

Reinhold Viehoff

... few people know what it is

1994

<https://doi.org/10.25969/mediarep/374>

Veröffentlichungsversion / published version

Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Viehoff, Reinhold: ... few people know what it is. In: *montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation*, Jg. 3 (1994), Nr. 1, S. 126–132. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/374>.

Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:

https://www.montage-av.de/pdf/1994_3_1_MontageAV/montage_AV_3_1_1994_126-132_Viehoff_few_people.pdf

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

Reinhold Viehoff

...few people know what it is

Zugegeben, Herr Hitchcock, es wissen wirklich nur wenige Leute, was "Suspense" genau ist. Aber man muß es offenbar nicht wissen, um es zu erleben, und man muß gewiß nicht "verbalisieren" können, was man erlebt, um das, was man erlebt, auch ganz und gar zu erleben. Aber wenn dann einige - zugegeben, nur ganz wenige (meistens sind das Wissenschaftler) - es doch meinen zu wissen und sogar "verbalisieren" können, was sie erlebt zu haben wissen: was genau wissen sie dann eigentlich und was verbalisieren sie?

Keine Frage, solche Wissenschaftler reden zuerst einmal über ihre eigenen Erfahrungen, Wahrnehmungen, Selektionen usw. beim rezeptiven Umgang mit Filmen. Nun unterscheiden sich bekanntlich wissenschaftliche und alltägliche Interessen und Handlungen dadurch, daß die wissenschaftlichen widerspruchsfrei sein sollen, intersubjektiv überprüfbar, relativ vollständig, theoretisch begründet und empirisch gehaltvoll, während die alltäglichen das nicht unbedingt sein müssen. Um diesen selbstgesetzten Ansprüchen zu genügen, müssen sich Wissenschaftler merkwürdigerweise gerade vom Gegenstand ihres Interesses wieder method(olog)isch distanzieren, also nicht über sich selbst sprechen, wie sie Spannung erleben, sondern ein theoretisches Modell bauen, das helfen kann zu erklären, was passiert (ist oder noch passieren wird), wenn jemand bei der Rezeption eines Films fühlt, denkt oder sagt: "Das ist aber spannend!" Wenn die beobachtenden Wissenschaftler selbst dieser "Jemand" sind, dann sind sie zugleich Subjekt und Objekt des Forschungsprozesses, was in der Regel dazu führt, daß sie erhebliche Schwierigkeiten bekommen, die obengenannten Kriterien für wissenschaftliches Handeln zu wahren. Wenn sie dennoch über alle Skrupel hinweg ihr Eigenes als Allgemeines präsentieren, dann wäre das die Etablierung des "Meister-Jünger"-Verhältnisses in der Wissenschaft und deren Ende als vernunftbegründeter Beschäftigung. Dann gäbe es, mit etwas anderem Zungenschlag als das Hitchcock-Zitat es meint, wirklich wieder einige wenige, die wissen, was der Fall "Spannung" ist.

Bis hierher ist das natürlich alles noch keine Frage, sondern nur die Rückversicherung für die Diskussion, daß auf dem gleichen Feld nach den gleichen Regeln gespielt wird. Das Modell, das von Wulff in einer knappen Skizze mit dem Untertitel "Thesen zu einem Forschungsfeld" vorgeschlagen wird (und dem ich hier grosso modo auch die beiden anderen Beiträge zurechne), ist im Rahmen des interaktiven Paradigmas der kognitiven Psychologie angesiedelt, d.h. Spannung ist danach immer nur als quasi interaktiver Prozeß beobachtbar, beschreibbar und als Ereignis erklärbar. Die Beschreibung der narrativen

Struktur eines Films allein kann noch nicht erklären, was Spannung ist, und auch nicht z.B. die über eine Messung des elektrischen Hautwiderstands beobachtbaren Erregungszustände von Filmzuschauern, sondern, wenn überhaupt, dann immer nur beide Phänomene in ihrer Beziehung: Medienangebot und Medienrezeption sind nach diesem theoretischen Modell sinnvollerweise gemeinsam zu analysieren. Das gleiche gilt auch für "Wissensbestände", "Schemata" usw. auf der Seite des Zuschauers und für "Spannungsanlässe" auf seiten des Films. Mit diesem Modell, das gewiß heute die elaboriertesten und angemessensten Erklärungen von "Medienhandlungen" erlaubt, sind aber einige zu berücksichtigende Konsequenzen verbunden, zwei seien ausdrücklich genannt:

(1) So etwas wie eine intentionale Struktur eines Medienangebots kann man als beobachtender Wissenschaftler nicht "außerhalb" des Modells rekonstruieren, sondern nur innerhalb. Warum? Weil ja gerade die Voraussetzung des interaktiven Paradigmas ist, daß es die intentionale Struktur eines Medienangebots immer nur im Zusammenhang mit dem interaktiven Gegenüber als Forschungsgegenstand gibt. Wenn man als Wissenschaftler solche Strukturmerkmale des Medienangebots "Film" beschreiben will - und sich dabei allein oder weitgehend auf seine persönlichen Rezeptionen stützt -, dann können diese Beschreibungen immer nur den Status von heuristischen Vermutungen, gerichteten Annahmen oder Hypothesen haben. Dieses "nur" ist nun allerdings weder eine Geringschätzung der wissenschaftlichen Arbeit an solchen Vermutungen, Annahmen, Hypothesen - schließlich fängt jeder Forschungsprozeß damit an -, noch sollte man darin eine Abqualifizierung hochentwickelter analytischer Instrumentarien der Filmanalyse sehen. Der springende Punkt ist jedoch der, daß es eben erst der Beginn eines Forschungsprozesses ist, der seine methodologische Fortsetzung in empirischen Studien finden müßte, durch die dann zu prüfen wäre, ob den Vermutungen, Annahmen und Hypothesen so etwas wie ein empirischer Gehalt für bestimmte Zuschauer eines bestimmten Films unter bestimmten Situationsbedingungen und bestimmten persönlichen Befindlichkeiten, die sich einer bestimmten Sozialisationsgeschichte verdanken, auch wirklich entspricht.

Daran kann man dann leicht sehen, daß (2) das interaktive Paradigma notwendig ein interdisziplinäres Paradigma ist. Was kann Interdisziplinarität in bezug auf das hier vorgeschlagene Forschungsfeld bedeuten? Um diese Frage zu beantworten, gehe ich auf einen Gedanken bei Wulff ein, der eine aus der Weiterentwicklung der psychodynamischen Ästhetik Berlynes bekannte Argumentationsfigur aufgreift: Durch zunehmende Konventionalisierung der Medienangebote entsteht ein ästhetischer Innovationsdruck auf die Produzenten, weil deren Medienangebote, je konventioneller sie sind, den Zuschauern immer weniger ästhetisches Vergnügen bereiten, was dann einhergeht mit einem Ver-

lust an Reputation und ökonomischen Sicherheiten für die Produzenten. Diese Hypothese impliziert, daß es sich jeweils um einen für eine Kunstform relativ kohärenten Rezipientenkreis handelt, oder - wie man heute lieber sagt - um ein Handlungssystem. Das ist wahrscheinlich eine Annahme, die so nicht zu halten ist; stattdessen wäre es angemessener, von verschiedenen Rezipientengruppen (oder Film-Handlungssystemen) auszugehen, in denen je unterschiedliche Innovationsverläufe mit je unterschiedlichen Filmästhetiken korrespondieren. Eine solch differenziertere Modellierung könnte zum Beispiel besser erklären, warum bestimmte Filme der Avantgarde immer wieder "ihr" Publikum finden, aber nie ein anderes zeitgenössisches. Wulffs These, daß die Durchsichtigkeit der Spannungskonstruktion mit dem Grad ihrer Konventionalisierung steigt und so ihre Funktion verliert, müßte demnach im interdisziplinären interaktiven Paradigma soziologisch aufgespalten werden. Als empirische Frage lautete sie dann: In welchen Gruppen innerhalb der Rezipientenschaft von "spannenden" Filmen gibt es welchen Grad von Konventionalisierung (Erwartungserwartung an das spannende Medienangebot) welcher "Spannungsanlässe" aufgrund welcher Filmästhetik?

*

Lieber Mr. Hitchcock, könnte man eine weitere vorsichtige Nachfrage zu den vorgelegten Thesen einführen, woher wußten Sie eigentlich (oder glaubten zu wissen), daß man einen Film so und so "bauen" und "zeigen" muß, damit die Zuschauer wirklich alle sagen: "Das ist aber spannend!" Oder anders gewendet: War Hitchcock¹ so etwas wie ein einfallsreicher und kreativer experimenteller Psychologe zum Forschungsgegenstand "Spannung", und wenn ja, was waren seine "Hypothesen", wie hat er sie "operationalisiert", haben sie sich empirisch bestätigt?

