Film, Fernsehen, Medienkultur

LEHRBUCH

Peter Wuss

# Künstlerische Verfahren des Films aus psychologischer Sicht

## Zum Wirkungspotenzial des Spielfilms

Springer VS

# Film, Fernsehen, Medienkultur

## Schriftenreihe der Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF

**Reihe herausgegeben von**
Jens Eder, Potsdam, Deutschland
Lothar Mikos, Potsdam, Deutschland
Michael Wedel, Potsdam, Deutschland
Claudia Wegener, Potsdam, Deutschland

Die Verbindung von Medien und Kultur wird heute nicht mehr in Frage gestellt. Medien können als integraler Bestandteil von Kultur gedacht werden, zudem vermittelt sich Kultur in wesentlichem Maße über Medien. Medien sind die maßgeblichen Foren gesellschaftlicher Kommunikation und damit Vehikel eines Diskurses, in dem sich kulturelle Praktiken, Konflikte und Kohärenzen strukturieren. Die Schriftenreihe der Filmuniversität Babelsberg *KONRAD WOLF* knüpft an eine solche Sichtweise von Medienkultur an und bezieht die damit verbundenen Themenfelder ihren Lehr- und Forschungsfeldern entsprechend auf Film, Fernsehen und digitale Medien. Dabei werden unterschiedliche Perspektiven eingenommen, in denen es gleichermaßen um mediale Formen und Inhalte, Rezipienten und Kommunikatoren geht. Die Bände der Reihe knüpfen disziplinär an unterschiedliche Fachrichtungen an. Sie verbinden genuin film- und fernsehwissenschaftliche Fragestellungen mit kulturwissenschaftlichen und soziologischen Ansätzen, diskutieren medien- und kommunikationswissenschaftliche Aspekte und schließen Praktiken des künstlerischen Umgangs mit Medien ein. Die theoriegeleiteten Untersuchungen, historischen und empirischen Studien der Schriftenreihe erfolgen vor dem Hintergrund eines zunehmend beschleunigten technologischen Wandels und wollen der Entwicklung von Film und Fernsehen im digitalen Zeitalter gerecht werden. Neue Formen des Darstellens und Erzählens werden ebenso in den Blick genommen wie veränderte Umgebungen und Muster der Nutzung audiovisueller Bewegtbilder, die sich durch Mobilität und Interaktivität von traditionellen Praktiken des Mediengebrauchs unterscheiden.

Weitere Bände in der Reihe http://www.springer.com/series/12512

Peter Wuss

# Künstlerische Verfahren des Films aus psychologischer Sicht

## Zum Wirkungspotenzial des Spielfilms

Springer VS

Peter Wuss
Berlin, Deutschland

ISSN 2524-3047 ISSN 2524-3055 (electronic)
Film, Fernsehen, Medienkultur
ISBN 978-3-658-32051-5 ISBN 978-3-658-32052-2 (eBook)
https://doi.org/10.1007/978-3-658-32052-2

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über http://dnb.d-nb.de abrufbar.

© Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2020
Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsgesetz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlags. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.
Die Wiedergabe von allgemein beschreibenden Bezeichnungen, Marken, Unternehmensnamen etc. in diesem Werk bedeutet nicht, dass diese frei durch jedermann benutzt werden dürfen. Die Berechtigung zur Benutzung unterliegt, auch ohne gesonderten Hinweis hierzu, den Regeln des Markenrechts. Die Rechte des jeweiligen Zeicheninhabers sind zu beachten.
Der Verlag, die Autoren und die Herausgeber gehen davon aus, dass die Angaben und Informationen in diesem Werk zum Zeitpunkt der Veröffentlichung vollständig und korrekt sind. Weder der Verlag, noch die Autoren oder die Herausgeber übernehmen, ausdrücklich oder implizit, Gewähr für den Inhalt des Werkes, etwaige Fehler oder Äußerungen. Der Verlag bleibt im Hinblick auf geografische Zuordnungen und Gebietsbezeichnungen in veröffentlichten Karten und Institutionsadressen neutral.

Planung/Lektorat: Barbara Emig-Roller
Springer VS ist ein Imprint der eingetragenen Gesellschaft Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH und ist ein Teil von Springer Nature.
Die Anschrift der Gesellschaft ist: Abraham-Lincoln-Str. 46, 65189 Wiesbaden, Germany

# Inhalt


**1 Einführung in eine unübliche Betrachtung der Siebenten Kunst** ..... 1
1.1 Ein neues Medium, eine Siebente Kunst, unerforschte Wirkungen ..... 2
1.2 Zum Kategorien-System einer produktionsnahen Erfahrungswissenschaft ..... 5
1.3 Anomalien der Gestaltung als Herausforderung für die Filmanalyse ..... 7
1.4 Zur Schlüsselrolle der Psychologie in zukünftigen Analyseprozessen ..... 9
1.5 Die Auffindung psychologischer Wirkmomente des Films ..... 12
1.6 Werkmodelle zur psychologischen Deskription filmischer Strukturen ..... 16
1.7 Kontinuität und Umbrüche im Lern- und Forschungsprozess ..... 20

**2 Umdenken in Ästhetik und Kunstwissenschaften** ..... 25
2.1 Von der intuitiv vorgehenden Hermeneutik zur Modellkombination ..... 26
2.1.1 Zur Rolle der Hermeneutik bei der Filmanalyse ..... 26
2.1.2 Systemforschung und wissenschaftliche Modellierung ..... 28
2.2 Ein Wirkungsgefüge elementarer ästhetischer Funktionen des Films ..... 31
2.3 Exkurs: Über Anfänge modellhafter Beschreibung von Kunstfunktionen durch Ästhetik und Kunstwissenschaften ..... 34
2.3.1 Künstlerische Originalität als Differenzqualität von Reizangeboten ..... 34
2.3.2 Das Kunstwerk als Rezeptionsvorgabe im Kommunikationsprozess ..... 36
2.3.3 Kunsterleben als optimierte Informationsverarbeitung ..... 38
2.3.4 Kunstprozesse als Zeichenprozesse mit Regelfunktion ..... 43
2.3.5 Filmerleben als Regulation psychischen Verhaltens ..... 46
2.3.6 Film als autopoietisches System im soziokulturellen Raum ..... 49
2.3.7 Die Möglichen Welten des Films und ihre imaginative Funktion ..... 51
2.4 Wegbereiter einer kognitiven Erforschung des Films ..... 53
2.4.1 Bewusstheit von Strukturen als Voraussetzung ihrer Beschreibung ..... 53
2.4.2 David Bordwells Cognitive Film Theory ..... 55

2.4.3 Peter Ohlers Kognitive Filmpsychologie ..... 57
2.5 Wege zur Differenzierung und Erweiterung des kognitiven Modells ..... 59

**3 Kognitionspsychologische Beschreibung filmischer Strukturen: Das PKS-Modell** ..... 61
3.1 Die kognitiven Wirkmomente des Films im PKS-Modell ..... 61
3.2 Zur Beschreibung von Filmsequenzen im Rahmen des PKS-Modells ..... 68
3.2.1 ARIEL ..... 68
3.2.2 ASCHE UND DIAMANT ..... 71
3.2.3 BERUF: REPORTER ..... 73
3.3 Beschreibungsaspekte und hypothetische Annahmen ..... 75
3.4 Hypothesen zu Aneignungsprozessen filmischer Strukturen ..... 79
3.4.1 Perzeptionsgeleitete Strukturen ..... 79
3.4.2 Konzeptgeleitete Strukturen ..... 82
3.4.3 Stereotypengeleitete Strukturen ..... 85
3.4.4 Exkurs: Interdisziplinäre Erfahrungen mit Stereotypenphänomenen und ihr Widerschein im Film ..... 89
3.5 Zur Anwendung des PKS-Modells bei der Filmanalyse ..... 95

**4 Filmisches Erzählen und seine kognitive Modellierung: Topik-Reihe, Kausalkette, Erzählstereotyp** ..... 97
4.1 Klassische Narrationstheorie und filmisches Erzählen ..... 97
4.1.1 Zur Forschungssituation ..... 98
4.1.2 Was ist eine Erzählung? ..... 100
4.1.3 Hinweise der Theaterwissenschaft zur Erzählanalyse ..... 101
4.1.4 Fabel-Auszüge als anschauliche Modelle für Erzählzusammenhänge ..... 102
4.2 Kognitive Modellierung narrativer Basisstrukturen ..... 104
4.3 Die Kausalkette und ihre Funktion für die geschlossene Erzählung ..... 106
4.3.1 Kausalketten der Ereignisse als mögliche Basis der Narration ..... 106
4.3.2 Zur philosophisch-psychologischen Interpretation der Kausalkette ..... 110
4.3.3 Besonderheiten der Kausalkette filmischen Erzählens ..... 117
4.3.4 Exkurs: Zur Dichotomisierung von Erzählstrukturen ..... 119
4.4 Topik-Reihe und offene filmische Erzählung ..... 122
4.4.1 Zum Verständnis des Topik-Begriffs ..... 124
4.4.2 Spielarten offener filmischer Erzählungen ..... 128
4.4.3 Die Topik-Reihe filmischen Erzählens ..... 134
4.5 Erzählstereotyp und konventionalisierte Erzählweisen ..... 135
4.5.1 Das filmische Erzählstereotyp ..... 135
4.5.2 Traditionslinien des Erzählstereotyps ..... 137
4.6 Zur Generalisierbarkeit des Narrationsmodells ..... 141

**5 Zur Anwendung des Narrationsmodells** ..... 143
5.1 Übersicht idealtypischer Merkmale der narrativen Basisstrukturen ..... 143
5.1.1 Merkmale der Kausalkette ..... 143
5.1.2 Merkmale der Topik-Reihe ..... 144
5.1.3 Merkmale des Erzählstereotyps ..... 145
5.2 Wechselwirkungen der narrativen Basisstrukturen ..... 146
5.2.1 Semantische Kooperation ..... 149
5.2.2 Semantische Substitution ..... 151
5.2.3 Semantischer Konflikt ..... 153
5.3 Veränderungen filmischer Erzählweisen ..... 158
5.3.1 Dominanzverschiebung narrativer Basisstrukturen ..... 158
5.3.2 Wandel von Erzählweisen bei Antonioni, Kaurismäki und Jarmusch ..... 160
5.3.3 Veränderungen des Erzählens im Werk von Fassbinder und Wolf ..... 164
5.4 Zusammenfassend über die Anwendung des Narrationsmodells in filmwissenschaftlichen und psychologischen Untersuchungen ..... 169

**6 Konflikt und Problemlösung** ..... 173
6.1 Zur Bestimmung und geistigen Tradition des Konfliktbegriffs ..... 173
6.2 Das Konfliktfeld ..... 176
6.3 Die Variationsbreite filmischer Konfliktmomente (in HIGH NOON) ..... 179
6.3.1 Personenbezogenheit: interpersoneller vs. intrapersoneller Konflikt ..... 180
6.3.2 Handlungsoption: offene vs. eingeschränkte Handlungsmöglichkeit ..... 181
6.3.3 Wirkungsmächtigkeit: Haupt- vs. Nebenkonflikt ..... 183
6.3.4 Lösbarkeit: lösbarer vs. unlösbarer Konflikt ..... 184
6.4 Filmische Konflikte als Startpunkte für Problemlösung ..... 186
6.4.1 Aktive und passive Kontrolle von Konfliktsituationen ..... 186
6.4.2 Passive Kontrolle der Filmkonflikte im IDEAL-Modell ..... 189
6.5 Anwendung des IDEAL-Schemas: Phasen von Problemverarbeitung ..... 190
6.5.1 Problem-Identifizierung durch Wiederholung invarianter Reizangebote ..... 190
6.5.2 Problem-Lösung dank konzeptualisierter Reizmomente ..... 192
6.5.3 Rückschau auf vorhandene Problemlösungsstrategien ..... 195
6.6 Bilanz und Perspektive kognitiver Beschreibung ..... 197

**7 Das Konflikt-Diskrepanz-Modell der Kino-Emotionen** ..... 199
7.1 Von den Lachsalven bei Chaplin zur empirischen Emotionsforschung ..... 199
7.2 Zum Emotionsverständnis der Kognitiven Psychologie ..... 201
7.3 Annahmen zur Entstehung von Emotionen ..... 202

7.4 Der konfliktbetonte Ansatz der Emotionstheorie ..... 204
7.5 Konflikte und Diskrepanzen im Filmerleben ..... 206
7.6 Wechsel filmgenerierter Emotionen ..... 209
7.7 Modell-Anwendung (anhand von FATHER AND DAUGHTER) ..... 210
7.8 Notiz zur Empathie ..... 213
7.9 Appraisal-Style von Genre-Emotionen ..... 215
7.10 Narrative Strukturen und Stärke von Kino-Emotionen (DANCER IN THE DARK; STRANGER THAN PARADISE; IN THE MOOD FOR LOVE) ..... 216
7.11 Aspekte der empirischen Untersuchung von Kino-Emotionen ..... 221

**8 Figur und Vorstellung: Von der Intention des Protagonisten zur Intentionalität des Filmschlusses** ..... 225
8.1 Zum Begriff der Filmfigur ..... 225
8.2 Merkmale von Filmfiguren aus medienpraktischer Perspektive ..... 228
8.3 Vorleistungen der Figurentheorie für die psychologische Interpretation ..... 230
8.4 Figurenintentionen als Grundlage filmgenerierter Vorstellungen ..... 232
8.4.1 Vorstellungsaktivitäten von Figur und Zuschauer ..... 234
8.4.2 Figurenintention und Willensprozesse: die Rubikon-Metapher ..... 237
8.4.3 Individuell verantwortliches Handeln der Figur ..... 240
8.5 Zur Rolle der Figurenintention im Konfliktfeld des Films ..... 242
8.6 Die Intention der Figur im Rezeptionsprozess ..... 244
8.7 Hinweise der Sprechakttheorie für die Deskription von Filmschlüssen ..... 247
8.8 Drei Idealtypen finaler Intentionalität ..... 250
8.9 Konkretisierung der finalen Intentionalität ..... 253
8.10 Exkurs: Hintergrundfaktoren bei der Anwendung des Intentionalitätsmodells in empirischen psychologischen Studien ..... 257
8.11 Von konkreten einfachen Variablen zur komplexen Zusammenschau psychologischer Wirkmomente ..... 261

**9 Narrative Spannung und Suspense** ..... 265
9.1 Zum Verständnis des Spannungsbegriffs ..... 265
9.2 Erfahrungen Hitchcocks (YOUNG AND INNOCENT) ..... 267
9.3 Kognitionspsychologische Interpretation filmischer Erzählspannung ..... 270
9.4 Typen von Erzählspannung (THE BIRDS) ..... 273
9.5 Kognitive Strategie von Spannungstypen ..... 276
9.5.1 Latente Spannung ..... 276
9.5.2 Fokussierte Spannung ..... 278
9.5.3 Konventionalisierte Spannung und Suspense ..... 279
9.6 Emotionalität von Erzählspannung ..... 282

9.7 Spannung und Imagination (DANCER IN THE DARK; IM NEBEL) ..... 285
9.8 Zur empirischen psychologischen Untersuchung von Erzählspannung .... 289

**10 Filmgenres: Funktionsmuster klassischer Genres und Deskription von Hybridformen** ..... 293
10.1 Das Filmgenre als ästhetische Erfahrung und kulturelle Instanz ..... 293
10.2 Theoretische Probleme im Umgang mit filmischen Genres ..... 294
10.3 Auffindung genrespezifischer Funktionsmuster ..... 299
10.4 Zur Modellierung von Wirkungsstrategien klassischer Genres ..... 306
10.4.1 Dramatisches Pathos ..... 307
10.4.2 Verfremdung und Komik ..... 311
10.4.3 Tragische Katharsis ..... 319
10.5 Über Anwendungen der Modellvorstellung ..... 323
10.5.1 Hypothesen zu klassischen Genres ..... 323
10.5.2 Beschreibung von Genre-Hybriden ..... 325
10.5.3 Modellkombinationen zur Deskription von Polygenres (DAS LEBEN IST SCHÖN) ..... 328
10.6 Zusammenfassung ..... 332

**11 Prinzip Hoffnung: Kino-Träume und ihre Utopie-Funktion** ..... 335
11.1 Das Prinzip Hoffnung und die antizipative Funktion von Kunst ..... 335
11.2 Traumdarstellungen im Autorenfilm des Mise-en-conscience ..... 338
11.3 Zur Funktion der Traumdarstellungen in Fellinis ACHTEINHALB ..... 341
11.4 Traumähnliche Momente in Tarkowskis DER SPIEGEL ..... 346
11.5 Unbewusster Symbolismus in Traum, affektiven Schemata und Spiel ..... 351

**12 Spiel in Realität, Filmhandlung und Erlebensprozess** ..... 355
12.1 Spiel als Gegenstand wissenschaftlicher Analyse und Aspekt der Filmuntersuchung ..... 355
12.2 Hypothesen zur Rolle des Spiels im menschlichen Leben anhand einer Szene aus EINER FLOG ÜBER DAS KUCKUCKSNEST ..... 358
12.2.1 Spiel als Realisierung von Als-ob-Verhalten ..... 358
12.2.2 Spiel als Handlungssystem mit adaptivem Potenzial ..... 359
12.2.3 Spiel verändert die Emotionalstrukturen ..... 360
12.2.4 Spiel erzeugt Funktionslust ..... 361
12.2.5 Spiel als Form der Voraussicht ..... 362
12.2.6 Regelhaftigkeit des Spiels und Sozialisierung ..... 363
12.2.7 Spiel sorgt für Akzeptanz Möglicher Welten ..... 364
12.3 Funktionszusammenhänge im menschlichen Spielverhalten anhand einer Szene aus DOWN BY LAW ..... 366
12.4 Beobachtungen zum imaginativen Spiel ..... 368
12.5 Exkurs über unterschiedliche Spielmotive des Films ..... 369

**13 Zur Spezifik des Mediums: Der Doppelcharakter des Films als Faktendokument und Fiktion** ..... 373
13.1 Die Bestimmung der Medienspezifik – Notwendigkeit und Problem ..... 373
13.2 Das Filmmedium als Resultat einer Mensch-Maschine-Symbiose ..... 376
13.3 Zur Anwendung der Komplementaritäts-These ..... 380
13.4 Film als Faktendokument aus psychologischer Perspektive: Lebensweltliche und filmgenerierte Wahrnehmungsprozesse ..... 382
13.4.1 Film als Repräsentation lebensweltlicher Reizangebote ..... 382
13.4.2 Wahrnehmung und Bedeutung ..... 386
13.4.3 Geschehenswahrnehmung (nach Johansson) ..... 387
13.4.4 Die Entdeckungstheorie von Invarianz (nach Gibson) ..... 389
13.4.5 Vom Apperzeptionsbegriff Wundts zum Konzept Verhaltensgeleiteter Erkenntnis (nach Prinz und Hoffmann) ..... 391
13.4.6 Zum Embodiment der filmischen Geschehenswahrnehmung ..... 393
13.4.7 Die Perzeptionstriade als Heuristik ..... 395
13.5 Film als Fiktion: Spielbedingte Alternativen-Generierung ..... 396
13.6 Arbeitshypothesen zum Spielcharakter der filmischen Fiktion ..... 399
13.6.1 Zur Oszillation von Bedeutungen aus Realität und Vorstellungswelt ..... 399
13.6.2 Die filmische Fiktion als Ausgangspunkt für unbewusste Lernprozesse, Probehandeln und körperliches Involvement ..... 401
13.6.3 Steuerung der Zuschaueremotionen durch Fiktionen ..... 403
13.6.4 Funktionslust im Aktivierungszirkel ..... 404
13.6.5 Gewinn neuer Vorstellungen durch Fiktionen ..... 405
13.6.6 Konsequenzen der filmischen Fiktion für das Realitätsverständnis ..... 407
13.6.7 Zum Umgang des Mediums mit Bedeutungsvielfalt ..... 408
13.7 Provisorisches Resümee zu den psychologischen Besonderheiten des Kunstmediums ..... 411

**14 Zum Realitätseffekt des Spielfilms** ..... 415
14.1 Faszination flüchtiger Reizmomente ..... 415
14.2 Das frühe Dokumentarismus-Paradigma ..... 416
14.3 Zur psychologischen Charakterisierung des Realitätseffekts ..... 420
14.4 Realitätseffekte bei Dogma 95 ..... 423
14.5 Differenzqualitäten dynamischer Bildgestaltung ..... 427
14.6 Zusammenfassung ..... 430

**15 Gestaltungsmittel Bild, Ton und Montage unter dem Rezeptionsaspekt der Aufmerksamkeit** ..... 433
15.1 Zur Wirkungsanalyse technikbasierter Gestaltungsweisen des Films ..... 433
15.2 Unterwegs zu Aufmerksamkeitsuntersuchungen ..... 437
15.3 Exkurs: Über Aufmerksamkeitskonzepte ..... 440
15.4 Heuristiken zur Klärung von Bild-, Ton- und Montagewirkungen (nach Gibsons ökologischer Wahrnehmungstheorie) ..... 443
15.5 Sakkaden-Untersuchung filmbezogener Aufmerksamkeitsprozesse ..... 448
15.6 Zusammenfassung ..... 449

**16 Bild: Kamerablick und Aufmerksamkeit** ..... 451
16.1 Kadrierung und Bildfeld: Taxonomie im Anschluss an Deleuze ..... 451
16.2 Kadrierung als Option für Aufmerksamkeitsprozesse ..... 454
16.3 Zum kognitiven Status der Einstellung ..... 458
16.3.1 Ausdrucksbild ..... 458
16.3.2 Tatsachenbild ..... 461
16.3.3 Symbolbild ..... 465
16.4 Differenzqualitäten des Filmbildes, affektive Erregung, Intensivierung von Aufmerksamkeit ..... 466
16.4.1 Konflikte im Bildausschnitt als Diskrepanzen im Erleben ..... 467
16.4.2 Visuelle Diskrepanzen und affektives Feld ..... 469
16.5 Zur Taxonomie des Filmbildes im Kontext der Aufmerksamkeit ..... 473
16.5.1 Kadrierung und Handlungsraum: Tiefeninszenierung, Kamerabewegung, Szenenaufgliederung ..... 474
16.5.2 Optische Organisation des Bildfeldes: Datenmengen, informationelle Zugänglichkeit optischer Reizangebote, Onscreen vs. Offscreen ..... 485
16.6 Mögliche Untersuchungsansätze für die Analyse von Bildwirkungen ..... 496

**17 Montage und Aufmerksamkeitssteuerung** ..... 499
17.1 Filmmontage als mentale Überbrückung zwischen den Einstellungen ..... 499
17.2 Erschwernisse für die Montage-Analyse ..... 501
17.3 Frühe Beobachtungen zu Montage-Wirkungen und Aufmerksamkeit ..... 504
17.4 Zwei unterschiedliche Bindungskräfte an der Schnittstelle: Narrationsbezogene und veranschaulichende Montageverfahren ..... 510
17.4.1 Narrationsbezogene Bindungen der Klassischen Montage ..... 511
17.4.2 Bindungskräfte der veranschaulichenden Montage ..... 514
17.4.3 Ansätze einer kognitionspsychologischen Interpretation bei Gibson ..... 516

17.5 Kognitionspsychologische Beschreibung der Montage im PKS-Modell .... 517
17.5.1 Stereotypengeleitete Montage-Bindungen: Montage-Figuren ..... 518
17.5.2 Perzeptionsgeleitete Bindungen im Rahmen einer Distanzmontage der Kontexte (nach Peleschjan) ..... 521
17.5.3 Notiz zur Anwendung des PKS-Modells ..... 524
17.6 Montageprinzipien des Continuity Cinema Hollywoods ..... 525
17.7 Exkurs: Ansätze empirischer psychologischer Untersuchungen zur Montage im Continuity Cinema ..... 528
17.8 Zur Erweiterung der empirischen Montage-Forschung ..... 533
17.9 Indizien für Aufmerksamkeitssteuerung durch Montage ..... 538
17.10 Resümee ..... 545

**18 Über Wirkungsbesonderheiten der Plansequenz** ..... 547
18.1 Schneiden verboten! ..... 547
18.2 Die Bazin-Thesen zur Schärfentiefe ..... 549
18.3 Allgemeine Aspekte der Aufmerksamkeit und die Plansequenz ..... 553
18.4 Plansequenzen bei Angelopoulos ..... 556
18.5 Notiz zu möglichen Forschungswegen ..... 562
18.6 Resümee ..... 564

**19 Stil als Priming** ..... 567
19.1 Zum Stilverständnis in den Künsten ..... 567
19.2 Stil als System mit funktionaler Dominante ..... 571
19.3 Stil-Erleben als Priming-Effekt ..... 575
19.4 Zur Annäherung an konkrete stilistische Wirkungen ..... 578
19.5 Komplexität von Stilmerkmalen (an CITIZEN KANE) ..... 584
19.6 Stil-Systeme im soziokulturellen Raum und in der Zeit ..... 588
19.7 Resümee ..... 592

**20 Zusammenfassung: Bewährte Hypothesen und neue Annahmen** ..... 595
20.1 Zum Arbeitsprinzip ..... 595
20.2 Modellansätze zu Aspekten der Dramaturgie: Filmische Makrostrukturen in psychologischer Sicht ..... 596
20.3 Annahmen zur Medienspezifik ..... 600
20.4 Vorarbeiten für eine psychologische Interpretation von Wirkungen der filmischen Mikrostruktur ..... 602
20.5 Notizen zum Ausblick ..... 605

Danksagung ..... 611
Quellennachweise der Motti ..... 613
Literaturverzeichnis ..... 617

# Einführung in eine unübliche Betrachtung der Siebenten Kunst

1

„*Wir brauchen das Kino, um eine totale Kunst zu schaffen, zu der alle Künste schon immer gestrebt haben*. […] Heute schließt sich die ›Kreisbewegung‹ der Ästhetik endlich siegreich in jener totalen Fusion der Künste, die sich ›Kinematographie‹ nennt. […] Unsere Zeit hat mit göttlichem Elan aus den vielfältigen Erfahrungen des Menschen eine Synthese hergestellt, und wir haben alle Summen des praktischen und geistigen Lebens zusammengezogen. Wir haben die Wissenschaft mit der Kunst verbunden, will sagen, die Entdeckungen und die Unbekannten der Wissenschaft mit dem Ideal der Kunst, indem wir die eine auf die andere anwenden, um *die Rhythmen des Lichtes aufzufangen und festzuhalten*. Das ist das Kino.
Die Siebente Kunst vereint so alle anderen."

