

Peter Wuss

# Ein kognitiver Ansatz zur Analyse des Realitäts-Effekts von Dogma-95-Filmen

## I. Faszinierender Reiz

Wenn die Cineasten in letzter Zeit mit zunehmendem Interesse auf die neuere Filmproduktion Skandinaviens schauen, speziell jene Arbeiten dänischer Filmemacher, die im Umkreis des bekannten Manifests Dogma 95 entstanden sind, so ergibt sich dadurch auch eine Herausforderung für die Filmtheorie. Denn die Faszination jener Filme ist nicht allein durch deren Inhalte bestimmt, etwa durch die Entdeckung des Menschen in seinem widersprüchlichen und an Emotionen reichen Spontanverhalten, sondern sie scheint auf einem eigentümlichen und schwer definierbaren Reiz zu beruhen, der zugleich mit einer Entdeckung oder Erneuerung der filmspezifischen Mittel zu tun hat, die bei der Darstellung feinsten Nuancen im menschlichen Fühlen und Handeln zur Anwendung kommen. Bestimmte Eigenheiten des filmischen Ausdrucks, für die sich lange Zeit kaum jemand interessierte, stehen plötzlich im Zentrum der Aufmerksamkeit und verlangen nach einer genaueren Erklärung. Denn was in jenen Filmen auf den ersten Blick nur als unübliches Aufnahmeverfahren in Erscheinung tritt, bei dem es zu einer forcierten Nutzung der Handkamera kommt, erweist sich bei näherem Hinsehen als folgenreich für das Ganze: Die Kamera gibt nicht nur eine Erzählung weiter, sondern das von ihr erfaßte visuelle Geschehen gewinnt einen Eigenwert, ohne den die Geschichte oft schwerlich begreifbar ist.

Nicht zuletzt dank dieser filmspezifischen Mittel scheint der Zuschauer emotional aufgewühlt, erlebt eine pulsierende innere Aktivität, die ihm zudem das vom Film dargebotene Leben in bestimmten Momenten und Details oft außerordentlich echt und wahrhaftig vorkommen läßt. Ein intensiver Eindruck von Authentizität stellt sich für ihn her, der – wenngleich oft nur kurzzeitig und flüchtig – immerhin dazu führt, daß er den Personen auf der Leinwand unwahrscheinlichste Dinge abnimmt und ihnen willig in Situationen folgt, die er im Leben wohl kaum so akzeptieren würde.

Was den sogenannten Realitäts-Effekt oder Authentie-Eindruck betrifft, so ist er eine Besonderheit der Filmrezeption, genauer, der Rezeptionsprozesse audiovisueller Medien, und generell stellt er weder für Praxis noch Theorie etwas so Neues dar.

Auch früher hat es immer wieder Individual- und Gruppenstile des Films gegeben, die sich um Lebensnähe der gezeigten Vorgänge bemühten. Das wohl offensichtlichste Interesse am Realitäts-Effekt artikulierte sich im Zusammenhang mit einem ästhetischen Realismus-Konzept, wie es zwar auch von anderen Kunstgattungen in Anspruch genommen wurde, für die Darstellungen des Films jedoch besonders angemessen schien.

In diesem Sinne betonte die *Theorie des Films* von Siegfried Kracauer (1985) die starke Affinität, die zwischen essentiellen Ausdrucksmitteln des Films und einer realistischen Grundtendenz bestehe. Das dort entwickelte Signalement, das den filmspezifischen Ausdruck an bestimmte Eigenschaften der dargestellten Objektwelt band, brachte fünf Affinitäten des Films, die meistens schon aus der Fotografie stammten, mit der Spezifik der Kunstgattung in Zusammenhang. Seither haben Schlagworte wie „ungestellten Realität“, „Zufälligkeit“, „Endlosigkeit“, „Unbestimmbares“ und „Fluß des Lebens“ die Diskussion über die Filmspezifik mitbestimmt.

Am Formengut des Neorealismus etwa ließ sich eine solche Charakteristik sehr gut festbinden. Künstlerische Aktionsprogramme in dieser Richtung, wie sie von Rossellini oder Zavattini formuliert wurden, bezeugen dies deutlich. Doch auch der länderübergreifende dokumentarische Spielfilmstil, der, beeinflusst durch das *cinéma vérité*, in den 60er Jahren im Osten Europas entstand, tendierte zu einem ähnlich gearteten Verständnis des Realitäts-Effekts.

Im Diskurs von Praktikern, Kritikern und Theoretikern des Kinos besteht darum bis heute die Neigung, den Realitäts-Effekt des Films an einen bestimmten Formenkanon zu binden, der sich dem Realismus-Konzept verbunden fühlt und stilistisch die Nähe zum Dokumentarfilm sucht. Selbst das am 13. März 1995 unterzeichnete Dogma-Manifest, das bei allem Humor deutlich professionelle Intentionen fixiert, weist merkwürdige Ähnlichkeiten zu den Aktionsprogrammen dokumentarischer Stilistiken früherer Zeiten auf. In dem von Lars von Trier, Kristian Levring, Thomas Vinterberg und Sören Kragh Jacobsen unterzeichneten Papier wird ja u.a. proklamiert:

- 1) daß man an Originalschauplätzen drehen wolle, 2) daß der Ton nicht unabhängig vom Bild produziert werden solle, 3) daß man ausschließlich die Handkamera nutzen wolle, 4) bei den Farbaufnahmen keine spezielle Beleuchtung akzeptiere, 5) optische „Spielereien“ ablehne, 6) keine oberflächlichen Aktionen gestatte, 7) den Film hier und heute spielen lasse und 8) keine Genrefilme akzeptiere (vgl. Forst 1998, 166).

Auch wenn die Filmemacher ähnlich rigoros wie die Vertreter des Neorealismus oder des Dokumentarischen Stils ihren Protest gegen die künstlichen konventionellen Mittel des Mediums artikulierten, die sich wie eine störende Schicht zwischen Darsteller und Publikum gestellt haben, so daß man gehalten sei, den Film wieder „nackt auszuziehen“ (Vinterberg 1999b, 32) und „eine Art Reinigung“ vorzunehmen (Vinterberg 1999b), sind die Dogma-Filme doch sehr viel anders angelegt, als man dies von früher kennt. Trat der Realitäts-Effekt um die Jahrhundertmitte gleichsam dominant und pur auf, so daß er mit den anderen Stilkomponenten zu einer unauflöselichen, homogenen Einheit verschmolz, die dafür sorgte, daß die Filme der erwähnten Richtungen in ihren Gestaltungs- und Wirkungsweisen nahe an den Dokumentarfilm rückten, so war jetzt von dem früheren Dokumentarismus kaum mehr etwas spürbar. Die Filme aus Dänemark stellten eher ihre Fiktionalität und Künstlichkeit aus. Von Triers Arbeiten *BREAKING THE WAVES* (eine Art Vorläufer der Dogma-Filme) und *IDIOTEREN* sowie Vinterbergs *FESTEN* die hier stellvertretend für die ganze Richtung stehen sollen, bieten zwar genaue Detailbeobachtungen der Lebenswelt (die verblüffend in ihrem hohen Wahrscheinlichkeitsgrad sind), aber diese vermischen sich mit offenen Fiktionen künstlicher Welten (von ebenso hoher Unwahrscheinlichkeit). Dies sorgt für eine Brechung der Authentie-Eindrücke bzw. modifiziert dieselben. Und statt jene früher angestrebte, distanziert beobachtende Haltung des Zuschauers herzustellen, provoziert die Kamera jetzt eine permanente innere Unruhe, so daß statt schöner Gelassenheit eher hektische Orientierungsreaktionen herbeigeführt werden.

Kann sich ein Realitäts-Effekt unter solchen Bedingungen überhaupt einstellen?

Schon Christian Metz äußerte in ähnlichem Zusammenhang unmißverständlich: „Der Realitätseindruck ist eine Komponente sowohl des Realismus als auch des Phantastischen im filmischen Inhalt“ (1972, 61). So gern man dieser Ansicht zustimmen möchte, so schwer fallen doch genaue wissenschaftliche Belege, denn bereits der empirische Nachweis des Phänomens ist ein Problem. Schon in methodischer Hinsicht ist es nicht einfach, den Realitäts-Effekt innerhalb der komplexen filmischen Gesamtwirkung zu isolieren, um ihn objektivieren und psychologisch bewerten zu können. M.E. können kognitionspsychologische Modelle hier mehr Klarheit schaffen.

## II. Filmische Beobachtung und Entdeckung von Invarianten

Der Realitäts-Effekt oder Authentie-Eindruck bezeichnet ein Phänomen der Rezeption. Bestimmte Erscheinungen der Realität, die der Film auf die Lein-

wand bringt, werden einem ungemein deutlich bewußt. Sie erscheinen einem dabei außerordentlich lebensähnlich und authentisch, so daß man gelegentlich sogar den Eindruck hat, sie im wirklichen Leben kaum je so unmittelbar wahrgenommen zu haben.

Technisch gesehen hängt die besondere Abbildqualität des Films damit zusammen, daß vermöge der kinetisierten Fotografie ein bestimmter Anteil optisch relevanter Reizkonfigurationen aus der physischen Realität auf dem Filmstreifen festgehalten, reproduziert und dann wieder rezipiert werden kann, und zwar zeitgenau. In Anlehnung an Bazin sprach der Regisseur Tarkovskij daher von einer „versiegelten Zeit“ des Films und urteilte über dessen neues ästhetisches Verfahren, daß „der Mensch damit eine Matrix der *realen Zeit*“ erhalten habe (1989,67f; Hervorhebung im Original). Tarkovskij schreibt: „Das filmische Bild ist also seinem Wesen nach Beobachtung von Lebensfakten, die in der Zeit angesiedelt sind, die entsprechend den Formen des Lebens selbst und dessen Zeitgesetzen organisiert werden“ (74).