Setzen wir einmal voraus, daß all die "Hitchcocks", die spannende Filme produzieren, in der Regel keine wissenschaftlichen Psychologen oder Anthropologen sind, sondern naive Alltagspsychologen (also ohne ausgearbeitete psychologische Theorie im Hinterkopf ihr Metier betreiben): Wieso funktionieren ihre experimentellen Anordnungen immer wieder? Die einfachste "universelle" Lösung wäre, daß man von bestimmten anthropologischen Konstanten bei den rezipierenden Zuschauern, von fest "verdrahteten" psychobiologischen Konnexen ausgeht, die sozial so wenig überformt werden können, daß sie immer durchschlagen: Wenn man die richtigen "Reize" auswählt, kommt als Reaktion

¹ Hitchcock steht hier nur als besonders eindrucksvolles Exempel. Man könnte die Namen aller Regisseure und Regisseurinnen, Drehbuchautoren und -autorinnen, Cutter und Cutterinnen usw. einsetzen, die an "spannenden" Filmen produktiv mitgearbeitet haben.

immer "Spannung" heraus. Eine solche Annahme könnte zum Beispiel für all die Fälle gelten und überprüft werden, bei denen "Angst" erzeugt wird, etwa durch unklare, nicht beherrschbare Situationen, dunkle Straßen, Nebel, Fremdes, Überraschendes, kurz: durch Bedrohung, Ungewißheit, Hilflosigkeit - klassisch etwa in der Figur des blinden Mädchens (Audrey Hepburn) in *WAIT UNTIL DARK* (USA 1967, Terence Young). In derartigen Rezeptionssituationen können Zuschauer - gebrochen durch das jederzeit aktualisierbare Bewußtsein, daß es eine "als ob"-Situation ist, die sie betrachten - Angstgefühle und -empfindungen, selbst "Die Angst aller Ängste: die Todesfurcht" (Hermann Hesse) mit Vergnügen als "unerträgliche Spannung" erleben.

Wenn man ein solches Reiz-Reaktions-Schema nicht annimmt oder ihm eine nicht besonders umfassende und allfällige Erklärungskraft zutraut, dann kann man zumindest noch die soziale Überformung solcher "Grundbefindlichkeiten" mit in Betracht ziehen. Bezogen auf das gerade gewählte Beispiel läßt sich das sofort verdeutlichen, wenn wir uns etwa die Bedeutung der "musikalischen Codes" für besonders spannende Ereignisse in Kriminalfilmen vergegenwärtigen. Rezipienten lernen sehr rasch, daß es bestimmte "Filmmusik-Codes" für spannende und nicht-spannende Situationen gibt, und den Erfolg dieses Lernens kann jeder bei sich selbst überprüfen, wenn er einen "Krimi" im Fernsehen ohne Bild laufen läßt: Die Musik indiziert für den erfahrenen Rezipienten eindeutig, wann er das Bild wieder einschalten muß, will er das besonders spannende Ereignis - die Bedrohung des Opfers und den Mord - nicht verpassen.

Wem auch das für seine Modellkonstruktion noch nicht erklärungs mächtig genug ist, der muß notwendigerweise in dem besonders "spannenden" Medienangebot und den mit diesem Angebot für die visuelle Wahrnehmung und Wahrnehmungskonstruktion gesetzten Bedingungen eine Ursache des experimentellen Erfolgs sehen. Man könnte das, in Anlehnung an einen frühen Aufsatz von Umberto Eco, so modellieren, daß innerhalb des interaktiven Paradigmas das "Medienangebot" ein Wahrnehmungsverhältnis schafft, das die Zuschauer - im Rahmen einer gewissen Bandbreite - zu *spezifischen* Wahrnehmungscodes greifen läßt. Bei "spannenden" Medienangeboten eines Kriminalfilms bedeutet dies in der Regel, daß Wahrnehmungscodes des je individuellen, lebensweltlichen "Alltags" in das aktualisierte Rezeptionsschema "Kriminalfilm" integriert werden, mit dem vermutlich regelmäßigen Rezeptionsergebnis, daß bei vorübergehender Dominanz des Alltagscodes (z.B. Angst bei Dunkelheit) innerhalb des Medienhandlungsschemas "Kriminalfilm" so etwas wie eine Entdifferenzierung der Identität als "Zuschauer" zugunsten einer Identität als "Mitspieler" stattfindet: Identifikation ist der dafür verbreitete, wenngleich nicht glückliche Begriff.