Ricciotto Canudo, Publizist, 1911*

„Es ist die einzige visuelle Kunst, in der der gesamte Reichtum unseres inneren Lebens, unsere Wahrnehmungen, unser Gedächtnis und unsere Phantasie, unsere Erwartung und unsere Aufmerksamkeit, in den äußeren Eindrücken selbst lebendig gemacht werden kann. […] Aber selbst Gedächtnis, Aufmerksamkeit und Phantasie sagen uns noch nicht alles über unsere innere Welt. Das Innerste des Menschen liegt in seinen Gefühlen und Emotionen. […] Die innere Psyche, die die Kamera ausstellt, muss in solchen Aktionen der Kamera selbst liegen, durch die Raum und Zeit überwunden und Aufmerksamkeit, Gedächtnis sowie Emotion der körperlichen Welt eingeschrieben werden."

Hugo Münsterberg, Psychologe, 1915**

„Seltsame Natürlichkeit des Alltäglichen. Sie ist das erste Mysterium des Lichtspiels. Erstaunlich ist, dass wir nicht darüber staunen. Diese Selbstverständlichkeit ›blendet‹ uns im buchstäblichen Sinne des Wortes: sie macht uns blind. […] Die Kunst des Lichtspiels und die Filmindustrie sind nur die über den Bewusstseinsspiegel emportauchenden Teile eines Phänomens, das wir in seiner Ganzheit erfassen müssten. Aber der untergetauchte Teil, diese dunkle Selbstverständlichkeit, vermischt sich mit unserer eigenen menschlichen Substanz – die ebenso selbstverständlich und dunkel ist wie das Schlagen unseres Herzens, die Leidenschaften unserer Seele. Das ist der Grund, wie Jean Epstein sagt: weshalb ›wir gar nicht wissen, was wir alles vom Kino nicht wissen‹. Fügen wir die Folgerung hinzu: wir wissen nicht einmal, was wir davon wissen. Eine Membran scheidet den *Homo kinematographicus* vom *Homo sapiens*. Sie scheidet unser Leben von unserem Erkennen."

Edgar Morin, Anthropologe, Filmemacher und -theoretiker, 1956***

© Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2020
P. Wuss, *Künstlerische Verfahren des Films aus psychologischer Sicht*, Film, Fernsehen, Medienkultur, https://doi.org/10.1007/978-3-658-32052-2_1

## 1.1 Ein neues Medium, eine Siebente Kunst, unerforschte Wirkungen

Das Erlebnisangebot, das der Film für die Menschen schafft, schließt außer dem sichtbaren Laufbild auf der Leinwand auch dessen Wirkungsdimension ein, die auf mehr oder weniger unsichtbare Weise in sein psychisches Leben eingreift. Wer über den Film nachdenkt, sei es als Künstler, Zuschauer, Kritiker oder Medienwissenschaftler, meint ja dabei im Grunde immer beides, bzw. hat, um in seinem Urteil nicht fehlzugehen, eigentlich immer beides im Auge zu behalten: die zur Schau gestellte bewegte Bilderwelt mit ihren ästhetischen Attraktionen sowie das, was dieses Reiz- und Kommunikationsangebot im Bewusstsein des Zuschauers ausrichtet, doch keineswegs so offen auf der Hand liegt. Dieses Buch will helfen, den oft sehr verdeckten Zusammenhängen von Gestaltung und Wirkung analytisch besser gerecht zu werden. Ausgehend von der genauen Betrachtung der filmischen Form und ihrer Sinnvermittlung, skizziert es Wege zu einer empirischen psychologischen Erforschung wichtiger Wirkungskomponenten des künstlerischen Spielfilms.

Ästhetische Erfahrungen und Detailkenntnisse der Filmwissenschaft nutzend, befragt es künstlerische Erzähl- und Gestaltungsweisen des Mediums danach, welche Funktion ihnen im Erlebensprozess des Zuschauers zukommen mag und wie man diese aus dem Sichtwinkel der Psychologie objektivierbar macht, um sie künftig gemeinsam mit dieser Nachbarwissenschaft erforschen zu können. Dies in der Hoffnung, eine Reihe von Problemen besser in den Griff zu bekommen, mit denen sich Praxis und Theorie der audiovisuellen Medien (AV-Medien) konfrontiert sehen.

Beim Film handelt es sich ja um ein kulturelles Phänomen, das gegenüber den früher entstandenen Kommunikationsformen und Künsten unterschiedliche Eigenschaften besitzt. So haben die künstlichen Welten des Films, die dem Einzelnen und der Gesellschaft auf der Leinwand erscheinen, die augenfällige Besonderheit, dass sie mit ihren Repräsentationen der Welt in Bild und Ton einerseits der vertrauten Realität ungeheuer nahe zu kommen vermögen, wie sie sich andererseits von den Erscheinungen der uns bekannten wirklichen Welt auch extrem weit entfernen können. Und mitunter geschieht beides zugleich, sozusagen in Tateinheit, so dass Dinge und Vorgänge gezeigt werden können, die erstaunlich lebensähnlich sind, obwohl es sie in der Wirklichkeit nicht gibt oder so nicht geben kann.

Diese artifiziellen Welten werden nicht nur schlechthin sinnlich erfahrbar, sondern in ihren oft natürlich anmutenden zeitlichen Veränderungen auch sukzessiv erlebbar, und zwar für ein breites Publikum. Während seiner mehr als hundertjährigen Geschichte hat der Film auf diese Weise ein Erlebnispotenzial von großer thematischer Spannweite und immenser Formenvielfalt geschaffen, und er tut dies, längst zu einem umfänglichen System audiovisueller Medien mutiert, unablässig weiter. Dabei greift er in die Erkenntnisprozesse der Zuschauer ein, erzeugt Emotionen und bereichert das menschliche Vorstellungsbild von der Realität um nie gesehene imaginäre Erscheinungen.

All dies geschieht nicht allein innerhalb marginaler Einzelaktionen. Aus den bescheidenen Jahrmarkts- und Varieté-Vorstellungen des Kinematographen am Ende des 19. Jahrhunderts ging vielmehr nach kaum zwei Jahrzehnten eine visuelle Kinokultur

mit künstlerischen Ambitionen hervor, welche sich bald auch des Tons bemächtigte und inzwischen zur weit verzweigten kulturellen Institution der audiovisuellen Medien gediehen ist. Deren kommunikativer Gebrauch aber wird weltweit von vielen Menschen als echtes Bedürfnis empfunden, nimmt im Leben des Einzelnen und der Gesellschaft ein wachsendes Zeitbudget in Anspruch und hat zu Produktions- und Organisationsformen geführt, deren Umsätze mit denen so mächtiger Industrien wie der Autoherstellung oder der Erdölverarbeitung verglichen werden.

Mit der Erfindung des Kinematographen hat sich eine neue mediale Massenkultur herausgebildet, in deren Rahmen sowohl eine eigenständige Populärkultur entstand, deren Kriterien sich vielfach an denen der Volkskunst orientierten, jedoch auch ein Korpus von Arbeiten, welche zu Recht den Vergleich mit den Werken der autonomen Kunst suchten. In jedem Falle zeigte sich der Film gegenüber den bereits entwickelten Kunstarten bzw. deren Gestaltungsverfahren als ausgesprochen integrativ und synkretistisch. In einem frühen Manifest des italienischen Essayisten und Romanciers Ricciotto Canudo ([1911] 1969) wurde er darum als Ziel bisheriger künstlerischer Bestrebungen gefeiert, als eine Synthese dessen, was Schopenhauer als „Kunst des Raumes" und „Kunst der Zeit" bezeichnet hatte. Gegenüber den sechs etablierten Künsten gipfele er zu einer totalen Siebenten Kunst auf.

Die ästhetischen Wirkungen der tradierten Kunstformen haben von den einschlägigen Kunstwissenschaften eine Analyse erfahren, die durchweg der hermeneutischen Methode folgte, also eine Kunst der Auslegung bemühte. Manche Zusammenhänge von Gestaltung und Wirkung erfuhren dabei eine Erhellung, andere blieben im Dunkel. Letzteres hatte durchaus seinen Charme, auch seine moralische Berechtigung, schien es doch wenig opportun, unverwechselbaren Werken der Kunst ihr Geheimnis nehmen zu wollen – außerdem war dies praktisch schwer zu machen. Die Kontinuität der kulturellen Entwicklung betonend, schrieben die Interpreten der Siebenten Kunst solche Geisteshaltungen in der Regel fort, obwohl in Gestalt des Films ein Kommunikationsmedium mit völlig neuen Eigenschaften und weitaus größerer sozialer Wirkungsmächtigkeit auf den Plan getreten war, als sie den Künsten bis dahin je zur Verfügung gestanden hatte.

Der Synthesecharakter der Siebenten Kunst, der die Kunstmittel der Vergangenheit zusammenführte und damit auch für die Analyse schwerer durchschaubar werden ließ, mag dazu beigetragen haben, dass eine weitere Ursache für den erschwerten Einblick in die neuartigen Funktionsweisen des Mediums nahezu verdeckt blieb: Der besondere Abbildcharakter des bewegten Filmbildes, der sich als Folge einer technifizierten Herstellungsweise einstellte und auf einer Symbiose von Mensch und Maschine beruhte, welche es zuvor nicht gab. Offenbar ist es vor allem dieser Symbiose geschuldet, dass durch die besondere Apparatenutzung bei der kinematographischen Aufzeichnung wie deren Rezeption im Erlebensprozess des Zuschauers authentische Realitätsbilder und Fiktionen unterschiedlichsten Grades untrennbar miteinander verschmelzen. Der analytische Zugang zu den inneren Funktionsweisen der medialen Kommunikate wird hier gleichsam noch durch eine zusätzliche Verschlüsselung erschwert. Zuverlässige Aussagen zu filmischen Wirkungen erleichterte dies kaum.

Anders als in den Künsten seit jeher üblich, werden technische Verfahren im Film nicht allein dafür genutzt, die tradierten Ausdrucksverfahren zu ergänzen und zu optimieren, vielmehr greift die Apparatenutzung auf fundamentale Weise in die gesamte Informationsverarbeitung des Menschen ein und verändert diese essenziell. Dies allerdings, ohne ihm dabei Einblick in jene wichtigen Verschiebungen innerhalb der psychischen Prozesse zu gewähren, die sich beim Zuschauer etwa aus der medialen Neuorganisation bestimmter Wahrnehmungsprozesse unterhalb der Bewusstheitsgrenze, aus der Herbeiführung von unbewussten affektiven Erregungen oder der stillschweigenden Umwertung seiner Vorstellungen zu realen Lebensvorgängen ergeben.

Wenn an dieser Stelle gerade jene Erlebnisgehalte des Films hervorgehoben werden, die dem Zuschauer in der Regel unbewusst bleiben und selbst im kreativen Prozess der Filmemacher von diesen eher intuitiv erfasst werden, dann deshalb, weil sie zwar oft die spezifischen Sinnbildungsprozesse der filmischen Kommunikation stark beeinflussen, sich aber nichtsdestoweniger der Analyse, namentlich einer zuverlässigen Beschreibung und Bewertung entziehen. Im Alltag schlägt dieses Unvermögen häufig in eine Geisteshaltung um, die die Erkenntnis-Schwierigkeiten verdrängt und dem Kino, wie der Anthropologe und Filmemacher Edgar Morin es nannte, den Anschein einer Selbstverständlichkeit gibt. Freilich einer Selbstverständlichkeit, die uns „blende", d. h. gegenüber seinen staunenswerten Eigenheiten blind mache (vgl. Motti Kap. 1).

Bereits die analytischen Probleme, die sich aus der Komplexität des Films und der Vielzahl seiner Wirkungskomponenten ergeben, machen begreiflich, warum ihre Klärung für die Filmwissenschaft eine große Herausforderung bedeutet. Ein anderes nicht minder kompliziertes Problemfeld ergibt sich aus der hohen Entwicklungsdynamik des gesamten Objektbereichs der AV-Medien, die sich in einer zügigen Diversifizierung und immensen Ausweitung desselben äußert. Der künstlerische Spielfilm für das Kino, dem bisher das Hauptinteresse der Filmwissenschaft galt, bildet innerhalb des riesigen Materialkorpus der audiovisuellen Medienprodukte ja nur einen verschwindend geringen Anteil. Die mediale Massenkultur des Kinos und des Fernsehens mit ihren Derivaten für das Internet bzw. das PC-Spiel teilt hinsichtlich Struktur und Funktion zwar manche Eigenheiten mit dem künstlerischen Kinofilm. Sie folgt jedoch durchaus eigenen Entwicklungsgesetzen und orientiert sich bekanntlich auch an anderen Gestaltungs- und Wirkungskriterien, indem sie etwa auf die Selbstdisziplin einer ästhetischen Sinnvermittlung zugunsten einer Unterhaltungsfunktion verzichtet, die eher auf elementare, kurzzeitige psychische Regulation baut (vgl. Wuss 1993a, 401ff.) und ihre Attraktionen oft unmittelbar an das biologische System adressiert. Auch wenn der genannte Bereich der Kultur in diesem Buch kein Gegenstand der Betrachtung ist, scheint doch der Hinweis am Platze, dass hierfür gesicherte Erkenntnisse zur Wirkungsdimension ebenfalls fehlen.

Was der inzwischen globalisierte Kommunikationsapparat der audiovisuellen Medien dank der Intensität seiner Einwirkung und seiner zunehmenden Nutzungsdauer als Ganzes wie in seinen singulären Angeboten im Bewusstsein der Menschen ausrichtet, ist insgesamt und in seinen Teilen immer noch erstaunlich wenig erforscht. Auf eigentümliche Weise entzieht sich nicht nur der einzelne Vorgang des ästhetischen Film-Erlebens einer

rationalen Kontrolle, namentlich wenn es um seine essenzielle sinnstiftende Funktion innerhalb der menschlichen Bewusstseinsprozesse geht, sondern mit ihm das gigantische und hoch differenzierte Wirkungspotenzial der audiovisuellen Medien insgesamt. In Anbetracht dessen, dass der einzelne Mensch und die Gesellschaft diesen oft unterhalb der Bewusstheitsschwelle aufgenommenen Erlebnisgehalten, die auch nach der Rezeption keinen Einblick in ihre Wirkungsweisen gestatten, immer stärker ausgesetzt sind, hat dies etwas Erschreckendes an sich, zumal die Wissenschaft hierbei offenbar die Praxis in entscheidenden Fragen allein lässt.

## 1.2 Zum Kategorien-System einer produktionsnahen Erfahrungswissenschaft

Die junge Filmwissenschaft hat sich durchaus bemüht, die Zusammenhänge zwischen Gestaltung und Wirkung einzelner künstlerischer Werke und ganzer Gruppen von Arbeiten, die etwa dem gleichen Genre oder einer verwandten Stilrichtung angehören, zu analysieren, und sie hat sich auch mit den medienspezifischen Strukturen und Funktionsweisen des Films und seiner Derivate auseinandergesetzt. Schon aufgrund ihrer enormen Komplexität, ihrer zügigen historischen Veränderung und permanenten Diversifizierung haben diese Phänomene indes dafür gesorgt, dass zentrale Fragen bis heute kaum Klärung gefunden haben.

Durch das Interesse der Medienpraxis hat die Wissenschaft vom Film dabei kaum eine Stimulation erfahren. Sieht man von einigen wenigen Künstler-Persönlichkeiten ab, die sich dafür einsetzten, dass diese oder jene Seite ihres Metiers eine geistige Durchdringung erfährt, lebt die Kinobranche im Grunde bis heute in dem Selbstverständnis, dass sie bei der Herstellung ihrer Produkte ohne jede Wissenschaft auskommen könne und sogar müsse. In der Tat werden ja unentwegt Filmgeschichten erfunden, gedreht und montiert, und all dies ohne wissenschaftliche Theorie. Trotz halbindustrieller Fertigung und steigender Tendenz zur Serialität der Produkte gelangen diese als Unikate zur Ausführung, was die Produktion in die schmeichelhafte Nähe zur Kunstausübung rückt, die ja vorgeblich über autonome Maßstäbe verfügt.

Allerdings sucht sich die Medienproduktion schon aufgrund ökonomischer oder politischer Zwänge durchaus rational zu verhalten, und professionelle Erfahrungen werden von ihr grundsätzlich auch nicht abgewiesen. Sollten sie sich während der Arbeitsprozesse herausstellen, werden sie in den Studios meist auf ähnliche Weise weitergegeben wie die Kunstgriffe in Handwerksstätten. Dies führte zur Herausbildung von allgemeinen Gestaltungsstrategien, in denen Faustregeln und Produktionsnormen einen wichtigen Platz gewannen und sich sogar international ausbreiten konnten.

Vor diesem Hintergrund hat sich die Filmwissenschaft als produktionsnahe Erfahrungswissenschaft etabliert. Bei der Formierung von Kriterien für Gestaltung und Wirkung der medialen Kommunikate orientierte sie sich zudem früh an Maßstäben, die aus der auto-

nomen Kunst stammten. Hierzulande wurden besonders Anleihen bei der *Dramaturgie* des Theaters vorgenommen, darunter bei zentralen Ideenkomplexen, die bereits um 335 v. Chr. in der „Poetik" des Aristoteles (1982) eine Rolle spielten. Die Umsetzung analoger Erfahrungsmomente aus den bildenden Künsten, wie sie im Rahmen einer technisch orientierten *Gestaltungslehre* des Films unternommen wurde, fiel daneben fragmentarischer aus. Sie trug indes dazu bei, dass ein relativ zwanglos organisiertes Netz kategorialer Begriffe entstand, das Grundvorstellungen aus Dramaturgie und Gestaltungslehre zu einem Kategorien-System zusammenführte. Die angloamerikanische Kultur hat verwandte Teilsysteme hervorgebracht und mit den Etiketten „Narration" und „Style" versehen. Im deutschen Sprachraum umfasst das Kategorien-System Begriffe wie „Erzählung", „Konflikt", „Figur", „Bild", „Ton", „Montage". Mitunter wird es um Oberbegriffe wie „Komposition" oder „Mise en scène" ergänzt, die sich auf Relationen stützen, die sowohl im Bereich der Dramaturgie als auch der Gestaltungslehre liegen.

Die Mixtur aus uralten Erfahrungswerten der Kunstproduktion mit den neu gewonnenen Faustregeln und Produktionsnormen der Filmstudios ließ diese theoretischen Vorgaben ein gutes halbes Jahrhundert auch als praktikabel und hinreichend effektiv erscheinen. Sie sorgte dafür, dass sich bestimmte Grundmuster der Beschreibung und Bewertung von Bauformen des filmischen Erzählens, von Konflikt- und Figurenprofilen, Kameraführung, Tongestaltung und Montageweisen, wie sie sich beispielsweise im stabilsten Gruppenstil der Filmgeschichte, dem *Classical Hollywood Style*, herausgebildet hatten, im Verbund durchzusetzen vermochten, und dies international. Die dort gewonnenen Regelwerke und Normvorgaben gelten ja bis heute für das Mainstream-Kino sowie die meisten fiktionalen Fernsehproduktionen. Manche ihrer leicht vermittelbaren Grundideen dienten als zuverlässige Ankerpunkte für die Befestigung einer disziplinär abgegrenzten, hermeneutisch vorgehenden und heute oft als klassisch empfundenen Filmtheorie, für die es bis zum Ende der 1950er Jahre keine erkennbare Alternative gab.

Im Rahmen dieses Theorieansatzes bezogen sich die Aussagen über Filmwirkungen durchweg auf solche Erlebnisgehalte, die der Zuschauer bewusst zu rezipieren vermochte. Um sie zu objektivieren, wurde innerhalb der künstlerischen Ausdrucksformen – etwa bei der Herausbildung des Erzählzusammenhangs, der Motivation der Figuren zu bestimmten Aktionen oder der Verknüpfung einzelner Kameraeinstellungen zu einer Montagefolge – jeweils nach Kausalbeziehungen gesucht, die halbwegs definierbar schienen und für ein rational erfassbares Wirken von Kräften standen, welche in einem ausdeterminierten geschlossenen System außerhalb des Betrachters agierte und einer Maschine ähnelte. Der pragmatische Umgang der Filmbranche mit ihren Produktionserfahrungen förderte die Etablierung solcher Beziehungen, die aber zweifellos einem mechanistischen Denkmuster entsprachen.