Der aus der Sicht des Praktikers für das Verständnis des Films so wesentliche Zusammenhang zwischen Zeitablauf und den beobachteten Lebensfakten spielt in den Überlegungen des Psychologen James J. Gibsons gleichfalls eine zentrale Rolle. Wie kein anderer schafft es Gibson in seinem Buch *Wahrnehmung und Umwelt. Der ökologische Ansatz in der visuellen Wahrnehmung* (1982), die Prinzipien von Geschehenswahrnehmung und Entdeckung von Invarianz in der Realität miteinander zu verbinden und auch die Filmrezeption entsprechend zu interpretieren.

Wahrnehmung als Extraktion oder „pick up“ von Information wird von Gibson als kontinuierlicher Akt verstanden, als eine Aktivität des Menschen, die lebenslang nicht aufhört, und es sind Strukturinvarianten der Realität, die der Wahrnehmende dabei aus dem Fluß des Reizgeschehens aufnimmt (1982, 266). So wird Gibsons Theorie der visuellen Wahrnehmung gleichsam zu einer „Entdeckungstheorie von Invarianz“ (268). Beobachtung der Realität ist dabei an die Matrix der Zeit gebunden.<sup>1</sup>

1 „Unter einer Invariante wird jede Funktion, Zahl oder Eigenschaft verstanden, die bei gewissen Transformationen oder allgemeiner bei Abbildungen unverändert, d.h. invariant bleibt“, heißt es im mathematischen Kontext (Gellert/Kästner/Neuber 1977, 261) über diesen Elementarbereich, der auch für Psychologie und Epistemologie höchst bedeutsam scheint. Denn indem die Invarianzen sich über Homomorphie, über Gleichverhalten unterschiedlicher Strukturen definieren, schaffen sie einen methodischen Ansatz auch für die Objektivierung derselben innerhalb mentaler Prozesse. Dies gilt folglich auch für die Filmwahrnehmung. Bilder eröffnen laut Gibson ein Wissen aus zweiter Hand, gleichermaßen die Bilder des Films. Auch dort werden laut Gibson die Invarianzen aus dem Fluß der optischen Anordnung extrahiert,

Indem die invarianten Momente im Reizangebot aufgefunden werden, setzt dann das Wahrnehmungslernen ein, das Gibson als „fortlaufende Übung“ interpretiert, „die Aufmerksamkeit gezielt auf jene Information zu richten, die im Reizangebot enthalten ist“ (1973, 329).

Daß der Film unsere Sinne geschärft und eine Vertiefung der Apperzeption zur Folge gehabt hat, wurde schon in den dreißiger Jahren von Walter Benjamin (1984, 427) bemerkt. Die Möglichkeiten für eine Vertiefung der Apperzeption über die Invariantenextraktion des technischen Mediums lotet der Film immer weiter aus. Den Zeitgenossen Lumières erschien er als eine Attraktion, weil er „das Zittern der vom Wind erregten Blätter“ zeigte (Kracauer 1985, 11), später waren es die „unbeabsichtigten Gebärden und andere flüchtige Eindrücke“ (11), die über den Film plötzlich jäh bewußt gemacht werden konnten.

Auch in den neuen Filmen aus Dänemark geht es in hohem Maße um solche anscheinend unbeabsichtigten Gebärden und Spontanreaktionen, die präzise beobachtet sind. Doch diese werden dem Zuschauer im Umfeld konflikträchtiger Verhaltensmuster in einem Akt gezielter Invariantenextraktion vor Augen geführt. In *BREAKING THE WAVES* etwa wird die Heldin dabei beobachtet, wie sie in einer bigotten Umgebung emotional aufrichtig und offen für ihre Liebe zu leben sucht. Immer wieder wird dabei das gleiche Grundmuster des Verhaltens variiert, der Wunsch, Gutes zu tun und für die Liebe jedes Opfer zu bringen. Wenn im Fortgang des Geschehens ihre naive Unbedingtheit in blinde Hingabe an eine *idée fixe* umschlägt, die sie zu einem Borderline-Fall werden läßt, dann wird damit ein widersprüchliches Moment des Verhaltens als Invariante herausgestellt, wie es so niemals auf die Leinwand und ins öffentliche Bewußtsein gelangte. Im Sinne von Gibson hat hier die Kamera eine Entdeckung von Invarianzen der Wahrnehmung vorangetrieben, unter Zuhilfenahme ungewöhnlicher Verfahrensweisen übrigens, auf die später noch eingegangen werden soll.

In Thomas Vinterbergs *FESTEN* wird ein eigentümliches Gruppenverhalten gezeigt: Die Teilnehmer der Geburtstagsfeier eines patriarchalischen Hotelbesitzers erfahren aus dem Toast, den sein Sohn auf den Jubilar ausbringt, daß dieser seine Kinder einst sexuell mißbraucht hat, doch sie ignorieren dieses Faktum, obschon es mehrfach an sie herangetragen wird. Auch hier ist es eine Invariante des Verhaltens in der Lebenswelt, die der Film sorgsam zu einer solchen der Wahrnehmung werden läßt.

was übrigens zur Folge hat, daß er die bewegten Bilder des Films in ihrer Geschehenswahrnehmung als Grundform der bildlichen Darstellung ansieht und nicht das stehende oder angehaltene Bild der Fotografie oder Malerei, das eher als Spezialfall zu gelten hätte.

In von Triers IDIOTEREN schließlich ahmen junge Leute aus gesicherten Verhältnissen in der Öffentlichkeit das Verhalten von geistig Behinderten nach, dabei gleichermaßen die Konfrontation mit der Gesellschaft und ihrer eigenen Lebensweise provozierend. Auch hier wird ein ganz spezifisches widersprüchliches Verhaltensmuster über Invariantenextraktion verdeutlicht. In jedem Falle findet beim Zuschauer ein Wahrnehmungslernen statt, das freilich komplexere Reizmuster umfaßt als sie von Gibson beschrieben worden sind.<sup>2</sup> Wie Anderson (1996, 42) gezeigt hat, entspricht Gibsons Verständnis von Invariantenextraktion dem Wahrnehmungszyklus von Ulric Neisser (1979, 55), der über eine Verifizierung von Hypothesen zur Ausbildung kognitiver Schemabildung führt, es konvergiert mit Vorstellungen von David Marrs (1982) Computational Theory usw.

### III. Zur Modellierung des Realitäts-Effekts

Mit der Wiederholung invarianter Reizmuster und ihrer Aneignung über einen Lernprozeß verändert sich der Status der kognitiven Schemabildung.

Bereits Ulric Neisser hat darauf hingewiesen, daß perzeptive Schemata einer dynamischen Entwicklung unterworfen sind, die sich im Rahmen eines Wahrnehmungszyklus realisiert:

Informationsaufnahme ist zu Beginn grob und wenig erfolgreich, so wie es die Wahrnehmungserkundungen sind, mit denen der Zyklus beginnt. Nur durch Wahrnehmungslernen werden wir fähig, zunehmend feinere Aspekte der Umwelt wahrzunehmen. Die Schemata irgendeines Zeitpunktes sind das Produkt einer bestimmten Geschichte wie auch des ablaufenden Zyklus selbst (1979, 55).

- 2 Wenn ich hier auf Gedanken von Gibson rekurriere, dann muß hinzugefügt werden, daß es sich dabei um einen Ansatz handelt, der inzwischen von Joseph D. Anderson und Barbara Anderson (1996) weiterentwickelt und an die moderne kognitive Theorie angepaßt worden ist, so daß es geraten scheint, von einem „Gibson-Anderson-Modell der Filmwahrnehmung“ zu sprechen. Dieses Modell trug mit seinen integrativen Ideen dazu bei, eine Reihe von Mängeln und Widersprüchen in Gibsons Überlegungen, die vielfach benannt wurden (vgl. Anderson 1996, 19ff und Ohler 1990, 1991) zu überwinden.

Auch wenn hier nicht auf diese Korrekturen eingegangen werden kann, sei im Zusammenhang mit meiner Problemstellung wenigstens angemerkt, daß J.D. und B. Anderson ein Verständnis des Ökologie-Begriffs praktizieren, das von Gregory Bateson (1972) stammt und umfassender ist als das von Gibson. Wahrnehmung erscheint dann nicht nur als unmittelbare Interaktion von Wahrnehmungssystem und Umgebung, sondern erhält ebenso eine Einbettung innerhalb hierarchischer kognitiver Prozesse wie umfassenderer biologischer Evolutionen mit ihrer phylogenetischen und ontogenetischen Dimension.

Die Anerkennung dieser Dynamik legt nahe, den Vorgang der Filmrezeption nicht allein auf dem Niveau der Perzeption zu behandeln, sondern die unbewußten Prozesse der Wahrnehmung in einem engen Zusammenhang mit bewußt verlaufenden Vorgängen des Denkens sowie den Vorgängen der kulturellen Stereotypenbildung zu sehen. Dies ist ganz allgemein für ein besseres Verständnis der Filmrezeption von Bedeutung, aber auch speziell dafür, um den Realitäts-Effekt zu erfassen, denn es ist wohl der Übergang von der sinnlichen Aneignung zur Bewußtheit, der dem Zuschauer die Chance gibt, die dargestellten Erscheinungen des Lebens plötzlich sowohl deutlicher als auch emotionaler zu sehen.

Um diese Dynamik besser begreifen zu können, scheint es sinnvoll, die Informationsverarbeitung im Filmerleben gezielt als phasisch aufzufassen, also nicht als einen homogenen und gleichförmigen Prozeß, sondern eher als einen gestuften, auf unterschiedlichen Ebenen verlaufenden Adaptions- oder Lernvorgang. Dafür bietet sich das von mir entwickelte dreistufige sogenannte PKS-Modell der Filmwahrnehmung an, das diesen phasischen Charakter der Informationsverarbeitung insofern berücksichtigt, als es die kognitive Schemabildung, die beim Zuschauer während des Filmerlebens vonstatten geht, als eine solche sieht, in der kognitive Schemata auf den Ebenen von Perzeption, Konzeptualisierung und Stereotypenbildung interagieren (vgl. Wuss 1993).<sup>3</sup> Jeder Film läßt sich

- 3 Grundsätzlich kann man ja davon ausgehen, daß der Mensch bei seiner Auseinandersetzung mit der Realität im Bewußtsein ein internes Modell der Außenwelt schafft, d.h. im Gedächtnis externe Strukturbeziehungen speichert. Dies geschieht über kognitive Schemata, worunter man nach David Rumelhart (1980, 34) „Datenstrukturen zur Repräsentation generischer Konzepte, die im Gedächtnis gespeichert sind“, versteht.

