellungen und (sexuellen) Obsessionen, wobei er sich selbst verwandelt, Rollen durchspielt. Dabei scheint der Künstler tatsächlich in einem „Gefängnis kollabierender Gegenwart“, in der Konzentration auf das Ich, die eigene Person, in einer Art psychologischen Raum, im „intimen“ Raum des Videomediums gefangen zu sein.

Die intime Adressierung des/der Anderen ist Teil der (nicht abschließbaren) Erprobung, des Austestens der eigenen Identität, das sich in den Rollenspielen, der narzisstischen Selbstinszenierung und Ausstellung des eigenen Körpers und dem (hysterischen) Ausagieren von Affekten und Projektionen in Acconcis Vi-

deoperformances zeigt. Ebenso erprobt, durchspielt Acconci die Performanz des psychologischen Ich in Beziehung zu anderen, imaginierten Personen, an deren Stelle der Zuschauer steht. Er bewegt sich dabei in einem Spektrum zwischen radikaler Subjektivität und selbst-reflexiver Intersubjektivität. In dieser monologisierenden Performanz zwischenmenschlicher Beziehung setzt Acconci sich und seinen Partner dem Wechselspiel von Einbeziehung und Ausschließung, Ansprechen und Ignorieren, Anziehung und Zurückstoßung, Werbung und Abwehr, Sich Ausstellen, Sich Ausliefern und aggressiven bis obszönen Übergriffen aus. Dabei werden Emotionen und Affekte auf der Ebene des intimen, tabuisierten Körpers/Selbst, weit über die (sozialen) Tabugrenzen des Obszönen, des Sado-Masochismus u.a. hinausgehend, über die intermediale Performanz von Sprache und Körper imaginiert und intersubjektiv ausgespielt.

Es ist vielleicht kein Zufall, dass auch die Videoperformances Vito Acconcis in den 90er Jahren eine Neuauflage erfahren haben. Bei *FRESH ACCONCI* (USA 1995) von Mike Kelley und Paul Mc Carthy handelt es sich um eine 45minütige komprimierte, kompilierte, „aufgefrischte“ Fassung der von mir skizzierten und anderen Videoperformances Acconcis, in Farbe, wort- und detailgetreu re-inszeniert. Es ist erstaunlich, was daraus geworden ist: Die Szenerie ist vom neutralen Raum des Studios in die luxuriöse Umgebung einer kalifornischen Villa übertragen worden. Die Verkörperung der Videoperformances wird von mehreren, männlichen und weiblichen, weißen und farbigen Darstellern in wechselnden (heterosexuellen und homosexuellen) Konstellationen übernommen, deren Körper als ausnehmend schön und deren Selbst-Präsentationen als ausnehmend ästhetisch zu bezeichnen sind. Darstellung ist hier zum oberflächlichen Bild, zur rein äußerlichen Pose geworden, das Ausspielen, Ausagieren des Selbst zum reinen Spiel, das an die Hochglanzästhetik anspruchsvoller Pornographie erinnert – wozu allein die etwas wundersamen Handlungen und Texte nicht ganz zu passen scheinen.

Diese und andere Re-Inszenierungen machen deutlich, wodurch die Videoperformances der 70er Jahre getragen waren, und was hier fehlt: die selbst-reflexive Personalisierung der Ausdruck und Aktion verbindenden Theatralisierung des Körpers; die über Körper (und Sprache) vermittelte Re-Inszenierung des Selbst, die auf die Herstellung von Authentizität und/oder Identität bzw. das Ringen um dieselbe gerichtet ist; die mit der Struktur des Videomediums konvergierende narzisstische und selbstreflexive Struktur; die, die Erfahrung von zeitlicher Dauer und wirklichem Er-Leben intersubjektiv verbürgende, Real-Zeit-Ästhetik der Videoperformance; und die, über die Theatralisierung des Körpers/Selbst und die intermediale Form der Videoperformance vermittelte „Rhetorik der Präsenz“, die auf die Unmittelbarkeit und Kommunizierbarkeit von Erfahrung zielt.

Die Brüchigkeit dieser Konzeptionen, die der Struktur der von mir vorgestellten Formen intermedialer Performanz zu Grunde liegen, deutet sich bereits bei Hannah Wilke an. Für Acconcis Videoperformances ist sie strukturprägend. Die Wiedereinsetzung des Körpers in den Film- und Videoperformances der späten 60er und 70er Jahre war an eine der letzten modernen Utopien gebunden: an die Vorstellung des „neutralen“ oder leidenden, „authentischen“ Körpers/Selbst als transitorisches Material medialer Verkörperung. Eines „authentischen“ Körpers/Selbst, dessen Re-Inszenierung jenseits massenmedialer und kultureller Präfigurationen der Wahrnehmung und des (selbst-darstellenden und kommunikativen) Verhaltens, zunehmend problematisch wird. Problematisch nicht zuletzt auch auf Grund der ideologischen Vereinnahmung von Authentifizierungs-Strategien und die verstärkte Ausrichtung auf Attraktion und Affekt zielende Visualisierungsstrategien in den Massenmedien.

Frederic Jameson (1994, 177ff) hat auf eine mit der Digitalisierung einhergehende „höhere Materialität“ und Intertextualität des Videomediums als nicht mehr autonomem Kunstwerk (Artefakt) hingewiesen, die auf Formen massenmedialer Kommunikation bezogen ist. Nicht mehr der Bruch mit dem „Topos“ des Fernsehens (Berger 1982, 57), sondern die (zwiespältige) Einlassung auf Formen und Funktionen massenmedialer Kommunikation kennzeichnet neuere Formen künstlerischer Produktion im Medium Video, das Jameson als die „Kunstform des Spätkapitalismus“ bezeichnet.

Blickt man auf die aktuellen Re-Inszenierungen performativer Verfahren der 70er Jahre, so zeigt sich ein Verzicht auf selbst-reflexive Personalisierung, ein Verzicht auf real-zeitliche Dauer und sichtbare körperliche Verausgabung als Authentizitätsausweis. Und, da wo sie nicht ironisch gebrochen ist, findet man Überbietungsgesten einer (kaum noch möglichen) Steigerung der Theatralisierung des Körpers durch Schnitt und Tempo (z. B. Absalon Bruits, BATAILLE, Frankreich 1993) und durch die Theatralisierung des Mediums selbst, durch die Manipulation des elektronischen Bildes und insbesondere auch des Tons. Und man findet eine Ästhetisierung, die zum großen Teil auf massenmedial präfigurierte Formen der Emotionalisierung, Affektaufladung und Sexualisierung in Pornographie, Thriller, Schwarze Serie etc. anspielt.

Was hat es zu bedeuten, wenn sich in den 90er Jahren eine neue Generation von Videokünstlern von dem von Jameson mit Blick auf die Videokunst der 80er Jahre beschriebenen „postmodernen“, „reinen, zufälligen Spiel der Signifikanten“ löst und auf die (von mir vorgestellten) künstlerischen Strategien zurückgreift, die in den 70er Jahren entwickelt wurden? Und welche kulturellen, sozialen, psychologischen Implikationen verbergen sich hinter den (veränderten) Strukturen dieser Artefakte?

Meines Erachtens können weder psychoanalytische noch kognitionspsychologische Modelle und auch nicht anthropologische Theorien für diese histo-

rischen Phänomene eine ausreichende Erklärung bieten. Am geeignetsten hierfür scheint mir noch der Bourdieusche Begriff des Habitus zu sein. Anknüpfend an Panofsky bestimmt Bourdieu den Habitus als eine in einem System unbewusster Schemata wurzelnde und über eine „verhaltensnormierende Instanz“ vermittelte Erscheinung (Haltung), die sich in den Strukturen künstlerischer Produktion ablesen lässt und die eine Verbindung des Künstlers mit der Kollektivität und seinem Zeitalter herstellt (Bourdieu 1970, 125ff).

Ich habe versucht, die Vermittlung von Phänomenen der Anthropologisierung und Theatralisierung, der künstlerischen und medialen Kommunikation, des Psychischen und des Sozialen anhand der Strukturen künstlerischer Formen intermedialer Performanz in den 70er Jahren als historisches Phänomen zu beschreiben. Und ich habe (bezogen auf Rosalind Krauss' psychologische Deutung der Videoästhetik) die These aufgestellt, dass es sich hierbei um eine einmalige Koinzidenz dieser Faktoren handelt, die in dieser Form in den 90er Jahren nicht mehr existiert. Mit dem Begriff der Performanz habe ich auf der anderen Seite einen Begriff eingeführt, der nicht nur die Bedingungen von Darstellung und Wahrnehmung reflektiert, sondern der sich zugleich immer auf ein Subjekt, auf die Vermittlung künstlerischer Subjektivität mit der Subjektivität des Betrachters, bezieht. Dieses Verhältnis ist in den 90er Jahren nicht mehr über das Band der Authentizität vermittelt, sondern über Attraktion und Affektsteigerung einerseits und über ironische Distanzierung und aggressive Durchbrechung andererseits. Der Verlust der Utopien der 70er Jahre lässt sich eindeutig diagnostizieren, die Re-Inszenierungen der 90er Jahre vermögen dies eher zu bestätigen, als zu relativieren.

Literatur

- Acconci, Vito (1981) Zitiert in: Vito Acconci. *Arbeiten in Deutschland, 1971-1981. Work - shop in Zürich, 1981*. Hrsg. v. Wulf Herzogenrath. Köln: Kölnischer Kunstverein, Kunsthaus Zürich [1982].
- (1983) 10-Punkte-Plan für Video. In: *Kunst und Video. Internationale Entwicklung und Künstler*. Hrsg. v. Bettina Gruber u. Maria Vedder. Köln: Dumont, S. 72–74.
- Berger, Rene (1982) Video oder Die künstlerische Herausforderung der Elektronik. In: *Kunst und Video. Internationale Entwicklung und Künstler*. Hrsg. v. Bettina Gruber u. Maria Vedder. Köln: Dumont, S. 55–61.
- Bormann, Hans-Friedrich / Brandstetter, Gabriele / Malkiewicz, Michael / Reher, Nicolai (2000) Freeing the Voice. Performance und Theatralisation. In: *Inszenierung von Authentizität*. Hrsg. v. Erika Fischer-Lichte u. Isabel Pflug. Tübingen/Basel: Francke, S. 47–70.
- Braun, Christina von (1997) Warum etwas zeigen, was man sehen kann? In: *Split: Reality. Valie Export*. Hrsg. v. Museum moderner Kunst Stiftung Ludwig Wien. 2., erw. Auflage Wien/New York: Springer, S. 6–14.

- Bourdieu, Pierre (1974[1970]) Der Habitus als Vermittlung zwischen Struktur und Praxis. In seinem *Zur Soziologie der symbolischen Formen*. Frankfurt: Suhrkamp, S. 125–158.
- Export, Valie (1997) Zitiert in: *Split: Reality*. Valie Export. Hrsg. v. Museum moderner Kunst Stiftung Ludwig Wien. 2., erw. Aufl. Wien/New York: Springer.
- Hanhardt, John G. (1989) Décollage/Collage: Anmerkungen zu einer Neuuntersuchung der Ursprünge der Videokunst. In: *Video-Skulptur retrospektiv und aktuell 1963–1989*. Hrsg. v. Wulf Herzogenrath u. Edith Decker. Köln: Dumont, S. 13–23.
- Heubach, Friedrich (1983) Die verinnerlichte Abbildung oder Das Subjekt als Bildträger. In: *Kunst und Video. Internationale Entwicklung und Künstler*. Hrsg. v. Bettina Gruber u. Maria Vedder. Köln: Dumont, S. 62–65.
- Jameson, Frederic (1994) Surrealismus ohne das Unterbewusste. In: *Philosophische Ansichten der Kultur der Moderne*. Hrsg. v. Andreas Kuhlmann. Frankfurt: Fischer Taschenbuch Verlag, S. 177–213 (Philosophie der Gegenwart).
- Jones, Amelia (1998) *Body Art / Performing the Subject*. London/Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Krauss, Rosalind E. (1986[1978]) The Aesthetics of Narcissism. In: *Video-Culture. A Critical Investigation*. Ed. by John G. Hanhardt. Rochester/New York: Peregrine Smith Books in ass. with Visual Studies Workshop Press, S. 179–191.
- McLuhan, Marshall (1964) *Understanding Media*. New York: McGraw Hill. Dt.: *Die magischen Kanäle*. Düsseldorf u.a.: Econ 1968.
- Mueller, Roswitha (1992) Valie Exports experimentelle Kunst. In: *Valie Export*. Hrsg. v. Österreichisches Landesmuseum Linz. Linz: Kataloge des Oberösterreichischen Landesmuseums, Neue Folge 65, S. 106–116.
- Owens, Craig (1984) The Medusa Effect; or, The Spectacular Ruse. In: *Art in America* (New York) 72,1, S. 97–105. Reprint in: *Beyond Recognition: Representation, Power, and Culture*. Ed. by Bryson Scott et al. Los Angeles, Berkeley: University of California Press 1992, S. 191–200.
- Schneemann, Carolee (1963) miscellaneous notes. Getty Research Institute, Resource Collections, Carolee Schneeman Papers, box 21, notebook 21.3. Zitiert in Jones 1998, S. 1–2.
- Wagner, Anne M. (2000) Performance, Video and the Rhetoric of Presence. In: *October* 91, S. 59–80.
- Zumthor, Paul (1988) Körper und Performanz. In: *Materialität der Kommunikation*. Hrsg. v. Hans Ulrich Gumbrecht u. K. Ludwig Pfeiffer. Frankfurt: Suhrkamp, S. 703–713.

Norbert M. Schmitz

Die „Biologie der Mimesis“ als Diskurs der Moderne

Evolutionstheoretische Voraussetzung gegenständlicher Wahrnehmung

1. *Darwin ante portas*

Kopernikus, Marx, Nietzsche, Freud: Erschütterungen des abendländischen Geistes. Sie alle stellten bekanntlich das Weltbild des Humanismus in Frage. Die Einsicht in die vielfache Bedingtheit des rationalen individuellen Bewusstseins, eben des humanistischen Subjekts, zieht sich gleich einem roten Faden durch das Denken der Moderne.