Die hemdsärmelige Geisteshaltung der Studios, ergänzt um die naiv-hermeneutischen Verfahren der tradierten Kunstanalysen, tat freilich meist das Ihre, die mechanistischen Prinzipien durch Laxheit zu korrigieren, was dazu führte, dass auch ein Spielraum für die Belange der Kunst blieb. Trotz mancher Vorzüge, die sich bei seiner Handhabung im Diskurs der Praxis ergaben, zeigte dieses Verfahren jedoch seine Grenzen.

## 1.3 Anomalien der Gestaltung als Herausforderung für die Filmanalyse

Grenzen in Form unlösbarer Bewertungs-Probleme stellten sich etwa besonders dann ein, wenn Filme zu gestalterischen Lösungen fanden, die den Normen des Mainstream-Kinos nicht entsprachen, sondern im Gegensatz zu gängigen Kriterien standen. Im Verlauf der filmgeschichtlichen Entwicklung kam es immer wieder zu sporadischen Abweichungen solcher Art. Die Anomalien häuften sich aber in bestimmten historischen Phasen – wie beim Eintritt in die Kino-Moderne an der Schwelle der 1960er Jahre oder beim Anbruch der Postmoderne im Bereich der AV-Medien ein Vierteljahrhundert darauf.

So zeigte sich etwa mit Beginn der Kino-Moderne, dass die bis dahin allgemein angestrebte klassische Erzählform von Filmgeschichten, die sich an einer dramatisch aufgebauten geschlossenen Kette von Ereignissen orientierten, deren kausalen Zusammenhang der Zuschauer bewusst miterleben konnte, für viele bedeutende Autoren und Regisseure des internationalen Kinos überhaupt nicht mehr von Interesse schien. Stattdessen tauchten auf der Leinwand immer häufiger Arbeiten auf, die von einem Zerfall der klassischen Fabel zeugten und Erzählweisen anboten, die eher als locker, episodisch, sujetlos oder offen zu bezeichnen waren. Die Filmwahrnehmung setzte dort offenbar auf Erlebnisgehalte, die unterhalb der Bewusstheitsschwelle verblieben und beim Publikum eher vorbewusst wirksam wurden.

Kaum zwei Jahrzehnte später bildete sich dann übrigens eine eher gegenläufige Tendenz heraus, die man auch als Vorboten der Postmoderne verstehen kann: Altbekannte Erzählmuster, vornehmlich solche aus dem Bereich der populären Genres, kamen plötzlich wieder stark zur Geltung. Sie gaben den Kino-Geschichten härtere Konturen zurück, ohne dabei freilich die einstigen klassischen Formen zu erreichen oder überhaupt anzustreben. So verloren beispielsweise die zu Beginn der Moderne gemiedenen und nun wieder genutzten Genreformen meist ihre frühere Überschaubarkeit und klare Wirkungstendenz. Ihre Strukturangebote vermischten sich vielmehr zu komplexen Hybridgenres und führten im Zuge der Postmoderne zunehmend zu Formkonglomeraten, die der Zuschauer kaum mehr bewusst zu erfassen vermochte.

Analoge Veränderungen stellten sich im Konfliktaufbau der filmischen Kompositionen ein: Mit dem Eintritt in die Moderne verloren die Handlungen der Filme häufig den zentralen dramatischen Konflikt, der bis dahin als wichtiges künstlerisches Kriterium gegolten hatte. Anstelle eines einzigen dominanten Gegensatzpaares innerhalb der Figureninteressen, dessen Entwicklung das Geschehen dynamisierte, bildeten sich umfangreiche Konfliktfelder heraus, die der Zuschauer oft mühevoll innerhalb von Klein- und Kleinsthandlungen auffinden musste.

Die abnehmende Signifikanz der Konfliktmomente erschwerte oft nicht nur deren bewusste Rezeption und emotionale Aneignung durch den Zuschauer, sondern auch dessen Projektion von Handlungszielen der Protagonisten, damit die Voraussagbarkeit möglicher Geschehensverläufe sowie das bewusste Erleben von Konfliktentscheidungen. Viele Filme fanden daher gar nicht zu Schlüssen, die auf deutlichen Entscheidungen basierten, was

dann Konsequenzen für die Bestimmung der Sinntendenz des jeweiligen Werkes mit sich brachte. Häufig fühlte sich der Zuschauer sogar dazu angehalten, auf eine Klärung der künstlerischen Botschaft zu verzichten, war er doch aufgefordert, die im Werk absichtsvoll angelegte Ambiguität als stilistisches Merkmal eines „offenen Kunstwerks" zu akzeptieren (vgl. Eco 1977, 202).

Parallel zu den Veränderungen der Erzählweisen bzw. in Wechselwirkung mit ihnen kam es zu einem Wandel in der Auffassung des Filmbildes, des Kamerablicks auf den dargebotenen vorfilmischen Lebensausschnitt. Ähnlich, wie das klassische Schema der kausalen Ereignisverkettungen bei der Konstruktion der Filmgeschichten in den Hintergrund trat, geriet auch manches in die Peripherie der Aufmerksamkeit, was vorher bei der Bildgestaltung oder Organisation der Kamerahandlung für selbstverständlich oder unabdingbar gehalten worden war.

Statt die Aktionen der Protagonisten mit der Kamera zu verfolgen und für den Zuschauer so ins Bild zu setzen, dass sie mit der Erreichung der aufgenommenen Handlungsziele oder Konfliktentscheidungen für diesen möglichst zuverlässig beurteilbar waren, entschlossen sich Regisseure wie Antonioni, die Figuren auch jenseits dieser Drehpunkte weiter zu beobachten. Anderen Filmemachern schien es sinnvoll, die Aufmerksamkeit des Zuschauers auf Vorgänge zu lenken, die über die Grenzen des Bildrahmens hinausgingen, so dass die unmittelbare Onscreen-Wahrnehmung des Zuschauers durch dessen Vorstellungen darüber, was im Offscreen-Bereich vonstattenging, ergänzt oder gar ersetzt wurde. Die bisher geltende Norm, die Handlung ins Bildzentrum zu setzen, war damit außer Kraft gesetzt, wie sie auf andere Art dadurch eine Brechung erfuhr, dass die Leinwand gelegentlich menschenleere Schauplätze zeigte, auf denen sich die Protagonisten erst nach einer gewissen Zeit einfanden.

Auch die bestehenden Montage-Konventionen erfuhren manche Verschiebung. Statt der gängigen Aufgliederung einer Szene in einzelne Kamera-Einstellungen, die dann in einer Montagefolge zusammengefasst wurden, kamen etwa lange Plansequenzen zur Anwendung, welche auf Schnitte verzichteten, dafür aber widersprüchliche Lebenserscheinungen in unmittelbaren raumzeitlichen Zusammenhang zu bringen vermochten. Auffälliger für das große Publikum als diese Veränderungen innerhalb der Kamera-Einstellungen waren die offensichtlichen Verletzungen bestehender Montageregeln wie des so genannten Achsen-Sprung-Verbots und ähnlicher Schnittkonventionen, Brüche, die man etwa an Filmen Godards beobachten konnte und von vielen Zuschauern als schockierend empfunden wurden. Und nicht nur von diesen. Die Filmbranche selbst war oft tief verunsichert.

Einige dieser Form-Veränderungen der Kino-Moderne, die inzwischen umfassend historiographisch erfasst worden sind (vgl. Kovács 2007), traten als singuläre Erscheinung auf, andere massiert und in engem gemeinschaftlichem Verbund. Da sie die gängigen Gestaltungsnormen absichtsvoll brachen, war ihr künstlerischer Wert schwer beurteilbar, denn mit den Normen gerieten auch die Bewertungskriterien aus der Sicht. Aus der Beschreibung der originellen Formstruktur allein ließ sich nicht ohne Weiteres ableiten, welche ästhetische oder psychologische Funktion sich aus ihr ergeben dürfte. Um diese Funktionen aber genauer zu bestimmen, schien es nötig, mit dem Formangebot auch systematisch dessen

Wirkungspotenzial zu untersuchen, was übrigens nicht minder für die Gestaltungsweisen des Mainstream-Kinos galt, deren Wirkmomente ebenfalls eine solche Analyse brauchten. Für die Filmtheorie bedeutete das eine enorme Herausforderung, musste dafür doch ein unbekanntes Problemfeld beschritten werden, das in Bereiche jenseits der eigenen Disziplin führte, etwa in die Psychologie, Kulturanthropologie, Soziologie. Manche nationalen Kulturen empfanden dies als Stimulus, und die jeweiligen „Neuen Wellen", über die sich die Kino-Moderne realisierte, haben dann dazu beigetragen, dass die Cinéasten durch die Anomalien veranlasst wurden, ihr Metier zu überdenken.

Der Zwang der Praxis, der Wirkungsdimension des Films analytisch gerecht zu werden, ist nicht geringer geworden. Der allgemeinen Forderung, die Werke der Filmkunst in ihren Differenzierungen präzise zu beschreiben, in ihren ästhetischen Funktionsweisen plausibel zu interpretieren und einschließlich ihres psychologischen Wirkungspotenzials angemessen zu bewerten, kann bis heute nur bedingt entsprochen werden.

## 1.4 Zur Schlüsselrolle der Psychologie in zukünftigen Analyseprozessen

Auf die Frage, welche Wege einzuschlagen wären, um aus dieser unbefriedigenden Situation herauszukommen, kann man verschiedene Antworten finden. Wie immer sich die Wissenschaft vom Film und den anderen audiovisuellen Medien aber zukünftig entwickeln mag, sie wird nicht umhin kommen, sich zielstrebiger und tiefgründiger mit den Zusammenhängen von Struktur und Funktion der Kommunikate, von künstlerischer Gestaltung und ästhetischer Wirkung zu befassen, auch mit deren psychischen Konsequenzen. Und sie wird dies in Kooperation mit Nachbardisziplinen wie Kunst- und Literaturwissenschaft, Ästhetik, Kulturwissenschaft, Anthropologie, Soziologie und Psychologie tun müssen. Unter all diesen Disziplinen aber kommt der Psychologie eine Schlüsselrolle zu, weil sich die entscheidenden Funktionszusammenhänge bei der Kreation und Rezeption von Film vornehmlich im Rahmen psychischer Prozesse realisieren. Zudem besteht die begründete Hoffnung, unter Nutzung der weitaus verlässlicheren Forschungsmethoden dieser Nachbardisziplin generell zu valideren Aussagen bei den eigenen filmbezogenen Untersuchungen zu kommen.

Der Wunsch, Zusammenhänge zwischen filmischen Formangeboten und jenen psychischen Reaktionen herstellen zu können, die sie im Bewusstsein des Zuschauers herbeiführen, hat die Cinéasten seit langem dazu bewegt, bei ihren Reflexionen über einzelne Filme und umfangreiche Prozesse der medialen Kommunikation Vermutungen psychologischer Art zu äußern oder einschlägige Anmutungen zu notieren. Einfach deshalb, weil man mit Gestaltungsproblemen konfrontiert war, die essenziell mit Wirkungskonsequenzen für die Psyche des Publikums zusammenhingen und ohne ein Nachdenken über diese kaum verhandelt werden konnten. Für die im Feuilletonbereich der Zeitungen beheimateten Kritiker erschien es darum ganz natürlich, am Rande einer Filmbesprechung, die sich zu

einem Urteil über Inhalt und Form eines neuen Kinostücks verpflichtet sah, noch eine Kür mit psychologischen Argumenten unterzubringen. Die junge Filmwissenschaft hat diese Praktiken bereitwillig übernommen. Sie hat sich ihrerseits psychologischer Argumente bedient, meist jedoch intuitiv und sporadisch.

Psychologische Untersuchungen zum Film hat es früh gegeben. Bereits während des Ersten Weltkriegs kam das filmpsychologische Buch des Deutsch-Amerikaners Hugo Münsterberg unter dem Titel „The Photoplay. A Psychological Study" ([1916] 1996) heraus, ein Werk von erstaunlichem Weitblick, das aber seinerzeit wegen öffentlicher Anfeindungen des prominenten Wissenschaftlers, der sich gegen den Eintritt der USA in den Krieg gegen Deutschland eingesetzt hatte, kaum Verbreitung fand und dann über Jahrzehnte in Vergessenheit geriet. Seit Beginn der 1920er Jahre legte der russische Regisseur Sergei M. Eisenstein nachhaltiges Interesse für die psychologischen Aspekte seines Metiers an den Tag, die auch seine Kunstkonzepte prägten. Er stand in Arbeitskontakten mit bedeutenden Psychologen seiner Zeit und plante in den 1930er Jahren mit seinem Landsmann Lew S. Wygotski ein gemeinsames Forschungsprojekt, dessen Zustandekommen jedoch durch den frühen Tod des Psychologen verhindert wurde.

Rudolf Arnheim, der bei den Gestaltpsychologen Max Wertheimer und Wolfgang Köhler promoviert hatte, veröffentlichte 1932 ein filmtheoretisches Buch unter dem Titel „Film als Kunst" (1974), das die künstlerischen Ausdrucksmittel des Mediums unter gestaltpsychologischen Gesichtspunkten darstellte. Unmittelbar nach dem Zweiten Weltkrieg etablierte sich im frankophonen Bereich die psychologisch ausgerichtete Gruppe der „Filmologie" mit einer eigenen Zeitschrift (vgl. Wallon 1947; Lowry 1985; Hedinger 2003). Und während der 1960er Jahre erschien das umfassende zweibändige Werk „Esthétique et psychologie du cinéma" (1963; 1965) von Jean Mitry, das zentrale ästhetische Gesichtspunkte des Films in einen breiten philosophischen und kulturellen Kontext stellte und dabei auf zahlreiche psychologische Fragen einging. Gleichwohl stellte die Anbahnung eines zielgerichteten gemeinsamen Erkenntnisgewinns sowohl Filmwissenschaft wie Psychologie vor Schwierigkeiten gravierender Art, und trotz kühner und ergiebiger Erkundungen Einzelner steckt eine systematische empirische psychologische Erforschung ästhetischer Filmwirkungen durch beide Disziplinen erst in ihren Anfängen. Daran hat auch die Herausbildung einer eigenständigen Medienpsychologie wenig geändert, weil diese sich bislang vornehmlich mit der Nutzung der audiovisuellen Medien und kaum mit deren spezifischen Kunstwirkungen befasste.

Die Ursachen für die vorhandenen Entwicklungsprobleme sind vielfältig. Bis in die 1960er Jahre fehlte es nicht nur der Filmwissenschaft an einem konsistenten Theorieansatz, der einen Erkenntnistransfer mit dem anderen Bereich erlaubt hätte. Vielmehr war auch der Wissensbestand der Psychologie uneinheitlich und zerfiel in unterschiedliche Strömungen und Schulen mit oft konträrer Ausrichtung. Die Filmwissenschaft konnte deren Arbeitsresultate zwar aufgreifen, von sich aus jedoch kaum so zusammenführen, dass dies zu einer neuen Qualität bei der Bewertung von Filmwirkungen geführt hätte.

Fundamentale Erschwernisse für eine interdisziplinäre Kooperation ergaben sich nicht zuletzt dadurch, dass Filmwissenschaft und Psychologie hinsichtlich ihrer Beschreibungs-

weisen, Wahrheitskriterien und methodischen Zugänge über sehr unterschiedliche Voraussetzungen verfügen. Einer Unterscheidung der Wissenschaftstheorie (vgl. Walach 2013, 355) folgend, lässt sich annehmen, dass die Filmwissenschaft ihren Gegenstand eher im Sinne der Geisteswissenschaften auffasst und durch verstehende Methoden, Hermeneutik oder alltagspsychologische Zugänge zu erschließen sucht, während die Psychologie dahin tendiert, diesen als ein materielles System zu behandeln, welches man vermittels Beobachtung, Messung und anderer objektivierender Verfahren dokumentieren kann.

In der Tat hat die psychologische Forschung schon seit langem die experimentelle Methode zu ihrem Königsweg erklärt (vgl. Parducci / Sarris 1986), versprach sie sich davon doch eine vergleichbare Verlässlichkeit und Beständigkeit im Fortschreiten des Erkenntnisgewinns, wie sie von den Naturwissenschaften erreicht worden war. Die Beibehaltung und systematische Erweiterung des Paradigmas psychologischen Experimentierens hat offensichtlich maßgeblich dazu beigetragen, dass die Disziplin auch allgemeine Akzeptanz im Verband der exakten Wissenschaften erwerben konnte.[1]

Im Zuge ihres *cognitive turns* in der Mitte des 20. Jahrhunderts ist es der Psychologie zudem gelungen, dank einer Generalisierung des Informationsmodells neue Standards für die Vereinheitlichung und Zusammenführung der Erkenntnisse aus vielen ihrer Teilbereiche zu gewinnen und dergestalt die Disziplin als Ganzes zu einem lernenden System zu machen. Die Filmwissenschaft hat Veränderungen in eine ähnliche Richtung bisher indes nur angedacht.

Um zu einer konstruktiven Zusammenarbeit zu gelangen, müssen die beiden verschieden strukturierten und ungleich entwickelten Partnerdisziplinen zu kompatiblen Forschungsansätzen finden, die zu gemeinsamen Modellen und Hypothesen führen. Der erwünschte Brückenschlag ist also mit beträchtlichem Aufwand in verschiedenen Bereichen verbunden, besonders bei der Theorieentwicklung und der Wissenschaftsorganisation beider Disziplinen sowie einer praktischen Institutionalisierung der Forschung. Hatte die Filmwissenschaft bisher mehr oder weniger die Verfahrensweisen der Kritiker-Innung übernehmen können, deren Vertreter nach der Kinovorstellung ihre individuellen Eindrücke auf den Papierservietten des Caféhauses notierten, so trägt sie nun gleichsam die Mitverantwortung für die Planung umfangreicher und zeitaufwendiger Projekte der Psychologie, die wiederum als Hintergrund ein massives wissenschaftliches Establishment benötigen.

Sicher braucht es für die wissenschaftliche Auseinandersetzung auch in Zukunft den subjektiv geprägten sinnlichen Kontakt mit dem künstlerischen Material. Die Auskunft über die eigene psychische Reaktion auf das ästhetische Angebot des Films dürfte also nach wie vor ihre Existenzberechtigung behalten. Und vielfach ist selbst im Fachdiskurs eine anschauliche Argumentation am Platz, die weder jeden Eindruck semantisiert haben möchte noch auf persönliche Anmutungen zu Erlebnisqualitäten zu verzichten gedenkt.

---

1 Für diese Anerkennung spricht etwa, dass die Internationale Union für Psychologische Wissenschaft 1982 vom International Council of Scientific Unions (ICSU) als 19. Vollmitglied aufgenommen wurde, nachdem sie bis dahin im UNESCO-Kreise nur unter den Sozialwissenschaften figurierte (vgl. Klix 1986, 10).

Der natürliche Hang des Filminterpreten, seine hermeneutischen Auskünfte zu Kunstwirkungen im Gedankengut der Psychologie zu spiegeln, erweist sich aber zunehmend auch als Falle, weil die beiläufigen schillernden Formulierungen im fremden Fachvokabular die notorische Unschärfe ästhetischer Urteile oft nur vergrößern.

Wenn die Wissenschaft vom Film bzw. der audiovisuellen Medien daher jetzt nicht nach Wegen sucht, ihre semi-psychologischen Aussagen zur Wirkungsproblematik auch einer Prüfung durch empirische Studien der Nachbardisziplin zu unterwerfen, was entsprechende eigene Vorleistungen nötig macht, wird sie sich und ihrer Sache zweifellos schaden. Denn zum einen hätte der Verzicht auf die anstehende professionelle Zusammenarbeit mit der Psychologie den eigenen Kompetenzverlust bei der Beurteilung des Kunstmediums Film zur Folge, das nicht mehr ohne seine Wirkungsdimension gesehen werden darf. Zum anderen hätte diese Unterlassung wohl zur Konsequenz, dass die Medienpsychologie weiterhin wenig aussagefähig zur inhaltlichen Seite der audiovisuellen Medienkommunikation bleiben dürfte, was im Hinblick auf deren zunehmende soziale Bedeutung verhängnisvoll wäre.

Das Buch möchte diesen Gefahren begegnen, indem seine Darstellung, die Erkenntnisse zu unterschiedlichen Kino-Phänomenen und deren Rezeption bündelt, explizit Kurs auf die empirische Überprüfbarkeit zentraler Aussagen zu Filmwirkungen nimmt und sich zielgerichtet um die Auffindung praktikabler Anschlusspunkte für eine Kooperation mit der Psychologie bemüht. Ohne die seit jeher geübten, von subjektiven Vorlieben geleiteten Versuche einer psychologischen Interpretation filmkünstlerischer Ausdrucksweisen aufzugeben, will es Vorschläge dazu machen, wo eine gemeinsame Forschung mit der Psychologie ansetzen könnte. Denn es ist ja nötig, im filmkünstlerischen Material relevante Wirkmomente aufzufinden, die für empirische Studien als psychologische Beobachtungsgrößen und Variablen dienen können.

## 1.5 Die Auffindung psychologischer Wirkmomente des Films

Auf den ersten Blick lassen sich die im Rahmen der hier vertretenen rezeptionsästhetisch orientierten Auffassung, die die hermeneutische Dialektik von Inhalt und Form in eine funktionale Strukturanalyse zu überführen sucht und die künstlerischen Form- bzw. kompositorischen Strukturbeziehungen zunächst generell als Reizangebote betrachtet, wohl nahezu alle erkennbaren Reizkonfigurationen des Films als potenzielle ästhetische und damit zugleich auch als psychologisch relevante Wirkmomente ansehen. Eine effiziente transdisziplinäre Forschung kann es sich indes nicht leisten, an beliebiger Stelle zu beginnen und Zuschauerreaktionen irgendwelcher Art zu ermitteln, sondern sie muss bei der Auswahl des Untersuchungsmaterials von vorneherein Prioritäten setzen, die zu relevanten Aussagen führen, welche den Erkenntnisgewinn voranbringen. In ihrem Bemühen, im Strukturangebot filmischer Werke solche Wirkmomente aufzufinden und Relevanzkriterien für sie zu bestimmen, steht die Wissenschaft jedoch noch am Anfang.

Auch wenn die Chancen für die Schaffung einer *„Grand Theory"* des Films wechselvoll sind (vgl. Bordwell 1996), ist es für die Suchprozesse von heute sicher sinnvoll, als Fernziel eine integrative Theorie des Films oder der AV-Medien anzuvisieren, die eine komplexe interdisziplinäre Untersuchung ihres Gegenstandes in Aussicht stellt und empirische Methoden nutzt, welche auf verlässlichere Aussagen über Gestaltung und Wirkung der Medienprodukte hoffen lassen. Nicht minder wichtig dürfte die Fokussierung auf Sinnproduktion und -vermittlung im ästhetischen Geschehen sein, erscheint doch die Bedeutungsbildung für den Kunstprozess als unverzichtbar, ihre Berücksichtigung bei der Analyse daher als obligat. Diese Sinnfunktion ist freilich von besonderer Art, abhängig von allgemeinen ästhetischen Kriterien und den spezifischen künstlerischen Möglichkeiten des Mediums.

Die Filmwissenschaft von heute bietet zahlreiche – wenngleich implizite – Hinweise, die für eine Herausarbeitung ästhetischer Wirkungen förderlich sein dürften. Diese finden sich meist dort, wo sich die ästhetische Urteilsbildung mit spürbaren Eindrücken konfrontiert sieht, die sich offenbar aufgrund künstlerischer Formgebung beim Zuschauer einstellen und von diesem selbst als individuell erlebte *psychische Reaktionen* wahrgenommen werden, als *signifikante Effekte*. Gemeint sind damit nicht nur offenkundige Effekte wie die laut vernehmbare Lachsalve im Kinosaal angesichts einer komischen Szene, sondern auch derart unspektakuläre Reaktionen wie der massenhaft vorkommende Kontinuitätseindruck der Zuschauer, der sich beim Erleben von Montagesequenzen einstellt, welche mit Selbstverständlichkeit räumliche und zeitliche Sprünge im Handlungsgeschehen überbrücken.