In den letzten Jahren hat das Schema-Konstrukt per se in vieler Hinsicht geholfen, Bewußtseinsprozesse unterschiedlicher Art genauer als früher analytisch darzustellen. Für die Abbildung der hier interessierenden Prozesse der Filmrezeption reicht ein pauschales, monolithisches Verständnis des Schema-Begriffs jedoch nicht aus. Man muß zu einem differenzierten Verständnis gelangen, daß etwa jene Übergänge von unbewußter zu bewußter Aneignung externer Beziehungen markierbar macht. Eine solche Differenzierung ist dem Schemabegriff auch keinesfalls fremd. Als man ihn in den 70er Jahren neu etablierte, war in fundamentalen Arbeiten von Rumelhart / Ortony (1977, 40) oder George Mandler (1986, 117) davon die Rede, daß es sich dabei um Schemabildung auf vielen Ebenen der Kognition handele, keinesfalls nur auf der der Konzeptualisierung, also des Denkens, wie dies in pauschalisierenden Ansätzen später meist zum Ausdruck kam.

Für die Filmpsychologie scheint es bereits sehr produktiv, wenn man drei unterschiedliche Ebenen von Schemabildung voneinander abgrenzt und in einen prozessualen Zusammenhang bringt. Dabei kann man sich an eine Einteilung der Epistemologie halten, die sich sogar am Invarianzbegriff orientiert. Nach Ansicht von Georg Klaus (1966, 65) besteht die unmittelbare Aufgabe des Erkenntnisapparates in der Bildung von Invarianten (1.) der Wahrnehmung, (2.) des Denkens und (3.) der komplexen Motive und Normen, wobei für diese Ebenen jeweils

näherungsweise über ein Netz struktureller Beziehungen beschreiben, die jeweils einem der filmischen Strukturtypen zuzuordnen sind. Wahrgenommen wird alles, was auf die Leinwand kommt, aber im Erlebensprozeß des Zuschauers wird zugleich auch stets der jeweilige mentale Status der filmischen Struktur wirksam, der vom vorangegangenen Informationsverarbeitungsprozeß abhängt. So wird ein Film als ein Resultat vielgestaltiger individueller und gesellschaftlicher Lernprozesse allgemeinsten Art begriffen, wobei die drei genannten Typen unterschiedliche Lern- bzw. Wahrnehmungsstrategien in Gang setzen.

Das Modell hilft nicht nur dabei, strukturelle Beziehungen zu beschreiben, sondern auch dynamische Übergänge zwischen den Strukturebenen abzubilden und entsprechende Wirkmomente zu erklären.

Die Erkenntnis, daß perzeptionsgeleiteten Strukturen durch eine zyklische Wiederkehr auffällig gemacht und auf diese Weise konzeptualisiert und bewuß-

spezifische Formen und Strategien der Invariantenbildung gelten.

Diese Differenzierung, die im mentalen Prozeß der menschlichen Erkenntnis schwerlich direkt beobachtet werden kann, macht der Film infolge seines technischen Abbildungsverfahrens in unvergleichlicher Weise objektivierbar. Denn seine Komposition trägt ja nicht nur bestimmte mehr oder weniger lebensähnliche Vorgänge an den Zuschauer heran, sondern die Formgestalt eines Werks vereinigt ja stets künstlerische Abstraktionsleistungen unterschiedlichen Grades. Es macht darum auch Sinn, von perzept-, konzept- und stereotypengeleiteten filmischen Strukturen zu sprechen. An anderer Stelle (vgl. Wuss 1993, 1996, 1999) habe ich dieses dreistufige Modell der Filmwahrnehmung ausführlich dargestellt.

Dem Modellverständnis zufolge bezieht sich alles, was ein Film zeigt, auch auf vorangegangene Informationsverarbeitung bei Autor und Rezipient, hat also einen unterschiedlichen Prozeß kognitiver Schemabildung hinter sich.

Hinter dem semi-realen Vorgang steht ein Strukturangebot an den Rezipienten, das einen je unterschiedlichen mentalen Status hat, entsprechend der Phase von kognitiven Schema- bzw. Invariantenbildung, auf die die Reizkonfiguration zurückgeht.

So enthält eine Komposition etwas Beziehungen, die einen sehr geringen Auffälligkeitsgrad haben, nahezu unbewußt rezipiert werden und semantisch außerordentlich instabil sind. Ich nenne sie perzeptionsgeleitete filmische Strukturen, weil sie dem von Gibson bezeichneten Wahrnehmungslernen folgen und erst über vielfache Wiederholung im Zuge perzeptiver Invariantenbildung vom Zuschauer überhaupt als Strukturzusammenhang, der einer einer gewissen Regelmäßigkeit folgt, erfaßt werden.

Andere Beziehungen sind weitaus auffälliger, und der Zuschauer nimmt sie bewußt wahr. Er kann die an sie gebundenen Erscheinungen entsprechend leicht konzeptualisieren und im Langzeit-Gedächtnis behalten, so daß nicht nur seiner Wahrnehmung, sondern auch seinem Denken gegeben sind. Ich nenne sie konzept-geleitete Strukturen.

Ein dritter Typ beruht auf Gestaltphänomenen, denen der Zuschauer innerhalb der Medienkultur bereits so häufig begegnet ist, daß sich die damit verbundenen komplexen Motive durch vielfachen kommunikativen Gebrauch konventionalisiert haben und stereotyp geworden sind. Sie werden hier darum als stereotypengeleitete Strukturen bezeichnet.

ter rezipiert werden können, führt hinsichtlich des filmischen Realitäts-Effekts zu der Hypothese, daß dort mit den zunächst kaum bemerkbaren invarianten Strukturbeziehungen infolge der Wiederholung gleiches geschieht. Die Realitäts-Effekte bezeichnen vermutlich die Phasen des Umschlags von einer Abstraktionsqualität in die andere, den Übergang von der perceptiven zur konzeptuellen Strukturbildung.

Dieser Umschlag ergibt sich aus einer Wechselbeziehung zwischen aktuell Gezeigtem und dem, was der Zuschauer sich schon früher als Gedächtnisbesitz angeeignet hat. Er setzt die psychische Aktivität, eine kognitive Anstrengung beim Zuschauer voraus. Daraus mag sich auch erklären, daß Realitäts-Effekte als signifikante Erscheinung empfunden werden, als attraktives Reizmoment, das mitunter zugleich emotional und bedeutungsvoll ist.

#### IV. Bedingungen für den Realitäts-Effekt

Es geht beim Realitäts-Effekt nie um ein filmisches Strukturangebot per se, sondern stets auch um das Resultat einer psychischen Aktivität des Zuschauers, etwa einer perceptiven Anstrengung, die auf die notwendige Interaktion von Formgestalt und internem Modell des Zuschauers hinausläuft.

In den Texten Dziga Vertovs, dem die Praxis und Theorie des Realitätseffektes wohl die entscheidendsten Anstöße verdankt, findet sich die Formulierung: „Majakowski ist das Filmauge. Er sieht, was das Auge nicht sieht“ (1960, 54). Betont wird hier, daß von der Anlage jener spezifischen Dokumentarfilme, die das Publikum unter dem Titel „Filmauge“ erreichten, eine zusätzliche Anstrengung erbracht wird, auch erbracht werden muß. Rolf Richter (1964, 1003) hat die Äußerung Vertovs darum mit den Worten interpretiert:

die Authentizität ist das Ergebnis, nicht der Ausgangspunkt des Kunsterlebnisses. [...] Aus der scheinbaren Vertrautheit wird eine wirkliche. Es findet ein schöpferischer Aneignungsprozeß statt. Wir steigen hinter die (äußerliche) Natur der Dinge. Der Film enthüllt bestimmte Strukturen, verallgemeinert, folglich kann er nicht mit, der Wirklichkeit identisch sein. [Dergestalt] ist die Authentizität das Ergebnis unserer Arbeit innerhalb des Kunsterlebnisses, das heißt, wir formulieren unsere eigene Beziehung zur im Film dargestellten Welt als – wie wir meinen – eine Beziehung zur wirklichen Welt" (ibid.).

Die benannte schöpferische Arbeit des Zuschauers ist in hohem Maße eine kognitive, die sich vornehmlich über die Konstruktion perceptiver Invarianten realisiert. Sie macht bestimmte Momente im Geschehen bewußter, hilft dabei, sie zu konzeptualisieren, was eben zu dem Eindruck beiträgt, man sehe

bestimmte Momente der Realität nun über das Medium Film in dieser Klarheit und Bestimmtheit zum ersten Mal.

Auch wenn die kinematographischen Techniken Abbildungen der Lebenswelt schaffen, die für den Zuschauer Reizmuster aus der physischen Realität selektieren, stellt sich der Realitäts-Effekt nicht automatisch mit der Nutzung dieser Techniken her, und er ist auch nicht durch bestimmte Gegenstände der Darstellung oder deren Eigenschaften gegeben, etwa zufällig und ungestellte wirkende Momente der Realität.