Diese narzisstische Kränkung des modernen Menschen war und ist vor allem auch eine der Geisteswissenschaften, wenn diese immer wieder von neuem gezwungen waren, ihre hehren Ideale auf den Boden nicht immer eben appetitlicher Tatsachen zu stellen. Der Zusammenbruch des klassischen Weltbildes führte zu einer neuen naturalistischen Anthropologie ‚vom Boden‘ aus, deren Konsequenzen erst heute wirklich ins Alltagsbewusstsein drängen.

In der Reihe der oben angeführten „Alleszermalmer“ habe ich einen Namen nicht zufällig ausgelassen: den von Charles Darwin, der spätestens mit seiner *Abstammung des Menschen durch natürliche Zuchtwahl* 1871 den *Homo sapiens* endgültig auf sein tierisches Fundament stellte. Ich habe den Biologen bewusst zunächst hinten angestellt, denn während die oben genannten Diskurse vom Nihilismus bis zur psychoanalytischen Dekonstruktion des Subjekts heute allesamt nicht mehr hintergehbare Voraussetzungen der modernen Kultur darstellen, treten die Konsequenzen des Darwinismus erst in unseren Tagen ins allgemeine Bewusstsein. Das hat vielfache Gründe, und es ist erstaunlich, wie lange die Geisteswissenschaften und erst recht die Künste die Folgen der nunmehr fast 150 Jahre alten Theorie verdrängen konnten. Erst jetzt, angesichts der spektakulären Forschungen innerhalb der Neurobiologie, die uns als Computertomographie wahrhaft ein neues Bild der Epoche bescheren, demgegenüber die Entdeckung Amerikas fast gering erscheint, und einer Gentechnologie, die nunmehr den nicht ungefährlichen Weg beschreitet, den Menschen selbst neu zu formen, kann dieser der ‚Krone der Schöpfung‘ nicht immer schmeichelhafte unfreundliche Diskurs der Biologie nicht mehr länger verschwiegen werden (vgl. Brock 1996).

Vorab: Das biologische Argument wird im Folgenden stark gemacht, um die modische Adaption biologischer Forschung in den Geisteswissenschaften der Gegenwart in bestimmter Hinsicht zu entkräften, nämlich insofern gezeigt werden soll, dass der Mensch sicherlich nur aus seiner einzigartigen Anpassungsleistung zu verstehen ist und so letztlich doch, wenngleich auf überraschende Art, die Krone – wenigstens der uns bekannten – Schöpfung bleibt. Es wäre tatsächlich interessant, hierzu einige diskursgeschichtliche Überlegungen anzustellen. Ich will angesichts gebotener Kürze allerdings einen anderen und letztlich freundlicheren Weg gehen, wenn ich versuche, das moderne evolutionstheoretische Denken schlicht für bestimmte geisteswissenschaftliche Probleme fruchtbar zu machen. Das Erstaunliche dabei ist auch ein innerbiologischer Perspektivwechsel. Während die ältere Biologie zunächst die Verwandtschaft des Menschen mit dem Tier in dem Sinne betonte, dass sie uns mit Recht unsere stammesgeschichtlichen Voraussetzungen vorhielt, also konkret zeigte, wie hinter idealistisch überhöhter kultureller Überformung Primatenverhalten wirksam bleibt, zeichnet sich eine neuere, namentlich neurobiologische Sicht dadurch aus, dass sie gerade als Resultat eines evolutionsbiologischen Denkens das Spezifische des Menschen herausstellte (vgl. McGinn 2001, Paun 2001, Hofmann 2000).

Dies soll im Folgenden anhand der Frage nach der Gegenständlichkeit der Wahrnehmung diskutiert werden. Inwiefern diese für die aktuelle medientheoretische Debatte um die Simulation grundlegend ist, bedarf keiner Erörterung. Im Sinne der langen Tradition der Diskussion in den Bildwissenschaften, aber auch aus der Sache selbst heraus, setze ich bei der Diskussion der Zentralperspektive als wichtigster neuzeitlicher Illusionstechnik nicht nur der alten, sondern auch der neuen digitalen Medien an. Während zunächst deren relative Objektivität als Simulation bestimmter natürlicher Anpassungen an die Umwelt dargestellt wird, werden darauf aufbauend im zweiten Teil die evolutionären Voraussetzungen aus der Naturgeschichte des Wirbeltierauges zumindest angerissen. Dabei geht es natürlich nicht um einen konkreten stammesgeschichtlichen Abriss, entscheidend ist vielmehr die evolutionäre Perspektive, deren Verständnis m. E. Voraussetzung der Diskussion auch der kulturell differenziertesten Kulturtechniken der Bilderzeugung ist.¹ In Umkehrung des evolutionären Prozesses schreitet die Argumentation so gewissermaßen von oben, d. h. vom Komplexesten und Jüngsten, nach unten, dem Ältesten und Ursprünglichen. Das ist einerseits der hier gebotenen Kürze geschuldet, entspricht aber auch dem rein geisteswissenschaftlichen Erkenntnisinteresse. Denn im Folgenden geht es ja um die Bedeutung der Evolutionsbiologie für einige derzeit viel diskutierte

1 Eine populäre und heute noch anregende Einführung in das evolutionsbiologische Denken, der ich einige der folgenden Beispiele entnommen habe, bietet Dittfurth 1976.

Fragestellungen über den Status menschlicher Wahrnehmung. Mein Ziel ist es, in betonter Abkehr von den biologistischen Reduktionismen der Vergangenheit, die auch in der geisteswissenschaftlichen Literatur bis heute kolportiert werden, Verständnis für die kulturgeschichtliche Relevanz der Evolutionsbiologie zu erzeugen (vgl. Lepenies 1976). Für manchen mag es dann überraschend sein, wie sehr diese das Einzigartige unserer Natur und namentlich unseres Sehens herausstellt (vgl. Jahn 1990).

Das Folgende entstammt der Feder eines Geisteswissenschaftlers und kann, will es nicht in Dilettantismus verfallen, eine eigentliche Biologie des Sehens zum jetzigen Stand der Forschung kaum entfalten.² Hier ist der Forschungsstand noch allzu offen, und derzeit modische Verweise mancher Geisteswissenschaftler auf die eine oder andere neurophysiologische Theorie können wohl eher unter dem Stichwort eines dekorativen Biologismus subsumiert werden. Man muss sich aber keinesfalls auf den schwankenden Boden aktueller Debatten der Neurobiologie begeben: Es reicht vielmehr aus, die Methodik und allgemeine Sichtweise der Evolutionsbiologie für die Kunst- und Medienwissenschaften fruchtbar zu machen. Es brauchen also nur solche Teile der Biologie der Wahrnehmung bzw. der dieser zu Grunde liegenden Evolutionsbiologie dargestellt werden, deren Gültigkeit auch unter Biologen konsensuell ist. Diese Grundlagen selbst in Frage zu stellen, käme allerdings dem Versuch gleich, die Erde wieder als Scheibe anzusehen, und das wäre doch nichts anderes, als ein letztes Aufgebot, die narzisstische Kränkung, die uns alle einst entthronte, durch Ausblendung umzukehren.

Doch um bestimmte begründete Vorbehalte des Lesers gleich auszuräumen, noch eine Anmerkung vorab: Da ist nun die leidige Geschichte eines Darwinismus, der als Sozialdarwinismus auch in den Geisteswissenschaften und Künsten traurige Triumphe feiern konnte. Man denke nur an die Rolle düsterer Vererbungsvorstellungen im internationalen Nationalismus des 19. Jahrhunderts. Und es ist schließlich noch nicht lange her, da sich der Nationalsozialismus nicht nur in seiner kruden Weltanschauung, sondern selbst in seiner Bildästhetik auf rassistisch reine Heroen und auf die ehernen Blutgesetze der Natur berufen hat und so den ‚Kampf ums Dasein‘ wieder in die Geschichte bringen wollte. Das alles braucht erst gar nicht ideologiekritisch relativiert zu werden, es ist schlicht biologischer Unsinn. Das soll hier gar nicht weiter diskutiert werden. Wichtiger erscheint mir, dass ein diesem Entstellungen nicht immer unverwandter Biologismus noch in den sechziger und siebziger Jahren – man denke an eine vereinseitigende Ethologie – unsere Vorstellungen von unserer ‚Natürlichkeit‘ prägte und geradezu zur romantischen Flucht vor solch harter Wahrheit einlud.³ Nur ist dieses alles kein modernes evolutionsbiologisches Denken, und

2 Andere und weitergehende Konsequenzen zieht neuerlich Rötzer 1998.

es scheint mir wesentlich zu sein, dies schon in der Einleitung deutlich zu machen, dass diese ideologisch bestimmten Grabenkämpfe zwischen vorwissenschaftlich bestimmten Weltbildern allenfalls *biologistisch* zu nennen sind, nie aber *biologisch* und schon gar nicht evolutionsbiologisch. So wurde die komplexe Natur des Menschen in dem Sinne auf seine Verwandtschaft mit den Primaten reduziert, dass von Tizian nicht mehr übrig blieb als ein malender Affe im venezianischen Kostüm (vgl. Morris 1968). Das Besondere der einzigartigen Gattung Mensch, eben die biologischen Charakteristika seines erstaunlichen evolutionären Erfolges, bleiben unberücksichtigt. Die Geisteswissenschaftler reagierten oft nicht weniger einseitig: So haften noch den klassischen Anthropologien Plessners und Gehlens – obwohl letzterer um möglichst umfassende Einbeziehung des damaligen Standes biologischer Erkenntnis in seine Überlegungen bemüht war – immer noch die Vorstellung eines grundsätzlichen Gegensatzes zwischen Mensch und Natur an, der zwar die natürliche Bedingtheit des Menschen einräumt, sie aber nur als Folie seiner Einzigartigkeit versteht (vgl. Schultz o.J.). Entweder unterschlug man also das Einzigartige der Gattung Mensch oder man entwickelte es aus einem Gegensatz zur Natur. Heute gilt es dagegen, gerade das Besondere und die Einzigartigkeit der Spezies Mensch als seine Natur in der Natur zu begreifen.

Ich möchte diese Sicht vorab einen biologischen Humanismus nennen, der sich gleichermaßen vom alten Humanismus wie vom neuen Biologismus absetzt, oder um ein *Aperçu* des Medizinnobelpreisträgers Gerald Edelman zu modifizieren: Es geht um einen darwinistischen Humanismus (vgl. Edelman 1992). Der alte Mann aus Down, der sich in einem seiner erst neuerlich veröffentlichten geheimen Tagebüchern selbst erschreckt und misstrauisch als ‚Anwalt des Teufels‘ denunzierte, wäre davon nicht wenig überrascht (vgl. Desmond/Moore 1991).

Wenn ich nun gleich mit dem Problem der Zentralperspektive als Voraussetzung der Illusionstechniken der modernen technischen Medien von der Fotografie bis zum Cyberspace beginne, setze ich bewusst an einem Punkt an, der für gewöhnlich längst als erledigt gilt. Der Behauptung, dass der Zentralperspektive Objektivität zukäme, scheint schon widerlegt durch die einfache Tatsache, dass sich die illusionistische Mimesis nur innerhalb einer bestimmten Kultur – und innerhalb der Geschichte der Kunst im Ganzen zu einem relativ späten Zeitpunkt entwickelt hat. Die Berücksichtigung der Unterschiedlichkeit der überkommenen Artefakte scheint den Hegemonialanspruch der westlichen Zentralperspektive zu widerlegen. Tatsächlich war der Rückgriff auf vorneuzeitliche und außereuropäische ‚nicht-illusionistische‘ Bildkulturen eine der zentralen Legitimationsstrategien der klassischen Moderne, denen die kunstwissenschaft-

3 Vgl. Lorenz 1965. Eine diskursgeschichtliche Kritik findet sich bei Bagemihl 2000, S. 103–117

liche Aufwertung dieser von Hegel noch als primitiv denunzierten Bildkulturen parallel ging. Während der Positivismus des 19. Jahrhunderts die Entwicklung der Zentralperspektive als lineares Fortschreiten zu einer objektiven Darstellungstechnik verstand, sollten nun nicht nur unterschiedliche Bildformen als gleichwertig anerkannt, sondern auch als Ausdruck alternativer Möglichkeiten des menschlichen Sehens selbst verstanden werden (vgl. z. B. Clausberg 1996). Oder um es zeitgemäßer und aus der Perspektive eines kulturalanthropologischen Relativismus zu formulieren: Die Zentralperspektive ist Produkt und Bestandteil einer bestimmten historischen Figuration, eines Machtdispositives, deren Darstellung als natürliche nur deren ideologische Implikationen verbergen soll (vgl. Foucault 1971). Dass nun der internationale Siegeszug des zentralperspektivischen Bildes, welcher heute die Medienwelten zwischen Ost und West fast vollständig dominiert, mit der Ausbreitung des europäischen Kolonialismus und Imperialismus einherging, scheint solche Überlegungen zu stützen. Es geht um das Sehen als Konstruktion von Herrschaft bzw. als grundlegende soziale Figuration. Diese und andere Argumente dürften allgemein bekannt sein. Wenngleich ich im Folgenden diese sehr komplexe Diskussion kultureller Überformungen nicht weiter aufgreifen werde, will ich sie zur Verdeutlichung der Relevanz und zur Begründung weiterer Forschungsfragen, die sich an meine Überlegungen anknüpfen lassen, in Erinnerung gebracht haben.

Doch ist allen jenen Relativierungen der zentralperspektivischen Ordnung des Sehens ein Fehlschluss gemein. Sie unterstellen eine Historizität nicht nur der kulturellen Vergegenständlichungen der visuellen Kultur, sondern des menschlichen Sehens selbst. Dies ist nun in der Tat problematisch, denn so offensichtlich der kunstgeschichtliche Wandel der Bildordnungen ist, so wenig gibt uns die moderne Biologie der Wahrnehmung irgendwelche Hinweise auf eine Veränderung des menschlichen Sehens innerhalb der vergleichsweise kurzen biologischen Geschichte des *Homo sapiens*, wie mittlerweile durch eine beeindruckende Fülle paläontologischer und, darauf aufbauend, physiologischer und evolutionsgeschichtlicher Erkenntnisse dokumentiert ist. So ist Sehen zugleich auch ein Stück *Naturgeschichte*, also eben doch einer – allerdings nur in Jahrmillionen berechenbaren – Geschichte der Evolution des Sehens, deren Anfänge weit vor dem ersten Auftauchen der Hominiden liegen.⁴ Die Kulturgeschichte des Sehens und der damit verbundenen Artefakte kann nur als zweite Geschichte auf Grundlage dieser ersten verstanden werden.