Für die aktuelle Forschungssituation ist von Belang, dass sich hinter manchen dieser potenziellen Wirkmomente im filmischen Werk künstlerische Verfahren zeigen, die strukturell beschreibbar sind, so dass man Annahmen über ihre psychologisch relevante Funktion formulieren kann. Strukturelle Veränderungen der filmischen Form- oder Reizangebote lassen ja auch Veränderungen der Funktionsweisen erwarten, die sich in abgewandelten psychischen Reaktionen äußern. Unterschiedliche Verfahren des Erzählens, die etwa über verschiedenartige kognitive Prozesse beschrieben werden können, deuten beispielsweise auf verschiedene Wege hin, aus den einzelnen Ereignissen jeweils ein kohärentes Geschehen entstehen zu lassen. Ähnlich steht es um Methoden filmischer Spannung, komischer Verfremdung oder Montageweisen.

Im Rahmen einer empirischen psychologischen Untersuchung können die partiellen Strukturbeschreibungen des filmischen Werkes dann jeweils in *unabhängige psychologische Variablen* überführt werden. Letztere bilden die Voraussetzung dafür, dass den konkreten Reizangeboten der Komposition bestimmte Reaktionen zugeordnet werden können, welche geeignet sind, die Unterschiedlichkeit der Wirkungsweisen mithilfe verlässlicher Daten zu bestimmen. Im Analyseprozess treten diese Reaktionen dann als *abhängige Variablen* in Erscheinung.

Generell sind empirische Aussagen über psychologische Wirkungen des Films durch Prüfung von Hypothesen zu den erwarteten Zuschauerreaktionen zu gewinnen. Wenn man etwa zu *Hypothesen,* d. h. zu vorläufigen, vermuteten Antworten auf Fragen von der Art kommen will, welche funktionalen Zusammenhänge zwischen einem konkreten künstlerischen Formangebot und bestimmten Wirkungen im Erlebensprozess des Zu-

schauers bestehen mögen, ist es erforderlich, im Erlebensprozess des Zuschauers nach geeigneten *psychologischen Beobachtungsgrößen* zu suchen, die darüber Auskunft geben können. Gemeint sind damit eben jene psychophysiologischen Reaktionen des Zuschauers, die unterschiedliche Ausprägungsgrade annehmen können. Denn zur Überprüfung der Hypothesen müssen diese Variablen operationalisierbar sein, d. h. man muss ihnen klare empirische Sachverhalte zuordnen können, z. B. in Gestalt messbarer Größen (vgl. Hussy / Schreier / Echterhoff 2010, 38). Als aussagefähig über Filmerleben gelten gegenwärtig beispielsweise variable Größen wie die unterschiedliche Herzfrequenz, die wechselnde Stärke der elektrodermalen Reaktion oder Veränderungen im Bereich der Augenbewegung, ebenso von solchen der Mimik oder der Motorik.

Eine gemeinschaftliche Forschung von Filmwissenschaft und Psychologie muss einerseits dafür sorgen, dass die Erkenntnisse der Filmexperten ausgeschöpft werden, um die partiellen Strukturbeschreibungen des künstlerischen Werks im Einzelnen zu präzisieren und im Hinblick auf ihre Komposition bestimmten Relevanzkriterien zu unterwerfen, damit optimale unabhängige Variablen verfügbar werden, wie sie andererseits die Möglichkeiten der psychologischen und soziologischen Untersuchung ausschreiten sollte, um jene Beobachtungsgrößen zu qualifizieren, die die abhängigen Variablen bestimmen. Die Auffindung bzw. Konstruktion der unabhängigen Variablen dürfte vor allem Sache der Filmwissenschaft sein, und das Buch befasst sich daher fast ausschließlich mit den entsprechenden Problemen, während die Ausarbeitung und Auswertung der Reaktionen, d. h. der abhängigen Variablen, in den Händen einer Film- oder Medienpsychologie liegen sollte.

Der wohl dringlichste Arbeitsschritt für ein solches Gemeinschaftsprojekt dürfte darin bestehen, überhaupt mit empirischen psychologischen Studien zu ästhetischen Wirkungen des Films zu beginnen, und zwar auf eine Weise, dass die transdisziplinäre Forschung möglichst die Entwicklung beider Disziplinen voranbringt und nicht nur einer dient. Unter anderem setzt dies voraus, einen *Hypothesen-Verbund* auf zwei Ebenen der Untersuchung zu projektieren. Eingangs geht es um die Klärung der Frage, ob sich bei der Verwendung bestimmter filmischer Gestaltungsverfahren deutliche Reaktionen nachweisen lassen oder nicht. Denn ohne einen solchen Nachweis, der gleichsam unter Nutzung von Annahmen geschieht, die hier als *„Hypothesen der ersten Generation"* bezeichnet werden sollen, kommt eine empirische Wirkungsforschung generell nicht aus.

Für die Filmwissenschaft hat dergleichen indessen erst dann wirklichen Wert, wenn dabei Erkenntnisse zur Klärung künstlerischer Fragen eingebracht werden, die sich ohne tieferes Wissen um psychologische Wirkmomente nicht beantworten lassen: Warum etwa in manchen Erzählungen mit offener Form eine Kohärenz der Filmgeschichte gewahrt bleibt, obschon dies gegen die Normen des Mainstream ist. Oder, warum es für die Wirkung bestimmter Handlungen der Figuren sinnvoll sein kann, wenn die Kamera die Personen nach dem erreichten Handlungsziel am Ende der Szene noch weiter aufnimmt. Oder aber, warum bei der Darstellung bestimmter Vorgänge die aufwendigere Plansequenz der gängigen analytischen Montage vorzuziehen ist. Für die Klärung solcher Fragestellungen braucht es einen anderen Typ von Annahmen, die hier als *„Hypothesen der zweiten Generation"* bezeichnet werden. Auch wenn diese Publikation nicht zu solchen Hypothesen

und ihrer empirischen Prüfung vordringt, sollen die darin skizzierten Modellansätze dazu beitragen, dass eine weiterführende Untersuchung nicht beim Nachweis von irgendwelchen psychophysiologischen Zuschauerreaktionen stehen bleiben muss, die für die Aufklärung filmrelevanter Fragestellungen bedeutungslos sind.

Neben einem umständlichen, nicht eben kunstfreundlich anmutenden Konstruktionsakt erfordert die transdisziplinäre Kooperation die Bereitschaft zu einem abenteuerlichen Unterfangen, bei dem die Wissenschaft vom Film genötigt ist, ihre eigenen Fragestellungen auf dem bislang nicht sondierten Terrain der Nachbarwissenschaft zu platzieren – wie weiland James Bond, wenn er Wurfanker mit dünnen Stahlseilen daran über einen Abgrund schleuderte, um auf die unbekannte andere Seite zu gelangen. Überhaupt erweist sich der geplante Brückenschlag zwischen den beiden Wissenschaften kaum als Errichtung einer massiven Konstruktion, über die man sich bequem in beiden Richtungen bewegen kann, sondern eher als Befestigung einer Schar äußerst dünner provisorischer Verbindungen, über die man balancieren muss wie ein Seiltänzer.

Bereits die hier aufgezählten Voraussetzungen und Bedingungen für eine transdisziplinäre Forschung bringen zahlreiche Arbeitsprobleme mit sich, für die es keine approbierten Lösungen gibt. Nicht zuletzt wegen dieser Erschwernisse ist die benannte Herangehensweise unüblich und findet bisher kaum statt. Entscheidet man sich dafür, kommt der Filmwissenschaft innerhalb des arbeitsteiligen Prozesses die Aufgabe zu, Vorschläge zu machen, wo und wie mit einer Analyse konkreter Filmwerke bzw. deren Wirkungen begonnen werden sollte, die den Interessen beider Disziplinen entgegenkommt.

Angeknüpft werden kann dabei an Erfahrungen, die sich in den letzten drei Jahrzehnten besonders unter Etiketten wie „*Kognitive Filmtheorie*“ und „*Kognitive Filmpsychologie*“ herausgebildet haben. Erkenntnisse zu psychischen Basisfunktionen des Menschen wurden dort dafür genutzt, zunächst die kognitive und später die emotive Wirkungsdimension des Films zu erhellen. Inzwischen gibt es Überlegungen, sich auch der imaginativen Funktion des Filmerlebens zu nähern.

Dabei scheint es sinnvoll, von vorneherein einen *holistischen Ansatz* der psychologischen Beschreibung zu verfolgen und das Gesamtfeld psychologisch relevanter Wirkmomente auf möglichst umfassende Weise ins Auge zu fassen, auch wenn dies einstweilen nur über eine lose Abfolge separater Deskriptionsmodelle geschehen kann, die sich jeweils auf eng gefasste Teilbereiche der Disziplin beziehen. Anvisiert wird die Schaffung eines psychologischen Kernmodells für das ästhetische Erleben, das sich zumindest auf die psychischen Basisfunktionen von Kognition, Emotion und Imagination bezieht und zudem komplexere psychische Aktivitäten wie imaginatives Spiel, Traum, Intentionalität, Aufmerksamkeit oder Priming zu berücksichtigen sucht.

## 1.6 Werkmodelle zur psychologischen Deskription filmischer Strukturen

Die Untersuchung geht dabei unmittelbar von der Betrachtung des filmischen Materials aus, indem sie mit einer funktionalen Strukturbeschreibung konkreter Filmwerke beginnt. Künstlerische Gestaltungsweisen mit ihren spezifischen Reizkonfigurationen werden in *Werkmodellen* abgebildet, die dann die Voraussetzung für alle weiteren Arbeitsschritte bilden, welche die Funktionsweisen der Komposition mit ihren psychologisch relevanten Wirkungen betreffen. Am Anfang steht die sinnlich-konkrete Bestandsaufnahme künstlerisch organisierten Reizmaterials, beispielsweise in Gestalt bestimmter Erzählweisen, Konfliktsituationen, Kamerahandlungen oder Montageformen.

Für eine Aufgliederung der unterschiedlichen filmischen Strukturen hat sich das Kategorien-System der klassischen Filmtheorie mit den ihm zugeordneten Wissensbeständen zu erkennbaren Regelhaftigkeiten empfohlen, werden doch dort Erfahrungen zu zentralen Aspekten von Gestaltung und Wirkung des Spielfilms zusammengefasst. Da sich für Dramaturgie und mediale Gestaltungstechniken jeweils grundverschiedene Möglichkeiten ergeben, den Bedeutungsbildungsprozess des Filmganzen sowie dessen partielle Wirkmomente zu beeinflussen, wird im künstlerischen Formenangebot zwischen (dramaturgisch determinierten) *filmischen Makrostrukturen* und (durch die technischen Gestaltungsmittel bestimmten) *filmischen Mikrostrukturen* differenziert. Für die Gesamtdarstellung des Buches hat dies eine entsprechende Zweiteilung zur Folge, deren Zäsur zwischen dem 12. und 13. Kapitel liegt.

Bei den Deskriptionsverfahren geht es im Prinzip darum, die filmischen Darstellungen von fiktiven, doch mehr oder weniger realitätsnahen Vorgängen im Rahmen jenes Erlebensprozesses zu sehen, den sie dem Zuschauer vorgeben.
Bilder und ganze Ereignisse des Films erscheinen dabei als Reizangebote innerhalb eines Rezeptionsvorganges, der mit einem Informationsverarbeitungsprozess des Zuschauers verbunden ist. Die auf der Leinwand dargebotene Lebenswelt wird dort jeweils in ihrer Gebundenheit an die mentale Verarbeitung des Umweltgeschehens durch den Zuschauer betrachtet. Und insofern in dessen Bewusstsein ein internes Modell der Außenwelt entwickelt wird, das Analogiebeziehungen zu einzelnen lebensweltlichen Strukturen und deren Verknüpfungen zeigt, lassen sich die filmischen Reizangebote, oder zumindest einige wichtige davon, diesem Gedächtnisbesitz zuordnen. Der Analyse erlaubt dies, zusätzliche Differenzierungen für die Reizkonfigurationen vorzunehmen. Denn entsprechend der menschlichen Informationsverarbeitung weisen konkrete internalisierte Strukturen einen unterschiedlichen Aneignungsgrad auf, der dafür sorgt, dass die vom Film angebotenen Strukturbeziehungen im Bewusstsein des Zuschauers einen *variablen mentalen Status* gewinnen, und zwar im Hinblick auf die unterschiedlichen psychischen Funktionen einen solchen kognitiver, emotiver oder imaginativer Art.

Im Dramaturgie-Teil des Buches werden zu diesen psychischen Funktionen separate Beschreibungsansätze entwickelt, die dann bei der Interpretation filmischer Phänomene zur Anwendung kommen: So die kognitive Beschreibung zunächst an Phänomenen der

Narration, die emotionsbezogene an denen des filmischen Konflikts, die auf Vorstellung bezogene im Hinblick auf die Intentionen der Figuren sowie die damit verbundene Intentionalität von Filmschlüssen. Über die differenzierte Beschreibung der psychischen Funktion erschließen sich auf diese Weise Feinheiten der jeweiligen Werkstruktur und deren Wirkung.

Am Anfang der Überlegungen steht (im 3. Kapitel) die Ausarbeitung eines elementaren Beschreibungsmodells für die *kognitiven Prozesse innerhalb der Filmrezeption*. Dieses geht von der Annahme aus, dass im sinnlichen Aneignungsprozess des Films auf manchen Ebenen der künstlerischen Darstellung Strukturbeziehungen zu beobachten sind, die einer jeweils unterschiedlichen Phase von Informationsverarbeitung bzw. kognitiver Schemabildung zugeordnet werden können. Drei Phasen kognitiver Schemabildung lassen sich genauer bestimmen und über definierte Merkmale empirisch am Werk nachweisen. Sie führen dort zur Herausbildung von (1) *perzeptionsgeleiteten,* (2) *konzeptgeleiteten* und (3) *stereotypengeleiteten filmischen Strukturen.* (Aus den Initialen der drei Strukturtypen leitet sich die Bezeichnung des vorgeschlagenen PKS-Modells ab, das den kognitiven Status filmischer Reizangebote genauer bestimmbar macht).

An konkreten Filmpassagen wird anschaulich gemacht, wie unauffällige invariante Reizmuster, die während der Perzeptionsphase eher vorbewusst aufgenommen werden, dank ihrer mehrfachen Wiederholung im gleichen Film allmählich die Bewusstheitsschwelle des Zuschauers erreichen. In der anschließenden Phase der Konzeptualisierung lassen bestimmte Reizangebote hingegen einen hohen Grad von Auffälligkeit erkennen, so dass sie dem Rezipienten bei einmaligem Sehen ohne jegliche Wiederholung sogleich hinreichend bewusst werden. Wenn sich invariante Reizkonfigurationen in vielen Werken des nämlichen kulturellen Repertoires anfinden, etwa im Rahmen von Arbeiten des gleichen Genres, so führt dies beim Zuschauer zu einem Stereotypisierungsprozess. In dieser späten Aneignungsphase, in der die Reizmomente Zeichencharakter gewonnen haben, erfasst der Zuschauer meist ihre Bedeutung sogleich. Bei allzu häufiger intertextueller Wiederholung ähnlicher Formangebote werden diese indes aufgrund von Habituation oft wieder unauffällig für ihn und dann eher unbewusst rezipiert.

Manche der erwähnten gestalterischen Merkmale (wie unterschiedlicher Auffälligkeits- und Bewusstheitsgrad bzw. abweichender Wiederholungsmodus) spielen für die kognitionspsychologische Beschreibung filmischer Erzählstrukturen eine Rolle, was (im 4. und 5. Kapitel) umfassend zur Sprache kommt. So erweist sich etwa, dass die allgemein favorisierte geschlossene filmische Erzählung auf der auffälligen und bewusst nachvollziehbaren *Kausalkette* der Ereignisse beruht, welche den konzeptgeleiteten Strukturen zuzuordnen ist. Lockere, episodische Ereignisfolgen mancher Arthouse-Produktionen basieren hingegen auf der häufigen Wiederkehr ähnlicher Ereignisstrukturen im gleichen Film, die zu so genannten *Topik-Reihen* formiert sind. Eine Besonderheit der Topik-Reihen liegt darin, dass sie offene Erzählungen hervorbringen, deren Sinnzusammenhang sich der Zuschauer über längere Wahrnehmungsprozesse unterhalb der Bewusstseinsschwelle erschließen muss. Im Unterschied dazu stützen sich *Erzählstereotype,* wie sie etwa in Genrefilmen vorkommen, auf Ereignisse, deren Ablaufschemata dem Zuschauer bereits

aufgrund früherer kultureller Lernprozesse geläufig sind, so dass er sie aufgrund von Gewöhnung mitunter wieder unbewusst und beiläufig aufnimmt.

Die benannten drei Strukturtypen der Narration finden sich in unterschiedlichstem Umfang und verschiedenster Konstellation in jedem Filmwerk, und dessen jeweilige Erzählweise lässt sich mit ihrer Hilfe beschreiben, was die Konstruktion variabler Werkmodelle zur Narration ermöglicht. Für die Medienpraxis sind solche Modell-Annahmen, die sich zudem empirisch überprüfen lassen, u. a. deshalb von Interesse, weil sie erkennbar machen, dass im filmischen Erzählvorgang nicht nur auffällige und bewusst erlebte Kausalketten von Ereignissen wirksam werden können, sondern ebenfalls Vorgänge, die auf vorbewusste oder unbewusste Erlebnisgehalte zurückgehen. Auch sie haben offenbar ihren Anteil daran, dass sich im Erlebensprozess des Zuschauers ein „roter Faden" herausbilden kann, der auf ganz unterschiedliche Weise für die Kohärenz der Filmgeschichten sorgt. Aus dem Wirken der unbewusst rezipierten Erzählkomponenten lässt sich eine Erklärung dafür gewinnen, warum auch solche Filmwerke, die auf die klassische Kausalkette verzichten, also gemeinhin für einen „Zerfall der Fabel" stehen, unter bestimmten Bedingungen sehr wohl zu kohärenten Geschichten finden können und keinesfalls mit Sinnverlust verbunden sein müssen. Für die Film- und Fernsehproduktion ergeben sich daraus stichhaltige Argumente, die für eine stärkere Akzeptanz offener Erzählformen sprechen. Das bereits früher entwickelte PKS-Modell (vgl. Wuss 1993a; 2009a) hat sich übrigens längst bei empirischen psychologischen Filmstudien bewährt (vgl. Suckfüll 1997). Im Buch kommt es auch für die Beschreibung von Bild- und Montagewirkungen zur Anwendung.

Überlegungen des (im 6. und 7. Kapitel) vorgestellten *Konflikt-Diskrepanz-Modells der Kino-Emotionen* gelten den Zusammenhängen zwischen Konfliktmomenten auf der Leinwand und Problemlösungsprozessen des Zuschauers, vor allem aber dessen emotiven Reaktionen. Dabei wird von der Hypothese ausgegangen, dass affektive Erregungen beim Zuschauer dann eintreten, wenn es zu deutlichen Diskrepanzen zwischen seinen Erwartungen und den eintreffenden Ereignissen kommt, und zwar besonders im Hinblick auf die subjektive Beherrschbarkeit der dargestellten Situationen. Diese Diskrepanzen stellen sich nicht zufällig ein, sondern werden in der Regel durch die repräsentierten Widersprüche der Realität und die Konfliktsituationen der Figuren vorbereitet, mitunter aber bereits durch spürbare Differenzqualitäten im Formenangebot. Im gesamten Konfliktfeld des filmischen Geschehens finden sich damit Indizien für das Zustandekommen von medial erzeugten Affekten, was die Chance eröffnet, sich den so wesentlichen emotionalen Wirkungen eines Films von empirisch bestimmbaren Reizangeboten aus zu nähern.

Wie das 8. Kapitel zeigt, lassen sich auch mögliche analytische Zugänge erkennen, die zur Klärung einiger *filmgenerierter Vorstellungen* führen. So scheint es sinnvoll, die Schlüsse vieler Filme systematisch daraufhin zu befragen, wie sie die zentralen Figurenintentionen, die die Handlung der Geschichte bestimmen, hinsichtlich ihrer Realisierbarkeit und Zukunftsfähigkeit bewerten. Denn davon hängt in hohem Maße ab, mit welchen Vorstellungen, die seine Sicht auf die reale Lebenswelt betreffen und die Impulse für sein eigenes Handeln bestimmen, der Zuschauer aus dem Kino entlassen wird. Filmschlüsse können etwa so gestaltet sein, dass ihre Vorgänge entweder als Manifestation realer Lebensverhältnisse

zu nehmen sind, eher nur als möglich betrachtet werden können, oder aber lediglich als Wunschvorstellung der Autoren. Sie zeigen damit eine *variable finale Intentionalität,* was dabei helfen kann, die pragmatischen Impulse von Filmschlüssen empirisch-psychologisch zu bestimmen. Die Kino-Moderne hat sich oft bravourös der Intentionalitätsnuancen als Kunstmittel bedient, doch bis heute werden die damit verbundenen relativierten Schlusslösungen nicht als wichtiger Kunstgriff verstanden, zielführend die Vorstellungswelt des Zuschauers zu beeinflussen.

Der zweite Teil des Buches gilt der Untersuchung medienspezifischer Gestaltungsverfahren, die das Kategorien-System der klassischen Filmtheorie durch Begriffe wie *Bild, Ton* und *Montage* zu erfassen sucht, wobei die Darstellung sich auf die visuell wirksamen Gestaltungsmomente beschränken muss. Die empirischen psychologischen Untersuchungen dazu stecken noch in ihren Anfängen, und auch das Buch macht noch keine Vorschläge für elaborierte Modelle. Wohl aber werden dort Anstrengungen unternommen, Erkenntnisse und Methoden der *Aufmerksamkeitspsychologie* für die Klärung filmischer Wirkungen zu nutzen. So werden Phänomene der Bildgestaltung und Montage daraufhin befragt, wie ihre Reizangebote die Aufmerksamkeitsprozesse des Zuschauers organisieren.

Eingeleitet werden diese Überlegungen durch ein Kapitel, das der Bestimmung der *Medienspezifik* mit ihren divergenten Wirkungsfaktoren gilt, welche im Erlebensprozess des Zuschauers unauflöslich miteinander verschmelzen. Für den Doppelcharakter der Filmrezeption – der sich darin äußert, dass der Zuschauer die Darstellungen zugleich als Faktendokument und als Fiktion erlebt, als Repräsentation realer Lebenswelt und als künstlerisches Phantasieprodukt – wird eine komplementäre Beschreibung vorgeschlagen. Die beiden Funktionsweisen des Filmmediums lassen sich vermutlich auch psychologisch genauer bestimmen, nämlich im Hinblick darauf, ob darin jeweils Regelhaftigkeiten der Geschehenswahrnehmung dominieren, oder aber des imaginativen Spiels, das die Fähigkeit des Menschen zur Alternativen-Generierung entwickeln hilft.