Neben den technischen Grundvoraussetzungen sind durchaus noch weitere Faktoren für das Zustandekommen des Effektes notwendig: Eine wichtige Bedingung kompositorisch-dramaturgischer Art besteht darin, daß jene Momente des Lebens, die es auffällig und bewußt zu machen gilt, einerseits prägnant genug dargeboten, andererseits aber auch über eine vielfache Wiederholung an den Zuschauer herangetragen werden. Prägnanz wird dabei oft dadurch befördert, daß die Einstellungen des Films sich an widersprüchliche Momente im dargestellten Lebensausschnitt halten, an ein Konfliktfeld des Films von geringer Evidenz, das sich etwa im Verhalten der Figuren oder in Kleinhandlungen zeigt. Und was das Wiederholungsprinzip angeht, das den Wahrnehmungszyklus in Gang hält, so ist es meist eine episodische, offene Erzählform, die dafür sorgt, daß wichtige invariante Strukturbeziehungen in bestimmten Intervallen wiederkehren können, unterstützt etwa durch Montageprinzipien, wie sie in der sogenannten *Distanzmontage* zum Ausdruck kommen (vgl. Peleschjan 1989). Ohne eine solche Organisation des Invariantenangebots kommt es nicht zu dem notwendigen Wahrnehmungslernen.

Die drei erwähnten dänischen Filme nutzen alle die intratextuelle Wiederholung gleicher Formen, genauer, bestimmter invarianter Verhaltensmuster. Neben den oben erwähnten konflikträchtigen Verhaltensweisen, die schon im Script geplant sind und als filmische Topikreihen auch narrativ wirksam werden, erscheinen stets auch ähnlich geartete Spontanreaktionen der Darsteller, die aus der Improvisation entstanden sind und die semantische Geste des Ganzen variieren. In *BREAKING THE WAVES* hat sogar das launische Wetter der irischen Insel, die Drehort der meisten Außenaufnahmen war, dafür gesorgt, daß unberechenbare Lichtwechsel und Wind das Thema der Unruhe auf dieser visuellen Elementarebene weiterführten.

Eine weitere wichtige Bedingung ist inhaltlicher Art und mit kulturellen Entwicklungen verknüpft. Es reicht nicht aus, bestimmte invariante Strukturbeziehungen aus der Realität zu isolieren und kompositorisch zu organisieren, vielmehr kommt es auch immer darauf an, daß die filmischen Beobachtungen des Lebens auch einen innovativen Charakter für den Zuschauer haben, also neue

Aussagen über die Welt enthalten, das bestehende Weltmodell korrigieren, erweitern, ausdifferenzieren. Wenn die Beobachtungen etwa solche zu Verhaltensmustern der Figuren sind, die man schon aus anderen Filmen kennt, erübrigt sich ein Wahrnehmungslernen. Die Erscheinungen sind dann schon Konzeptualisiert, oft sogar schon stereotyp geworden, weil sich das Reizmaterial aufgrund von Inflationierung längst abgenutzt hat. So kommt es also immer darauf an, die Kamera auf Erscheinungen zu richten, die neuartig sind bzw. auf neuartige Weise – etwa differenzierter und widersprüchlicher als früher – gesehen werden, wobei diese Lebensfakten zudem auch wesentlich für das Verständnis der jeweiligen Filmgeschichte sein müssen, etwa für das der Charaktere. Antonioni hatte in den 60er Jahren Authentieindrücke erzeugt, indem er bei seinen Figuren eine bestimmte „Krankheit der Gefühle“ als Invariante entdeckte und über Wiederholung auffällig machte. Die skandinavischen Filme zeigen neuartige Zuspitzungen solcher Krankheiten. Vinterberg präzisiert etwa die Konflikthaftigkeit der von ihm anvisierten Verhaltensmuster mit den Worten:

Wenn in meinem Film etwas Schreckliches passiert und das Böse endlich ans Licht kommt, ist die einzige Reaktion der Leute: ‚Laßt uns Kaffee trinken!‘ Das ist zynisch. Die ‚Gemütlichkeit‘ dient oft dazu, soziale Explosionen zu verhindern oder die Wahrheit zu unterdrücken. Selbst der Sohn in *FESTEN* benutzt die Mittel der Gemütlichkeit: Wenn der Vater schließlich von der Familie ausgeschlossen wird, frühstücken die anderen lächelnd weiter. So bringen sie ihn endgültig um (Vinterberg im Interview mit Rothe, *Neue Züricher Zeitung* v. 5.6.99).

Lars von Trier beschreibt das Paradox, das dem Verhalten der Protagonisten in *BREAKING THE WAVES* zugrundeliegt.

For a long time I have been wanting to conceive a film in which all driving forces are ‚good‘. In the film there should only be ‚good‘, but since the ‚good‘ is misunderstood or confused with something else, because it is such a rare thing for us to meet, tensions arise. [...] Bess is fooled; she is doing ‚good‘ for him. He is doing ‚good‘ for her. Nobody is forcing anybody. They both act from their will to do ‚good‘. [...] By trying to save her, he loses her. By doing ‚good‘ ! By trying to save him, by doing ‚good‘, the world that she loved turned against her (1996, 20ff).

In jenen Filmen werden nicht einfach kritische Beobachtungen zu menschlichem Verhalten offeriert, sondern es wird ein Borderline-Syndrom der Gesellschaft vorgeführt.

Der Authentie-Effekt ist kein isoliertes Wahrnehmungsphänomen, sondern er setzt sich erst innerhalb eines kulturellen Rückkopplungsprozesses durch, der

das einzelne Werk mit seinen innovativen Beobachtungen mit der gesamten Medienkultur verbindet. Zur inhaltlichen kommt dabei eine materiell-technische Dimension. Der Zuschauer sieht nicht nur viele Filme und Fernsehsendungen, er erwirbt damit zugleich ein Wissen darum, wie die Medien die Realität zu erschließen vermögen. In den Anfangsjahren der Kinematographie reichte es aus, daß ein Film große physische Bewegungsabläufe adäquat erfaßte „ etwa den Rhythmus einer Zugfahrt. Heute muß er, um authentisch zu wirken, anhand winziger physischer Veränderungen feinste psychische Regungen der Protagonisten dokumentieren, und es ist darum kein Wunder, daß der Film auch immer tiefer in die Intimsphäre des Menschen eindringt, was auch die drei Beispiele deutlich belegen. In einem permanenten kulturellen Lernprozeß steigen die Forderungen des Publikums an das mediale Geschehensbild auch hinsichtlich der technischen Standards. Um bestimmte Feinheiten im Lebensprozeß zu entdecken, kommt es gelegentlich für den Regisseur eines Spielfilms darauf an, die Aufnahme- und Reproduktionstechniken auf eine Weise zu nutzen, die dem letzten Stand der Entwicklung entspricht. So haben die neuen technischen Möglichkeiten des *cinéma vérité* und des *Direct Cinema* bei der Darstellung menschlicher Spontanreaktionen dem dokumentarischen Spielfilm im Osten Europas seinerzeit wichtige Impulse geben können, sein Menschenbild auf authentisch wirkenden, unscheinbaren Reaktionen und Verhaltensmustern der Figuren aufzubauen und eine neue Beobachtungskultur des Spielfilms zu begründen. Die forcierte Nutzung der Handkamera in den Dogma-Filmen hat eine ähnliche Funktion, auf die am Schluß noch genauer eingegangen werden soll.

## V. Spiel und Mögliche Welten

Der Realitäts-Effekt fügt sich in einen aktiven Prozeß der Filmwahrnehmung ein, für den nach J. D. Anderson bestimmte Besonderheiten gelten:

The postulates here proposed are the following:

first, that from the viewer's side, a motion picture is an illusion (with illusion defined as a nonveridical perception);

second, that the viewer voluntarily enters into the diegetic world of a movie by means of a genetically endowed capacity for play;

and third, that the motion picture is a surrogate for the physical world ( a surrogate being an actual substitute for something else, as a distinguished from an arbitrary symbol that stands for something else) (1996, 161).

Die Verknüpfung des Surrogatcharakters mit einer diegetischen Welt des Films, die sich auf Spiel gründet, stellt den Realitäts-Effekt unter sehr variable Funktionsbedingungen. Daß Spiel nichts Nebensächliches für das menschliche Leben bedeutet, hat Anderson unlängst herausgearbeitet, als er von „Spiel als kognitiver Praxis“ (1996,115) sprach und im Hinblick auf den Film besonders die Spielkomponente im Verhalten der Figuren betonte. Es scheint sinnvoll, diese anthropologische Komponente weiter auszubauen und den Spielaspekt noch fundamentaler und allgemeiner zu fassen.

Der Philosoph Georg Klaus (1968, 9) hat dazu bemerkt:

Mit dem Aufkommen eines inneren Modells der Außenwelt ergeben sich eine Gruppe neuer höherer Betätigungsformen der Lebewesen und neuer Formen ihrer Auseinandersetzung mit der Umwelt. Johan Huizinga und andere haben den Begriff des *homo ludens* geprägt, um auszudrücken, daß Organismen dieser Art nicht nur Sinneswahrnehmungen aus der Umwelt empfangen, sie verarbeiten und dann auf die Umwelt zurückwirken. Das innere Modell der Außenwelt verlangt von den Organismen, die über ein solches Modell verfügen, in mehrfacher Beziehung eine Tätigkeit des Spielens (1968, 9).

Diese Tätigkeit helfe auf mehreren Ebenen bei der Perfektionierung des inneren Modells.

Der Mensch als *homo ludens* spielt [...], indem er am inneren Modell der Außenwelt künftige Situationen spielerisch vorwegnimmt, d.h. am Modell mögliche Formen der Auseinandersetzung mit der Umwelt durchspielt. Insofern ist die Tätigkeit des *homo ludens* eine Form der Voraussicht (ibid.).

Ohne Spieltätigkeit keine Voraussicht; ohne Antizipation und Bewertung möglicher Ereignisse in der Zukunft kaum Chance auf Bewältigung des Kommenden.

Dieter Langer schrieb 1962 (14) über das interne Modell:

Im Hinblick auf die Gesamtheit der Ereignisse in der Umwelt können wir unser Wissen ‚Was womit zusammenhängt‘ und ‚Was worauf folgt‘ als Ausdruck eines Erwartungsmusters auffassen, das sozusagen statistischer Art ist.

Das Erwartungsmuster, das sich aus unserer kognitiven Schemabildung ergibt, wird dabei nicht als starres Schema charakterisiert, sondern probabilistisch gedeutet. Wir treffen Annahmen über die Wahrscheinlichkeit, mit der bestimmte Ereignisse eintreffen bzw. sich ganze Prozesse vollziehen werden.