4 Jonathan Crary differenziert hier immerhin zwischen einer historisch und sozial bedingten Ebene und den rein anthropologischen Voraussetzungen des Sehens. Allerdings nimmt auch er den engen Rahmen, den insbesondere die spezifische Evolution des menschlichen Sehensinns allen kulturellen Überformungen setzt, nicht recht in den Blick; vgl. Crary 1998.

Das hier entwickelte naturwissenschaftliche Bild steht jedenfalls in einem extremen Gegensatz zu zahlreichen poststrukturalistischen Kritiken an der neuzeitlichen Dominanz des Sehens über die anderen Sinne, insbesondere aber zur Dekonstruktion des zentralperspektivischen Dispositivs als Ausdruck der spezifischen Herrschaftsstruktur westlicher, industriell geprägter und patriarchaler Zivilisationsgesellschaften. Die Frage, die sich aus alledem ergibt und auch im Rahmen dieses Aufsatzes nicht gelöst werden kann, heißt demnach: Wenn Kulturhistorie und Naturgeschichte prinzipiell unvermittelbar sind, müssen wir uns dann mit einem relativistischen Nebeneinander geistes- und naturwissenschaftlicher Diskurse begnügen? Oder präziser formuliert: Bleiben Historizität der Mediengeschichte und bedingte Konstanz der biologischen Voraussetzungen des Sehens nicht aufeinander beziehbar?⁵ Zur Antwort bedürfte es weitgehender kulturgeschichtlicher Modelle, die allerdings – und dies soll im Folgenden begründet werden – von ganz bestimmten anthropologischen Voraussetzungen auszugehen haben.

2. Die Biologie der Zentralperspektive

Ernst Gombrich bemühte sich in seiner Apologie der Mimesis *Kunst und Illusion* (1978) schon in den fünfziger Jahren, den Relativismus der Moderne bezüglich der Frage nach dem Grad der Perfektion illusionistischer Kunst zu widerlegen.⁶ Er rehabilitiert in gewisser Hinsicht die Ästhetik der Renaissance, wenn er deren Ringen um die Kunst der Perspektive als künstlerischen Inhalt ernst nimmt.⁷

Derartige Überlegungen erschienen zum Zeitpunkt ihrer Niederschrift gegenüber einer damals dominanten Avantgarde-Ästhetik eher wie ein Rückzugsgefecht alter Mimesis-Theorien, während sie heute nicht nur angesichts eines erneuten Realismus digitaler Simulationen, sondern vor allem durch ihre Beziehung zur „Biologie der Erkenntnis“ neue Aktualität gewinnen (vgl. Riedl 1980).

- 5 In diesem Sinne muss hier noch einmal auf die Kontinuität des modernen naturwissenschaftlichen Weltbildes verwiesen werden. Im Gegensatz zum Paradigmenwechsel, wie ihn Kuhn beschreibt, sind die neuesten Ergebnisse der Neurophysiologie nur Modifikationen und Variationen des Darwinistischen Modells, ähnlich wie eben auch die Einsteinsche Relativitätstheorie keinesfalls eine Widerlegung des Newtonschen Weltbildes darstellt, sondern auf diesem aufbauend es zugleich zu ihrem Sonderfall erklärt. Vgl. Kuhn 1962.
- 6 Das Vorwort zur ersten Auflage ist 1959 datiert.
- 7 Dagegen tat Heinrich Wölfflin ausgerechnet anhand der von ihm geliebten klassischen Kunst der Hochrenaissance den Grad der naturalistischen Fertigkeit als dem Künstlerischen äußerlich ab. Für Gombrich ist hingegen „das, was diese Autoren [– wie u.a. auch Riegl, Dvorák und Sedlmayr –] als ihre größte Errungenschaft behaupteten, ihre größte Schwäche ...: die Ausschaltung der Idee des technischen Könnens. Damit haben sie ... die Erreichung ihres Ziels, einer psychologischen Erklärung der Stilwandlungen, von vorne herein unmöglich gemacht“ (Gombrich 1978, 37). Vgl. Wölfflin 1915.

Für Gombrich ist das Sehen jedenfalls selbst untrennbar mit jener gegenständlichen Erkenntnis verbunden, deren optische Voraussetzungen durch die zentralperspektivische Konstruktion der Renaissance so augentäuschend simuliert wurde. Man muss sich den Gegensatz zu den Positionen der Avantgarde vergegenwärtigen, um die Provokation dieser Thesen für die Ästhetik der Kunstwissenschaft der Moderne recht einzuschätzen, denn die Avantgarde – zumindest ihre radikalen Vertreter⁸ – verstand die Rückkehr zu einem ursprünglichen und „unmittelbaren“ Sehen emphatisch als „Emanzipation des rein Sichtbaren“, als „Befreiung des Auges“. In den suprematistischen Manifestschriften proklamierte Malewitsch z. B. eine „Gegenstandslose Welt“ und forderte explizit die Abkehr von allem Irdischen – pragmatisch gesprochen den Strukturen des Wahrnehmungsapparates (vgl. Malewitsch 1962, 43f). In einem durchaus moralischen Sinne sollte das reflektierte, künstlerisch anspruchsvolle Sehen die Täuschung, dass wir beispielsweise in einem Gemälde von Ölfarben in den Stenzen ein Renaissanceinterieur erkennen können, aufklären. Zumindest galten die gegenständlichen Repräsentationsmodi der illusionistischen Kunst als sekundäre Eigenschaft des Sehens. Bazon Brock hat dem von Künstlern und ihren Interpreten gleichermaßen behaupteten Anspruch auf eine ‚gegenstandslose Welt‘ jenseits anthropologischer Gebundenheit anhand des ‚Schwarzen Quadrats‘ entschieden widersprochen:

Kein Betrachter des Werkes [...] kann umhin, die Frage zu stellen, warum dieses Werk von Malewitsch hergestellt worden ist, weil wir gezwungen sind, aus den Funktionsweisen unserer natürlichen, naiven Wahrnehmung anzunehmen, dass nichts ohne Grund geschieht, und dass die Äußerung eines Menschen niemals so willkürlich sein kann, dass zwischen ihm und seiner Äußerung [als sinnlich- konkreten Naturwesen] kein Zusammenhang bestünde. (Brock 1990, 312)

Eben jener Malewitsch feierte in den Bühnenbildern zu Chebelwnikows *Sieg über die Sonne* den Triumph des neuen ‚supremen Menschen‘ über das alte ‚natürliche‘ Sehen, indem die Herrschaft des Himmelskörpers abgeschafft wird, auf dessen Licht die Struktur der Augenwahrnehmung beruht.

Doch die Position Gombrichs innerhalb der ästhetischen Diskurse der klassischen Moderne sei vorläufig hinten angestellt. Zunächst möchte ich einige hier besonders relevante Elemente der komplexen Argumentation des kritischen Rationalisten in Erinnerung rufen und dann seinen subtilen Realismusbegriff in

8 Das, soweit sie ihre Kunst nicht als gestaltpsychologische Reflexion des Sehprozesses allein verstanden. Vgl. Hofmann 1966.

Hinsicht auf seine naturwissenschaftlichen Implikationen diskutieren. Anhand eines verblüffenden Experiments des Künstlers Adelbert Ames Jr., das Gombrich immer wieder für seine Argumentation heranzieht, lassen sich seine zentralen Thesen gut verdeutlichen (Abb. 1):

Hier betrachten wir drei Gucklöcher, durch die man nur mit einem Auge sehen kann, drei Gegenstände die sich in einer gewissen Entfernung befinden. Alle drei Objekte sehen aus wie Stahlrohrstühle. Aber wenn man die drei Objekte von einer anderen Stelle aus betrachtet, entdeckt man, dass nur eines von ihnen ein normal geformter Stuhl ist. Der zur rechten Hand ist ein verschobenes, schiefes Gebilde, das nur von dem Punkt, von dem wir es zuerst betrachtet haben, wie ein Stuhl aussieht; aber der Gegenstand in der Mitte ist noch viel verblüffender. Er ist nämlich nicht aus einem Stück. Er besteht aus einer Anzahl von Drähten vor einem Hintergrund, auf dem ein rhombenförmiger Fleck gemalt ist, den wir für den Sitz des Stuhles gehalten haben. Nur einer von den Stühlen war also wirklich, die beiden anderen waren Illusionen. So weit kann man die Sache anhand der Photographien recht gut verfolgen. Wovon man sich aber kaum eine Vorstellung machen kann, ist die Hartnäckigkeit der Illusion, selbst wenn man die drei Objekte so gesehen hat, wie sie in der unteren Reihe der Photographien erscheinen. Wenn man wieder durch die Gucklöcher schaut, ist man ihr wieder ganz verfallen, ob man will oder nicht. (Gombrich 1978, 273f)

Die eigenwillige Hartnäckigkeit mit der sich diese Illusion hält, wird für die evolutionsbiologische Deutung der Mimesis noch wesentlich und man sollte sie sich in Erinnerung halten. Doch zunächst scheint das Experiment die Kritik der abendländischen Zentralperspektive durch die Avantgarde wie der Posthistoire und dem Dekonstruktivismus, eben der Vorwurf mangelnder Objektivität und des Trügerischen der Illusion eher zu bestätigen. Tatsächlich waren und sind vergleichbare Experimente der klassischen Gestaltpsychologie bis heute beliebte Argumente für die Dekonstruktion der Mimesis. Auch der an Popper geschulte Gombrich setzt sich deutlich vom naiven Abbildrealismus der älteren positivistischen Ästhetik ab, die ja im Grunde schon durch die Kantische Transzendentalkritik obsolet wurde (vgl. Popper 1974). Er widerlegt jede ontologische Beziehung zwischen Bild und Abgebildetem nur, um sie zugleich auf einer eingeschränkteren Ebene zu rehabilitieren. Er geht statt dessen von einer *relativen Objektivität* der neuzeitlichen Illusionstechniken in Malerei und Fotografie aus, die er allein pragmatisch aus ihrer Funktionalität begründet. Diese Form

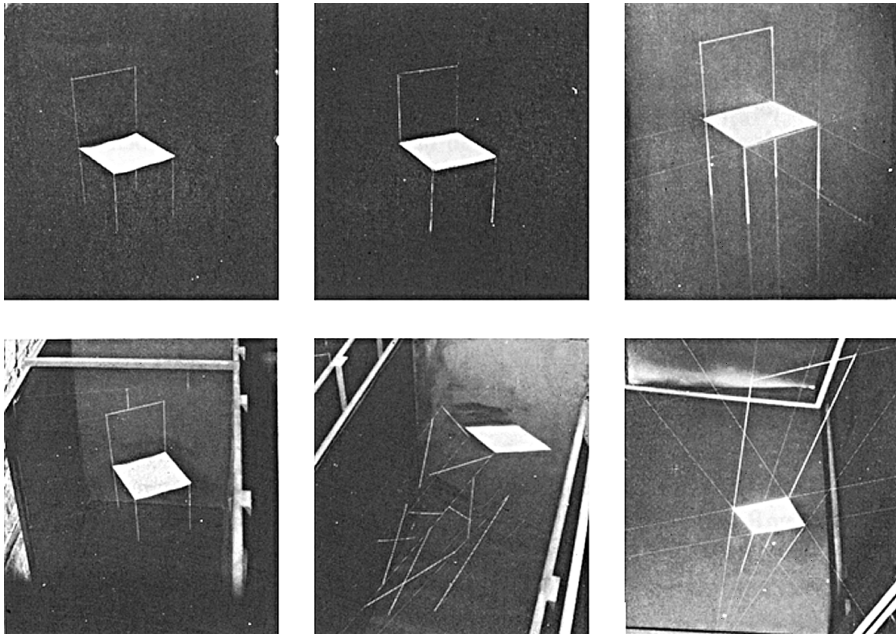


Abb. 1 Die Amschen Stühle, aus Gombrich, 1977.

des kunsthistorischen – man darf heute sagen medienwissenschaftlichen – Arguments entspricht damit der funktionalen Sichtweise der heutigen Evolutionsbiologie, die ebenfalls rein prozessual und strukturell und eben nicht ontologisch argumentiert. Auf die metaphysische Frage nach der Wahrheit kann und will auch die Biologie keine Antworten geben. Doch wenden wir uns von solchen epistemologischen Fragen vorläufig wieder ab und richten unser Augenmerk auf die konkreten Bedingungen menschlichen Sehens.