Eingegangen wird ferner auf die Analyse von Genres und Stilen. So werden allgemeine psychologische Voraussetzungen für die Etablierung von Genres und Stilen aus Prozessen von kultureller *Stereotypenbildung* abgeleitet, die sich auf der kognitiven Ebene empirisch bestimmen lassen. *Genres* lassen sich beispielsweise über invariante werkübergreifende Strukturbeziehungen auf kognitiver, emotiver und vermutlich auch imaginativer Ebene beschreiben, die sich der Zuschauer bereits in einem längeren kulturellen Lernprozess angeeignet hat, bevor er in einem aktuellen Filmerlebnis erneut mit ihnen konfrontiert wird und entsprechend ähnlich auf sie reagiert.

Am Ende der Abhandlung findet sich ein Versuch, zuvor entwickelte Teilaussagen zur Struktur und Funktion filmischer Phänomene für eine formalisierte Stilbeschreibung zusammenzuführen. Der Begriff des *Filmstils* bezieht sich auf relativ stabile Formsysteme, die jeweils für einen übergreifenden Effekt expressiver Prägnanz sorgen, welcher ein gesamtes Werk oder eine ganze Gruppe von Werken prägt und auch beim Zuschauer bestimmte ästhetische Erwartungen aufbaut. Letzteres lässt sich psychologisch über das Wirken von *Priming* erklären, das auf der Bahnung der Informationsaufnahme in den nachfolgenden Phasen der Rezeption aufgrund von Voraktivierung durch die jeweils stilprägenden Reiz-

muster beruht. Filmstile lassen sich so anhand ihres Priming-Musters studieren, das eine Schlüsselfunktion für den gesamten Erlebensprozess ausübt.

Entwickelt wird also eine ganze Reihe von Annahmen, die auf unterschiedliche Weise die empirische psychologische Untersuchung des Films erleichtern können. Durchweg handelt es sich dabei um solche, die auch für die Klärung praxisnaher künstlerischer Fragestellungen von Wert sein dürften. Neben Vermutungen, die zu ausgearbeiteten Modellvorstellungen und Hypothesen der ersten Generation führten, welche bereits einer empirischen Prüfung unterzogen wurden, finden sich andere, für die eine solche noch ansteht. Außerdem werden Vorschläge gemacht, die weitere künstlerische Phänomene des Films betreffen, jedoch noch nicht zu praktikablen Modellen ausgereift sind, sondern dafür nur Anregungen geben können. Einigen psychischen Phänomenen wie *Spiel, Traum, Intentionalität, Priming,* doch auch eng filmbezogenen wie *Spannung, Realitätseffekt* oder *Plansequenz* werden ganze Kapitel oder umfangreiche Passagen gewidmet.

## 1.7 Kontinuität und Umbrüche im Lern- und Forschungsprozess

Wenn hier vor allem die Rede von psychologischen Annahmen und Modellvorstellungen war, dann deshalb, um die Interessenten aus der Medienpraxis auf die angesagte unübliche Betrachtung des Films einzustimmen und sie mit dem neuartigen Projekt der transdisziplinären Filmuntersuchung etwas vertrauter zu machen. Bei der Auseinandersetzung mit den künstlerischen Phänomenen ist aber weiterhin Kontinuität der intuitiven Aneignung gefragt, und zwar außer im sinnlichen Erleben des filmischen Reizmaterials auch bei der wissenschaftlichen Interpretation der jeweiligen Teilerkenntnisse.

Das Vorgehen des Autors, vor den Augen der Leser zunächst Phänomene der Filmkultur auszubreiten, um sie jeweils einer psychologischen Deutung mit Blick auf Variablen-Bildung zu unterziehen, unterscheidet sich dabei zunächst kaum von der gängigen Praxis, bei der Diskussion von Gestaltungsweisen des Films Erkenntnisse einer Alltagspsychologie ins Spiel zu bringen. Ein solches Bedürfnis stellt sich ja oft selbst bei jenen ein, die überhaupt nichts mit empirischen psychologischen Forschungen im Sinn haben und dergleichen sogar als überflüssig oder gar als kunstfeindlich ablehnen. Für diese Lesergruppe dürfte die Akzentuierung mancher Wirkmomente von Wert sein, da die alltagspsychologischen Aussagen durch sie an Genauigkeit und Tiefe gewinnen.

Dass das Buch aufgrund seiner interdisziplinären Vermittlerrolle vor der Aufgabe steht, unter der Hand eine Einführung in zwei Wissensgebiete zu geben, bedeutet in didaktischer Hinsicht natürlich eine enorme Herausforderung. Um den Einstieg der Interessenten aus Nachbardisziplinen wie Psychologie, Kulturanthropologie oder -soziologie in die Filmprobleme zu erleichtern, hat der Autor sich daher bemüht, zentrale Aussagen möglichst anschaulich und anhand ausführlicher Beschreibungen einzelner Szenen zu entwickeln, meist an einem Beispielmaterial, das zum Kanon des Medienunterrichts vieler Universi-

täten und zum Repertoire der Arthouse-Kinos gehört. Die Abfolge der Kapitel ist zudem so gestaltet, dass beiläufig eine Westentaschen-Ästhetik des modernen Spielfilms entsteht.

Auch bei der Einführung in wichtige Gedankengänge der Psychologie für filminteressierte Leser ohne entsprechende Fachkenntnisse wurde versucht, eine Kontinuität von sinnlicher Anschauung des filmischen Materials und seiner psychologischen Interpretation herzustellen. Begriffsdefinitionen und Übersichten wurden jeweils dort gegeben, wo dies für das Verständnis der konkreten Filmprobleme unmittelbar nützlich schien und die angesprochenen psychologischen Wirkungen zudem dominierten bzw. gut erkennbar waren.

Wesentliche Inspiration erfuhr das hier vorgeschlagene Projekt einer ästhetisch engagierten Filmpsychologie durch die ganzheitlich ausgerichteten kunstpsychologischen Ansätze von Wygotski und Eisenstein, die sich beide um die Herausarbeitung von Wirkungseffekten der Kunst bemühten. Ihre in vieler Hinsicht ähnlichen Konzepte, die einer Tätigkeitspsychologie nahestanden, welche gleichermaßen biologische, individuelle und soziale Aspekte der menschlichen Existenz berücksichtigte, bezogen sich stets auf das Gesamtfeld psychischer Funktionen und beschrieben die Prozesse ästhetischer Reizverarbeitung über die Interaktionen bewusster und unbewusster Erlebnisgehalte, deren Zusammenspiel Eisenstein (2002, 45) unter dem deutschsprachigen Terminus „Grundproblem" zusammenfasste.

Ähnlichen Prinzipien folgt die hier skizzierte Konstruktion von *Werkmodellen* des Films. Konkrete filmische Phänomene werden dabei über ihren Rezeptionseffekt beschrieben, d. h. im Rahmen psychologischer Prozesse, was die Modellansätze gleichermaßen für Filmtheorie wie Psychologie kompatibel macht. In der Regel ist die psychologische Interpretation filmwissenschaftlicher Sachverhalte mit einer Anpassung der Terminologien verbunden. Um beispielsweise den signifikanten Veränderungen der Formgestalt eindeutig Regelhaftigkeiten psychologischer Prozesse zuordnen zu können, müssen diese Verschiebungen im filmischen Material aufgefunden und benannt werden, was eine differenzierte Begrifflichkeit voraussetzt. Nicht immer war eine solche dort bereits vorhanden, so dass mitunter eine Klärung oder behutsame Revision der gängigen filmwissenschaftlichen Taxonomie geboten schien.

Die Werkmodelle gestatten dann jeweils die *idealtypische Deskription* für eine ganz bestimmte Kategorie von Wirkmomenten in Gestalt von Form- oder Reizangeboten, denen spezifische psychische Effekte, etwa solche kognitiver oder emotiver Art, zugeordnet werden können, deren zeitliches Eintreffen sich aufgrund der kompositorischen Struktur hypothetisch bestimmen lässt. Die Bildung von Idealtypen dient hierbei nicht der Bildung oder Befestigung künstlerischer Normen, sondern lediglich als Ausgangspunkt für genauere Hypothesenbildung im nachfolgenden Analyseprozess. Wie gesagt, liegt die Erarbeitung der Werkmodelle nach Ansicht des Autors weitgehend in der Verantwortung der Filmwissenschaft.

Die nächsten Etappen des arbeitsteiligen Prozesses bestehen dann darin, adäquate *Prozessmodelle* des Filmerlebens und der dabei realiter erzeugten psychologischen Wirkungseffekte zu gewinnen. Diese Arbeitsphasen liegen eher in den Händen einer Angewandten Psychologie, hier wahlweise auch als Psychologie des Films oder der AV-Medien annonciert.

Das Buch kann auf die zahllosen damit verbundenen Probleme nicht eingehen. So ist es im Zuge sich anschließender Bemühungen u. a. nötig, differenzierte *Rezipientenmodelle* zu konstruieren, die von der Verschiedenartigkeit der einzelnen Zuschauer bzw. ganzer Rezipientengruppen ausgehen, welche sich etwa in deren variablen *Rezeptionsmodalitäten* äußert, die ebenfalls eine genauere Bestimmung nötig machen (vgl. Suckfüll 2004; 2008b). Erst nach der Bewältigung eines umfangreichen Programms von Arbeitsschritten, bei dem beide Disziplinen ihren Part abzuleisten haben, lassen sich brauchbare Resultate einer transdisziplinären Wirkungsanalyse erwarten. Hier seien diese Problemkreise darum erwähnt, weil man sich bei der Lektüre dieses Buches nicht der Illusion hingeben darf, man habe mit der Konstruktion der Werkmodelle schon den entscheidenden praktischen Schritt zur transdisziplinären Untersuchung vollzogen und brauche nur noch die konkreten Experimente abzuwarten, um exakte Auskünfte über Filmwirkungen in den Händen zu halten.

Damit die Filmwissenschaft der Zukunft die Mängel der heutigen Erfahrungswissenschaft hinter sich lassen kann, muss sie, wie gesagt, Möglichkeiten gewinnen, verlässlichere Aussagen über Zusammenhänge von künstlerischer Gestaltung und psychologischer Wirkung zu machen. Aus der Akzeptanz eines solchen Fernziels erklären sich nicht zuletzt zentrale Kriterien für die Anbindung der Studie an vorhandene psychologische Theorien. Psychologische Konzepte, die keine erkennbare Chance auf eine empirische Untersuchung zeigten, mochten zwar manche geistige Anregung bieten, mussten aber am Ende außerhalb der Betrachtung bleiben, weil sie das hier skizzierte Projekt nicht unmittelbar voranzubringen versprachen. So finden etwa Arbeitsresultate der psychoanalytischen Strömungen im Buch kaum eine Erwähnung. Ähnliche Zurückhaltung schien gegenüber Theorieansätzen zum Film geboten, die aufgrund ihrer epistemischen Anlage die Konstruktion psychologischer Hypothesen erschwerten – wie z. B. die elaborierte Taxonomie zum Kino, die Gilles Deleuze ([1983] 1997) auf der Basis lebensphilosophischer Ideen vorschlug.

Ansonsten verhält sich der vorgeschlagene Ansatz bewusst integrativ. Neben bisherigen Erkenntnissen der Filmwissenschaft, die mit Dankbarkeit aufgenommen werden, sucht er neben den massiven Aufschlüssen psychologischer Art auch Grundvorstellungen und Modelle aus der Kybernetik und Semiotik zu nutzen, um die filmischen Darstellungen, Kommunikations- und Verarbeitungsweisen in ihren dynamischen Wechselbeziehungen differenzierter zu erfassen. Die Einbeziehung all dieser oft branchenfremd anmutenden Erkenntnisse und wissenschaftlicher Instrumentarien darf nicht als Routinevorgang verstanden werden, der sich völlig reibungslos in die Analyseprozesse eingliedern lässt und auf nämliche Weise abzuwickeln geht wie man dies seit jeher aus den Kunstbereichen kennt. Vielmehr ist ein wissenschaftliches Umdenken fundamentaler Art gefordert, verbunden mit ungewohnten subjektiven Anstrengungen der beteiligten Individuen.

Schon der pure Umgang mit Hilfsmitteln der Informationsgewinnung wie wissenschaftlichen Modellen und Arbeitshypothesen verlangt ja dem Einzelnen eine beträchtliche geistige Umstellung ab. Statt sich wie bisher um eine sensible Erfassung feinster gestalterischer Nuancen zu bemühen und diese einfühlsam zu interpretieren, ist der Analytiker auf einmal gezwungen, mit Sturheit ein ödes Raster über die künstlerischen Erscheinungen zu legen, um verlässliche Daten über elementare Wirkmomente zu gewinnen. Vom Kino-Flaneur

in Goldgräberstimmung muss er zum interdisziplinären Bürokraten mutieren, und dies mit schmerzlichen Konsequenzen für die sprachliche Darstellungsform.

Im Grunde ist die Umstellung in Denkweise und Sprache sogar noch vertrackter. Denn für die modellgestützte Analyse ästhetischer Sachverhalte wird nicht allein die Nutzung von diversen Hilfskonstruktionen verlangt, sondern paradoxerweise auch die Beibehaltung der traditionellen Methoden, müssen die erbrachten Daten doch am Ende wieder dem *Interpretationssystem der Ästhetik* unterworfen werden, das nach wie vor den Prinzipien einer *historisierenden Hermeneutik* folgt. Die Modelle ersetzen also die Hermeneutik nicht, sondern sie erlauben der Analyse lediglich, die intuitiv gewonnenen Aussagen durch grobe und weitmaschige, dafür jedoch überprüfbare Beschreibungen bestimmter Wirkmomente eines Filmwerks zu approximieren, d. h. infrage zu stellen oder gegebenenfalls zu untersetzen.

Ein Kenner der Materie hat die Hermeneutik einmal mit einem weit aufgespannten Baldachin verglichen (vgl. Hitzler 2015, 19). Dank ihrer verlässlicheren Datenproduktion dürften die anvisierten psychologischen Untersuchungen geeignet sein, den Baldachin der klassischen Filmästhetik gelegentlich mit festen Stützen zu versehen, vergleichbar den Masten eines Zirkuszelts, die, wenngleich nur punktuell eingesetzt, das weite Dach doch auf der richtigen Höhe halten können.

In diesem Sinne sind jedenfalls die Bemühungen des Autors zu verstehen, nach Ansätzen für psychologische Beobachtungsgrößen und elementare, dafür aber verifizierbare Hypothesen zu suchen, die es erlauben, jenseits der Flut vager oder unüberprüfbarer Urteile über Filmwirkungen zu validen Aussagen zu kommen. Der Neurowissenschaftler James M. Bower (zit. in Crick 1997, 220) hat die Kriterien der Forschung in seinem Bereich auf die einleuchtende Formel gebracht: „Ich halte es für die beste Kontrolle eines Modells, wie gut man damit die Frage beantworten kann: ›Was weißt du jetzt, was du vorher nicht wusstest?‹ und ›Wie kann man feststellen, ob es wahr ist?‹."

Die Beantwortung der ersten Frage steht sicher jedem Erkenntnisakt an. Für die Kunstwissenschaften stellt das Nachdenken über die zweite Frage, welche die Zuverlässigkeit ihrer Aussagen betrifft, jedoch eher ein Novum dar. Der Wissenschaft vom Film wird nahegelegt, nicht nur gelegentlich Bezug auf verstreute Erkenntnisse der Psychologie zu nehmen, sondern dies zielführend zu tun, um gemeinsam mit dieser Nachbardisziplin eine systematische Erforschung der ästhetischen Wirkungen des Films und der anderen audiovisuellen Medien einzuleiten.[2] Das Buch möchte dafür Vorschläge machen und Anregungen geben.

*Noch eine Empfehlung zu seiner Lektüre: Entstanden nach langjähriger Lehrtätigkeit zum Film und in Kooperation mit Vertretern der Psychologie, ist es an Leserinnen und Leser gerichtet, die ungeachtet ihres Interesses an transdisziplinären Untersuchungen über einen*

2 In diesem Zusammenhang wird hier vielfach der „Filmemacher", „Zuschauer" oder „Rezipient" erwähnt, wobei aus Gründen sprachlicher Einfachheit meist nur die Funktionsbezeichnung in ihrer männlichen Version zum Ausdruck kommt. Selbstredend ist hierbei immer auch die weibliche Form gemeint.

*unterschiedlichen fachlichen Bildungshintergrund verfügen, so dass es geboten schien, sich stets um Einführungen in die wechselnden Problemkreise und die dabei tangierten Fachbegriffe zu bemühen. Wesentliche Anstrengungen des Autors galten der didaktisch sinnvollen Reihenfolge dieser Einstiege. Ratsam ist darum eine Lektüre des Ganzen in der vorgeschlagenen Kapitelfolge.*

*Ebenfalls dringend empfohlen wird eine begleitende Sichtung der im Buch beschriebenen Beispielsequenzen aus bestimmten Filmwerken, weil es ohne eigene Anschauung schwer möglich ist, die getroffenen Aussagen zu Nuancen von Gestaltung und Wirkung hinreichend nachzuvollziehen. In der Regel entstammen diese Passagen Arbeiten, die als Klassiker der Filmgeschichte gelten bzw. Preise auf internationalen Festivals erhielten und meist leicht beschaffbar sind, oft im Internet.*

# Umdenken in Ästhetik und Kunstwissenschaften

# 2

„Eine Anfangsperiode der allgemeinen Reflexion über den Film ist […] zu Ende gegangen, und jede Untersuchung über den Film muss ihr Relevanzprinzip deutlich wählen. In jener ersten Phase bestand das, was man Filmtheorie (oder Theorie des cinéma, ohne Unterschied) genannt hat, gegebenenfalls in einer kontinuierlichen und genauen globalen Perspektive, die das fait filmiqe oder das fait cinématographique erfaßte; es waren eklektische und synkretische Untersuchungen, die in einigen Fällen sehr erhellend waren und sich auf mehrere Methoden beriefen, ohne eine einzige, gelegentlich ohne es selbst zu wissen, durchgehend zu verwenden. In einer *dritten Phase,* die man eines Tages erwarten kann, müssen diese verschiedenen Methoden wirklich miteinander verknüpft werden (was bedeuten kann, dass sie in ihren heutigen Formen verschwinden) […]. Zur Zeit scheinen wir uns am Anfang der zweiten Phase zu befinden, die einen provisorischen, aber notwendigen Methodenpluralismus, eine unvermeidliche Aufteilungskur, zu definieren vermag. Die Filmpsychologie, die Filmsemiologie usw. hat es gestern nicht gegeben und wird es morgen vielleicht nicht mehr geben, aber heute muss man sie leben lassen, denn die echten Zusammenfassungen werden niemals durch Diktat, sondern am Ende von zahlreichen Forschungen verwirklicht."

Christian Metz, Filmwissenschaftler, 1971*

„Wir haben von unseren Vorfahren das heftige Streben nach einem ganzheitlichen, alles umfassenden Wissen geerbt. […] Aber das Wachstum in die Weite und Tiefe, das die mannigfaltigen Wissenszweige seit etwa einem Jahrhundert zeigen, stellt uns vor ein seltsames Dilemma. Es wird uns klar, dass wir erst jetzt beginnen, verlässliches Material zu sammeln, um unser gesamtes Wissensgut zu einer Ganzheit zu verbinden. Andererseits aber ist es einem einzelnen Verstande beinahe unmöglich geworden, mehr als nur einen kleinen spezialisierten Teil zu beherrschen. Wenn wir unser wahres Ziel nicht für immer aufgeben wollen, dann dürfte es nur den einen Ausweg aus dem Dilemma geben, dass einige von uns sich an die Zusammenschau von Tatsachen und Theorien wagen, auch wenn ihr Wissen teilweise aus zweiter Hand stammt und unvollständig ist – und sie Gefahr laufen, sich lächerlich zu machen."

Erwin Schrödinger, Physiker, 1944, im Vorwort zu: „Was ist Leben? Die lebende Zelle mit den Augen des Physikers betrachtet."**

© Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2020

P. Wuss, *Künstlerische Verfahren des Films aus psychologischer Sicht*, Film, Fernsehen, Medienkultur, https://doi.org/10.1007/978-3-658-32052-2_2

## 2.1 Von der intuitiv vorgehenden Hermeneutik zur Modellkombination

### 2.1.1 Zur Rolle der Hermeneutik bei der Filmanalyse

In einer Bemerkung über das Schöne weist Goethe auf die merkwürdigen Korrespondenzen hin, die sich zwischen Objekt und Subjekt der ästhetischen Betrachtung auftun: „Es ist etwas unbekanntes Gesetzliches im Objekt, welches dem unbekannten Gesetzlichen im Subjekt entspricht" ([1789] 1953, 182).

Benannt wird zugleich die Schwierigkeit, vor die man gestellt ist, wenn man sich diesen regelhaften Beziehungen, die man mit Recht im Kunstwerk und im Bewusstsein des Zuschauers vermuten darf, analytisch zu nähern sucht: dass der Blick auf ihre tiefen Zusammenhänge von beiden Seiten her durch massive Unbekannte verstellt wird. Hier wie dort liegen die Gesetzmäßigkeiten mehr oder weniger im Dunkeln, und das gilt nicht minder für die Rezeption des Films.

Seit der Antike haben Ästhetik und Kunstwissenschaften nach geeigneten Verfahren gesucht, diese Situation zu bewältigen. Und sowohl bei der Analyse einzelner künstlerischer Werke aus unterschiedlichsten Gattungen als auch bei einer Erforschung übergreifender Gesetzmäßigkeiten der Kunstprozesse hat sich daher seit Langem ein Herangehen bewährt, das sich methodisch an der *Hermeneutik* orientiert, die hier in erster Annäherung als Kunst der Auslegung und Erklärung verstanden wird.

Die Hermeneutik ist bis heute eine Domäne der Geisteswissenschaften, und nach Sandkühler gilt dies gleichermaßen „für die Hermeneutik als *Verfahren* der verstehenden Reinterpretation von Dokumenten des Bewusstseins wie auch für die Hermeneutik als philosophische *Theorie* des Sinnverstehens" (1988, 422; Hervorh. i. O.). Auch das Strukturangebot eines künstlerischen Werkes muss bei seiner Analyse einer verstehenden Re-Interpretation unterworfen werden; stets ist seine subjektive Aneignung mit Prozessen des Sinnverstehens verbunden und hat sich dabei an die Vielfalt von Wechselbeziehungen anzupassen, in die das Werk gestellt ist, auch an die Dynamik, die sich aus dem permanenten historischen Wandel von Texten und Kontexten ergibt. Im ästhetischen Erleben wird indes ein Konsens im Unausgesprochenen – auch im Unaussprechlichen – des Kunstprozesses gesucht und hergestellt.

Diese Herangehensweise, die ihre äußeren Vorzüge und ihre individuelle Anziehungskraft hat, prägt zugleich die Analysetätigkeit für diese Bereiche mit, indem sie den damit Betrauten eine naive und subjektbetonte Grundhaltung gegenüber den ästhetischen Objekten nahelegt oder sogar abverlangt. Sie schenkt den Analytikern damit enorme individuelle Freiheit und legitimiert ihre Deutungshoheit, denn am Ende ist es die Intuition des Subjekts, die über die Exegese entscheidet. Oder nur anscheinend, denn im Grunde sind äußere Kräfte wie materielle Interessen, Ideologien und die fixen Ideen des Zeitgeists, die diese Intuition maßgeblich beeinflussen, ebenfalls mit im Spiel. Im Film- und Medienbereich werden Kräfte dieser Art bekanntlich nicht erst wirksam, wenn ein Kommunikat fertig gestellt ist, sondern bereits innerhalb eines langen, in sich gegliederten Produktions- und

Distributionsprozesses, der für den Werdegang eines einzelnen Projekts oft weitreichende Konsequenzen hat, nicht zuletzt wegen der subjektiven Freiheit und Deutungshoheit von Individuen und Institutionen, die über diese Prozesse Verfügungsgewalt haben.