Die Vorstellungen, die dabei entstehen, hat Neisser als „Derivate von Wahrnehmungsaktivität“ bezeichnet (1979, 105). „Genauer gesagt, sind sie die antizipatorischen Phasen dieser Aktivität, Schemata, die der Wahrnehmende für andere Zwecke aus dem Wahrnehmungszyklus herausgelöst hat“ (ibid.). Neisser erklärt:

Vorstellungen sind nicht Reproduktionen oder Kopien früherer Wahrnehmungen, weil Wahrnehmungen nicht in erster Linie eine Sache des Habens von Wahrgenommenem ist. Vorstellungen sind nicht Bilder im Kopf, sondern Pläne, um mehr Informationen aus möglichen Umgebungen zu erhalten (106).

Daher können nach Ansichten des Autors sogar Vorstellungen, die der Wirklichkeit widersprechen, potentiell wirksame Antizipationen sein (107).

Daß auch nicht real vorhandene, aber mögliche Beziehungen modelliert werden können, ist für den Umgang mit der realen Welt der Zukunft ungeheuer wichtig. Denn grundsätzlich muß man ja von einer Veränderung und Entwicklung der Verhältnisse ausgehen, und zu einer Rationalität im Sinne des Überlebens, wie sie Damasio (1996, 163) faßt, gehört es, das Verhalten für mögliche zukünftige Welten zu optimieren. Kunst hilft dabei, daß der Rezipient nicht nur Erfahrung speichert, sondern die gelernten Schemata zu variieren vermag.

Von Jurij Lotman stammt die interessante Hypothese: „Künstlerische Modelle stellen eine einzigartige Verbindung von wissenschaftlichem Modell und Spielmodell dar, weil sie gleichzeitig den Intellekt *und* das Verhalten organisieren“ (88). Seiner Ansicht nach zeigen die modellierenden Systeme der Kunst gelegentlich Eigenheiten in Struktur und Funktion, die der Spiel-Tätigkeit analog sind. Hinsichtlich seiner semantischen Funktion ist der von Lotman erwähnte Spieleffekt von Kunst höchst bedeutsam:

Der Mechanismus des Spieleffekts beruht nicht auf der starren gleichzeitigen Koexistenz verschiedener Bedeutungen, sondern auf dem ständigen Bewußtsein, daß auch andere Bedeutungen als die, die man gerade rezipiert hat, möglich sind. Der spielerische Effekt besteht also darin, daß die verschiedenen Bedeutungen eines Elements nicht starr nebeneinander bestehen, sondern ‚oszillieren‘ (83).

Daraus geht hervor, wie eng die Verstehensprozesse der Kunst mit Intuition verknüpft sind, über deren Bedeutung William James sagte: „Ein gutes Drittel unseres psychischen Lebens besteht aus diesen jähen, frühzeitigen Ausblicken auf noch nicht klar erkennliche Denkprozesse“ (1950, 253). Die Kunst aktiviert und trainiert offenbar diese Tätigkeit, kognitive Strukturen in der Art einer Vorahnung über einen eher ganzheitlichen doch spielerischen Zugriff emotional zu

erfassen. Genaugenommen spielt sie dabei auch mit verschiedenen Präferenzsystemen, legt zugleich unterschiedliche Wertungen an die Erscheinungen an. Diese Wertungssysteme haben gleichsam ihre Tauglichkeit für die möglichen Welten der Zukunft zu beweisen.

Der Begriff der *Möglichen Welten* scheint mir sehr brauchbar. Ich übernehme ihn von Umberto Eco (1987), der ihn mit gebotener Vorsicht aus der Sprache der Modallogik und Metaphysik in die der literaturwissenschaftlichen Textsemiotik transferierte, wo er zur Untersuchung jener Voraussagen dienen kann, die ein Leser über einen erzählten Ereignisablauf vornimmt. Im Verständnis der Textsemiotik sind die kulturellen Systeme der Möglichen Welten „ausgestattete Welten“ (Eco 1987, 155), und im Film erscheinen sie in ihrer Ausgestattetheit so begehbar wie die realen. Damit rücken die Repäsentationen der wirklichen Welt mit denen der Möglichen Welten zusammen, werden miteinander identisch.

Die Möglichen Welten des Films können nun sehr verschiedenartig konstruiert sein. Sie können jener Lebenswelt, der wir im Alltag begegnen, stark ähneln, sich aber auch ungeheuer weit von dieser entfernen, eine offensichtliche Fiktion oder Phantasiewelt bilden. Eine ästhetische Sinnfunktion kann sich sowohl aus Lebensähnlichkeit wie -unähnlichkeit ergeben. Dem Film gelingt es wohl deshalb so gut, seine Fiktionen und Vorstellungsbilder – also die Möglichen Welten – mit den Prozessen der sinnlichen Erkenntnis zu verquicken, weil er nicht nur schlechthin sinnlich erfahrbare Repräsentationen von Realität herstellt, sondern umfassende Funktionsmechanismen unseres Wahrnehmungssystems aufgreift und so die natürliche Wahrnehmungsstrategie simuliert.

Wie auch Gibson einleuchtend dargestellt hat, ist diese Strategie auf eine komplexe Aneignung der Welt gerichtet. Nach Gibson entsprechen die fünf Wahrnehmungssysteme (Sehen, Hören, Tasten, Riechen und Schmecken) „fünf verschiedenen Arten einer nach außen gerichteten Aufmerksamkeit. Ihre Funktionen überlappen sich, und sie sind alle mehr oder weniger einem allgemeinen Orientierungssystem zugeordnet“ (1982, 257), das für eine gegenseitige Regulierung sorgt. Insofern das Kino nicht den gesamten Wahrnehmungsapparat bedient, sondern nur das visuelle und auditive System, tritt zwangsläufig eine Verlagerung im Zugriff der Wahrnehmungssysteme ein, die eine zusätzliche Aktivierung unserer Reizverarbeitung schaffen dürfte. Auf diese Weise ergibt sich nicht nur die Chance, konkrete Mögliche Welten mit neuen Wahrscheinlichkeitsbedingungen zu konstruieren, sondern für den Zuschauer entsteht aufgrund seiner „Eigenleistung“ bei der Konstruktion von Welt oft der Eindruck höchster Empfindungsintensität.

Sind die neuen Wahrscheinlichkeiten der Möglichen Welt des Films, die sehr wohl Unwahrscheinlichkeiten des normalen Lebens bedeuten können, einmal gesetzt und als funktionstüchtig in der Handlung etabliert, fällt es dem

Zuschauer leicht, weitere Schritte in gleiche Richtung zu tun. Er akzeptiert die Mögliche Welt als Spielvariante der wirklichen. Obwohl Tarkovskijs Filmverständnis wie kaum ein anderes vom Repräsentationsaspekt dominiert ist, findet sich in seinen Tagebüchern die Aussage, daß die Wahrhaftigkeit in der Kunst durch das Genre bedingt sei (1989, 136).

In diesem Sinne macht die Mögliche Welt des Genres in *BREAKING THE WAVES* die unglaublichen und im verbalen Bericht sogar höchst abgeschmackt wirkenden Wendungen akzeptabel, daß die Heldin zunächst der Vorstellung aufsitzt, sie könne ihrem querschnittsgelähmten Geliebten Gutes tun, indem sie sexuelle Abenteuer sucht, um ihm hernach ausführlich darüber zu berichten, und zu guter Letzt dafür noch Gottes Segen erhält, läuten doch bei ihrer Seebestattung im Himmel die Glocken.

Ebenso akzeptiert der Zuschauer die unglaubliche Konstellation in *FESTEN*, in der nicht nur die Kinder des Patriarchen ihren Opportunismus aufgeben und die Wahrheit sagen, die keiner hören will, sondern auch das Personal einfühlsam die Schlüssel aller Gäste versteckt, damit diese bis zur letzten Konsequenz am Ort des Wahrheits-Experiments bleiben müssen.

Und am Ende akzeptiert der Zuschauer wohl auch den infamen Vorgang, daß in von Triers Film *IDIOTERNE* Intellektuelle geistig Behinderte imitieren und sich zunächst nur an den Schocks weiden, die aus diesem Tun für die Gesellschaft und ihre eigene Person erwachsen.

Sicher hat diese Akzeptanz im einzelnen immer damit zu tun, in welchem Maße der Zuschauer Narration und Genre dieser Filme zu folgen vermag, denn die Möglichen Welten des Films werden weitgehend durch Erzähl- und Genrestrukturen legitimiert und stabilisiert.

## VI. Die Möglichen Welten der Dogma-Filme und der Realitäts-Effekt

Narration und Genre prägen die Möglichen Welten des Kinos vor allem dadurch, daß sie deren Makrostruktur formen. In Filmen, wo die klassischen Erzählstrukturen mit ihrem zentralen Plot und der konzeptualisierten Kausalkette von Ereignissen bzw. die als „Canonical stories“ bezeichneten Handlungs-Stereotypen dominieren, wird beim Zuschauer ein rigides Erwartungsmuster aufgebaut. Ähnliches geschieht bei der Nutzung von Genres, die stabile Zusammenhänge zwischen einer komplexen Formgestalt und einer bestimmte Wirkungsstrategie herstellen.

Sicher kann jede filmische Form, jede Figur, jede Konfliktkonstellation, jede Bildlösung oder Montageweise zu einer stereotypengeleiteten Struktur werden,

wobei der Stereotypenbegriff dabei wertfrei und keinesfalls pejorativ verwendet wird, denn nach meinem weiter oben skizzierten Modellverständnis sagt er einfach aus, daß ein Formangebot auf gefestigte Erwartungshaltungen beim Zuschauer aufbauen kann. Genres beruhen offensichtlich auf mehrstelligen, sehr komplexen Relationen und schaffen Stereotypen zweiter oder höherer Ordnung, die die genannten elementarerer Formen dann oft einschließen (vgl. Wuss 1993, 313ff).