Gombrich spricht zunächst nur von der Identität einer bestimmten Reizfiguration auf der Netzhaut und einer ähnlichen auf der Leinwand. Seine Grundthese ist, dass bestimmte Chiffren, formale Konstellationen, also konkret z. B. eine bestimmte Anordnung von Farben auf einer Leinwand oder Emulsionen auf einer photographischen Platte, als solche gar keinen Abbildungscharakter haben können, dass sie eben nur Farben und Formen darstellen. Genau darauf zielte bekanntlich die radikale Extraktion rein formaler Bildwerte in den gegenständlichen Kunstwerken in den „Analysen Alter Meister“ durch die klassische Avantgarde (vgl. Schmitz 1999, 242f). Die Wahrnehmung der Außenwelt beginnt also eigentlich erst auf der nächsten Stufe, nämlich der neuronalen Verarbeitung dieser an sich vollkommen bedeutungslosen Reize. Zur Erzeugung einer Illusion reicht die Herstellung einer möglichst weitreichenden Deckungsgleichheit dieser optischen Figurationen auf Retina und Bild:

Es muss aber immer wieder betont werden, dass die Perspektive eine Gleichung anstrebt: Das Bild soll aussehen wie der abgebildete Gegenstand und der abgebildete Gegenstand wie das Bild. Wenn sie dieses Versprechen eingelöst hat, verbeugt sie sich vor dem Publikum und tritt ab. (Gombrich 1978, 282)

Diese „Gleichung“ ist aber völlig unabhängig von irgendwelchen materiellen Qualitäten der diese erzeugenden Auslöser, eben den Dingen der Außenwelt. Weitestgehend ähnliche Figuration auf der Retina – Gombrich spricht von *Ansichten* – können von einem menschlichen Gesicht, einer Anordnung von Farben oder von den Lichtpunkten auf einer Fernsehröhre erzeugt werden. Im extremen Fall können also unterschiedlichste Gegenstände – wie das Experiment von Ames zeigt – ein und dieselbe Ansicht bewirken, und sind vom Gehirn ununterscheidbar. Damit wird aber zugleich deutlich, dass die eigentliche Optik – die eben tatsächlich durch die Zentralperspektive einigermaßen gut simuliert wird – allein noch kein Sehen möglich machen kann. Es handelt sich so gesehen um Entsprechungen zeichenhafter Figurationen, die erst gedeutet werden müssen, um wirklich gesehen werden zu können. Ferdinand Fellmann beschreibt dies im Rahmen seines Bemühens, semiotische mit naturwissenschaftlichen Kategorien zu verbinden. Er folgert,

dass Wahrnehmung durchaus etwas mit Bildlichkeit zu tun haben könnte. Sicherlich kommt man nicht weiter, wenn man davon ausgeht, wir hätten es in der Wahrnehmung schlicht mit Abbildern zu tun. Dieses Modell scheitert am Problem des Regresses, da die Betrachtung des Abbildes ein neues Abbild voraussetzen würde. Zu dem Fehlschluss ist die Wahrnehmungstheorie durch die optischen Verhältnisse verleitet worden, nämlich durch das Netzhautbild. [...] Das eigentliche Problem beginnt dort, wo es um die Verarbeitung der visuellen Reize geht. Das ist die Domäne der Neurophysiologie. (Fellmann 1998, 191)

An dieser Stelle gilt es nun, die gestaltpsychologischen Argumente Gombrichs mit zwei weiteren Aspekten der biologischen Wahrnehmungs- und Erkenntnistheorie zu verbinden. Zunächst: Die neuronale Struktur des Gehirns bedingt, dass visuelle Reize selbst paradoxerweise gar nicht wirklich „gesehen“ werden können, d. h., dass die subjektive Wahrnehmung erst als Rekonstruktion des autopoietisch organisierten Gehirns aus den optischen Reizen entsteht (vgl. Thompson 1994). An dieser Stelle muss noch einmal betont werden, dass ich – da ich selbst kein Naturwissenschaftler bin – nach Möglichkeit die aktuellen Debatten der Neurophysiologie unberücksichtigt lassen möchte, da hier je-

des einschlägige Urteil inkompetent bleibt. Ohne dass hier einem bestimmten Modell im breiten Spektrum aktueller Gehirntheorien der Vorzug gegeben werden soll,⁹ kann doch als Konsens heutiger Hirnforschung gelten, dass die subjektiv wahrgenommenen Qualitäten etwa der Farbigkeit, des Lichts und der Bewegung nichts anderes sind als Rückübersetzungen der in neuronalen Signalen „codierten“ ursprünglichen Reize. Unser inneres Weltbild ist, unabhängig vom Problem ontologischer Objektivität, eine Konstruktion unseres Gehirns. Dieses übersetzt die Vielfalt unterschiedlichster Qualitäten der Wahrnehmung, von denen ja bekanntlich nur der geringste Teil überhaupt Einlass durch das Nadelöhr unserer beschränkten Sinne findet, sämtlich in das immer gleiche „Medium“ neuronaler Informationsmuster, aus denen erst nachträglich die subjektiven Empfindungen unterschiedlichster Sinnesqualitäten entstehen. Das gilt auch für das Sehen. Das Gehirn verwandelt bestimmte Lichtfigurationen auf der Retina in neuronale Codes, deren interne Verknüpfung auf höchst komplexer und noch lange nicht abschließend erforschter Ebene erst ein Weltbild entstehen lässt (vgl. Humphrey 1995). Ich halte diese Formulierungen bewusst sehr offen und einfach, denn mir geht es hier weniger um den hochkomplexen Vorgang, wie nun im Einzelnen die subjektiven Empfindungen eines Welt- und Selbstbewusstseins entstehen. Für die Frage nach dem anthropologischen Status des neuzeitlichen Perspektivmodells reicht nämlich das Gesagte, denn es geht zunächst nicht um das Sehen, sondern um dessen partielle Simulation. Entscheidend ist allein, dass prinzipiell unterschiedlichste Objekte unbeschadet ihrer objektiven Differenzen vom Nervensystem in den immer gleichen Code übersetzt werden. Die Zentralperspektive simuliert also nicht das Sehen als Ganzes, sondern allein dessen optische Voraussetzungen, diese allerdings mehr denn jedes andere Perspektivmodell. Eben dies demonstriert das Experiment von Ames so eindringlich: Im Ausnahmefall können ganz unterschiedliche Dinge die gleiche Reizkonstellationen, oder – um es mit Gombrich zu sagen – die gleiche Ansicht erzeugen. Sind diese Reizkonstellationen – also der Input – identisch, dann muss das Gehirn diese notwendig in die gleiche neuronale Information übersetzen, konkret als Realität verstehen. So gesehen ist jede Dekonstruktion der Mimesis, die einer unmittelbaren Wahrnehmung die Vermitteltheit mimetischer Techniken – etwa als apparative Systeme – entgegenhält, unzulänglich, verkennet sie doch die vielfache Vermitteltheit des organischen Wahrnehmungs- und Erkenntnisapparates.¹⁰ Fellmann spricht hier zu Recht von einer bedingten Adäquanz zwischen Wahrnehmung und Bildlichkeit:

9 Als extreme Positionen seien nur die konstruktivistischen Auffassungen Maturanas und die Theorie des „neuronalen Darwinismus“ Edelmans genannt. Vgl. Maturana/Varela 1987 und Edelman 1992. Deutlich setzen sich aber alle diese Positionen von der KI-Forschung ab. Vgl. dazu Bowlter 1990.

10 Zur Kritik dieser Analyse vgl. Kamper 1996, 223–230.

Darin gleicht die Bildlichkeit der Wahrnehmung [und die Wahrnehmung der Bildlichkeit], und deshalb gibt es für Abbilder eine optimale Syntax, die dem ‚Augenzeugenprinzip‘ entspricht, dass in den Regeln der Zentralperspektive seinen geometrischen Ausdruck findet. (Fellmann 1998, 189)

Es sollte an dieser Stelle betont werden, dass diese Überlegungen zur Struktur der visuellen Wahrnehmung des Menschen schon hinsichtlich der rein optisch-mechanischen Verhältnisse des dynamischen Systems Auge – geschweige denn der komplexen Struktur der Wahrnehmung im Ganzen – unvollständig ist. Erinnert seien nur Phänomene wie die Binokularität, die permanente Gerichtetheit des fokussierenden Blickes, die Konstanzphänomene oder die gewölbte Struktur der Netzhaut, Differenzen, die übrigens auch von Gombrich thematisiert werden. Eben deshalb ist uns die Bildhaftigkeit aller handwerklich oder automatisch erzeugten *fenestrae apertae* in aller Regel leicht als solche erkennbar. Selbst das perfekte *tromple l'oeil* scheitert spätestens an der geringsten Eigenbewegung des Betrachters. Ununterscheidbarkeit entsteht erst durch eine künstliche Arretierung des Betrachterauges, so wie eben durch das Guckloch im geschilderten Experiments. Genau diese Identität der Ansichten ist aber die einzigartige Simulationsleistung der neuzeitlichen Zentralperspektive. Dass sie das hochkomplexe und dynamische Funktionssystem Auge und die ihm verbundenen Strukturen des Cortex nicht vollständig simulieren kann, ist so gesehen gar nicht das Problem. Simuliert werden im perspektivischen Netz ja nicht Gegenstände als solche, sondern Ansichten in Hinsicht auf eine bestimmte Distanz, wie Gombrich präzisiert:

Der Maler kann nicht mehr tun, als seine Staffelei aufstellen, und trachten, das Bild auf der Leinwand einem bestimmten Gegenstand in einer bestimmten Entfernung gleichzumachen, wobei er sich darüber im klaren ist – ohne sich allerdings darüber den Kopf zu zerbrechen –, dass das, was er malt, auch wie eine unendliche Anzahl nichtexistierender Objekte aussehen wird. Gerade das erklärt auch, dass er immer einen Ausgangspunkt braucht, von dem aus er darangehen kann, eine Übereinstimmung herzustellen, ein vorgegebenes Grundgerüst, mit dem er den Gegenstand vergleichen kann und das er dann im Sinne der zu lösenden Gleichung ändert und dem darzustellenden Gegenstand annähert. Die Behauptung: ‚Von dem Punkte, an dem ich stehe, sieht dieses Bild genau so aus wie das Schloss dort‘ [von diesen Punkt aus], ist sinnvoll und kann sogar unter Umständen unter Beweis gestellt werden. Die Behauptung: ‚Das Bild stellt die Welt dar, wie sie mir

erscheint‘, mag ehrlich sein und ist es sicher auch oft; aber nichtsdestoweniger ist sie nicht sinnvoll. (Gombrich 1978, 286)

Tatsächlich ist die illusionistische Perspektivkunst ein den Bedingungen unseres natürlichen Wahrnehmungsprozesses optimal angepasstes System, innerhalb dessen strukturelle Äquivalenzen zwischen Figurationen im Kunstwerk und in der alltäglichen Wahrnehmung mit einigem Geschick simuliert werden können. Konkret zeigt gerade die ‚lockere‘ Verbindung zwischen Außenwelt und Organismus in Gestalt des flüchtigen Netzhautbildes, dass es sich hier um den ausgeprägtesten Distanzsinn handelt, da eben von den materiellen Bedingungen der Umwelt mit den von ihnen ausgehenden Gefahren nichts in den Organismus eindringen kann. Man vergleiche dies nur mit dem sehr viel urtümlicheren Tastsinn, der erst dann zu reagieren vermag, wenn der Reiz – und möglicherweise ein gefährlicher Reiz – schon unmittelbar wirksam ist. Die Unbedingtheit, mit der wir darauf reagieren müssen – man denke an einen heftigen Schmerz –, ist wohl funktional, erlaubt aber sinnvollerweise keine ‚objektivierende‘ Distanznahme abwägender Betrachtung, wie sie unsere Visualität kennzeichnet.

Eine mittelalterliche Aufsicht auf einen rechteckigen Tisch mag ‚objektiver‘ in der Wiedergabe der realen Proportionen des Möbels sein. Es ist aus den morphologischen, physiologischen und psychischen Bedingungen des menschlichen Sehens heraus aber unmöglich, in dieser Art zu sehen. Wir würden diese Figuration in der Alltagswahrnehmung jenseits des konventionellen Codes des Bildes als nach hinten breiter werdend interpretieren, wie unser Gehirn die von einem nach hinten spitz zulaufenden Tisch erzeugten Lichtreizungen unserer Retina als rechtwinkeliges Möbel deutet. Theater und Film nutzen bekanntlich diesen Effekt. Eine über die Erwartung hinausreichende Verkürzung wird als Distanz erlebt. Wenn die Reiter in Godards *PASSION* in den extremen Verkürzungen eines Nachbaus des „Einzugs der Kreuzfahrer in Jerusalem“ Delacroix‘ die perspektivische Miniaturimitationen der heiligen Stadt Bühnenbildners zerstören, bestätigen sie zugleich die Kunst des Bühnenbildners. Auf der Ebene des perspektivischen Filmbildes¹¹, auf der wir diesen Akt der Rebellion wahrnehmen, bleibt die Illusion der Bühne, auf der all dies geschieht, als perspektivisches Bild des Studios erhalten, und wir können die technische Sicherheit des Dekorateurs noch in der Zerstörung um so besser bewundern. Hartnäckig sind wir – ist ein *trompe-l’oeil* nur gut genug gemacht – außerstande, die Illusion zu durchbrechen.

11 Im Rahmen dieser Argumentation konnten die Probleme des bewegten Bildes nicht ausführlicher behandelt werden. Gombrich selbst äußert sich zum Zeitbild in Gombrich 1967. Zu dessen biologischen Voraussetzungen vgl. Ewers 1986, 241–258.

3. Die Objektivität der Mimesis

Man wird allerdings gegenüber der Behauptung relativer Objektivität dieser Illusionstechniken einwenden können, hier verschiebe sich nur die Frage. Zeigt nicht gerade das Experiment von Ames eindringlich, bis zu welcher Absurdität die Täuschung führen kann. Um hier den Ansatz Gombrichs auf seine „natürlichen Grundlagen“ zu stellen, soll deshalb die eigenwillige Epistemologie der „Biologie der Erkenntnis“ in die Überlegungen mit einbezogen werden.

Entscheidend ist zu begreifen, dass die geschilderten anthropologischen Konstanten durchaus Teil der Geschichte sind, allerdings einer Naturgeschichte, deren zeitliche Dynamik auf der Binnenebene menschlicher Kultur nicht wahrnehmbar sein kann. Naturgeschichte ist wiederum die autopoietische Entwicklung immer ausdifferenzierterer Umwelthanpassungen, gewissermaßen die Ausdifferenzierung funktionaler Systeme. Gerade diese biologische Funktionalität als in der konkreten Physis des Menschen vergegenständlichte Natur und nicht die vitalistische Entität eines ehernen Naturwesens ist der Parameter evolutionsbiologischen Denkens.