Die großzügig anmutende Analysemethode zeigt hier ihre Kehrseite. „Das Wort ›Hermeneutik‹ leitet sich vom Namen des Götterboten Hermes her, dem in der griechischen Mythologie die Aufgabe übertragen war, den Irdischen die Botschaft der Götter zu übermitteln. Aber Hermes hat Theorie und Methodik der Interpretation göttlicher Ratschlüsse für sich behalten, weshalb häufig sterbliche Deuter himmlischer Zeichen zu Rate gezogen wurden. Die Gabe der Weissagung wurde im Altertum allseits verehrt. Die ›Deutung‹ war zum Teil noch identisch mit ›Andeutung‹. Das Orakel von Delphi gab weder konkrete Anweisungen noch verbarg es den Sinn seiner Antworten völlig, es deutete an" (Schreiter 1988, 32).

Hier sei diese Charakteristik angeführt, weil viele Praktiken der gegenwärtigen kunstwissenschaftlichen Untersuchung stark an die naiven Herangehensweisen in jenem Frühstadium der Auslegungskunst erinnern. Auch im Rahmen der Filmanalyse werden immer wieder diverse Ausdeutungen vorgenommen, und die komplizierten Zusammenhänge innerhalb des Kunstprozesses erreichen den Interessenten häufig nur in Form von Andeutungen, die vieles offen lassen, auch inhaltlich zurückgenommen werden können. Die Unzuverlässigkeit des Urteils liegt hier sozusagen in der Natur der Sache. Sie wird dort zu einem Problem, wo sie sich mit zielgerichteter Willkür verbündet, die in der Praxis der Medienproduktion durchaus vorkommen kann, und zwar in unterschiedlichster Couleur. Der Götterbote Hermes, dem die Hermeneutik ihren Namen verdankt, galt schließlich auch als Schutzgott der Gaukler und Taschendiebe.

Ein generelles methodisches Problem der Filmanalyse liegt darin, dass die unterschiedlichen Operationen wie Beschreibung, Interpretation und Bewertung der Reizangebote, die sie umfasst, sich unter dem Schutzschild der Hermeneutik leicht miteinander verquicken. Insofern das Subjekt des Analytikers über die Auswahl struktureller Zusammenhänge im Objekt intuitiv entscheiden kann und muss, ebenso auch über deren Interpretation und Bewertung, verwischen sich die Grenzen zwischen den an sich verschiedenartigen Operationen. Letztere werden absichtsvoll miteinander verbunden, sukzessive aus einander entwickelt und durch die Kreisprozesse des „hermeneutischen Zirkels" permanent aufeinander zurückgeführt. Dies mit der Folge, dass sich im Prozess der Analyse nichts mehr so recht objektivieren lässt. Wertung wirkt dabei oft dergestalt auf die Interpretation und Beschreibung zurück, dass man gelegentlich glaubt, bei der Analyse im Film Dinge zu erkennen oder als bedeutsam herausstellen zu dürfen, die tatsächlich nur andeutungsweise oder auch gar nicht in dieser Form vorgekommen sind. Anhand von Beschreibungen der gleichen Filmpassage, die von unterschiedlichen Kritikern vorgenommen wurden, lässt sich beispielsweise belegen, wie verschiedenartig diese Sequenzen jeweils zur Darstellung kommen (vgl. Bordwell 1989a, 224ff., zu Hitchcocks PSYCHO (1960); Wuss 1993a, 27, zu Tarkowskis IWANOWO DETSTWO (IWANS KINDHEIT, 1962)).

In den meisten Fällen kommen die Abweichungen innerhalb der Szenenbeschreibungen keineswegs aufgrund von Nachlässigkeit der Autoren zustande, sondern den Geschehnissen

oder Gestaltungsnuancen wird eine jeweils spezifische Funktion zugesprochen, weil das Werk als Ganzes oder Teil dort im Rahmen verschiedener Interpretationszusammenhänge unterschiedlich dargestellt, mit abweichendem Sinn versehen und bewertet wird.

Auf den ersten Blick scheint es so, als könnten neue modellgestützte Verfahren und eine Kooperation mit der Psychologie, die sich empirischer Studien mit verlässlichen Aussagen bedient, umgehend für eine grundsätzliche Veränderung der Situation sorgen, so dass man die benannten Analyse-Probleme bald als obsolet betrachten und der Periode eines überholten „feuilletonistischen Zeitalters" zuordnen könne. Jedenfalls kommt einem dieser Ausdruck, den eine Roman-Figur aus Hermann Hesses „Das Glasperlenspiel" (1961, 18) erfand, um jene vergangene Phase zu benennen, in der das Geistesleben noch nicht durch die Fortschritte des Glasperlenspiels geprägt worden sei, ganz zutreffend vor, um die Tradition hermeneutischer Kunstbetrachtung unter den Rahmenbedingungen vorkybernetischen Denkens zu charakterisieren.

Die Vermutung über den nahen Abschied der Kunstwissenschaften von der Hermeneutik trügt jedoch. Denn trotz ihrer offenkundigen Probleme ist für sie ein Bruch mit dem „feuilletonistischen Zeitalter" nicht in Sichtweite. Das gilt auch für die Filmwissenschaft. Jedenfalls scheint dergleichen aktuell weder theoretisch sinnvoll noch praktisch durchsetzbar, weil es gegenüber den hermeneutischen Grundverfahren keine alternative Lösung gibt, die der Komplexität und Dynamik der Kunstprozesse besser gerecht werden dürfte. Allerdings muss sich die naive Hermeneutik dort – wie in anderen Wissenschaftsbereichen auch – in eine *wissenschaftliche Hermeneutik* verwandeln, die in die Analyse systematisch neue Qualitäten einbringt, welche etwa einer subjektiven Willkür bei der Beschreibung der medialen Prozesse und Produkte entgegenwirken.

### 2.1.2 Systemforschung und wissenschaftliche Modellierung

Eine fruchtbare Tendenz in Richtung einer solchen wissenschaftlichen Hermeneutik kann man in der *Systemforschung* sehen – auch „Systemdenken" oder „Systemanalyse" genannt – die der Biologe Ludwig von Bertalanffy, einer ihrer Begründer, als „Wandel der Grundkategorien unseres Denkens" (1968, 5) charakterisierte. Die Untersuchungsobjekte werden dabei nicht vornehmlich als Individualgegenstände, sondern als *Ganzheiten* oder *Systeme* betrachtet, über deren Funktionsweisen Rückschlüsse hinsichtlich ihres strukturellen Aufbaus gezogen werden. Indem man aus unterschiedlichen Perspektiven verschiedene Verhaltensweisen der Systeme beobachtet und beschreibt, lassen sich Modelle von deren Funktion und Struktur gewinnen, die die tatsächlichen Funktionen und Strukturen, die oft sehr kompliziert bzw. einer Beobachtung schwer zugänglich sind, über Approximationen der Erkenntnis zugänglich machen.

Auch ästhetische Phänomene sind als Ganzheiten respektive Systeme zu erforschen, indem man sie jeweils im Sinne der kybernetischen Systemtheorie als *Realsystem* betrachtet, d. h. als „ein konkreter Ausschnitt aus der physischen Realität, in dem Interaktion stattfindet, also Prozesse ablaufen", wie der Psychologe Norbert Bischof (1998, 13) definiert.

Es scheint produktiv, über die schrittweise Erfassung von Strukturen und Funktionen das ihnen innewohnende *Wirkungsgefüge* zu ermitteln, worin nach Bischof (92) eine elementare Aufgabe der Systemanalyse liege. Die hochkomplizierten und komplexen Wirkungsgefüge in den Bereichen der Kunst sind analytisch oft besser aufzuschließen, wenn sie in wichtigen Phasen der Untersuchung zeitweilig durch *wissenschaftliche Modelle* ersetzt werden. Diese erlauben zwar immer nur eine mehr oder weniger genaue Annäherung an die wirklichen Funktionen und Strukturen, sind jedoch in ihrer Konstruktion einsichtig und entlasten zugleich den Erkenntnisprozess, indem sie von der Betrachtung vieler Beziehungen konsequent absehen.

Ohne hier eine Bestimmung dessen geben zu wollen, was das Wesen der Systemforschung in den Kunstwissenschaften ausmacht, lässt sich also zumindest postulieren, dass die Erkenntnis dort *modellgestützt* verläuft, also einen grundsätzlich anderen Modus hat, als in der traditionellen hermeneutischen Kunstuntersuchung, die den sukzessiven und in sich homogenen Erkenntnis- und Interpretationsakt anstrebt. Zur Problematik der Modellbildung existiert eine breite Forschungsliteratur (vgl. Bernzen 1990, 431f.). In unserem Zusammenhang ist dabei von Belang, dass zwischen Subjekt und Objekt der Erkenntnis, dem so genannten Original, jeweils ein zusätzliches *drittes System* eingeschaltet wird, eben ein *wissenschaftliches Modell,* das als Hilfsquelle der Informationsgewinnung dient (vgl. Wüstneck 1966, 1457). Es schafft ein Abbild des Erkenntnisobjektes, das bestimmte analoge Beziehungen hervorhebt und fixiert, dafür jedoch von der Betrachtung anderer absieht. Letzteres ist ein wichtiger Grund dafür, warum Modelle niemals als identisch mit den Individualgegenständen zu betrachten sind. Im Zuge einer ästhetischen Analyse etwa werden sie nicht unter der Zwecksetzung hergestellt, ein Kunstwerk sogleich möglichst vollständig in seinem Wesen zu erfassen, wohl aber bestimmte seiner Wirkmomente möglichst zuverlässig zu objektivieren und damit partiell und schrittweise Einblick in seine Struktur zu gewinnen.

Unter den Rahmenbedingungen des Systemdenkens verändert sich damit der gesamte Gestus der Kunstbetrachtung und -analyse. Man nähert sich dem Werk, indem man es zunächst als Blackbox betrachtet, unter der Anwendung von Deskriptionsmodellen über eine *progressive Differenzierung.* Dies ist eine Vorgehensweise, die sich gegenläufig zu einer assoziierenden Prozedur verhält, bei der es darum geht, eine Struktur aus vorgefertigten Elementen zusammenzusetzen. „Kybernetisches Denken besteht *eben nicht* darin, Strukturen aus vorgegebenen Elementen zu synthetisieren, sondern umgekehrt, in einem vorgegebenen Ganzen allmählich die Struktur und zum Schluss deren Elemente transparent werden zu lassen“ (Bischof, 1998, 93f.; Hervorh. i. O.).

Eine solche Verfahrensweise hat nicht nur für die Psychologie jene Veränderung zur Folge gehabt, für die Schlagworte wie *cognitive turn* oder *cognitive revolution* geprägt wurden, sie bedeutet für Ästhetik und Filmwissenschaft erst recht ein *fundamentales Umdenken.* Während das ästhetisch-kunstwissenschaftliche Denken der Tradition darauf ausgerichtet war, sich ganzheitlich, möglichst direkt und unverzüglich wertend der Essenz des künstlerischen Phänomens zu nähern, rückte die Systemforschung davon ab und bekannte sich zu umständlichen Teilaktionen der progressiven Differenzierung, die

das Ziel haben, vorsichtige Beschreibungen herzustellen und Interpretationen partieller Beziehungen zu arrangieren. Anstelle des Transzendierens im Rahmen geistiger Kategorien trat das Bekenntnis zum objektivierbaren Verhaltensaspekt.

Die Geschichte von Ästhetik und Kunstwissenschaften zeigt, dass verschiedene Möglichkeiten für solche Beschreibungsverfahren erwogen und auch erprobt wurden, darunter solche, an die die Filmwissenschaft unmittelbar anknüpfen kann. Gemeint sind *strukturale, semiologische, kybernetische,* namentlich aus der *Informations-* und *Regelungstheorie,* doch auch solche aus *Kulturtheorie bzw. -anthropologie, Psychologie* und *Soziologie.* Beim Experimentieren mit diesen Modellvorstellungen haben sich unterschiedliche Erfahrungen ergeben. Manche Transformation tradierter Vorstellungen in ein Modell endete in einer nutzlosen Maskerade, manche – wie die Anwendung sprachsemiotischer Termini auf den Film – führten zeitweilig zu Missverständnissen und Irritationen, aufgrund derer später sogar die gesamte Denkrichtung in Misskredit geriet. Es zeigte sich dabei aber auch, dass die unterschiedlichen Hilfsmittel der Informationsgewinnung sich zum einen dort als wertvoll erwiesen, wo es darum ging, bislang nicht oder schwer zugängliche Beziehungen im Original über Beschreibungen zu objektivieren. Zum anderen erwiesen sich manche Modelltypen als geeignet, zwischen verschiedenartigen wissenschaftlichen Erkenntnissen und disparaten Disziplinen zu vermitteln, sie kompatibel zu machen und auf diese Weise der Herausbildung von konsistenten Theorien zu dienen. Am deutlichsten wird dies wohl an der *Kybernetik* erkennbar, die von ihren ersten Entwicklungsschritten an in diesem Sinne als *Integrationswissenschaft* fungierte.

Im Hinblick auf die Entwicklung der Psychologie hat Dietrich Dörner (1977, 255) wichtige Vorzüge dieser Disziplin benannt: „Die Kybernetik verbindet die methodischen Charakteristika der atomistischen Richtungen, nämlich die Forderung nach Präzision und exakten, möglichst mathematisch formulierten Theorien, mit der Betonung der Ganzheitlichkeit psychischen Geschehens. Sie vermeidet die Zersplitterung in Einzelaspekte, die die atomistische Richtung kennzeichnet, wie andererseits auch die Unschärfe und Verschwommenheit ganzheitlicher Theorien. Eine kybernetische Psychologie ist einerseits naturwissenschaftlich-kausal, andererseits aber antimechanistisch, wenn man unter einem Mechanismus ein Gebilde versteht, welches – bewusstlos und automatenhaft – ein Spielball der jeweiligen Umwelt ist. Die Kybernetik betont Aspekte der Selbststeuerung und der relativen Autonomie von Systemen, und sie betont Aspekte der Veränderbarkeit". Die benannten Vorzüge zahlen sich auch bei Modellierungsversuchen im Rahmen von Ästhetik und Kunstwissenschaften aus.

In Ermanglung einer *Grand Theory* des Films oder der audiovisuellen Medien, die befähigt wäre, einen systematischen Zusammenhang mit anderen Wissensgebieten herzustellen, wird gegenwärtig eine Tendenz erkennbar, Modelle aus mehreren Wissenschaftsbereichen parallel zu verwenden und miteinander zu kombinieren, so dass sich ein gewisser Modell-Pluralismus einstellt. Der Umgang mit diesen Modellkombinationen ist aber noch wenig erprobt und bringt eine Reihe von Nachteilen mit sich, etwa, dass die gleichzeitige Zulassung einer Vielfalt von Aspekten eine Uneinheitlichkeit des Sichtwinkels befördert, welche permanent die Gefahr von Inkonsistenz des Theorieansatzes heraufbeschwört. Vielleicht

haben wir es hier nur mit einem unvermeidlichen Durchgangsstadium der Theoriebildung zu tun, vielleicht jedoch mit einem generellen und schwer lösbaren Arbeitsproblem, das auch für andere Versuche einer interdisziplinären Forschung zutrifft. Die eingangs zitierte Aussage des „Vaters der Wellenmechanik" und Nobelpreisträgers für Physik Erwin Schrödinger, der sich zeitweilig Grundproblemen der Biologie zugewandt hatte und die Risiken ansprach, sich bei dem Versuch einer größeren Zusammenschau von Tatsachen und Theorien lächerlich zu machen, gilt gewiss bereits für weit bescheidenere Projekte.

Eine wichtige Voraussetzung dafür, dass es im Zuge der weit gefächerten Modellexperimente nicht zur Auflösung wichtiger Erkenntniszusammenhänge kommt, dürfte darin liegen, dass bei der Beschreibung von Struktur-Funktions-Zusammenhängen unterschiedlichster Art nicht auf ein *Interpretationssystem* verzichtet wird, das für eine angemessene Einbeziehung der begrenzten Deskriptionsdaten in einen umfassenderen Gesamtzusammenhang sorgt. In der Kunstanalyse bietet die historisch-hermeneutisch orientierte *Allgemeine Ästhetik* ein solches übergreifendes Interpretationssystem für die eng gefassten und auf nur wenige funktionelle und strukturelle Beziehungen reduzierten Modellansätze an und sorgt damit zugleich dafür, dass eine Bindung an die geistige Tradition aufrechterhalten wird.

Den Arbeitsresultaten der modellgestützten Erkenntnis kommt die Aufgabe zu, die Auslegungen der tradierten Hermeneutik zu überprüfen, d. h. entweder zu bestätigen und damit wissenschaftlich aufzuwerten, oder aber infrage zu stellen und Korrekturen einzufordern. Der Unterschied zur intuitiv vorgehenden hermeneutischen Kunstbetrachtung liegt also u. a. darin, dass die modellgestützten Aussagen eine Verifizierung ermöglichen, im besten Falle eine empirische Untersuchung auf experimenteller Basis. Wie Kunstprozesse funktionieren und durch die Werkstruktur vorprogrammiert sind, darüber entscheiden dann nicht allein jene Aussagen, die auf subjektiven Eindrücken eines sensiblen und sensitiven Individuums, des Rezipienten, beruhen, sondern zugleich Daten, die zur Objektivierung derselben beitragen.

## 2.2 Ein Wirkungsgefüge elementarer ästhetischer Funktionen des Films

In Ästhetik und Kunstwissenschaften hat sich der Übergang zur Systemforschung kaum über einen so evidenten qualitativen Sprung im wissenschaftlichen Denken zu erkennen gegeben wie bei der Kognitiven Revolution in der Psychologie, sondern er ist eher schrittweise über eine Reihe kleinerer Verschiebungen in unterschiedlichen Bereichen der Ideenentwicklung erfolgt. Gemeint sind etwa die Veränderungen, die durch Konzepte des *Russischen Formalismus,* der *Informationsästhetik, Rezeptionstheorie, Kultursemiotik* sowie der *Theorie Möglicher Welten* eingebracht wurden.

Manche Konvergenzen zwischen diesen Ideen sind bereits benannt worden (vgl. Ivanov 1976, Doležel 1999). Zur Schaffung einer konsistenten Theorie, die die neuen Einfälle zu

integrieren vermag, ist es jedoch bisher nicht gekommen. Wohl aber haben sich im breiten Feld der ästhetischen Beziehungen einige funktionale Zusammenhänge elementarer Art abgezeichnet, die eine formalisierte Darstellung begünstigen. Damit schaffen sie für die anstehenden transdisziplinären Modellvorstellungen eine notwendige Voraussetzung. Ohne diese Konzepte gäbe es wenig Aussichten auf eine Vermittlung zwischen der hermeneutischen Sicht auf den Film und dem psychologischen Experiment.

Eine solche ist aber für die Untersuchung schon aus ganz pragmatischen Gründen nötig. Um den mehrschichtigen Erkundungsprozess methodisch abzusichern, braucht es ein *Referenzsystem,* das einerseits Relevanzkriterien dafür schafft, wonach bei einer Datenerhebung vor allem gesucht werden soll, und das andererseits bei der Auswertung der gewonnenen Daten für deren angemessene Interpretation sorgt. Zwischen der Form einer filmischen Erzählung oder Montage und bestimmten psychophysiologischen Reaktionen im Rahmen von elektrodermalen Reaktionen, Herzfrequenzveränderung oder Augenbewegungen stellt sich ja per se kein Hinweis auf einen funktionalen Zusammenhang her. Und es ist auch ein Irrtum zu glauben, dass man sich mit einer Handvoll von Zufallskriterien, die einem das Alltagsverständnis von ästhetisch relevanten Filmwirkungen eingibt, den Regelhaftigkeiten solcher funktionaler Zusammenhänge effizient nähern könnte. Vermutlich ist die Ausarbeitung eines ästhetisch-psychologischen Referenz-Systems eine Aufgabe der nächsten Zeit, die nicht minder wichtig und schwierig ist als die Auffindung von psychologischen Variablen des Films.

In Vorbereitung einer solchen Arbeit wurden hier deshalb einige Teilaspekte ausgewählt, die jeweils elementare Funktionsweisen von Kunst bezeichnen und im Verbund ein Wirkungsgefüge relevanter ästhetischer Beziehungen formieren, das die Gesamtfunktion eines Werks modellhaft zu repräsentieren vermag. Aus der Abfolge der hier entwickelten Annahmen ergeben sich zumindest erste Hinweise auf funktionale Zusammenhänge zwischen den verschiedenen Ebenen ästhetischen Verhaltens. Dieses Beziehungsgeflecht heftet sich sowohl an Schlüsselbegriffe der traditionellen Ästhetik als auch an neuere Konzepte, was einen Anschluss an Überlegungen der Vergangenheit gestattet.

(1) Als Ansatzpunkt für eine Analyse ästhetischer Funktionsweisen des Films kann eine formalisierte Beschreibung der *künstlerischen Originalität* dienen, die sich an informationstheoretischen Modellvorstellungen orientiert. Angenommen wird, dass sich entscheidende Wirkmomente eines Filmwerks aus der künstlerischen Originalität desselben ergeben, aus einer ästhetischen Innovation, die wiederum von der Menge von Information abhängt, welche das Reizangebot des Films für den Zuschauer bereithält. Um den potenziellen Informationsbeitrag eines Werks empirisch bestimmen bzw. abschätzen zu können, bieten sich Aussagen zu Differenzqualitäten der künstlerischen Form im Rahmen der Werkstruktur an, die zu Differenzempfindungen bzw. signifikanten psychischen Reaktionen beim Rezipienten führen.

(2) Im Hinblick auf den Erlebensprozess des künstlerischen Films wird die Annahme vertreten, dass das Werk aufgrund seiner – nicht zuletzt zeitlich organisierten – Struktur innerhalb des medialen Kommunikationsvorgangs für eine *Rezeptionsvorgabe* sorgt, die den Informationsfluss vorprogrammiert.

(3) Angenommen wird zudem, dass Kunsterleben stets mit einer *optimierten Informationsverarbeitung* verbunden ist. Kognitive Prozesse, die durch das künstlerisch organisierte Reizangebot des Films gesteuert werden, sorgen dafür, dass sich die ästhetische Innovation bei der Rezeption an einen Modalwert hält, damit die mittlere menschliche Verarbeitungskapazität weder zu sehr über- noch unterschritten wird.

(4) Kunstprozesse können auch als Regelungsvorgänge betrachtet werden, was den Übergang zu einer semiotischen Beschreibung erleichtert, die Zeichenprozesse als Mittel der Verhaltensregulation betrachtet. Filmwirkungen unterschiedlichster Art lassen sich mithin als *Formen menschlicher Verhaltensregulation* studieren, die sich an Zeichenprozesse mit ihren je spezifischen Systemen und Codes binden.

(5) Filmerleben lässt sich zudem als *Regulation psychischen Verhaltens* beim Rezipienten studieren. Diese kann im Hinblick auf ihren Modus variieren, der sich in einem Spielraum zwischen der Psychohygiene des Unterhaltungskinos und komplizierten Formen von Selbstregulation bei Werken des künstlerischen Films bewegt. Eine andere Art von Differenzierung, die freilich erst nach Einbeziehung entsprechender Erkenntnisse der Psychologie diskutiert werden kann, welche noch entwickelt werden müssen, ergibt sich aus den Wechselwirkungen und Dominanzverhältnissen der einbezogenen psychischen Funktionen wie Kognition, Emotion und Vorstellung.