In einem kulturhistorischen Prozeß entstanden, sorgen sie für eine Normierung und Diversifizierung von Gestaltungsverfahren und zugehörigen Wirkungsstrategien. (Die Möglichen Welten finden in der Genretheorie gleichsam ihr Katasteramt, werden doch deren Typologien heute im Alltag instrumentalisiert, etwa für Videotheken, deren Bestände für die Erwartungshaltungen verschiedener Zielgruppen aufgefächert sind.)

Innerhalb der durch Genres dominierten Makrostrukturen erhalten die Realitäts-Effekte, so vorhanden, eher die Rolle von Mikrostrukturen zugewiesen. Oft machen sie sich kaum bemerkbar und gehen im Gesamerleben unter. Anders in jenen Fällen, wo weder eine Plotstruktur noch ein Genre existieren wie in wichtigen Arbeiten des italienischen Neorealismus, des westeuropäischen *Cinéma du comportement* (eines Antonioni, Rohmer oder Rivette) oder des dokumentarischen Spielfilms aus dem östlichen Europa. Dort können die Realitäts-Effekte einen beträchtlichen Eigenwert gewinnen, weil sie in ihrem Wirken nicht von dramatischen Aktionen überformt werden und die Detailbeobachtungen – etwa Verhaltensnuancen der Figuren – die volle Aufmerksamkeit des Zuschauers gewinnen. Bei den Verhaltensnuancen handelte es sich stets um relevante Momente, um Attraktionen sozialpsychologischer Art. Demonstrierte Antonioni die „Krankheit der Gefühle“ seiner Protagonisten, so stellte man im dokumentarischen Stil des Ostens widersprüchliche Momente innerhalb von Verhaltensmustern aus, die durch die sozialen Verhältnisse des sogenannten realen Sozialismus geprägt waren. In beiden Fällen entwickeln sich die Realitäts-Effekte indes sukzessive aus den Kleinsthandlungen der episodenhaft angelegten Filmgeschichten und machen bestimmte Verhaltensmuster dadurch auffällig, daß sie sie stetig wiederholen und so ein Wahrnehmungslernen einleiten. Statt einer übergreifenden narrativen Makrostruktur sorgen die wiederkehrenden Realitäts-Effekte dafür, daß Topik-Reihen eine spezifische Erzählungsstruktur schaffen.

Das Manifest Dogma 95 scheint auf den ersten Blick diese Tradition aufnehmen zu wollen, bei genauerem Hinsehen erweist sich aber, daß die Filme zwar in mancher Hinsicht dokumentarisch verfahren und auch keine echten Genrefilme sind, sehr wohl aber eine stabile Makrostruktur suchen, die durch Stereotypen von Genre und Narration gesichert ist. Schon dadurch wird eine deutliche Differenz-

qualität zu den Filmen mit Authentie-Effekt aus früheren Perioden geschaffen: Reizangebote einer evidenten Makrostruktur können jetzt mit den Realitäts-Effekten aus der Mikrostruktur neuartige Wechselbeziehungen eingehen.

Von Triers *BREAKING THE WAVES* ist als Polygenre anzusehen, als eine Hybridform aus Märchen, Parabel und Melodram, das nach dem Formenkanon des Epos in Blöcke zergliedert ist.

Es heißt, daß am Anfang der Filmidee ein frühes Märchenerlebnis des Regisseurs stand, „Gold Heart“ (im Deutschen als „Die Sterntaler“ bekannt), worin ein Kind aus Mitleid alles weggibt, was es hat, am Ende aber belohnt wird, indem die Sterne als goldene Taler vom Himmel fallen. Der Film geht mit diesem bekannten Märchenmotiv um wie die griechischen Theaterdichter mit ihren Mythen; es wird zum handlungstragenden Stereotyp. Der Grundvorgang hat zugleich Parabelcharakter, d.h. er läßt sich auf eine Maxime oder Sentenz bringen, „Amor Omnia“ - Liebe ist alles. In der Tat hatte diese Maxime in einer Frühphase der Buchentwicklung auch als Titel gedient.

Die Muster für den melodramatischen Ansatz stammten aus der romantischen Literatur des 19. Jahrhunderts, namentlich den emotionalen Dramen der Brontë-Schwestern, und aus Douglas Sirks Melodramen für das Kino der 50er Jahre (vgl. Björkman 1996, 4).

Der Fluß der melodramatischen Handlung wird durch panoramaartige Landschafts-Bilder im Stile Turners unterbrochen, die – obschon Filmaufnahmen – wie Postkarten wirken und mit bekannten Musiktiteln aus den frühen 70er Jahren (von David Bowie bis Elton John) unterlegt sind. Per Kirkeby, mit der Herstellung dieser Sequenzen beauftragt, sagt über ihre Funktion: „[...] fundamentally its was perfectly obvious that they were intended as the antithesis of the palpitation intrusion of the other images into the propistic intimacy of the film“ (Kirkeby 1996, 12).

Entsprechende Handlungs-Stereotype werden eingesetzt, um die Geschichte zu organisieren. Sie bauen Erwartungen auf, die von vornherein divergieren und Vermittlungen suchen, was eine spezifische Aktivierung des Zuschauers zur Folge haben dürfte. Die Suche nach dem angemessenen Genreschema verbindet sich mit dem Bemühen um Entdeckung von perzeptiven Invarianten von bestimmten Verhaltensmustern, die dann eben zu jenem Realitäts-Effekt stilisiert werden können, der sie jäh bewußt werden läßt. Schon dadurch entsteht eine Unruhe, die durch die Bildsprache noch verstärkt wird.

Auch *FESTEN* tendiert zum Polygenre. Eigenartigerweise bringt die Videoästhetik des Bildes zunächst Genrehaltungen ins Spiel, die der Zuschauer aus den *family-soaps* des Fernsehens kennt. Man trifft sich nach langer Zeit, reibt sich aneinander und zeigt seine skurrilen Seiten. Bald wird jedoch deutlich, daß die

Dramaturgie des Films eher im skandinavischen Gesellschaftsdrama verwurzelt ist, das in der Regel ein Familiendrama war und die Nähe zum Melodram suchte. Dahinter formiert sich ansatzweise eine Parabel, der es um die Überschaubarkeit von gesellschaftlichen Verdrängungsmechanismen ganz allgemein geht, denn mit sexuellem Mißbrauch von Kindern beschäftigt sich der Film im Grunde nicht, obwohl ein solches Faktum den Angelpunkt der Handlung bildet. Das stereotypenuntersetzte Motiv wird vom Regisseur eher mit Vorsatz genutzt, um die Geschichte zu emotionalisieren.

Auch andere Stereotypen stabilisieren die Makrostruktur. Das Ritual der Geburtstagsfeier ist ein solches. Es gliedert eisern die Handlung und läßt zugleich erkennbar werden, daß es nicht mehr auf angemessene Weise einzuhalten ist, weil die normalen familiären Beziehungen aus den Fugen geraten sind. Die Figuren sind zunächst auch in Stereotypenmanier als Typage angelegt; zeitweilig brechen sie dann aus ihrem Verhaltensschema aus, wobei ihre Spontanreaktionen ungeheuer authentisch wirken.

Am deutlichsten wird das Borderline-Syndrom der Gesellschaft in *IDIOTEREN* offenbar. Das Geschehen vollzieht sich dort auf zwei Ebenen. Karen, eine junge Frau aus eher proletarischen Verhältnissen wird Zeugin, wie eine Gruppe Intellektueller aus dem Mittelstand sich als geistig Behinderte ausgeben, was sie zugleich fasziniert und abstößt; sie bleibt bei der Gruppe und gerät bei deren Treiben in den Hintergrund, bis sie am Ende zu einer Protesthandlung gegenüber ihrer in bösen Konventionen erstarrten Familie findet. Parallel dazu wird der Zuschauer mit sechs ‚dokumentar‘ anmutenden Interviews konfrontiert, in denen die Mitglieder der Gruppe sich über ihr persönliches Verhältnis zu dem eigentümlichen Experiment äußern, das zum Zeitpunkt der Aufnahmen schon Vergangenheit ist.

Die Makrostruktur der Handlung läßt ihrerseits weder einen richtigen Plot noch einen deutlichen Ansatz für Polygenrebildung erkennen. Gleichwohl stützt sie sich auf Formenrecycling und damit auf filmkulturelle Stereotypisierungsprozesse.

Im Zentrum des Films deutet sich eine Parabel an, insofern die Figuren in ihrem infamen Experiment gelegentlich nicht nur aus der üblichen menschlichen Lebensweise aussteigen, sondern auch begreifen, daß ihre Provokationen ebensowenig tragfähig wie die konventionellen Haltungen innerhalb der Gesellschaft sind. Insofern ein Gruppenportrait gezeichnet wird, knüpft der Film außerdem an die Tradition des skandinavischen Gesellschaftsdramas an. Nicht ohne Verblüffung vermerkte von Trier in einem Interview, daß sonderbarerweise alle vier der damaligen Dogma-Filme die Geschichte eines Kollektivs erzählten (vgl. von Trier 1998b, 74).

In gewisser Weise sucht der Film auch die Nähe zur Komödie oder Groteske, hält er sich doch an eine Fiktion, die man sowohl als moralische Perversion wie als karnevalistischen Gewaltakt interpretieren kann. Die ambivalenten Formen sorgen dann zwar im einzelnen wie im Zusammenspiel dafür, daß die Geschichte als Kunstprodukt mit absichtsvollen Verfremdungen erscheint, verhindern aber auch einen geistigen Zugriff auf das Geschehen, der dieses für den Zuschauer hinreichend rational durchschaubar und moralisch bewertbar machen würde.

Nichtsdestoweniger gibt es bei aller postmodernen Verantwortungslosigkeit im Ganzen auch genaue Beobachtungen von menschlichem Verhalten, das hochgradig authentisch wirkt, nicht zuletzt, weil diffizile Spontanreaktionen dem Wahrnehmungszyklus unterstellt werden.