Dazu müssen wir uns noch einmal den eingeschränkten, d. h. nichtontologischen Objektivitätsbegriff der Biologie vor Augen führen. Objektiv ist die Adäquanz zwischen Wahrnehmung und Außenwelt insofern, als sie *fitness*, eben Überleben garantiert (vgl. Winckler 1970). Würden jene bestimmten Lichtfigurationen, aus denen wir ein Bild der Außenwelt gewinnen, tatsächlich völlig unabhängig von der realen Beschaffenheit dieser Außenwelt sein, wäre der Organismus nicht überlebensfähig. Bedenkt man die Funktionsgesetze der Evolution, hieße dies nicht zuletzt, dass das menschliche Sehen als vorläufige Endstufe einer Entwicklungsgeschichte von mindestens einigen 100 Millionen Jahren überhaupt gar nicht hätte entstehen können (Abb. 2). Die strenge Ökonomie der Natur kennt eben nur funktionale Anpassungen auf jedem evolutionären Niveau. Jede Abweichung davon ist nicht überlebensfähig. Andererseits ist natürlich jenes Bild der Welt angesichts der potenziellen Reizvielfalt zwischen ultravioletter Strahlung und Hintergrundrauschen ein äußerst reduziertes. Die berühmten Experimente der klassischen Gestaltpsychologie zeigen schließlich, wie leicht es ist, jene Eindrücke so zu manipulieren, dass sie uns orientierungslos und damit außerhalb solcher experimentellen Situationen lebensunfähig machen. Da Evolution selbst ein autopoietischer Prozess ohne Ziel ist, konnte Wahrheit in einem weitergehenden Sinne ohnehin nie ihr Ziel sein. Regulativ war allein die Wahrscheinlichkeit der Auslese. Bei den stammesgeschichtlichen Anfängen auch der visuellen Wahrnehmung ging es niemals um die vollständige Repräsentanz der Außenwelt im Nervensystem des Organismus um ihrer selbst willen. Vielmehr zielte die Richtung der Evolution zunächst auf eine möglichst eindeutige Selektion der für das Lebewesen relevanten Umweltreize, die zu-

gleich einfach genug sein mussten, um von den vergleichsweise geringen Verarbeitungsmöglichkeiten einfach strukturierter Nervensysteme niederer Organismen überhaupt sicher selektiert werden zu können. Die berühmten häufig extrem reduzierten Reizattrappen, mit denen die klassische Ethologie beispielsweise Prägungsverhalten demonstrierte, zeigen, wie leicht solche Reizfigurationen künstlich erzeugt und das Tier getäuscht werden kann. Solange die Umwelt aber in einer das Überleben sichernder Weise abgebildet wird, ist die Wahrnehmung biologisch gesehen objektiv. Die möglichen Täuschungen sind für das Überleben der Art irrelevant, da in der natürlichen

Umwelt das Auftauchen solcher Surrogate – etwa durch die Mimikry eines Raubtieres – in der Regel zu selten ist, um selektive Dominanz zu erlangen. In der Evolution von Wahrnehmung und Denken geht es anstelle ontologischer Adäquanz immer nur um Wahrscheinlichkeit, das heißt eine statistische Richtigkeit einer Information über die Umwelt, also des Abbildes.

Die Ausbildung eines Wahrnehmungssystems beruht wie die aller anderen körperlichen Eigenschaften auf autopoietischen Prozessen ohne jedes Ziel. Die Objektivität einer „Abbildung“ der Umwelt ist deshalb rein funktional die Evidenz des Überlebens: *the survival of the fittest*. Objektivität ist Adäquanz von Bild und Abgebildetem als stochastisch ermittelte Normalität. Die hochkomplexe menschliche Wahrnehmung ist am Maßstab eines ontologischen Kriteriums der „Wahrheit“ gemessen nichts anderes als eine Ausdifferenzierung der „Umwelt“ einer Zecke. Das immer wieder angeführte Beispiel sei dem mit den Mechanismen der Evolution des Nervensystems nicht vertrauten Leser in Er-

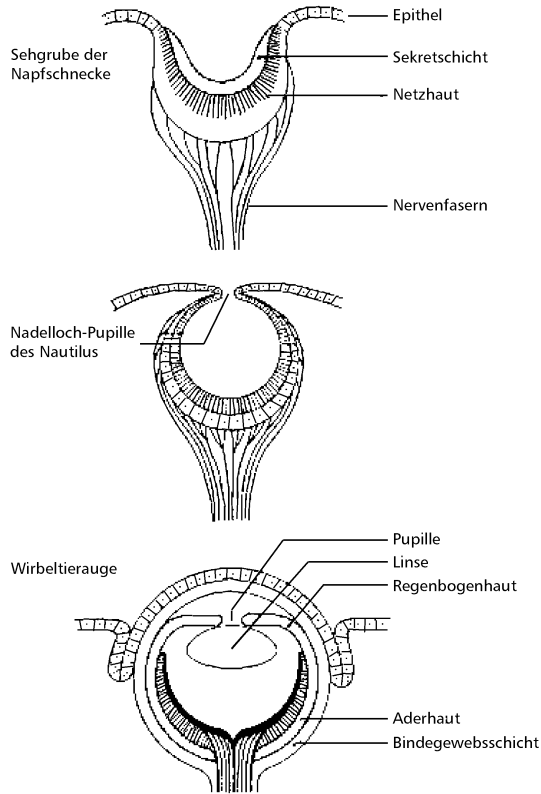


Abb. 2 Stammesgeschichte des Auges, aus Dittfurth 1976

innerung gebracht (vgl. Tinbergen 1952): Die Weltwahrnehmung dieses niedrig organisierten Tieres reduziert sich auf den Geruch von Buttersäure als Indiz für vorüberziehende Warmblüter, an den sich der Schmarotzer, nachdem er Jahre lang – sozusagen weltlos – auf einem Ast verharret hat, „anbeißt“, um in dessen Fleisch seine Brut zu legen. Trotzdem ist auch diese Welt – biologisch gesehen – ebenso relativ objektiv wie eben die unserer alltäglichen Wahrnehmung von Stahlrohrstühlen. Sie reicht, um das Überleben der Art zu sichern, um derentwillen sich seine spezifische Form überhaupt erst ausbilden konnte – denn in der Regel tritt dieser Reiz in der Umwelt der Zecke – eben der Geruch von Buttersäure –, nur in Verbindung mit möglichen geeigneten Wirtstieren auf, wie sich in aller Regel hinter der bestimmten Figuration von Reizen wie sie durch das Guckloch im Amesschen Experiment erscheinen, Stahlrohrmöbel zum mehr oder weniger bequemen Sitzen verbergen.

Die Gestaltpsychologie hat wohl eine Vielzahl von wertvollen Erkenntnissen geliefert, allein arbeitet sie in der Regel mit dem Versagen unserer Wahrnehmung mittels isolierter Wahrnehmungsreize im Experiment. Eine evolutionstheoretische Sicht fokussiert hingegen die zunächst unwahrscheinliche Tatsache, dass in der Regel des Alltagslebens unsere Wahrnehmung funktioniert, und leitet deren Struktur aus der Funktion solcher Umweltabbildung ab. Schon James J. Gibson hat dies aus der Perspektive der Psychophysiologie beklagt:

Die in der Vergangenheit praktizierte Methode der Wahrnehmungsforschung unterscheidet sich grundlegend von der des psychophysischen Experiments. Die Bestrebungen gingen dahin, nach *Diskrepanzen* statt nach *Zusammenhängen* zwischen Reiz und Wahrnehmung zu unterscheiden. Unter der Prämisse, dass Empfindung von Reizung abhängig sei, Wahrnehmung jedoch nicht, bestand das Vorgehen des Experimentators in der Isolierung und Untersuchung dieser Diskrepanzen. [...] Diese Methode arbeitet mit der ‚Verarmung‘ des Reizes oder der Reduktion der optimalen Bedingungen. (Gibson 1973, 30)

Die Apologeten der klassischen Moderne wie Rudolf Arnheim griffen jene „abstrakten Versuchsanordnungen“ gern auf. Nur kann man die Genese der Sinneswahrnehmung nicht aus ihrem Versagen, sondern allein aus ihrer Leistungsfähigkeit ableiten, denn nur als funktionelle Anpassung sichert eine organische Struktur Überleben. Bezeichnenderweise ist das geschilderte Experiment Ames’ eben keines über abstrakte Gestaltungsgesetze, wie sie etwa Arnheim zur Begründung seines abstrakten Formalismus ins Feld führt, sondern ein lebenspraktisches.¹² Wir alle müssen uns in einer Welt bewegen, in der es nun ein-

12 Besonders deutlich in Arnheim 1974.

mal sinnvoll ist, eine Orientierung zu haben, mit der wir uns auf Stühle setzen können, also entsprechende Reizfigurationen als Stühle. Nicht mehr und nicht weniger meint die *relative Objektivität der Abbildung in einem biologischen Sinne*.

Die Vorstellung von einem ursprünglichen Sehen vor seinen repräsentationalen Funktionen ist biologisch unhaltbar und bestenfalls ein künstlerisches Konstrukt, denn das Sehen ist nichts anderes als eine körperliche Anpassung des Organismus an seine Umwelt. Es wäre das gleiche, als würde man behaupten, es gäbe Beine ohne Gehen und Flügel ohne Fliegen.¹³ Ohne Mimesis kein Auge. Die illusionistischen Techniken der abendländischen Kunst sind deshalb genauso objektiv oder relativ wie der Wahrnehmungsapparat, den sie simulieren.

4. Die Gegenständlichkeit des menschlichen Sehens

An dieser Stelle wird sicherlich selbst beim geneigten Leser eine leichte Irritation über eine vielleicht allzu einfach biologisch verkürzende Argumentation auftreten. Zwischen der Wahrnehmung einer Zecke und dem menschlichen Sehen bestehen mehr als bloß graduelle und quantitative Unterschiede. Der Einwand ist berechtigt, nur sind diese Differenzen nicht aus einem Gegensatz von Natur und Mensch zu verstehen, sondern als spezifische Anpassungsleistung dieses höchst entwickelten Säugetiers Mensch. Gerade aus biologischer Sicht bedarf es einer weiteren entscheidenden Überlegung, um die spezifische und einzigartige Wahrnehmungsleistung des Menschen zu verstehen. Ansonsten wäre der Einwand berechtigt, es handle sich um biologischen Reduktionismus, den ich hier schon pejorativ als Biologismus bezeichnete (vgl. zu dieser Unterscheidung Rötzer 1998). Namentlich für die Perspektivdebatte bleibt ja festzuhalten, dass für viele menschliche Lebensfunktionen nicht-zentralperspektivische Darstellungssysteme sehr viel geeigneter, also biologisch objektiver sind als etwa illusionistische Malereien. Man denke nur an die Gestaltung von an rascher Identifikation orientierten Straßensignalen. Worin liegt also die biologische Funktion und Effizienz jener bestimmten gegenständlichen Wahrnehmungsform, welche die Zentralperspektive simuliert? Eine Zecke und auch weit höher entwickelte Tiere können bekanntlich keine Bilder sehen, auf sie allenfalls als Objekte reagieren. Und da der Nährwert der Malerei bekanntlich ein sittlicher ist, verlieren selbst hochentwickelte Säuger leicht das Interesse an jenen merkwürdigen flachen Gebilden, die für sie eben keinerlei Informationen bereitstellen. Gerade eine biologisch angemessene Reflexion der Voraussetzun-

13 Tatsächlich hat ja auch der Strauß nur Flügel, weil seine Vorfahren diese einst für das Fliegen gebrauchten.

gen gegenständlicher Kunst muss also den besonderen Charakter menschlicher Wahrnehmung als einzigartige Adaption der Species Mensch berücksichtigen.

Das Experiment von Ames hat natürlich auf der Ebene der eigentlichen Optik bzw. den entsprechenden neuronalen Strukturen gar nichts mit der Wahrnehmung der Zecke zu tun, denn jene identischen Ansichten unterschiedlicher Objekte, die unser Gehirn dann als gegenständliche Welt wahrnimmt, können von seinen primitiven Nervensystemen gar nicht wahrgenommen werden, es fehlen die neuronalen und optischen Voraussetzungen. Die Fähigkeit, überhaupt so etwas wie eine kontinuierliche vom Lebewesen unabhängige Außenwelt wahrzunehmen, beschränkt sich tatsächlich auf wenige höher entwickelte Wirbeltiere. Die uns selbstverständliche Form einer permanenten Weltwahrnehmung ist wahrscheinlich nur dem Menschen und allenfalls einigen hoch entwickelten Säugern vorbehalten. Jedenfalls ist sie zugleich Voraussetzung als auch Produkt einer in der Natur einzigartigen Entwicklung der Grosshirnrinde. Auch hier kann dieser komplexe und bei weiten noch nicht genügend erfasste Sachverhalt natürlich nur in Hinsicht auf die Frage nach dem Status der Perspektivmalerei angerissen werden. Evolutionsbiologisch muss aber auch diese Fähigkeit, überhaupt so etwas wie überschreitende konstante Weltwahrnehmung zu besitzen, durch einen Lebensvorteil der Gattung begründet werden.

Menschliches Sehen unterscheidet sich von einfacher tierischer Reizreaktion auf Lichtstrahlen nicht nur durch höhere Komplexität, sondern durch die nahezu einzigartige Fähigkeit zur Wahrnehmung einer kontinuierlichen Außenwelt jenseits unmittelbar für die Bedürfnisse des Lebewesens relevanter Reize. Dass Reste der älteren Wahrnehmungsformen dabei durchaus auch im menschlichen Hirn noch ihren Platz haben, zeigen die Mechanismen der Werbung, wenn dort bestimmte Grundmuster – zum Beispiel sexuelle Auslöser – genutzt werden. Doch das menschliche Auge selektiert nicht allein derartige Patterns aus seiner Umwelt – etwa schnelle Bewegungen als Anzeichen unvorhergesehener Bedrohung –, sondern es bildet ein von ihm objektives – also wörtlich „entgegengeworfenes“ – unabhängiges gegenständliches Kontinuum ab, aus dem erst auf einer höheren, und das heißt weniger unmittelbaren, Ebene dann bedeutsame und unbedeutende Ereignisse relativ frei selektiert und interpretiert werden können. Für einen Frosch besteht die Welt im Wesentlichen aus einzelnen bewegten Impulsen, um etwa potenzielle Fressfeinde oder Fliegenbeute zu erkennen. Die für das schmale Verhaltensprogramm nicht relevanten Daten werden überhaupt nicht wahrgenommen, d.h. in neuronale Impulse übersetzt. Zwischen den einzelnen selektierten Reizen bleibt das Hirn „taub“, kurz: die Welt verschwindet. Die Sehnerven des Amphibiums bleiben still. Unsere Zunge kann uns von jener merkwürdigen Stamm- und Zwischenhirnwelt eine leichte Vorstellung geben. Auch wenn wir süß und sauer unterscheiden können, entsteht aus dieser und den wenigen anderen Differenzierungsleistungen dieser, verglichen mit Hören

und Sehen, relativ unmittelbaren Sinnesmodalität keine gegenständlich-kontinuierliche Geschmacksabbildung unserer Umwelt. Versuchen Sie einmal, sich nur mit ihrer Zunge von einem Gegenstand, den sie nicht kennen und keinesfalls auf ein visuelles Desiderat zurückführen können, ein gegenständliches Bild zu machen. Dem Frosch geht es mit dem Sehen ebenso. Und dieses eingeschränkte „Weltbild“ reicht ja für die in seiner natürlichen Umwelt nötige Selektion der Außendaten aus. Beim menschlichen Sehen sind es dagegen objektive, d. h. für das Individuum zunächst neutrale Daten, die erst im Nachhinein im komplexen Verarbeitungssystem des Gehirns ausgewertet werden. Genau dieses Kontinuum macht dann unser aller subjektives Welterleben aus. Natürlich handelt es sich auch bei der menschlichen Visualität als Produkt einer spezifischen Evolution der Primaten und insbesondere der Hominiden, natürlich nur um eine relativ eingeschränkte Auswahl von möglichen Qualitäten der Außenwelt, eben eines bestimmten Ausschnitts aus dem Spektrum des Lichts. Während uns beispielsweise die ultraviolette Strahlung verborgen bleibt, kann die Biene dieselben zwar wahrnehmen, allein fehlt ihr das Großhirn, um daraus eine eigene Welt entstehen zu lassen.