(6) Die durch Film bewirkten differenzierten psychischen Regulierungsprozesse sollten nicht als isolierte und autarke Mechanismen, sondern in ihrer funktionalen Einbindung in die realen Auseinandersetzungen des tätigen Menschen mit seiner Umwelt begriffen werden: Spannungen und Konflikte der widerspruchsvollen Lebenswelt, mit denen der Zuschauer auch jenseits des Filmerlebnisses konfrontiert wird, motivieren einerseits die filmkünstlerische Auseinandersetzung mit diesen Momenten der Realität, wie das Filmwerk andererseits selbst dazu beitragen kann, die lebensweltlichen Konflikte für den Zuschauer in psychischer Hinsicht besser beherrschbar zu machen. Als *autopoietisches System im spannungsvollen soziokulturellen Raum* kann Film sich mittelbar bei der Bewältigung der realen Widersprüche engagieren, also eine definierbare soziale Funktion wahrnehmen.

(7) Die Metapher von den „*Möglichen Welten des Films*" mag dazu dienen, die zuvor benannten elementaren ästhetischen Funktionen jeweils als zusammenhängendes Wirkungsgefüge zu betrachten, sie also zu integrieren. Für die so definierten artifiziellen kleinen Welten gilt folglich, dass sie Regulierungsfunktionen gegenüber dem Verhalten des Zuschauers wahrnehmen, die auch hinsichtlich der angesprochen psychischen Teilfunktionen differenziert sind, also bei diesem kognitive, emotive und imaginative Aktivitäten bewirken. Neben dem Wirklichkeitssinn des Zuschauers, den sie durch darstellerischen Rekurs auf die reale Lebenswelt entwickeln, fördern sie auch dessen Möglichkeitssinn, indem sie über variable Vorstellungsbilder, imaginatives Spiel bzw. die Ausbildung von kontrafaktischen Fiktionen alternative Lebensentwürfe unterschiedlichster Art schaffen und anschaulich vermitteln. Damit gewinnen sie eine besondere imaginative Funktion, die tief in die Zukunft der Gesellschaft hineinzuwirken vermag.

Diese provisorischen Aussagen lassen sich zu Arbeitshypothesen zusammenfassen, denen zufolge die Werke der Filmkunst als Zeichenkomplexe in Gestalt spannungsvoller Möglicher

Welten gesehen werden können, deren Rezeption gleichermaßen zur Informations- und Sinnvermittlung wie zur Regulierung des psychischen Verhaltens beiträgt, wobei sich das ästhetische Spannungspotenzial von den lebensweltlichen Widersprüchen und Konflikten herleiten lässt, um deren Beherrschung sich Autoren und Rezipienten jeweils bemühen. In diesem Sinne wirkt Film dann über die Verhaltensregulation der Rezipienten mittelbar auf die Realität der menschlichen Verhältnisse zurück und ermöglicht ein Engagement der Filmemacher bei deren Veränderung.

Selbstredend reichen solche Auskünfte nicht aus, gültige Antworten auf die Frage zu finden, worin die Funktion von Kunst besteht, ebenso wenig wie sie als Nukleus einer eklektizistischen ästhetischen oder filmpsychologischen Theorie betrachtet werden dürfen, die einer pankybernetischen Illusion huldigt. Gleichwohl handelt es sich bei den fragmentarischen Einblicken um Aspekte, die aus dem stillschweigenden Wissen der Ästhetik herausgehoben wurden, damit präzisierbar bzw. korrigierbar sind, und nun im Analyseprozess gezielte Anfragen ermöglichen, ob bzw. in welchem Maße ein Werk jenen punktuellen Kriterien entspricht. Dergleichen ist wichtig, um zu verhindern, dass die psychologischen Funktionsweisen des Kinos der Beliebigkeit anheimgestellt werden. Zudem sorgen die Thesen dafür, dass derart fundamentale Faktoren wie die Originalität künstlerischen Ausdrucks oder die Rückkopplungsmechanismen zwischen Werk und Zuschauer im Rahmen der psychologischen Untersuchung einen festen Platz erhalten.

Die stark verknappten Aussagen zu elementaren Kunstfunktionen gehen auf Teilstudien zurück, deren Resultate im nachfolgenden Exkurs jeweils noch ausführlicher zur Darstellung kommen. Eingegangen wird dort auf Erkenntnisse aus verschiedenen Zeiten und Wissensgebieten, deren Erläuterung zwar ziemlich weit von der angekündigten psychologischen Filmuntersuchung wegführt, für ein tieferes Verständnis der angesprochenen Probleme aber dennoch von Nutzen sein dürfte. Dies nicht zuletzt deshalb, weil die Darlegung mancher in Vergessenheit geratener Ideen mit einer begriffsgeschichtlichen Klärung von Fachtermini verbunden ist, die man für die Forschungen der Gegenwart ebenfalls wieder benötigt.

Um einen unübersichtlichen Apparat aus Anmerkungen zu vermeiden, wurden die Erläuterungen der Teilaspekte in einem Exkurs zusammengefasst, den der Leser nach Belieben nutzen, aber auch übergehen kann.

## 2.3 Exkurs: Über Anfänge modellhafter Beschreibung von Kunstfunktionen durch Ästhetik und Kunstwissenschaften

### 2.3.1 Künstlerische Originalität als Differenzqualität von Reizangeboten

Um die hochkomplexen Strukturen künstlerischer Werke über wissenschaftliche Modelle schrittweise approximieren zu können, erweisen sich methodologische Überlegungen als hilfreich, die der russische Psychologe Lew S. Wygotski 1925 in seiner „Psychologie der

Kunst“ (1976) entwickelte. Er schrieb, dass die Psychologie *Kunstwerke als „System(e) von Reizerregern“* betrachten könne, „die bewusst und vorsätzlich so organisiert sind, dass sie eine ästhetische Reaktion hervorrufen. Dabei, bei der Analyse der Struktur der Reizerreger, vergegenwärtigen wir uns die Struktur der Reaktion“ (1976, 28). Die Grundrichtung dieser Methode brachte er auf die Kurzformel: „[…] von der Form des Kunstwerkes über die Funktionsanalyse ihrer Elemente und ihrer Struktur zur Vergegenwärtigung der ästhetischen Reaktion und zur Feststellung ihrer allgemeinen Gesetze“ (1976, 28).

Bei einer derartigen Betrachtung, die Interpreten Wygotskis wie Senderowitsch (1976, 344) treffend als Analyse der *„funktionale(n) Struktur der Kunst“* bezeichneten, wird das künstlerische Werk nicht „an sich“, sondern stets im engsten Zusammenhang mit seinem Verhalten im Erlebensprozess, seinem Wirkungspotenzial gegenüber dem Rezipienten gesehen. In seiner konkreten Ausprägung kann dieses höchst unterschiedlich sein, doch ist seine besondere Funktionsweise von den Kunstwissenschaften seit Langem bemerkt und auch benannt worden. Seit der Ablösung der Nachahmungs- durch eine Genieästhetik im mittleren Europa des 17./18. Jahrhunderts banden sich die Kriterien für Kunstbewertung besonders an den Begriff der *Originalität*. (vgl. Häseler 2002, 643). In der Romantik erfuhr dieser Begriff noch eine weitere Aufwertung, und auch bei der Beurteilung einer Avantgardekunst an der Schwelle zum 20. Jahrhundert, mit der sich die Vertreter der Formalen Schule der russischen Literaturwissenschaft auseinanderzusetzen hatten, verlor er nicht an Relevanz.

Vielmehr verwandelte er sich in ein funktionstüchtiges Instrument empirischer Untersuchung. Denn mit dem Verständnis von Originalität aus der seinerzeit in Russland sehr einflussreichen „Philosophie der Kunst“ (1909, russ. 1911) von Broder Christiansen übernahm die Formale Schule auch das daran geknüpfte anschauliche Begriffspaar von *„Differenzqualität“* der künstlerischen Form, die zur *„Differenzempfindung“* im ästhetischen Erleben führt. Christiansen (1909, 119ff.) hatte damit beispielsweise operiert, um die Originalität literarischer Ausdrucksweisen bei Rilke zu charakterisieren. Im Verständnis der Originalität leitete dies nicht nur einen Wandel vom klassifikatorischen zum komparativen Begriff ein, sondern indem der Vergleich von Formstrukturen jeweils auf Konsequenzen hinsichtlich ästhetischer Reaktionen bezogen werden konnte, ergab sich ein Weg zur empirischen funktionalen Beschreibung von künstlerischer Form und ihren Wirkungen. In den gegenwärtigen Diskursen ist dieser frühe methodische Einfall in seiner funktionalen Anschaulichkeit meist hinter abstrakteren systemtheoretischen Vorstellungen wie „Differenz“ (vgl. Luhmann 1995) verborgen, was auch seine sinnliche Fassbarkeit aufhob, so dass er weitgehend in Vergessenheit geriet. Seinerzeit wurde er indes mit Dankbarkeit aufgegriffen und weiterentwickelt.

Besonders Viktor Schklowski ([1916] 1988, 51) bezog sich darauf, als er seine Theorie der *ostranenie* entwickelte. Der Terminus, der als Verfahren der „Verseltsamung“ oder „Verfremdung“ übersetzt werden kann, war geeignet, jene Überlegungen, die sich in der europäischen Ästhetik im Zusammenhang mit dem Originalitätsverständnis herausgebildet hatten, aufzunehmen und zu einem neuen Forschungsansatz auszubauen. In seinem Aufsatz „Kunst als Verfahren“, welcher die wichtigste Funktion der Kunst von einer Art

Verfremdungsleistung herleitet, die dabei hilft, die Wahrnehmungsautomatismen des Alltags zu zerstören, schrieb Schklowski: „Und gerade, um das Empfinden des Lebens wiederherzustellen, um die Dinge zu fühlen, um den Stein steinern zu machen, existiert das, was man Kunst nennt. Ziel der Kunst ist es, ein Empfinden des Gegenstandes zu vermitteln, als Sehen, und nicht als Wiedererkennen; das Verfahren der Kunst ist das Verfahren der ›Verfremdung‹ der Dinge und das Verfahren der erschwerten Form […]" (Schklowski in Striedter 1988, 15). Favorisiert wurde hier ein deutlich spürbarer Fall, ein evokativer Typ von Originalität im künstlerischen Ausdruck, verwandt, doch nicht identisch mit dem Verfremdungseffekt Brechts.

In ihren Analysen hielten sich die Vertreter der Formalen Schule generell an künstlerische Erscheinungen mit erkennbarem Innovationswert. Die Originalität gleichsam zum Axiom erhebend, befragten sie die künstlerischen Strukturangebote stets danach, inwiefern sie dem Innovationsprinzip dienten. Indem sie über das Konzept der *ostranenie* zwischen formaler Differenzqualität und ästhetischer Differenzempfindung einen obligaten funktionalen Zusammenhang herstellten, brachten sie das dahinterstehende Prinzip von Originalität oder Innovation radikal auf allen Ebenen der Kunstuntersuchung in Anwendung und werteten es damit zum Kern eines Paradigmas auf (vgl. Wuss 1998a).

So hielt Schklowski sich zunächst vornehmlich an Differenzqualitäten und -empfindungen, die sich an singulären Werkstrukturen zeigten, am schillernden bzw. provokativen Einzelfall. Tynjanov (1988, 441f.), der sich für die Ablösung von Genres im Rahmen einer literarischen Evolution interessierte, richtete sein Augenmerk auf Differenzqualitäten zwischen ganzen Formsystemen, Reihen genannt, und nahm damit die Dynamik historischer Veränderungen ins Visier, die im Rahmen künstlerischer Gruppenphänomene auftraten. Ejchenbaum (2005, 24ff.) schließlich zeigte an gattungsspezifischen Synkretisierungstendenzen des Films, wie sich Differenzqualitäten innerhalb des großräumigen Geschehens eines ganzen kulturellen Kosmos herausbildeten.

Für eine empirische Untersuchung von Kunst erweist sich der Ostranenie-Ansatz darum als praktikabel und flexibel zugleich. Dass die drei genannten Literaturwissenschaftler ihr Modell auch erfolgreich auf den Film zur Anwendung brachten, lässt viele ihrer Überlegungen, die damals in dem Sammelband „Poetika Kino" ([1927] dt. Beilenhoff 1974; 2005) publiziert wurden, hier in mehrfacher Hinsicht als produktiv erscheinen.

### 2.3.2 Das Kunstwerk als Rezeptionsvorgabe im Kommunikationsprozess

Bei der Verarbeitung signifikanter Differenzempfindungen setzt auch eine Reihe von Forschungsaktivitäten an, deren Darstellung des Kunsterlebnisses sich an ein allgemeines Kommunikationsmodell hielt. Sie umfasst Konzepte wie das der *Informationsästhetik* (Max Bense, 1954–1960; Abraham Moles, 1958; Helmar Frank, 1959, 1964, 1965), der *Konstanzer Schule der Rezeptionsästhetik* (Wolfgang Iser, 1972; Robert Jauss, 1970) sowie ihrer Opponenten und Kritiker von der *Akademie der Wissenschaften Ost-Berlins* (Manfred

Naumann et al., 1976), ferner der *Leningrader Schule für komplexe Erforschung von Kunst und Literatur* (Boris Mejlach 1977). In Terry Eagletons (1983) Übersicht über einige wichtige Positionen dieser internationalen Strömung finden sich auch die Namen von Roland Barthes und Stanley Fish, und man kann diese Namensliste sicher noch um Jurij M. Lotman und Umberto Eco erweitern, deren Beitrag der Entwicklung einer *Kultur-Semiotik* galt.

Obwohl die Anstrengungen der Autoren auf die unterschiedlichen Ziele ihrer jeweiligen Fachdisziplin gerichtet waren, ging es doch den meisten dieser Richtungen im Prinzip darum, den Vorgang des Kunsterlebens auf ein Schema zu bringen, das die *Relation von Sender, Botschaft und Empfänger* umfasst und dabei Erkenntnisse sehr verschiedener Art integrierbar und aufeinander beziehbar macht. Das Moment von Originalität oder Innovation, wie die Vertreter der Informationsästhetik es meist nannten, diente dabei für den Analyseprozess als Orientierung.

Bereits im elementaren Kommunikationsschema, wie es Claude E. Shannon (1949) sowie Shannon und Weaver ([1949] 1976) für ihr formales Informationsmodell vorschlugen, finden sich klare Hinweise darauf, dass Kommunikation ja stets voraussetzt, dass zwischen Sender und Empfänger bestimmte Differenzen wirksam werden. Das Senden einer Nachricht macht überhaupt erst dann Sinn, wenn diese das Resultat einer Selektion aus einer Menge von Möglichkeiten bildet und beim Empfänger zugleich auf eine entsprechende *Informationssenke* stößt, die durch sie dann eliminiert wird (vgl. Shannon 1949, 10; Kittler 1993, 171).

Aus der Perspektive der Systemtheorie notierte Niklas Luhmann, Kommunikation finde ihren Anlass „typisch im Nichtwissen. Man muss einschätzen können, welche Mitteilungen für andere Information bedeuten, also etwas, was sie nicht oder nicht sicher wissen, ergänzen", denn die Kommunikation lebe sozusagen von ungleich verteiltem Wissen/Nichtwissen (Luhmann 1997, 39f).

Um von der Informationssenke beim Rezipienten zur Originalität des künstlerischen Form- und Sinnangebots zu gelangen, scheinen zwar recht umfangreiche Abstraktionsleistungen nötig, doch gibt das genannte Schema die Instanzen einer Heuristik für die Kunstanalyse vor, mit deren Hilfe sich bestimmte Zusammenhänge zwischen Werkstrukturen und deren Funktionen systematischer und differenzierter beschreiben lassen. So entwickelte Jurij Lotman ([1970] 1972) in Tartu ein Konzept zur Analyse literarischer Texte, das unter Nutzung des Kommunikationsschemas den Zusammenhang zwischen Originalität der künstlerischen Botschaft und Rezeptionserwartung aus kultursemiotischer Perspektive darstellt. In einer semiotischen Skizze zur Filmtheorie verallgemeinerte Lotman diese Erkenntnisse, indem er postulierte, dass bei der künstlerischen Kommunikation das „Moment des Überraschenden" bewahrt bleiben müsse (1977, 75). Erläuternd heißt es: „Also schafft die künstlerische Kommunikation unter diesen Voraussetzungen eine widersprüchliche Situation. Der Text soll gesetzmäßig sein und nicht gesetzmäßig, voraussagbar und nicht voraussagbar" (1977, 76). Hingewiesen wird damit auf die Formierung divergenter Erwartungen beim Adressaten.

Der eher an der Phänomenologie oder Hermeneutik orientierten Literaturwissenschaft, die ab Ende der 1960er Jahre im deutsch- und englischsprachigen Raum zu einer *reception*

*theory* bzw. einem *reader-response criticism* fand (vgl Freund, 1987), erschienen die traditionellen Formen einer Produktions- und Darstellungsästhetik, die den Rezeptionsvorgang außen vor ließ, leichter überwindbar, indem sie den literarischen Text als Netzwerk von an den Rezipienten gerichtete Appellstrukturen auffasste. Die innovativen Momente der ästhetischen Botschaft mussten dabei auf die Erwartungshaltungen des Lesers bezogen werden. Hans Robert Jauß (1970) spricht etwa vom historisch-ästhetischen „Erwartungshorizont" des Lesers, der durch die künstlerische Botschaft des Werks verletzt werde. Die so erzeugte „ästhetische Distanz" ergebe sich dabei aus der Wechselwirkung von zwei Erwartungshaltungen beim Leser, nämlich vom Erwartungshorizont des impliziten Lesers, der das Werk selbst codiert und von diesem fixiert werde, und dem des konkreten Lesers, der durch historisch und individuell bedingte lebensweltliche Erfahrung geprägt und damit variabel sei.

Wolfgang Iser, ein anderer prominenter Vertreter der Konstanzer Schule, stellte den Lesevorgang als einen aktiven konfliktgeladenen Prozess dar, in dem die kommunikative Unbestimmtheit des ästhetischen Textes wirksam wird, und er favorisierte dabei den Begriff der „Leerstelle", die er als das „wichtigste Umschaltelement zwischen Text und Leser" interpretiert, worin der Letztere Autorenerfahrung und Selbsterfahrung miteinander abgleichen könne (Iser 1972, 248). Die Bedingungen für die Existenz der verschiedensten Varianten von Leerstellen werden dabei über unerwartete Angebote der Form definiert, nicht unähnlich jenen, die im Konzept der Formalen Schule das Potenzial der *ostranenie* bildeten.

Im Osten Deutschlands kam es etwa gleichzeitig zu verwandten rezeptionsästhetischen Aktivitäten. Beiträge von Manfred Naumann, Dieter Schlenstedt und anderen Literaturwissenschaftlern der Akademie der Wissenschaften der DDR plädierten dafür, die Kommunikation stärker mit Prozessen der Widerspiegelung zu verbinden und sie auch fester in sozialen Beziehungen zu verankern. Die „Eigenschaft des Werkes, die Rezeption zu steuern", wurde dabei auf die Formel der *„Rezeptionsvorgabe"* (Naumann 1976, 35) gebracht, die den Erlebensprozess im Leser gleichsam vorprogrammiert. Selbstredend wurde eine solche Vorgabe nicht als starres Programm gesehen, sondern probabilistisch interpretiert.

### 2.3.3 Kunsterleben als optimierte Informationsverarbeitung

Wie schon am Kommunikationsmodell erkennbar wurde, macht dessen Anwendung erst Sinn, wenn es um die Darstellung von Differenzen informationeller Art aufgrund vorhandener Informationssenken geht, die durch Kommunikationsprozesse überwunden werden. Die Einsicht in dieses Verhältnis hat dazu geführt, kybernetische Modelle der Übertragung von *Information* auf die Kunstrezeption anzuwenden. Erste Versuche von Max Bense, Helmar Frank, André Moles und anderen, eine entsprechende *„Informationsästhetik"* aufzubauen, gingen sogar von der Vorstellung aus, dass der Begriff der Information als „Idee einer möglichen Maßbestimmung für Originalität" (Bense 1960, IV, 15) interpretierbar sei. Diese Formulierung nahm gleichsam die Forderung des Zeitgeistes im westlichen Europa an der Schwelle der 1960er Jahre auf, wonach moderne Kunstwerke über ihre

Botschaften den Rezipienten Innovation vermitteln sollten, und zwar vornehmlich über neuartige Formangebote. Eine neue Sicht auf die Realität und Intentionen, die zu neuen Weltmodellen führten, schloss dies nicht aus.

Mit Hilfe der vorhandenen mathematischen Ansätze, etwa den auf statistischen Eigenschaften einer Nachricht basierenden Methoden von Shannon und Weaver oder Norbert Wiener, waren die komplizierten Kunstprozesse indes kaum beschreibbar. Andere nicht-statistische Verfahren wie Andrej N. Kolmogorovs (1965) algorithmische Methode, welche die Informationsmenge von der Länge des Programms eines Umformungsprozesses ableiteten, erforderten noch eine weitere Ausarbeitung (vgl. Ursul 1970, 33). Um die Kunstprozesse zu erfassen, wurde generell eher ein semantisch orientierter Informationsbegriff benötigt, welcher die zwischen zwei Systemen wirklich übertragene Informationsmenge erfassbar machen könnte. Ein solcher steht nicht zur Verfügung. Wie auch der systemtheoretische Entwurf von Norbert Bischoff (1998) zeigt, erweist sich die Erreichung dieses Ziels zwar als außerordentlich schwierig, nichtsdestotrotz wird daran erfolgreich gearbeitet, sodass es durchaus produktiv und sinnvoll scheint, den Begriff nicht fallen zu lassen, sondern ihn einstweilen wenngleich nicht als quantitative Bestimmung, so doch als metaphorisches Konstrukt für die Kunstanalyse zu nutzen. Dies im Konsens mit der ISO-Norm 2382 (ISO/IEC, 1983, zit. in: Glaser 2009, 741), die *Information als „Bedeutung einer Nachricht für den Empfänger"* definiert.

Gelegentlich einer Darstellung zur Physiologie hat Anochin (1963, 50) einmal anschaulich formuliert, Information stehe für die Bedeutung der Eingangssignale für den Empfänger, und zwar im Hinblick auf die Veränderung, die sie dort bewirke. Im Zusammenhang mit Kunstrezeption würde ein Konzept von Information, das diese als input-abhängiges Veränderungspotenzial für das System auffasst, bedeuten: Je größer die Veränderung, die durch ein Werk im Bewusstsein des Rezipienten eingeleitet wird, desto umfangreicher ist der Informationsgewinn aufgrund ästhetischer Originalität, eine Annahme, die wichtige Implikationen für das Erleben eines Kunstwerks in seiner Gesamtheit enthält, insofern es dabei stets um die Vermittlung von neuartiger, origineller Erfahrung geht.