Bekanntlich war der schon herbeigerufene Mr. Hitchcock sehr einfallsreich bei der Produktion solcher visuellen Medienangebote, die spezielle spannungsauslösende "Wahrnehmungskonstruktionen" der Zuschauer evozierten. Allerdings: wer sich nach JURASSIC PARK noch einmal THE BIRDS ansieht, hat es schwer, erneut jene Faszination und Spannung zu erleben, die solch einen Film für Generationen zu einem "Hitchcock" gemacht haben. Technische Innovationen haben bekanntlich immer (man denke nur an den Bruch zwischen Stumm- und Tonfilm) zu ästhetischen Reformulierungen der Darstellungsmöglichkeiten geführt. Nun könnte man, angeregt durch den "technischen Vermittlungsfaktor", versucht sein, durch eine systematische Aufschlüsselung aller Elemente, die an der Konstitution eines solchen spannungserzeugenden "Wahrnehmungsverhältnisses" beteiligt sind - d.h. aller Faktoren in den maßgeblichen Dimensionen (1) des Subjekts, (2) es filmischen Medienangebots, (3) der (Produktions- bzw.) Rezeptionssituation des Medienangebots und schließlich (4) der Situationsbedingungen bei der Beobachtung dieses Medienhandlungsprozesses -, dieses Wahrnehmungsverhältnis analytisch vollständig zu bestimmen. Das würde hier aber gewiß zu weit führen. Stattdessen möchte ich auf einen anderen Zusammenhang aufmerksam machen.

Wenn wir einmal in Betracht ziehen, daß etwa Filme im Fernsehen, die typischerweise für "Spannung" stehen, also Kriminalfilme, gegenwärtig zu den beliebtesten Sendungen des Fernsehprogramms zählen, dann ließe sich doch zweifeln: erstens an der "Innovationsthese" und zweitens auch daran, daß die Zuschauer immer wieder ästhetisches Vergnügen (Spannungserlebnisse) an diesen Filmen finden, zumal es seit der massenmedialen Etablierung des literarischen Genres "Krimi" bis heute beinahe keine "literarische Typenbildung" gibt, die derart stark und klar konventionalisiert ist, d.h. in der immer wieder das Gleiche nach dem gleichen Muster passiert. Daraus läßt sich die Überlegung ableiten, daß das ästhetische Vergnügen bei Rezipienten, die immer wieder spannende Filme des Genretyps "Krimi" sehen, ein Vergnügen an der Variation des Schemas sein muß - natürlich innerhalb seiner konventionellen Grenzen. Denn weil die Grenzen des Schemas sehr klar sind und weil sie objektiv nur eine endliche sinnvolle Kombinatorik erlauben, muß der eigentliche ästhetische Reiz in der *Aktivierung* dieses Schemas bestehen. Eine zukünftige "Spannungsforschung" zum filmischen Medienangebot könnte gut beraten sein, wenn sie sich eine Zeitlang darauf konzentriert, solche "Medienhandlungsschemata" der zeitgenössischen Krimiproduktion und -rezeption empirisch zu erforschen und auch das Aktivationspotential der "Schnittmenge" zwischen beiden exakt zu bestimmen versucht.

Abschließend sei eine Nachfrage zum Argumentationsgang von Peter Wuss' Beitrag erlaubt, der ja in seinen Vorschlägen präzisierend über die Thesen von Wulff hinausgeht, so daß die Konsequenzen für einen filmanalytischen Ansatz, der im interaktiven Paradigma situiert ist, deutlich werden. Wuss folgt dem Vorhaben, die Rezeption eines "Textes" als Informationsverarbeitungsprozeß zu bestimmen, genauer: als einen informationsverarbeitenden Prozeß, der eine spezifische Problemlösungssituation definiert. Problemlösungssituationen sind ein relativ alter und gut erforschter Gegenstandsbereich der Psychologie, insbesondere der Denk- und neuerdings auch der Entscheidungspsychologie. Ein klassisches Beispiel für eine Aufgabe, die in einer solchen Problemlösungssituation von einem Probanden zu lösen ist, ist der "Turm von Hanoi"². Es ist in der Tat so, daß im Kontext solcher Problemlösungssituationen (emotionale) Spannungen beim Probanden entstehen, die am ehesten dadurch (positiv) abgebaut werden, daß er eine befriedigende Lösung findet. Deshalb hat der von Wuss zitierte Psychologe Dörner auch zu Recht bemerkt, daß es (problemlösendes) Denken ohne Emotionen nicht gibt. Man muß aber die Frage stellen, ob Prozesse der Kunstrezeption tatsächlich - wie Wuss selbst anmerkt (vgl. 103) - einer solchen "Problemlösungssituation" entsprechen. Erst wenn dieser Punkt hinreichend sicher geklärt ist, kann man die Ergebnisse der psychologischen Experimente produktiv auf die Filmrezeption zu übertragen versuchen. Wuss muß die Hauptdimension der filmischen Rezeption so definieren, wie es ein Psychologe macht, wenn er ein klar umrissenes Szenario entwickelt, er schreibt deshalb: "Kunst ist ein Ort der passiven Kontrolle über eine komplizierte Situation fiktiver Art" (104).