Vielleicht ist den drei Filmen und dem Dogma-Stil insgesamt die Tendenz eigen, daß zwischen den bekannten großen Abläufen in der Makrostruktur und den feinen Verhaltensnuancen innerhalb der Kleinsthandlungen ein semantischer Konflikt provoziert wird. Die Russische Formale Schule hätte die Filme jedenfalls sehr gut als Beispiele dafür verwenden können, wie jene *ostranenie*, jene Verfremdung über Differenzqualitäten entsteht, die geeignet ist, den Wahrnehmungsautomatismus zu sprengen (Šklovskij 1988, 13ff) und dabei semantische Veränderungen zu provozieren (31).

Die visuelle Gestaltung trug das ihrige dazu bei.

## VII. Differenzqualitäten der Kamera und Orientierungsreaktionen

Im Rahmen der Bildgestaltung und Montage ergeben sich für die Dogma-Filme eindeutig Differenzqualitäten gegenüber dem sonstigen Kinorepertoire, und sie lösen entsprechende Differenzempfindungen aus. Die Unmittelbarkeit des individuellen Ausdrucks, die einen für die Personen in *BREAKING THE WAVES* einnimmt, wird nicht nur durch darstellerische Leistungen und eine bestimmte Dramaturgie, sondern auch über eine bestimmte Kameraführung erreicht. Eine unablässig schwenkende Handkamera im Cinemascope-Format folgt den Protagonisten durch eine Szenerie, die die Freiheit läßt, sich mit einem Aktionsradius von 360 Grad innerhalb des Dekors zu bewegen. Ständig um Großaufnahmen bemüht, folgt sie mit konzentrierter Aufmerksamkeit dem Geschehen und paßt sich dabei seinem Tempo an. Sie verfolgt es auf eine Art, die der Kameramann Robby Müller (1996, 23) als „eine Suche nach den naiven Sehen, nach dem unbefangenen Filmen“ bezeichnete. Für diesen Gestus wurden bestimmte Bedingungen geschaffen. Nachdem mit den Schauspielern vor Dreh-

beginn wochenlang geprobt wurde und sich auch Chefkameramann und Kameraoperator sehr genau mit dem Buch und dem Drehort vertraut gemacht hatten, wurden die Szenen oft auf eine Weise gedreht, daß die Kameraleute die genauen Arrangements vorher nicht kannten (ein Verfahren, das von Trier bereits für KINGDOM nutzte). Sie betraten den Set nach den Proben, ohne die letzten Instruktionen für den Szenenverlauf zu kennen, und suchten sich selbst in dem Geschehen zu orientieren, erhielten auch vom Regisseur keine Anweisungen mehr und mußten „einfach losfilmen“ (ibid.). Im Kamerateam sprach man von „random shooting“ (Oppenheimer/Williams 1996, 19).

Von den Abläufen überrascht, konnte die *crew* oft nicht „richtig“ kadrieren, keine durchkomponierten Bilder liefern, es gab sogar jede Menge Unschärfen. Der spontane Zugriff der Kamera ließ die Bildgestaltung entsprechend dokumentarisch-reportagehaft, gelegentlich sogar ausgesprochen holprig geraten. Von Trier war an diesem Effekt aber interessiert und soll auf einem Pappschild am Videomonitor sogar die Anweisung verkündet haben: „Make Faults!“

Um den für solche Extravaganzen notwendigen Freiraum für die Kamera zu schaffen, wurde meist an geeigneten Originalschauplätzen gedreht, die mit leichten Kino Flos an den Decken nur ergänzend beleuchtet wurden; lediglich an den Fensteröffnungen konnten größere Scheinwerfer zum Einsatz kommen, um den vorhandenen natürlichen Lichtcharakter zu verstärken (*English Lighting*). Es kam hochempfindliches Negativmaterial (Kodak 5293 und 5298) dabei zum Einsatz, was in der Entwicklung bis auf 2000 ASA gepusht wurde, damit der natürlich wirkende Charakter des Lichts erhalten bleiben konnte. Die Darsteller hatten die gesamte Szene ohne Unterbrechung zu spielen, eine Wiederholung der Aufnahme war nicht vorgesehen. Die Kamera war am Set stets gegenwärtig, wann die Schauspieler jedoch ins Bild kamen, wußten sie immer nur bedingt (vgl. Oppenheimer/Williams 1996, 18f). Sowohl aus dem langen Probenprozeß wie dieser aktuellen unübersichtlichen Situation ergaben sich dann jene Spontanreaktionen, die für die Realitätseffekte nötig waren.

Insgesamt sorgte das Aufnahmeverfahren dafür, daß die visuelle Gestaltung die Suche des Kameramannes nach Orientierung an den Zuschauer weitervermittelte. Im Kinosaal verstärkte sie sich dann bei letzterem zu einer regelrechten Orientierungsreaktion.

Die Orientierungsreaktion, von Pavlov auch als „Was-ist-das-Reflex“ bezeichnet, bedeutet aus psychologischer Sicht eine Reaktion des Organismus auf neuartige oder ungewohnte Reize bzw. unzureichende Informationen für Objekterkennung. Seit den Studien von Sokolov (1960, 1963) weiß man über solche Reaktionen, daß sie vorzugsweise bei Reizen geringerer bis mittlerer Intensität auftreten und eine Erhöhung der organismischen Aufnahmekapazität

für den Reiz bewirken, damit als spezifische Komponente der Aktivierung des Organismus angesehen werden können.

Auch für die Filmrezeption gilt, daß über Orientierungsreaktionen verschiedener Art eine psychische Aktivierung erfolgt. Während sich bei *BREAKING THE WAVES* der Kameramann um Objekterkennung bemühte und die entscheidenden Vorgänge der psychologisch komplizierten Handlung groß ins Bild zu bringen suchte, sah sich der Zuschauer den ungewohnten Reizen einer Kamerahandlung gegenüber, die nur bedingt auf einer zutreffenden Voraussage für den Handlungsverlauf basierte und sich – im Gegensatz zum Mainstream-Kino – unsicher zeigte. Bei der Gestaltung von *BREAKING THE WAVES* trafen sich nun die emotionale Unruhe der Hauptfiguren und die Unruhe, die von einer aufklärernden Bewußtheit beim Zuschauer angesichts der Authentie-Effekte herührten, mit der visuellen Unruhe, die von den Orientierungsversuchen der Kamera stammte und Orientierungsreaktionen beim Zuschauer provozierte.

Zwar waren für die anderen beiden Filme abweichende technische Voraussetzungen gegeben „*FESTEN* und *IDIOTEREN* sind mit Handkamera auf Video gedreht, auf Sony VX 1000, deren Material dann im Academy 35 Format vorgeführt wurde „ der Aktionsradius für den Operateur betrug aber auch hier 360 Grad, es wurde an Originalschauplätzen mit annähernd natürlichem Licht gedreht, und die Spontanreaktionen der Protagonisten in ihren Affektsituationen ließen sich damit auch dort vielfach direkt vom Set übernehmen.“<sup>44</sup> So kam es dann zu jenen genauen Beobachtungen von konflikträchtigen Verhaltensmustern, die zugleich dramaturgisch hochrelevant und mit Realitäts-Effekten aufgeladen sind, begleitet von Orientierungsreaktionen mit ihren eigentümlichen psychophysiologischen Aktivitäten. Die Suchprozesse der Protagonisten nach tauglichen Verhaltensweisen verbinden sich gleichsam mit Verunsicherungen auf der perceptiven Ebene, die über die Störungen gewohnter Geschehenswahrnehmung und entsprechende Orientierungsreaktionen erfolgt.

4 Für *FESTEN* war eine Auswahlmöglichkeit für Sequenzen, die neben authentisch wirkenden Handlungen der Protagonisten auch beunruhigende Kameraeinstellungen enthielten, durch das ungewöhnlich hohe Drehverhältnis von 1:35 gegeben (vgl. *Film und TV Kameramann* 1999, 1, 110). Bei *IDIOTEREN* wurden die Dreharbeiten vom Regisseur selbst mit einer Videokamera begleitet, so daß der fertige Film zu 80 bis 90% aus Szenen besteht, die er selbst aufgenommen hat (vgl. Forst 1998, 174), woraus sich eine zusätzliche Chance ergab, bestimmte Reaktionen der Darsteller zu erfassen, die nicht voraussehbar waren. Zudem wurde die Spielhandlung zeitweilig improvisiert, was zur Folge hatte, daß die Schauspieler nach den projektierten Szenen noch weiterspielen konnten, zum Teil an angrenzenden natürlichen Schauplätzen „eine zusätzliche Gelegenheit, Spontanverhalten zu erfassen. Teilweise wurden auch semidokumentare Situationen gefilmt, mischte sich doch der Drehstab mit seinen Darstellern unter die Besucher eines Schwimmbades, um authentische Reaktionen der Umgebung einzufangen.