Auch wenn es bedauerlich ist, bleibt festzuhalten, dass Ihr mit einem modifizierten Saurierhirn ausgestatteter Kanarienvogel Sie eigentlich nur hinsichtlich bestimmter isolierter Sinneseindrücke wahrnimmt, und das sind in aller Regel vor allem Signale die mit seinen Fressgelüsten und (missverstandenen) sexuellen Erwartungen zusammenfallen. Sie hingegen nehmen den hübschen Sänger einschließlich seiner reizenden Hüpfbewegungen kontinuierlich wahr. Erst auf einer höheren psychischen Funktionsebene wählen sie aus diesem permanenten Eindruck die relevanten Daten aus. Sie projizieren ihre eigenen Wahrnehmungsformen und freundlichen Empfindungen auf ihren gefiederten Liebling. Selbst wenn sich ihr Weltbild für einen Moment auf den berühmten Popperschen Zahnschmerz reduziert, können sie ihren Vogel noch sehen, wenngleich sie dann wahrscheinlich andere Sorgen haben.

Doch vor Wertungen sollte man sich hüten: Schlicht zum Zeitpunkt der Evolution der Lurche oder der stammesgeschichtlich autonomen Entwicklung des Facettenauges der Insekten bestand weder Möglichkeit noch Notwendigkeit gegenständlicher Weltsicht. Immerhin hat diese nur von uns aus gesehen reduzierte Form der Wahrnehmung dieser Tierklasse eine evolutionäre Kontinuität für Hunderte von Millionen Jahren verschafft, die für den allenfalls fünf Millionen Jahre alten Sonderzweig der Menschwerdung derzeit kaum zu erwarten ist.

Dass unser Reizempfang und seine Verarbeitung im Gegensatz zu einfacheren Lebewesen kontinuierlich ist, hat aber über die neuronalen Strukturen hinaus bestimmte, mit deren Evolution wiederum eng verbundene, physiologische und morphologische Voraussetzungen. Die oben angedeutete notwendige

Übersetzung aller Sinnesdaten in neuronale Impulse verlangt immer Differenzen. Nur Veränderungen der Reize, eben die Differenz zwischen Impulsstärken, erzeugen Information. Eine kontinuierliche Wahrnehmung der Außenwelt setzt also den ebenso kontinuierlichen Empfang solcher Differenzen voraus. Sich wiederholende Reize stellen keine Information dar. Diese Reizarmut ist für primitive Lebewesen angesichts der Vielfalt möglicher Außenreize auch sinnvoll, ist für diese doch überlebenswichtig, die wenigen relevanten Daten aus einem allgemeinen Rauschen herauszufiltern. Erst auf einer sehr weit fortgeschrittenen Stufe der Evolution kehrt sich dies um. Der Mensch besitzt eine besondere organische Struktur, um Dinge auch dann noch wahrzunehmen, wenn sie unbewegt sind. Das so genannte Augenflimmern, welches nicht mit der fokussierenden Bewegung des Augapfels zu verwechseln ist, sorgt dafür, dass permanent, sozusagen künstlich, solche Differenzen selbst bei gleichbleibenden Situationen entstehen. Die künstliche Lähmung dieser feinen augenmuskulären Schwingung, die den Strom der neuronalen Signale aus dem Sehnerv zum Erliegen bringt, führt – wie man durch komplizierte künstliche Stillstellung experimentell nachweisen kann – zum temporären Erblinden. Wenn bei einem Probanden in einem bewegungslosen Ambiente mittels eines komplizierten mit der Augenmuskulatur verbundenen Spiegelsystems das Augenflimmern ausgeglichen wird, so dass „arretierte“ Sehorgane nun tatsächlich stillstehen, geschieht etwas Ungeheuerliches. Nach wenigen Augenblicken versinkt die gegenständliche Welt in eine Art dunstigen Schleier. Führt der Experimentator mit einem einzelnen Arm durch dieses „temporär blinde“ Gesichtsfeld, erscheint der Versuchsperson allein jenes isolierte Bewegungsdetail, eben als abgeschnittener Arm. Dies ist allerdings wenig erstaunlich, wenn man bedenkt, dass nur Reizwechsel vom Sehnerv für das Gehirn in Signale verwandelt werden können. Tatsächlich gehen hier solche eben nur von dem einzig Bewegten, dem isolierten Arm aus. Im Normalfall sorgt dieses Augenflimmern für einen permanenten Wechsel aller visuellen Daten. So erzeugt der Mensch, notwendig jenseits unmittelbarer Reizreaktionen aus bestimmten Figurationen dieses visuellen Signalfusses, permanent Welt.

Dieser Datenfluss muss wiederum im Gehirn gedeutet werden, da er nicht wie bei niederen Organismen eindeutig determiniert ist. Dazu ist die Vielfalt der Reize, die Fülle möglicher neuer Informationen zu groß. Ohne dass hier die konkurrierenden Modelle der Art und Weise der Gestaltwahrnehmung, mit der jene Signale letztlich in subjektive Gestaltqualitäten übersetzt werden, diskutiert werden müssen, kann festgehalten werden, dass die Interpretationen der identifizierten Gestalten wiederum hypothetische Annahmen über die Umwelt bleiben. Besteht die Welt auf der primitiveren Ebene des Stammhirns aus phylogenetisch von der Art erworbenen Reaktionsmustern für wenige Außenreize, ist es die ontogenetisch erworbene Erfahrung, mit der jeder Mensch zunächst

bedeutungslose Reize als gegenständliche Welt identifiziert und in dieser agiert (einführend dazu Gamper 1981, 438ff). In beiden Fällen sind es Hypothesen über die Umwelt. Der evolutionäre Vorteil für die „weltoffene“ Species ist offensichtlich.¹⁴ So muss der Mensch notwendig – unbenommen jeder epistemologischen Problematik – trotz aller Unsicherheit permanent Gegenstände identifizieren, denn diese objektivierende, also relativ subjektunabhängige Funktion des Sehens hat dieses Sehen überhaupt erst evolutionär möglich gemacht. Es sei daran erinnert, dass evolutionsbiologisch eine vorhandene organische Struktur niemals ohne ihre Funktion vorstellbar ist. Das Amessche Experiment zeigt, wie sehr unser Sehen im Normalfall ein deutendes ist, sozusagen eine permanente Erzeugung von Hypothesen über unsere Umwelt. In dem Moment, wo wir durch das Guckloch selbst die erwähnten abstruse Gebilde als Stahlrohrstühle zu erkennen meinen, interpretieren wir zunächst nicht determinierte Sinnesreize gegenständlich. Die Illusion beruht für Gombrich

auf der Annahme, dass die Konfiguration, die man durch das Guckloch sieht, nur *eine* mögliche Deutung haben kann. Wir können die anderen Möglichkeiten deshalb nicht ‚sehen‘, weil wir uns buchstäblich nicht vorstellen können, dass es derartig verrückte Gebilde gibt. Sie haben weder einen Namen noch einen Platz in der Gesamtheit unseres Erfahrungsbereichs. Stühle kennen wir und können sie uns vorstellen. Gewirr sich kreuzender Drähte sind uns nicht ebenso vertraut. (1978, 274)

Nicht nur die visuelle Wahrnehmung im Allgemeinen, wie ich sie beispielsweise auf dem Niveau des Frosches dargestellt habe, sondern auch die spezifische Evolution der menschlichen Wahrnehmung liegt also im selektiven Druck, Umwelt möglichst adäquat abzubilden, begründet. *Das heißt, die Evolution des Sehens selbst ist auf allen Ebenen der Stammesgeschichte nur als Mimesis zu verstehen. Die Besonderheit der menschlichen Wahrnehmung ist ihre spezifische Gegenständlichkeit, die sie anderen unmittelbarer Formen des Reizerkennens überlegen macht, ohne dass diese in Hinsicht auf sehr viel „archaischere“ biologische Funktionen nicht neben solchen höheren „Sinnesleistungen“ weiter und „parallel“ existieren können*, sondern auch weiterhin ihre für das Überleben wesentlichen Funktionen erfüllen. Der evolutionäre Vorteil der Erzeugung eines solchen „objektiven“ Weltbildes gegenüber primitiveren Formen der visuellen Reizverarbeitung ist evident, denn jene Fähigkeit, die Umwelt unabhängig von der unmittelbaren Bedeutsamkeit für das Lebewesen als Kontinu-

14 Vgl. Gehlen 1940. Zum Verhältnis von Moderne und Industriegesellschaft vgl. Gehlen 1965, 34.



Abb. 3 Albrecht Dürer: *Der Zeichner des liegenden Weibes*, aus der *Unterweisung der Messung*, um 1525. In: *Belichtete Welt – Eine Wahrnehmungsgeschichte der Fotografie*. Hrsg. v. Bernd Busch, München/Wien 1989.

um zu erkennen, ermöglicht erst seine einzigartige Orientierungsfähigkeit in nicht determinierten Räumen. Der intelligente Werkzeuggebrauch beispielsweise wird so erst möglich. *Nur diese relative Freiheit des Menschen von äußeren und inneren Reizen erlaubt ihm Distanz zu nehmen und aus dieser Distanz heraus relativ frei zu agieren. Eben dies ist Voraussetzung der Kultur als spezifische biologische Anpassungsleistung der Gattung Mensch. Dies erklärt auch die biologische Funktionalität jenes Augenscheins, den die Illusionsmalerei wie die Fotografie oder neueste Computersimulationen simuliert.* (Abb. 3) *Er ist Voraussetzung unserer Welterkennung. In diesem eingeschränkten Sinne ist das Sehen per se ein Gegenständliches.* Wie tief diese Funktion in unserer Biologie verankert ist, wird eben an der eigenwilligen – von Gombrich so hervorgehoben – Hartnäckigkeit deutlich, mit der die Probanden im Amesschen Experiment selbst nach ihrer Aufklärung über die „wahre“ Beschaffenheit der Stahlgebilde am Schluss doch wider besseres Wissen Stühle sehen müssen. Im übertragenen Sinne – allerdings auf ungleich komplexerer Ebene – werden sie notwendig Opfer derselben Täuschung, der die Zecke im Experiment unterliegt, wenn künstlich erzeugter Geruch von Buttersäure ihre rudimentären Verhaltensprogramme auslöst.

Genau an diesem Punkte kann die biologische Argumentation wieder auf die Ästhetik zurückgeführt werden. Was uns nämlich im Experiment von Ames so verblüfft, ist eigentlich der Normalfall neuzeitlicher Kultur, insbesondere aber der modernen Industriegesellschaften mit ihren reproduzierbaren fotografischen sowie filmischen und digitalen Medien. Genau so wie wir durch das Amessche Loch schauen, betrachten wir jeden Abend, oder doch wenigstens gelegentlich, den Fernsehmonitor und meinen, Realia zu sehen. Noch die berühmte Fotografie der Aufhängung des schwarzen Quadrates von Malewitsch im Ikonenwinkel erscheint uns hartnäckig als illusionistische Fotografie eines Aus-

stellungsraums in Petrograd mit einem Stuhl in der Ecke, wie ihn auch Ames für sein Experiment hätte verwenden können. Selbst wenn uns jemand in einem Kulturmagazin des Fernsehens anhand dieser Fotoikone die Dekonstruktion der Perspektive durch den Suprematismus darlegte, sähen wir unwillkürlich die Illusion eines flachen Bildes in der Tiefe eines noblen Galerieraums oder Sendestudios. Gehen wir um das Gerät herum – weil vielleicht gerade der aufklärende Vortrag eines intelligenten Medientheoretikers gesendet wurde –, stellen wir wohl fest, dass es sich eben doch nur um einen elektrischen Kasten handelt und nicht um eine Art Käfig, in dem alle diese Zwerge verborgen sind. Spätestens bei der Übertragung des nächsten spannenden Fußballmatches fällt man jedoch nicht weniger in die Illusion zurück als die armen Probanden im Amesschen Experiment. Man meint beim Spiel dabei gewesen zu sein.

Kurz: Jener Sonderfall, das Perspektivbild, der eben in der Natur so gut wie nie auftritt, beruht letztlich auf der Simulation der Struktur der menschlichen Optik und deren Übersetzung in neuronale Reizmuster und ist schlicht nichts anderes als die Ausnutzung der Tatsache, dass identische Reizfigurationen auf der komplexen Ebene menschlich-gegenstandsorientierter Wahrnehmung biologisch nicht vorgesehen, weil im extremen Maße unwahrscheinlich sind. Objektiv ist die Zentralperspektive also deshalb, weil sie in einem Grad wie keine bekannte andere Perspektivform den biologischen Apparat in einer Art technischer Mimikry simuliert.

Betrachtet man dies alles also aus der Perspektive der biologischen Anthropologie, bleibt festzuhalten, dass ein so komplexer Mechanismus des Erkennens Produkt eines evolutionären Prozesses ist, in dem keinesfalls Welt um irgendeiner ontologisch-objektiven Realität willen abgebildet wird, sondern Realitätskonstruktion in Hinsicht auf ihre Brauchbarkeit zur Weltbewältigung oder schlicht Überlebenssicherung generiert werden. Namentlich die für die Ausbildung des menschlichen Gehirns so entscheidende und fast einzigartige Fähigkeit zur Konstruktion eines kontinuierlichen gegenständlichen Weltbildes ist dann eine erstaunliche Anpassungsleistung zur Sicherung des Überleben jedes Individuums und der Art. Es ist die Voraussetzung der „Weltoffenheit“ des *Homo sapiens*, der eben nicht mehr unmittelbar einer genetisch determinierten begrenzten Anzahl von Reizen ausgeliefert ist, sondern sich aus der freien Selektion einer ungeheuren Vielzahl unterschiedlichster relevanter und irrelevanter Daten eigene und unendlich flexible Handlungsoptionen schafft. Die relative Objektivität der Illusionsmalerei oder der Fotografie entspricht also der natürlichen Wahrnehmung. Biologisch gesehen, bilden diese die Umwelt nicht weniger objektiv ab, als die Körperform von Haien, Fischen und Delphinen die Strömungsgesetze des Wassers. *Leben ist eben auf jeder Stufe Abbildung der Umwelt. Die Funktionsweise der menschlichen Gegenstandswahrnehmung ist hier eine spezifische und in ihrer Komplexität einmalige Anpassungsleistung.*

Das ist die Biologie der Mimesis und nicht mehr und nur diese wird von der illusionistischen Kunst simuliert.