Wenn ich diese Formulierung - aus heuristischen Gründen - übertrage auf die "Turm von Hanoi"-Situation³, dann ist doch folgendes gemeint: Es gibt einen Handelnden, der mit dem Problem der Verteilung der Holzkugeln konfrontiert ist, und es gibt zusätzlich einen Beobachter dieser Handlung, der folgendes Grundwissen über die Beobachtungssituation hat:

-
- 2 Dabei handelt es sich um eine Konstellation von drei Holzstäben. Auf einen der Holzstäbe sind sieben Kugeln von unterschiedlicher Größe so aufgesteckt, daß die größte Kugel unten und die übrigen Kugeln in abnehmender Größe darüber angeordnet sind. Aufgabe des Probanden ist es nun, in möglichst kurzer Zeit oder mit möglichst wenigen Operationen alle sieben Kugeln - und zwar geordnet nach dem gleichen Prinzip - auf einen der beiden anderen Stäbe wandern zu lassen. Dabei gilt allerdings die Bedingung, daß bei den Operationen des Umsetzens nie eine kleinere Kugel unter einer größeren sein darf.
 - 3 Wobei ich hier die Dimension außer acht lasse, daß ein erfahrener Filmzuschauer eine solche "Turm von Hanoi"-Situation nicht einfach so beobachten würde, sondern sich zugleich Gedanken darüber macht, was denn wohl diese Situation im Kontext der gesamten Spielhandlung eines Films zu bedeuten hat.

- a) Der von mir beobachtete Problemlösungsfall wird mir nur vorgespielt, damit ich es mir ansehe, d.h. in Wirklichkeit würde der beobachtete "Schauspieler" vielleicht etwas völlig anderes lieber machen, aber
- b) es gibt hinter diesem Schauspieler und der von mir beobachteten Situation noch zahlreiche andere "Produzenten", die sich das genau so ausgedacht haben und denen der Schauspieler soweit verpflichtet ist, daß er sich an ihre Maßgaben hält.
- c) Der Beobachter weiß zudem auch, daß er dazu "verurteilt" ist, "passiv" zu beobachten, er kann nicht eingreifen. Er weiß zusätzlich, aufgrund seines allgemeinen Weltwissens, daß die Lösung des "Turm von Hanoi"-Problems schwierig ist (zu sein scheint). Aber er weiß als Beobachter auch, daß diese "Problemlösung" eine dargestellte Problemlösung ist, also für den Schauspieler kein wirkliches Problem darstellt.
- d) Er kann nun für sich selbst, wie er ebenfalls aus Erfahrung im Umgang mit solchen "fiktiven" Situationen weiß, völlig entspannt "beobachten", wie der Handelnde im Film das Problem löst. Die bei ihm wahrscheinlich während der Beobachtung eintretenden "Emotionen" können zwischen "Bewunderung" oder "Mitleid" schwanken, aber immer weiß der Beobachter, daß es sich nur um die Beobachtung einer "gespielten Figur" handelt.
- e) Er kann auch die "als ob"-Haltung einnehmen und selbst versuchen, das "Turm von Hanoi"-Problem zu lösen. Aus dem Konkurrenzverhältnis zwischen Beobachter und Beobachtetem kann nun eine zusätzliche emotionale Spannung erwachsen, etwa zwischen "Frustration" und "Befriedigung". Aber immer weiß der Beobachter, daß es sich nicht um ein wirkliches Konkurrenzverhältnis handelt, sondern nur um eines mit einer "gespielten" Figur.

Bei jeder weiteren Aufgliederung der "Beobachtungssituation", in der der Film-betrachter steht, wäre man zu der Coda gezwungen: "Aber immer weiß der Beobachter, daß er eine gespielte Situation beobachtet." Wuss argumentiert nun in diesem Zusammenhang u.a. mit der Differenz von "aktiver" und "passiver" Kontrolle, wobei er lediglich die passive Kontrolle (via Vorausschau und vorwärtsgerichtete Kohärenzerwartungen) für einschlägig hält (vgl. 105). Das ist nicht vollständig, denn natürlich hat der Beobachter auch "aktive" Möglichkeiten der Situationskontrolle seiner Beobachtung: Er kann nämlich einfach das Kino verlassen oder am TV den Knopf drücken.