Die neuartige ästhetische Form mit ihren Herausforderungen an die Theorie sollte auch von der Filmpsychologie als Anregung zu weiterführenden Untersuchungen betrachtet werden. So ließen sich etwa filmwissenschaftliche Modellvorstellungen zum Realitätseffekt und Hypothesen zur Orientierungsreaktion könnten von der empirischen Forschung aufgenommen werden, um für beide einen Nachweis auf der psychophysiologischen Ebene zu schaffen, was auch ein erster Schritt zur filmpsychologischen Analyse der Phänomene wäre.<sup>55</sup>

Der kognitive Ansatz schafft auf diese Weise eine Brücke zwischen filmwissenschaftlicher Analyse und empirischer psychophysiologischer Forschung. Auch wenn der Weg von diesen Experimenten zum tiefgründigen Wissen um die Psychologie der Filmwirkungen noch weit ist, gibt das dreistufige kognitionspsychologische Modell filmischer Strukturbildung bereits jetzt eine Möglichkeit, innerhalb sehr subtiler Wirkmomente wie dem Realitäts-Effekt systematische Differenzierungen zu schaffen. Dadurch wird etwa plausibel, daß der Realitäts-Effekt sich generell dann einstellen kann, wenn analoge Strukturbeziehungen der Realität wiederholt durch die Kamera beobachtet worden sind und im Rahmen des kognitiven Prozesses beim Zuschauer einen Übergang von der unbewußten Wahrnehmung zum bewußten Sehen herbeiführen, zur Konzeptualisierung der dargestellten Erscheinungen. Während diese Effekte in früheren Jahren meist im Rahmen von episodischen Filmgeschichten ohne Plot wirksam wurden, wo die Effekte selbst zu narrativen Topik-Reihen zusammentraten, werden sie heute zunehmend in eine Makrostruktur eingebunden, die narrative Stereotypen von Genres nutzt, oft mehrere davon kombiniert. Der Gegensatz zwischen Stereotypen in der Makrostruktur und perzeptiven Invarianzen in der Mikrostruktur erfährt in den Dogma-Filmen noch dadurch eine Zuspitzung,

- 5 Unlängst ist es Monika Suckfüll (1997, 2000) gelungen, unbewußt rezipierte narrative Strukturen im Bereich der perzeptiven Invariantenbildung des Films über signifikante Veränderungen der Herzfrequenz empirisch nachzuweisen. Es scheint sinnvoll, auch jene formal verwandten invarianten Strukturmuster, die zu Realitäts-Effekten führen, in ähnlicher Weise zu untersuchen. Ein analoges Forschungsdesign ist vermutlich auch nutzbar, um Komponenten der Orientierungsreaktion zeitgenau zu testen, ausgehend von entsprechenden Momenten der Bildgestaltung. Denkbar ist, dafür Teiluntersuchungen in verschiedenen Bereichen zu projektieren, die sich bereits für Orientierungsreaktionen als relevant erwiesen haben: Etwa im Rahmen vegetativer Reaktionen, wo eventuell mit kurzer Herzschlagbeschleunigung, galvanischer Hautreaktion, Kontraktion der peripheren Blutgefäße und Erweiterung der Kopfblutgefäße zu rechnen ist. Ebenfalls könnten EEG-Reaktionen wie die Blockierung vorhandener Alphawellen geprüft werden oder Reaktionen der Sinnesorgane wie Pupillenerweiterung, und schließlich motorische Reaktionen wie Kopf- und Augenbewegungen u.a.m. Vermutlich ergeben sich aus den Messungen dieser Art und den seriellen HR-Veränderungen zudem aufschlußreiche Korrelationen.

daß die ungewöhnliche Bildsprache Orientierungsreaktionen provoziert, die den Eindruck von Authentie verstärken.

## Literatur

- Anderson, Joseph D. (1996) *The Reality of Illusion. An Ecological Approach to Cognitive Film Theory*. Carbondale / Edwardsville: Southern Illinois University Press.
- Anderson, Joseph D. / Anderson, Barbara (1996) The Case for an Ecological Metatheory. In: *Post-Theory: Reconstructing Film Studies*. Ed. by David Bordwell and Noël Carroll. Madison: University of Wisconsin Press, S. 347-367.
- Bateson, Gregory (1972) *Steps to an Ecology of Mind*. New York: Ballantine Books.
- Benjamin, Walter (1984) Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. In: Ders.: *Allegorien kultureller Erfahrung. Ausgewählte Schriften 1920-1940*. Leipzig: Reclam, S. 407-434.
- Björgman, Stig (1996) Preface. In: *Breaking the Waves*. London: Faber & Faber, S. 4-9.
- Damasio, Antonio R. (1999) *Descartes' Irrtum. Fühlen, Denken und das menschliche Gehirn*. München: Deutscher Taschenbuch Verlag.
- Gellert, Walter / Kästner, Herbert / Neuber, Siegfried (1977) (Hrsg.) *Lexikon der Mathematik*. Leipzig: Bibliographisches Institut.
- Gibson, James J. (1973) *Die Sinne und der Prozeß der Wahrnehmung*. Bern / Stuttgart / Wien: Huber.
- Gibson, James J. (1982) *Wahrnehmung und Umwelt. Der ökologische Ansatz in der visuellen Wahrnehmung*. München / Wien / Baltimore: Urban und Schwarzenberg.
- Johannsson, Gunnar (1966) Geschehenswahrnehmung. In: *Handbuch der Psychologie, Bd. I, 1: Wahrnehmung und Bewußtsein*. Hrsg. v. Wolfgang Metzger u. Heiner Erke. Göttingen: Hogrefe, S. 745-775.
- Kirkeby, Per (1996) The pictures between the chapters in BREAKING THE WAVES. In: *Breaking the Waves*. London: Faber & Faber, S. 12-14.
- Klaus, Georg (1966) *Kybernetik und Erkenntnistheorie*. Berlin: Deutscher Verlag der Wissenschaften.
- (1968) *Spieltheorie in kybernetischer Sicht*. Berlin: Deutscher Verlag der Wissenschaften.

- Kracauer, Siegfried (1985) *Theorie des Films. Die Errettung der äußeren Wirklichkeit*. Frankfurt: Suhrkamp.
- Langer, Dieter (1962) *Informationstheorie und Psychologie*. Göttingen: Verlag für Psychologie.
- Lotman, Jurij M. (1981) Die Kunst als modellbildendes System (Thesen) In: Ders.: *Kunst als Sprache*. Leipzig: Reclam, S. 67-88.
- Mandler, Georg (1985) *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.
- Metz, Christian (1972) *Semiologie des Films*. München: Fink.
- Müller, Robby (1996) Auf der Suche nach dem naiven Sehen, dem unbefangenen Filmen. Gespräch mit dem Kameramann Robby Müller. In: *Filmbulletin*, 5, S. 23-24.
- Neisser, Ulric (1979) *Kognition und Wirklichkeit. Prinzipien und Implikationen der kognitiven Psychologie*. Stuttgart: Klett-Cotta.
- Ohler, Peter (1990) Zur Begründung einer schematheoretisch orientierten kognitiven Filmpsychologie in Auseinandersetzung mit der ökologischen Wahrnehmungspsychologie von James Jerome Gibson. In: *Film und Psychologie I*. Hrsg. v. Gerhard Schumm u. Hans J. Wulff. Münster: MakS Publikationen, S. 79-107.
- (1994) *Kognitive Filmpsychologie. Verarbeitung und mentale Repräsentation narrativer Filme*. Münster: MAkS Publikationen.
- Oppenheimer, Jean / Williams, David E. (1996) Von Trier and Müller's Ascetic Aesthetic. In: *American Cinematographer*, Dec. 1996, S. 18-22.
- Peleshian, Artavazd (1989) Distanzmontage oder Die Theorie der Distanz. In: *Die Dokumentarfilme der armenischen Sowjetrepublik. Eine Retrospektive des 21. Internationalen Dokumentarfilmfestivals Nyon*. Nyon / Berlin: Das Festival, S. 79-102.
- Richter, Rolf (1964) Zur dramaturgischen Struktur des tschechoslowakischen Films DER SCHWARZE PETER. In: *Film-Wissenschaftliche Mitteilungen*, 4, S. 988-1006.
- Rumelhart, David E. (1980) Schemata. The Building Blocks of Cognition. In: *Theoretical Issues in Reading Comprehension. Perspectives from Cognitive Psychology, Linguistics, Artificial Intelligence, and Educations*. Ed. by Rand J. Spiro, Bertram C. Bruce & William F. Brewer. Hillsdale, N.J.: Erlbaum, S. 33-58.
- Rumelhart, David E. / Ortony, Andrew (1977) The Representation of Knowledge in Memory. In: *Schooling and the Acquisition of Knowledge*. Ed.

- by Richard C. Anderson, Rand J. Spiro & William Montague. Hillsdale, N.J.: Erlbaum, S. 99-135.
- Sklovsky, Victor (1988) Die Kunst als Verfahren. In: *Russischer Formalismus*. Hrsg v Jurij Striedter. München: Fink, S. 3-34.
- Sokolov, E. N. (1960) *Neuronal models and the orienting reflex*. In: *The Central Nervous System and Behaviour*. Ed. by M. A. Brazier. New York.
- (1963) Perception and the conditioned reflex. Oxford: Pergamon Press.
- Suckfüll, Monika (1997) *Film erleben. Narrative Strukturen und physiologische Prozesse „Das Piano von Jane Campion*. Berlin: Edition Sigma.
- (2000) Film Analysis and Psychophysiology. In: *Media Psychology* 2, 2.
- Tarkovski, Andrej (1989) *Die versiegelte Zeit*. Leipzig / Weimar: Kiepenheuer.
- Trier, Lars von (1996) Director's note „this film is about „good“. In: *Breaking the Waves*. London: Faber & Faber, S. 20-22.
- (1998a) Die Freude zurückgewinnen. Interview mit Lars von Trier. In: *Breaking the Dreams. Das Kino des Lars von Trier*. Hrsg. v. Achim Forst. Marburg: Schüren, S. 187-196.
- (1998b) L' hôpital et la charité. Entretien avec Lars von Trier. In: *Cahiers du Cinéma*, Mai, S. 524.
- Vertov, Dziga (1960) *Dziga Wertow „Publizist und Poet des Dokumentarfilms*. Ed. by Hermann Herlinghaus. Leipzig: Leipziger Dokumentarfilmwoche.
- Vinterberg, Thomas (1999) Wir haben einen Stein ins Wasser geworfen. Interview mit Thomas Vinterberg von Marcus Rothe. In: *Neue Züricher Zeitung*, 5.2.1999.
- Wuss, Peter (1993, 1999) *Filmanalyse und Psychologie. Strukturen des Films im Wahrnehmungsprozeß*. Berlin: Edition Sigma.
- (1996) Narrative Tension in Antonioni. In: *Suspense. Conceptualizations, Theoretical Analyses, and Empirical Explorations*. Ed. by Peter Vorderer, Hans J. Wulff, Mike Friedrichsen. Mahwah, N.J.: Lawrence Erlbaum, S. 51-70.
- (2000) 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.