Akzeptiert man diese Ergebnisse wenigstens in Teilen, so fordern sie einige weitere umfassendere und ergänzende Fragestellungen heraus, die hier nur angedeutet werden können: Gerade die modernen Illusionstechniken sind ja wesentlich komplexer als der hier vorausgesetzte einfache Fall statischer Gegenstandserkennung. Nicht nur das Bewegungsbild, sondern erst recht die komplexe Organisation visueller Kommunikation in der Zeit – man denke nur an den *classical style* oder die Funktionsweisen bildlicher Rhetorik in den neuen Medien – gehorchen vielleicht verwandten, aber wohl kaum identischen Gesetzen und bedürften hier weitergehender psychologischer Fundierung (vgl. Grau 2001). Von der hier nur eingangs angedeuteten Selbsthistorisierung des biologischen Arguments ganz abgesehen, ist aber wohl die entscheidende Frage die nach dem Verhältnis der Zentralperspektive als kultureller Konstruktion – oder besser: symbolischer Form im Sinne Panofskys, wie sie die neuzeitliche Gesellschaft prägte – und ihrer behaupteten anthropologischen Funktionalität (vgl. Panofsky 1974, 99ff). Ganz offensichtlich entscheiden neben technischen Fertigkeiten nicht allein Mimesiskategorien über deren gesellschaftliche Dominanz, sondern ihre Funktionalität in durchaus divergenten sozialen Hinsichten. Insofern ist ihr Gebrauch dann doch nur wieder als soziale Machtpraxe zu verstehen (vgl. Schmitz 2000; 2001). Dies scheint mir für den Geisteswissenschaftler selbstverständlich. Allein ist eine solche Praxe nur in Kenntnis der Funktionalität ihrer Instrumente richtig zu verstehen, will man sie nicht auf den harmlosen Binnendiskurs eines selbstgenügsamen Kunstsystems reduzieren. Und eben zu einer solchen scharfen Analyse wollte diese Darstellung der unerbittlichen Wirkungsgesetze der Evolution, die eben auch unsere Wahrnehmung hervorgebracht hat, einen Beitrag leisten.

Literatur

- Arnheim, Rudolf (1974) *Film als Kunst*. Hamburg: Rowohlt 1932. Neuausg. München: Hanser.
- Bagemihl: Bruce (2000) Tierische Homosexualitäten. Sex – Fortpflanzung – Technologie: Eine Zukunftsgeschichte. In: *S. Next Sex. Sex im Zeitalter seiner elektronischen Überflüssigkeit*. Katalog der Ars electronica 2000. Wien/New York: Springer, S. 103–117.
- Bowlter, David J. (1990) *Der digitale Faust. Philosophie des Computer-Zeitalters*. Stuttgart/München: Klett-Cotta.
- Brock, Bazon (1990) Zur Ikonografie der Gegenstandslosigkeit. In: *Ikonographia*. Festschrift für de Chapeaurouge. Hrsg. v. Achim Preiß u. Bazon Brock. München: Klinckschardt und Biermann, S. 310–317.
- Brock, Bazon (1996) Mediale Artefakte im Zivilisationsprozeß. In: *Inszenierte Imagination. Beiträge zu einer historischen Anthropologie der Medien*. Hrsg. von Wolfgang Müller und Hans Ulrich Reck. Wien/New York: Springer, S. 5–12.

- Clausberg, Karl (1996) Der Mythos der Perspektive. In: *Inszenierte Imagination. Beiträge zu einer historischen Anthropologie der Medien*. Hrsg. v. Wolfgang Müller u. Hans Ulrich Reck. Wien/New York: Springer, S. 163–184.
- Crary, Jonathan (1998) *Techniken des Betrachters. Sehen und Moderne im 19. Jahrhundert*. Dresden/Hildesheim: Verlag der Kunst.
- Desmond, Adrian / Moore, James (1991) *Darwin*. London: Joseph.
- Dittfurth, Hoimar von (1976) *Der Geist fiel nicht vom Himmel. Die Evolution unseres Bewußtseins*. Hamburg: Hoffmann und Campe.
- Edelman, Gerald E. (1992) Bright air, brilliant fire. On the matter of the mind. New York: BasicBooks. Dt.: *Göttliche Luft, Vernichtendes Feuer. Wie der Geist im Gehirn entsteht*. München: Piper 1995.
- Edelman, Gerald E. (1993) *Unser Gehirn – ein dynamisches System. Die Theorie des neuronalen Darwinismus und die biologischen Grundlagen der Wahrnehmung*. München/Zürich: Piper.
- Ewers, Michael (1986) Zeitordnungen des Lebendigen. In: *Zeitbegriffe*. Hrsg. von Gottfried Heinemann. Freiburg/München: Alber, S. 241–258.
- Fellmann, Ferdinand (1998) Von den Bildern zur Wirklichkeit der Bilder. In: *Bild – Bild – wahrnehmung – Bildverarbeitung. Interdisziplinäre Beiträge zur Bildwissenschaft*. Hrsg. v. Klaus Sachs-Hombach u. Klaus Rehkämper. Wiesbaden: Deutscher Universitäts-Verlag, S. 182–195.
- Foucault, Michel (1971) Das Hoffräulein. In seinem *Die Ordnung der Dinge*. Frankfurt: Suhrkamp, S. 31–45.
- Gamper, Valerie (1981) Werden der Persönlichkeit. Reifung und Individuation. In: *Kindlers Enzyklopädie „Der Mensch“*. 4. Begr. v. Herbert Wendt. Zürich: Kindler, S. 438–475.
- Gehlen, Arnold (1940) *Der Mensch. Seine Natur und seine Stellung in der Welt*. Berlin: Junker und Dünnhaupt.
- Gehlen, Arnold (1965) *Zeit-Bilder – Zur Soziologie und Ästhetik der modernen Malerei*. 2. neu bearb. Aufl. Frankfurt/Bonn: Athenäum.
- Gibson, James J. (1973) *Die Wahrnehmung der visuellen Welt*. Weinheim/Basel: Beltz.
- Gombrich, Ernst (1967) [Vortrag am Warburg Institut in einer Reihe über Zeit und Ewigkeit.] In: *Journal of the Warburg and Courtauld Institutes* 27, S. 293–306. Dt. als „Der fruchtbare Moment: Zum Zeitmoment in der bildenden Kunst“. In: Gombrichs *Bild und Auge: Neue Studien zur Psychologie der bildlichen Darstellung*. Stuttgart: Klett-Cotta 1984, S. 40–62.
- Gombrich, Ernst (1978) *Kunst und Illusion. Eine Studie über die Psychologie von Abbild und Wirklichkeit in der Malerei*. München: Belser.
- Grau, Oliver (2001) *Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart. Visuelle Strategien*. Berlin: Reimer.
- Hoffmann, Donald D. (2000) *Visuelle Intelligenz. Wie die Welt im Kopf entsteht*. 3. Aufl. Stuttgart: Klett-Cotta.
- Hofmann, Werner (1966) *Grundlagen der modernen Kunst*. Stuttgart: Alfred Kröner.
- Humphrey, Nicholas (1995) *Die Naturgeschichte des Ich*. Hamburg: Hoffmann und Campe.
- Jahn, Ilse (1990) *Grundzüge der Biologiegeschichte*. Jena: Fischer.
- Kamper, Dietmar (1996) Maschinen sind sterblich wie Leute. Ein Versuch das Telematische wegzudenken. In: *Inszenierte Imagination. Beiträge zu einer historischen An-*

- thropologie der Medien*. Hrsg. v. Wolfgang Müller u. Hans Ulrich Reck. Wien/New York: Springer, S. S.223–230.
- Kuhn, Thomas (1962) *The structure of scientific revolutions*. Chicago: University of Chicago Press.
- Lepenies, Wolf (1976) *Das Ende der Naturgeschichte: Wandel kultureller Selbstverständlichkeiten in den Wissenschaften des 18. und 19. Jahrhunderts*. München: Hanser.
- Lorenz, Konrad (1965) *Über tierisches und menschliches Verhalten. Aus dem Werdegang der Verhaltenslehre 1.2*. München: Piper.
- Malewitsch, Kasimir (1962) Suprematismus – Die gegenstandslose Welt. In seinem *Die gegenstandslose Welt (München 1927)*. Neu hrsg. von Werner Haftmann. Köln: DuMont, S. 43–44.
- Maturana, H.M. / Varela, F. (1987) *Der Baum der Erkenntnis. Die biologischen Wurzeln des menschlichen Erkennens*. Bern/München: Scherz.
- McGinn, Collin (2001) *Wie kommt der Geist in die Materie? Das Rätsel des Bewusstseins*. München: Beck.
- Morris, Desmond (1968) *Der malende Affe*. München: Deutscher Taschenbuch Verlag.
- Panofsky, Erwin (1974) Die Perspektive als symbolische Form. In: *Panofskys Aufsätze zu Grundfragen der Kunstwissenschaft*. Hrsg. v. Hariolf Oberer u. Egon Verheyen, 2. verb. Aufl. Berlin: Bruno Hessling, S. 99–167.
- Paun, Michael (2001) *Grundprobleme der Philosophie des Geistes*. Stuttgart: Klett-Cotta.
- Popper, Karl (1974) Immanuel Kant. Der Philosoph der Aufklärung. In: *Immanuel Kant zu Ehren*. Hrsg. von Joachim Kopper u. Rudolf Malter. Frankfurt: Suhrkamp, S. 335–346.
- Riedl, Rupert (1980) *Biologie der Erkenntnis. Die stammesgeschichtlichen Grundlagen der Vernunft*. Berlin/Hamburg: Paul Parey.
- Rötzer, Florian (1998) *Digitale Weltentwürfe. Streifzüge durch die Netzkultur*. München/Wien: Hanser.
- Schmitz, Norbert M. (1999) Die „Analysen alter Meister“ oder die Modernität der Tradition. In: *Bauhaus*. Hrsg. v. Jeannine Fiedler u. Peer Feierabend. Köln: Könemann, S. 242–243.
- (2000) Bewegung als symbolische Form. In: *Über Bilder Sprechen. Positionen und Perspektiven der Medienwissenschaft*. Hrsg. v. Heinz B. Heller, Matthias Kraus, Thomas Meder, Karl Prümm, Hartmut Winckler. Marburg: Schüren, S. 79–95.
- (2001) Medienzeit als ästhetische Strategie der Moderne. In: *Interaktive Medienkunst*. Hrsg. v. Peter Gendolla, Norbert M. Schmitz, Peter Spangenberg u. Irmela Schneider. Frankfurt: Suhrkamp, S. 95–135.
- Schultz, Walter (o.J.) Der Mensch. Eine Geschichte der Anthropologie. In: *Kindlers Enzyklopädie „Der Mensch“*. Hrsg. von Herbert Wendt. München: Kindler, S. 29–69.
- Thompson, Richard F. (1994) *Das Gehirn. Von der Nervenzelle zur Verhaltenssteuerung*. 2. Aufl. Heidelberg/Berlin/Oxford: Spektrum.
- Tinbergen, Niklas (1952) *Instinktlehre*. Berlin: Paul Parey.
- Winckler, Wolfgang (1970) *Stammesgeschichte und Ritualisierung. Zur Entstehung tierischer und menschlicher Verhaltensmuster*. München: Piper.
- Wölfflin, Heinrich (1915) *Kunstgeschichtliche Grundbegriffe*. München: Bruckmann.

Zu den AutorInnen

Jens Eder, Jg. 1969, Wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Universität Hamburg. Studium der Philosophie, Vergleichenden Literaturwissenschaft, Germanistik und Medienkultur in Stuttgart und Hamburg. Diverse Arbeiten im Drehbuch- und Texterbereich, Filmkritiken. Aufsätze und Vorträge zur Medien- und Filmtheorie. Dissertation über Buchveröffentlichungen: *Dramaturgie des populären Films* (Hamburg: Lit Vlg. 1999), sowie als Hrsg.: *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre* (Hamburg: Lit Vlg. 2002).

Britta Hartmann, geb. 1966, von 1993 bis 2001 Wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Hochschule für Film und Fernsehen „Konrad Wolf“ in Potsdam-Babelsberg, arbeitet an einer Dissertation zur Dramaturgie und Textpragmatik des Filmanfangs, Redakteurin von *Montage/AV*, Mitherausgeberin (zus. mit Jörg Frieß und Eggo Müller) von *Nicht allein das Laufbild auf der Leinwand... Strukturen des Films als Erlebnispotentiale* (Berlin: Vistas 2001), Aufsätze zu Filmtheorie und -analyse.

Vinzenz Hediger, geb. 1969, Dr. phil. Oberassistent am Seminar für Filmwissenschaft der Universität Zürich. Längere Forschungsaufenthalte in den USA. Publikationen: *Verführung zum Film. Der amerikanische Kinotrailer seit 1912* (Marburg: Schüren 2001); *Home Stories. Neue Studien zu Film und Kino in der Schweiz* (Marburg: Schüren 2001, als Mitherausgeber).

Inga Lemke, geb. 1960, Dr. phil, z.Zt. Vertretungsprofessorin für „Medienästhetik“ im Fachbereich Kunst und Musik an der Universität Paderborn. Mehrjährige Mitarbeit am Sonderforschungsbereich „Bildschirmmedien“ an der Universität Siegen, freiberufliche journalistische Tätigkeit und zweijährige Visiting Scholarship an der New York University. Publikationen: *Documenta-Dokumentationen* (Marburg: Jonas 1995); *Theaterbühne-Fernsehbilder* (Anif/Salzburg: Müller-Speiser 1998).

Gerhild Nieding, Priv. Doz. Dr., geb. 11.01.1964, Psychologisches Institut III: Methodenlehre, Entwicklungspsychologie, Pädagogische Psychologie; Univer-

sität Münster. Forschungsschwerpunkte in den Bereichen Kognitive Psychologie, Medienpsychologie, Entwicklungspsychologie. Zahlreiche Veröffentlichungen zu medienwissenschaftlichen und entwicklungspsychologischen Themengebieten. Autorin von *Ereignisstrukturen im Film und die Entwicklung des räumlichen Denkens* (Berlin: Sigma 1997) und von *Die Entwicklung mentaler Repräsentationen beim Textverstehen von Kindern* (Göttingen: Hogrefe 2002).

Peter Ohler, Priv. Doz. Dr., geb. 21.05.1956, Lehrstuhl für Psychologie, Universität Passau. Forschungsschwerpunkte in den Bereichen Kognitive Psychologie, Kognitive Filmpsychologie, Medienpsychologie und -theorie, Spiel- und Evolutionspsychologie. Zahlreiche Veröffentlichungen zu unterschiedlichen medienwissenschaftlichen Themengebieten: z. B. Film, Computerspielen, Benutzungsoberflächen, Hypermedia. Autor von *Kognitive Filmpsychologie* (Münster: MakS Publikationen 1994) und von *Spiel, Evolution, Kognition* (Bad Heilbrunn: Klinkhardt 2002).

Karl N. Renner, geb. 1949, Dr.phil. Professor für Fernsehjournalismus am Institut für Publizistik Abt. II (Journalistisches Seminar) der Universität Mainz. Publikationen: *Der Findling. Eine Erzählung von Heinrich v. Kleist und ein Film von George Moorose. Prinzipien einer adäquaten Wiedergabe narrativer Strukturen* (München: Fink 1983); Der „Salomon-Effekt“ als Herausforderung der Fernsehmacher. Zur Gestaltung von Magazinbeiträgen (in: *Arbeitshefte Bildschirmmedien* 48, S. 61–78); Die Text-Bild-Schere. Zur Explikation eines anscheinend eindeutigen Begriffs (in: *Studies in Communication Sciences* 1,2, 2001, S. 23–44) Daneben zahlreiche fernsehjournalistische Beiträge, Features und Dokumentationen.

Dr. Norbert M. Schmitz, Professor für Ästhetik an der Muthesius-Fachschule für Kunst und Gestaltung, Kiel. Kunst- und Medienwissenschaftler. Lehrtätigkeiten an Universitäten und Kunsthochschulen in Wuppertal, Bochum, Linz und Zürich. Publikationen: *Kunst und Wissenschaft im Zeichen der Moderne* (Weimar: VDG 1994); zuletzt: Bewegung als symbolische Form. In: *Über Bilder Sprechen. Positionen und Perspektiven der Medienwissenschaften*. Hrsg. v. Heinz B. Heller u.a. (Marburg 2000, S. 79–98); Der Film der klassischen Avantgarde oder die gescheiterte Autonomie des Kinos. In: *Aufbruch ins 20. Jahrhundert. Über Avantgarden*. Hrsg. v. Heinz Ludwig Arnold (München: Boorberg 2001, S. 138–154); Mitherausgeber von *Formen interaktiver Medienkunst* (Frankfurt: Suhrkamp 2001).

Jörg Schweinitz, geb. 1953, Studium der Kultur- und Kunstwissenschaft sowie Promotion zur Filmästhetik an der Universität Leipzig. 1985 bis 1993 Mitarbeit

in der Forschungsabteilung Film an der Akademie der Künste zu Berlin (Ost); 1993/94 Research Fellow an der Princeton University, danach im Projektarbeit an der Universität Potsdam. Seit 1996 Gast- oder Vertretungsprofessuren an der Universität Klagenfurt, der Freien Universität Berlin, der Philipps-Universität Marburg, der University of Chicago sowie derzeit an der Ruhr-Universität Bochum. Mitherausgeber der Zeitschrift *Montage/AV*. Publikationen vor allem zur Filmtheorie und ihrer Geschichte, u. a. *Prolog vor dem Film* (Leipzig: Reclam 1992); die deutschsprachige Erstedition von Hugo Münsterberg: *Das Lichtspiel* (Wien: Synema 1995) sowie *Stereotyp und Film* (als Habilitationsschrift in Konstanz vorgelegt).

Jan Sellmer, M.A., geb. 1969. Lebt und arbeitet als Filmwissenschaftler und Publizist in Kiel. Publikationen zu filmwissenschaftlichen Themen. Arbeitet derzeit vor allem zur Krankheitsthematik in Film und Fernsehen.

Wolfgang Struck, Dr. phil. habil., Oberassistent am Institut für Neuere deutsche Literatur und Medien der Universität Kiel, Publikationen zu literatur-, film- und fernsehwissenschaftlichen Themen. Verfasser von *Konfigurationen der Vergangenheit: deutsche Geschichtsdramen im Zeitalter der Restauration* (Tübingen : Niemeyer 1997).

Hans J. Wulff, geb. 1951, Professor für Medienwissenschaft an der Christian-Albrechts-Universität Kiel. Dr. phil., Film- und Fernsehwissenschaftler. Nach dem Studium acht Jahre kommunale Kino- und Fernseharbeit. Als Wissenschaftlicher Rat zunächst im Studiengang Publizistik, dann in der Theaterwissenschaft an der Freien Universität Berlin. Ausbildung als Linguist, Pädagoge und Philosoph. Zahlreiche Publikationen zu semiotischen, filmtheoretischen und fernsehwissenschaftlichen Fragen, darunter diverse bibliographische Arbeiten. Mitherausgeber der *Montage/AV*. Bücher: *Zur Textsemiotik des Titels* (Münster: MakS Publikationen 1978); *Die Erzählung der Gewalt* (Münster: MAkS Publikationen 1985); *Psychiatrie im Film* (Münster: MakS Publikationen 1995); *Darstellen und Mitteilen* (Tübingen: Narr 1999).

Peter Wuss, Prof. Dr. sc. phil., lehrt an der Hochschule für Film und Fernsehen „Konrad Wolf“ in Potsdam-Babelsberg. Autor der Bücher: *Das offene Filmkunstwerk* (Berlin: DEFA 1985), *Die Tiefenstruktur des Filmkunstwerks* (Berlin: Henschel 1986, 1990), *Kunstwert des Films und Massencharakter des Mediums. Konspekte zur Geschichte der Theorie des Spielfilms* (Berlin: Henschel 1990), *Filmanalyse und Psychologie. Strukturen des Films im Wahrnehmungsprozess* (Berlin: Sigma 1993, 2000).

Index

A

action readiness 126f, 129
Affekt 93–107
Affektepisode 101, 112
Affektives Feld 93
Affektmanagement 116, 135
Affektsteuerung 161ff
Aktivität 17f, 45f
Aktualgenese 11f, 34f, 111
Altman, Rick 86
Angst 51f
ANKOR JETSCHTSCHES ANKOR (DA
CAPO –NOCH EINMAL MIT GE-
FÜHL) 93–107
Antizipation 24ff, 96, 99, 166f
Apparatus 47
appraisal theory 48f, 126, 129, 134f
Automatisierung 80

B

Bates, The: BILLIE JEAN 148–151
Baudry, Jean-Louis 46
Bedeutung 52ff
Begehren 50, 55f
Benigni, Roberto 123–142
Berlyne, Daniel 126f
Bewusstheit 15f, 29, 114
BILLIE JEAN (The Bates) 148–151
Biologie 189–214
Blick in die Kamera 146
Bordwell, David 53f
Brinckmann, Christine Noll 116f
Bruner, Jerome 52f, 54

C

Campbell, Joseph 81
Carroll, Noël 48
Cawelti, John 81
Clickdetektionslatenz 16f
Computermetapher 47f
continuity 14f, 20
cue 47f
Currie, Gregory 105

D

DA CAPO –NOCH EINMAL MIT GE-
FÜHL 93–107
default value 25, 116
Detektionslatenz 15, 16f
Diskrepanz, Diskrepanzbewertung
128, 131
Diskursuniversum 75f
Distanz, Distanzierung 97f, 114, 115
Dramaturgie 59, 146ff
Dualismus 73f

E

Einfühlung 109–121
Einstellungsgröße 16f
Ellipse 26ff, 32, 66
Elsaesser, Thomas 86
Emotion 32ff, 48f, 95, 123–142
Emotionen von Zuschauer 95, 100
Emotionen von Figuren 33, 109–121,
166f
Empathie 109–121
Ereignis 161

Erlebnis 153f
 Erregung 128f, 132, 153f
 Erwartung 16, 24ff, 126, 134
 Erzählte Welt 66, 88f
 Evolution 189–214
 Evolution 80, 91
 Exposition 60, 71, 130

F
 Familienähnlichkeit 87
 Fetisch 46
 Figur 93–107, 109–121
 Film und Psychologie 7f
 Filmanfang 59–78, 163f
 Filmende 104ff
 Flow 153f
 Form-Inhalts-Korrespondenzgitter 13
 Frijda, Nico 48, 128

G
 Genre 25, 30, 66f, 79–91, 133ff, 150, 167
 Geschichten 54f
 Gestaltbildung 76
 Gewalt 66f
 Gleichzeitigkeit 19
 Gombrich, Ernst 194ff
 Grenzüberschreitungstheorie 155ff
 Großaufnahme 16f

H
 HANA-BI 59–78
 Handlung 153–174
 Handlungsziele von Figuren 28f, 115f
 HEIMWEH DES WALERJAN WRÓBEL,
 DAS 154–174
 Hybridgenre 84, 88f
 Hybridität 76f

I
 Illusion 200ff, 209
 impliziter Autor 67

Inferenz 23f, 33, 59f
 Informationsaufnahme 9ff
 Informationspsychologie 9ff
 Informationsstrategie 60, 68ff, 76f
 Informationssuche 69f
 Initialisierung 62ff
 Initiation 59ff
 Instruktion 27
 Intentionalität 102, 117f, 120
 INTERCOURSE WITH 175–188
 Interpretation 53
 IRON HORSE, THE 89ff
 Ironie 104f

K
 Kameraperspektive 14
 Kaminsky, Stuart 82
 Kastrationsangst 45f
 Kausalität 131f
 Kinder 17ff
 Kitano, Takeshi 59–78
 Kognition 7, 9–40, 42, 44f, 125f
 Komik 96, 98, 136ff
 Kommunikation(smodell) 10f
 Konflikt 129ff
 Konfrontation 61
 Konterkarierung 98f
 Kontrakt, kommunikativer 75
 Konventionalität 87f
 Körper 147, 149, 181ff
 Kultur 54f, 118

L
 Lakoff, George 87f
 Latenz, 15f, 33, 53, 134f
 LEBEN IST SCHÖN, DAS 123–142
 Lernen 17ff
 Lotman, Jurij M. 155ff

M
 Mandler, George 128

männlicher Blick 45f, 150
Maskenverfahren 21
Melodrama 85f
mentale Repräsentation 9, 30f
Metz, Christian 43f, 46
Mimesis 202ff
Modus, narrativer 62, 65ff
mögliche Welt 88f, 133
Montage 14ff, 19, 50f
mood 71ff, 103, 104
Moral 55, 113, 115, 119f, 123f
Motiv 72f, 89ff, 156ff, 167ff
motor mimicry 112
Mulvey, Laura 44f
Musatti, Cesare 43
Musik 71f, 103, 170ff
Mythos 80f

N, O

normatives Feld 66
Offenheit 29, 76
online 11, 24f, 27, 29f
Orientierung 18f
ostranenie 65, 136

P

PAR LE TROU DE SERRURE (PEEPING TOM) 144–148
Paradox der Fiktion 110
Parallelismus 95
Parallelmontage 19
Passivität 17f
PEEPING TOM 53, 144–148
Performance 175–188
Perspektivenkoordination 20ff
Perversion 46, 49
Plot Point 131, 132
Point-of-view-Montage, (POV) 144ff
Polygenre 135ff
Pragmatik 75f, 112f, 115, 146, 148
Problemlösung 131

Prosoziale Effekte 14
Prototyp 87f
Prozessanalyse 60
PSYCHO 148ff
Psychoanalyse und Film 41–58
Psychologie und Film 7f, 9–40, 41–58
psychophysiologische Effekte 132f
Puzzle-Struktur 69f

R

Raum 20ff, 31f, 155ff
Realismus 114f
Reflexivität 118, 143–151, 186f
Regression 46
Repräsentation 30f
Rhetorik 154–174

S

Schematheorie 49f
Schließung 51, 118f
Schnittdetektionslatenz 15, 16
Schübel, Rolf 154–174
Schuss-Gegenschuss 50f
Sehen 143–151, 189–214
semantischer Raum 155ff
Semiotik 115
Situationsmodell 11f, 31f
Smith, Greg 103
Sousa, Ronald de 55
Spannung 139
split screen 22ff
Staiger, Jenette 54
Stereotyp-Reihe 89ff
Stereotype 84f
Subjekt 47
subjektive Kamera 14, 51f, 55, 144ff
Suspense 51f
Suture 50ff
Symbol, Symbolik 72f, 113
Sympathie 96, 119f
Symptom 53

System 9
Szene 17f

T

Tan, Ed 49, 100, 105f, 127
Thema, thematischer Diskurs 68, 70,
71ff, 73f
Titelsequenz 71ff
Todorowski, Pjotr 93–107
topographischer Raum, Topographie
155ff
Traum 168f

U

Überraschung 51f
UNION PACIFIC 89ff
updating 13, 16, 33

V

Valenz 101
Video, Video-Kunst 175–188
Videoclip 150

VITA É BELLA, LA 123–142
Vogler, Christopher 81
Vorinformation 26ff, 32
Voyeur 46, 143–151

W

Wahrnehmung, visuelle 202ff, 206ff
Western 82f
WILD WILD WEST 90f
Wilke, Hannah, 175–188
Wissen 13, 16, 31
Wittgenstein, Ludwig 87
Wohlgeformtheit 15f, 19
Wright, Bill 86
Wulff, Hans J. 76
Wunsch 96, 118
Wuss, Peter 50

Z

Zeit 19
Zeitreihenanalyse 18f
Zentralperspektive 190ff, 194ff, 211f