Der Ansatz gibt jedoch auch Raum für ein gegenläufiges Prinzip. Schon bei den ersten Überlegungen der Informationsästhetik wurde das Konzept der ästhetischen Information durch einen komplementären Begriff der „ästhetischen Redundanz" ergänzt, der den Redundanzbegriff der Nachrichtentechnik modifizierte.[3]

---

3 Der Begriff der Redundanz dient in der Nachrichtentechnik der Charakterisierung einer Information und wird im „Wörterbuch der Kybernetik" von G. Klaus (1967, 515) definiert: „Wenn durch Verwendung eines geeigneten Codes eine Kürzung der Information (z. B. einer Zeichenfolge) möglich ist, ohne dass Informationsverlust eintritt, liegt Redundanz vor. Man unterscheidet zwischen fördernder Redundanz und leerer Redundanz." N. Bischof schreibt in einer neueren Publikation über die Redundanz einer Informationsquelle: „Redundanz liegt stets vor, wenn die Quelle in ihrem Verhalten nicht völlig *un*spezifiziert, sondern nur *unter*spezifiziert ist, d. h. wenn sie sich bei der Auswahl der Werte nicht vom reinen Zufall leiten lässt, sondern irgendeine (dem Systembetrachter bekannte) *Regelmäßigkeit* einhält" (Bischof 1998, 64; Hervorh. i. O.).

Der Kopf der Stuttgarter Schule der Informationsästhetik Max Bense (1960, IV, 34) erläuterte seine Auffassung von „ästhetischer Redundanz" mit den Worten: „Es ist jener Betrag, um den die maximale Information kleiner werden muss, damit sie apperzipierbar bleibt; es ist eine Ballastfunktion, die zur Zeichenfunktion hinzu kommt, damit Wahrnehmbarkeit, kurz Realisation entsteht, damit der Informationsbetrag, der gestellt wird, tatsächlich ein Informationsbetrag ist. Alles, was Reglement ist im ästhetischen Prozess, gehört zur Ballastfunktion, zur Redundanz und stellt die Wahrnehmbarkeit von Kunst sicher."

In der Tat benötigt jede künstlerische Komposition bestimmte Regelhaftigkeiten der Form, die im Sinne von fördernder Redundanz das Werk apperzipierbar machen und sein Verständnis durch den Rezipienten sichern. Neben einer hermeneutischen Analyse, die, dem Begriffspaar Information und Redundanz folgend, systematisch das Spannungsverhältnis akzentuierte, welches sich aus dem Interagieren von Unerwartetem und Erwartetem, von Unbekanntem und Bekanntem in der Rezeptionsvorgabe des Werks ergab, sorgte das Konzept der Informationsästhetik indes vor allem dafür, dass über das Paradigma der Informationsverarbeitung der geistige Brückenschlag zur Psychologie möglich wurde, und damit eine konkrete Chance für einen Austausch von Erkenntnissen und eine interdisziplinäre Forschung entstand. Dazu trugen nicht zuletzt Überlegungen bei, die sich an die Interpretation des so genannten Kanals banden, lässt sich doch die Redundanz einer Nachricht auch auf dessen Kapazität beziehen. In einer neueren Definition heißt es etwa: „Die Differenz zwischen maximaler und tatsächlich genutzter Kanalkapazität wird *Redundanz* genannt" (Glaser, 2009, 744, Hervorh. i. O.). Wenn die Vertreter der Informationsästhetik seinerzeit die Funktion des *Kanals* in Augenschein nahmen, über den die ästhetische Information das Bewusstsein des Rezipienten erreicht, suchten sie sich dem Spannungsverhältnis, das sich zwischen Ermöglichung und Limitierung des Informationsflusses bei der Kunstrezeption auftut, durch eine komparative Betrachtung erzeugter Redundanzen zu nähern.

Psychophysiologisch ließ sich die Modellposition des Kanals im Rahmen der *Gedächtnistheorie* verorten und geht bereits auf G. T. Fechner zurück. In den 1960er Jahren und noch lange danach wurde die Informationsverarbeitung des Menschen anhand der Wechselbeziehung zwischen zwei Gedächtnistypen mit jeweils unterschiedlicher Speicher- und Verarbeitungskapazität erklärt, die als Langzeit- und Kurzzeitgedächtnis bezeichnet wurden. Der Kurzspeicher entsprach dabei der Position des Kanals. Als Durchgangskanal für die eintreffenden Informationen bezeichnete das Kurzzeitgedächtnis in seiner begrenzten und verhältnismäßig geringen Aufnahme- und Speicherkapazität gleichsam die „Enge des Eingangs zum Bewusstsein" und die „Enge des Inhalts des Bewusstseins" (Frank 1965, 357), und für beide Funktionen wurden quantitative Angaben gemacht (vgl. Frank 1959, 50f.).[4]

4 Helmar Frank (ibid.) formulierte seinerzeit: „Dem Bewusstsein sind zu jedem Zeitpunkt höchstens 160 Bits subjektiver Information gegenwärtig, gleichgültig, ob es sich um sensorische, reflektorische oder motorische Bewusstseinsprozesse handelt; neue Information kann höchstens mit einer Rate von einem Bit pro Zeitquant aufgenommen oder abgegeben werden". Bei der Beurteilung

Inzwischen wurden zahlreiche Gedächtnismodelle entwickelt, die die Informationsverarbeitung anderen bzw. anders benannten Instanzen zuordnen und voneinander abweichende Angaben zu deren Speicherkapazitäten machen.[5]

Ungeachtet dieser schwankenden Werte hat sich jedoch bis heute die Hypothese als produktiv erwiesen, für Prozesse der Kommunikation und Kunstrezeption eine begrenzte und in ihrem Umfang absehbare Informationsverarbeitungskapazität des Menschen zu veranschlagen, die zudem nahezu konstant ist und sich auch von Individuum zu Individuum nicht sonderlich unterscheidet (vgl. Dempster 1981, 87). Aus dieser Annahme leitete die Informationsästhetik die Vorstellung ab, wonach Kunstprozesse eine Art günstiger informationeller Bilanz anstreben, die mit der Anpassung des Kommunikats an die Kapazitäten des Kanals und einer entsprechenden Optimierung des Informationsflusses bei der Rezeption zusammenhängt. Diese Annahme hatte den Vorzug, dass die Dialektik von ästhetischer Information und Redundanz einerseits auf die Aufnahmekapazität des Menschen als objektive Größe bezogen werden konnte, andererseits die vielfach gemachte Erfahrung bestätigte, dass ein künstlerisches Werk die Rezipienten hinsichtlich seiner Innovationsmomente weder über- noch unterfordern dürfe.

Dabei ist die deklarierte Optimierung der Informationsmenge kaum als strikte Einhaltung einer konstanten Größe oder asymptotischen Annäherung an eine solche vorstellbar, sondern eher als beständiges Schwanken um einen Modalwert. Diese Schwankungen lassen sich auch als permanente Veränderung von Spannungs- und Erregungszuständen interpretieren, wie sie von Wygotski (1976), Berlyne (1960; 1967), Kreitler & Kreitler (1980) u. a. als essenziell für jegliches Kunsterleben betrachtet wurde.

Innerhalb der Versuche, menschliche Bewusstseinsprozesse über informationstheoretische Modelle darzustellen, hat es unterschiedliche Etappen und Trends gegeben, in denen bestimmte Leitgedanken und Begriffe Karriere machten, darunter der des „Lernens", der Bildung von „Chunks" und „kognitiven Schemata". Für die Modellierung von Kunstprozessen konnten daraus Anregungen bezogen werden.

So gewann in den 1960er Jahren ein allgemeiner Begriff von *Lernen* an Bedeutung, der von Klix (1971, 348) als „Ausbildung oder Korrektur von individuellem Gedächtnisbesitz" interpretiert wurde. Dieser Gedächtnisbesitz, der auch als internes Modell der Außenwelt zu verstehen war, organisiert sich gleichsam als Erwartungsmuster, das der Mensch an die Realität heranträgt, und zwar sowohl an die materielle Lebenswelt wie an die Werke der Kunst.

---

des (nicht konstanten) subjektiven Zeitquants wurde dabei von einer Größe ausgegangen, die etwa 1/16 sec. entsprach.

5 Statt des Kurzzeitgedächtnisses wurde etwa eine zwischen Kurzzeit- und Langzeitgedächtnis eingeschaltete Zwischeninstanz in Gestalt eines „Arbeitsgedächtnisses" (Kintsch 1974) oder „Intermediär-Zeitgedächtnisses" (Popper / Eccles 1982) veranschlagt bzw. ein „operatives Kompartement", in dem „das Zusammentreffen zwischen Umwelt- und Gedächtnisinformation stattfindet" (Klix 1990, 173). Hinsichtlich der quantitativen Bestimmung der durch den Zuflusskanal limitierten Informationsmenge, wurde bereits 1967 durch Itelson (1967, 374) eine Übersicht gegeben, wonach aktuelle Untersuchungen verschiedener Autoren auf Werte kommen, die zwischen 5 bit/s und 70 bit/s divergieren.

Dieter Langer (1962, 14) beschreibt dies mit den Worten: „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." Es war naheliegend, bei der Kunstanalyse nach Entsprechungen und Differenzen zwischen den Strukturangeboten der künstlerischen Werke und den Erwartungsmustern des Zuschauers zu suchen, dies in Weiterführung der alten Idee von Originalität.

Da es zeitgleich auch zu einem Boom der allgemeinen Zeichentheorie kam, entstanden Konstrukte, die aus der Wechselwirkung von Lerntheorie und Semiotik hervorgingen. So interpretierte das so genannte *„Redundanzmodell des Lernens"*, das auch in der Pädagogik zur Anwendung gelangte, die in Lernprozessen praktizierte Integration von externen Strukturen in umfassendere Gesamtstrukturen als Ordnungs- oder Redundanzgewinn für den Lernenden. Nach Cube (1965, 158) kombiniert der Letztere Elemente des Zeichenrepertoires einer Nachricht, sodass daraus neue Informationseinheiten entstehen, so genannte *„Superzeichen"*.

Auch in der Informationsästhetik spielte der Begriff der *Superzeichenbildung* oder *Superierung* für die Beschreibung künstlerischer Formgestalt eine wichtige Rolle. Formzusammenhänge herzustellen, bedeutete ja im Prinzip immer, diskrete zeichenhafte Elemente zu einem umfassenderen Zeichengebilde zusammenzufassen, was in der Regel dazu führte, dass der Informationsbetrag des Werkganzen dank der Voraussehbarkeit der formierten Strukturen abgesenkt wurde. Für das Verständnis der künstlerischen Komposition und Narration war diese Auffassung sehr hilfreich. Jeder Akt von Strukturierung ließ sich als Absenkung oder jedenfalls Regulierung des Informationsbetrages für den Rezipienten verstehen. Bestimmte Ablaufschemata innerhalb der Narration erschienen etwa als redundanzerzeugende Superzeichen.

Neben dem lernpsychologischen Modell für Redundanzbildung haben sich verwandte Vorstellungen, die die mentale Aneignung externer Strukturen betrafen, herausgebildet und zu Begrifflichkeiten wie „Bildung von ›Chunks‹" und „kognitiven Schemata" geführt, die bereits in der Frühphase einer kognitions-psychologischen Erforschung des Films eine wichtige Rolle spielten und darum noch (in 2.4.1) genauer erklärt werden sollen.

Obgleich die erwähnten psychologischen Konzepte in mancher Hinsicht stark voneinander abwichen und einander im Diskurs zu verdrängen trachteten, blieben einige zentrale Tendenzen und Prinzipien, die auch für die Modellierung von Kunstprozessen bedeutsam waren, erhalten und schälten sich sogar nach und nach mit immer größerer Deutlichkeit heraus. Dazu gehört vor allem ein Komplex aus den folgenden Annahmen,

(1) dass singuläre externe Reize im Informationsverarbeitungsprozess zu größeren Informationseinheiten zusammengefasst werden, was bei einer späteren Aneignung ähnlicher Angebote die Informationsaufnahme erleichtert, also zu Veränderungen der Adaptionsleistung führt;

(2) dass die dabei vonstattengehenden kognitiven Prozesse sich ihrerseits qualitativ verändern und damit phasischen Charakter gewinnen, und

(3) dass wegen einer begrenzten Kanalkapazität bei der Aufnahme neuer Information für deren Zugang ein absehbarer Modalwert anzustreben ist, was zu Empfehlungen

für die Begrenzung und damit Optimierung des Strukturangebots von künstlerischen Kommunikaten führt.

Diese Modellvorstellungen fixieren eine Erfahrung des individuellen Kunsterlebens, die im Grunde als trivial empfunden wird: Dass künstlerische Formbestrebungen, die meist mit Veränderungen im Ordnungs- oder Abstraktionsgrad der dargestellten lebensweltlichen Erscheinungen verbunden sind, dabei helfen, das Werkganze mit seinen Abbildungen der Realität für den Zuschauer besser wahrnehmbar und damit optimal erlebbar zu machen. Ähnliche Ideen finden sich daher auch in den meisten ästhetischen Konzepten wieder, wenngleich vielfach eher als implizites Wissen.

Die Formulierung hypothetischer Annahmen zu einer optimalen Informationsverarbeitung des Kunsterlebnisses, die sich an einer quantitativ oder zumindest komparativ beschreibbaren informationellen Bilanz der Reizaufnahme des Werkes orientiert, scheint für sich genommen ungeheuer mechanistisch, macht aber viele Beobachtungen zur künstlerischen Werkstruktur im Rahmen eines umfassenderen ästhetischen Interpretationssystems besser bewertbar. Erkennbare Regelhaftigkeiten innerhalb der Gestaltung lassen sich zielstrebig der Redundanzgewinnung, Superzeichenbildung usw. zuordnen, also Tendenzen, die den Zufluss neuer Information senken, die Innovation des Werks in Grenzen halten und seine Aufnahme durch den Zuschauer erleichtern.

Neben den hier erwähnten Modellansätzen zur ästhetischen Rezeption sind indes noch andere entwickelt worden, die man ebenso hinzuziehen kann, um den Modellkomplex zu erweitern und die beabsichtigte funktionale Strukturanalyse des Films voranzutreiben.

### 2.3.4 Kunstprozesse als Zeichenprozesse mit Regelfunktion

Aus kybernetischer Perspektive können Kunstprozesse – darunter auch die Rezeption von Film – nicht nur unter dem Informationsaspekt gesehen werden, sondern ebenso unter dem der *Regelung*.[6]

Generell finden auf verschiedenen Ebenen der ästhetischen Funktionsweisen Wechselwirkungen zwischen den Phänomenen statt, die sich als Regelungsvorgänge unterschiedlichster Art beschreiben lassen. Die Psychologie hat sich deshalb seit längerem bemüht, Prozesse der Informationsverarbeitung des Menschen im engsten Zusammenhang mit dessen *Verhaltensregulierung* zu sehen, und dies auf vielen Ebenen. Eine fundamentale Arbeit von Friedhart Klix (1971) zeigt dies bereits im Titel an: „Information und Verhalten".

Für eine Analyse von ästhetischen Wirkungen erweist sich dergleichen etwa dort als nützlich, wo man die ästhetische Kommunikation als *Zeichenprozess* studiert, der beim Zuschauer etwas bewirkt, was man in weitestem Sinne als *Verhaltensregulation* verstehen kann und zudem im Spezialfall eines Kunsterlebnisses bei diesem eine *Regulierung des*

6 „Aufgabe des Reglers ist es hierbei, eine bestimmte veränderliche Größe, die *Regelgröße*, entgegen störenden Einwirkungen gemäß einer vorgegebenen Funktion, der *Führungsgröße*, zu variieren" (G. Klaus 1967, 521f.; Hervorh. i. O.).

*psychischen Verhaltens* zur Folge hat. Das künstlerische Werk, der Zeichenprozess und die psychische Reaktion, also Phänomene, die sonst jeweils als Objekte der Kunstwissenschaft, der Semiotik oder Psychologie gelten, können damit unter dem gleichen Funktionsaspekt der kybernetischen Regelung gesehen werden; für eine Vereinheitlichung der Untersuchung ist dies natürlich förderlich. Die Wissenschaftsgeschichte bietet eine Reihe von Versuchen an, die benannten Zusammenhänge herauszuarbeiten.

Schon in der „Psychologie der Kunst" von Lew Wygotski ([1925] 1965) findet sich eine Arbeitshypothese, die in der russischen Ausgabe (352f.) von dem Linguisten und Semiotiker Vjačeslav V. Ivanov (1965a) kommentiert und später weiterentwickelt wurde: Zeichen müssten „als Mittel der Regulierung menschlichen Verhaltens angesehen werden". Dort, wo der Mensch sein individuelles und gesellschaftliches Verhalten nicht unmittelbar beherrsche, schaffe er Zeichen zum Zwecke einer mittelbaren Regulierung des Verhaltens (Ivanov 1965b, 78f.). In engem Bezug auf Kunstprozesse wird hier der fundamentale Zusammenhang zwischen kybernetischen, semiologischen und psychologischen Funktionsmechanismen formuliert.

Ähnliche Überlegungen zur mittelbaren Regulierung des Verhaltens über Zeichen waren übrigens schon von Charles S. Peirce, einem der Begründer der Semiotik, unternommen worden, um die triadische Zeichenrelation der Semiose zu fundieren.[7] In dem wegweisenden Aufsatz von Charles W. Morris „Ästhetik und Zeichentheorie" ([1939] 1992), der den Vorschlag unterbreitet, von der Semiotik her einen Zugang zur Ästhetik zu gewinnen, wird die von Peirce entwickelte Unterscheidung der Zeichenfunktionen in eine semantische, pragmatische und syntaktische Dimension auf eine Weise übernommen, dass sie auch auf jene Relationen angewandt werden kann, in die ein Kunstwerk einbezogen ist.[8]

Kunstwerke gehören nach Morris zu den ästhetischen Zeichen, für deren Analyse zudem Gesichtspunkte einer von Dewey und Mead entwickelten Werttheorie geltend gemacht werden. Unter diesen Aspekten lassen sich ästhetische Zeichen als „interessebezogen", d. h. im engen Zusammenhang mit „interessebedingten Handlungen" (Morris 1992, 360) betrachten. Besonders augenfällig wird dies im Bereich der ästhetischen Pragmatik, in den nach Morris jene Probleme fallen, „die mit dem Verhältnis der ästhetischen Zeichen zu

7 „Es ist wichtig zu verstehen, was ich mit *Semiose* meine. Alle dynamische Aktion oder Aktion roher Gewalt, physikalisch oder psychisch, findet entweder zwischen zwei Objekten statt (sei es, dass sie in gleicher Weise aufeinander einwirken oder dass das eine handelnd und das andere leidend ist, vollständig oder teilweise) oder ist jedenfalls ein Ergebnis solcher Aktionen zwischen zwei Objekten. Mit *Semiose* meine ich im Gegensatz dazu eine Aktion oder einen Einfluss, der aus der Kooperation dreier Objekte besteht oder diese einschließt, wie z. B. ein Zeichen, sein Objekt und sein Interpretant, wobei dieser trirelative Einfluss auf keinerlei Weise in Aktionen zwischen je zwei Objekten aufgelöst werden kann" (Peirce: Schriften, 1970, II, 482; Hervorh. i. O.).

8 „Die Beziehung der Zeichenträger zu dem, was designiert oder denotiert wird, soll semantische Dimension der Semiose heißen […]; die Beziehungen der Zeichenträger zu den Interpreten wollen wir pragmatische Dimension der Semiose […] nennen; die semiotisch relevanten Beziehungen der Zeichenträger zu anderen Zeichenträgern bezeichnen wir als syntaktische Dimension der Semiose […]. Als allgemeine Wissenschaft von den Zeichen enthält die Semiotik also die Teildisziplinen Syntaktik, Semantik und Pragmatik" (Morris 1992, 358).

ihren Schöpfern und Interpreten zusammenhängen, d. h. alle biologischen, psychologischen und soziologischen Faktoren, die an dem ästhetischen Zeichenprozess beteiligt sind" (372).

Berührt werden dabei vor allem Fragen, welche sich auf die Funktion beziehen, die Kunst für Individuum und Gesellschaft hat. „Das ästhetische Zeichen hat im Allgemeinen die wichtige Funktion, die Werte, die dem Handlungsergebnis entsprechen, für die Steuerung des Handlungsablaufs verfügbar zu machen, und jeder einzelne ästhetische Zeichenträger vergegenwärtigt in objektiver Form die Lösung eines Wertkonflikts" (373). Diese Aussage gerät in unmittelbare Nähe dessen, was im heutigen Sprachgebrauch Regulierung menschlichen Verhaltens heißt. Kunstwerke werden gleichsam als spezifisches Mittel zur Verhaltensregulierung gesehen.

In der Psychologie hat sich die Annahme der Verhaltensregulierung durch Zeichen inzwischen als unverzichtbar für viele Forschungen erwiesen – auch wenn sie manchmal in den Hintergrund gerät.[9]

Seit den 1960er Jahren wurde die Idee der Verhaltensregulation mittels ästhetischer Zeichen durch die kultursemiotischen Konzepte von Jurij M. Lotman und Umberto Eco weiterentwickelt. Hier sei zunächst nur an ein Thesenpapier Lotmans unter dem Titel „Die Kunst als modellbildendes System" ([1967] 1981) erinnert, das wichtige Aspekte einer solchen Verhaltensregulation herausarbeitet, indem es den besonderen Zeichencharakter der Kunstwerke, die in ihrem Aufbau dem Prinzip der ikonischen Zeichen folgen, als den eines „Zeichenmodells (*znak-model*)" definiert, d. h. als Gebilde, das gleichermaßen zeichenhaftes Modell wie modellhaftes Zeichen ist (Lotman 1981, 69).[10]

Aus dieser Perspektive lässt sich die zeichenhafte Funktion eines Kunstwerks als die einer Entität, eines ganzheitlichen komplexen Gebildes studieren, was zu Aussagen über zentrale Aspekte von Verhaltensregulation führt wie: „Künstlerische Modelle stellen eine einzigartige Verbindung von wissenschaftlichem Modell und Spielmodell dar, weil sie gleichzeitig den Intellekt *und* das Verhalten organisieren" (88; Hervorh. i. O.). Ohne direkt auf die psychologischen Prozesse einzugehen, werden auf diese Weise doch fundamentale Bereiche psychischer Tätigkeit wie Kognition und Spiel erfasst. Andere Konzepte suchen die Hypothese von der Verhaltensregulation durch Kunst dezidiert auf differenziertere psychische Prozesse anzuwenden.

---

9 Theo Herrmann (2003) hat angemahnt, dass eine Untersuchung dieser Funktion auch beim Studium der Planung und Regulierung von Sprachproduktion eine angemessene Rolle spielen sollte und dafür überzeugende Argumente angeführt.

10 „Ein modellbildendes System ist eine durch eine Menge von Elementen und deren Verknüpfungsregeln determinierte Struktur, die sich in einem Zustand festgelegter Analogie zum Gesamtbereich des jeweiligen Objekts befindet, das erkannt, begriffen und eingeordnet werden soll. Man kann deshalb ein modellbildendes System als Sprache betrachten" (Lotman 1981, 67f.).

### 2.3.5 Filmerleben als Regulation psychischen Verhaltens

Im Folgenden soll die Beschreibung elementarer Kunstfunktionen eine gewisse Verengung erfahren, die eine Fokussierung auf den Film erleichtert.

Dass man auch den Film als Zeichen betrachten könne, obwohl man dabei immer wieder der Irritation ausgesetzt ist, es mit der Existenz bzw. Abbildung realer oder fiktiver Dinge zu tun zu haben, was eigentlich dem Zeichencharakter widerspricht, wurde schon in den 1930er Jahren von Roman Jakobson plausibel erläutert. Jakobson ([1933] 1968, 185f.) berief sich dabei auf den heiligen Augustinus: „Dieser geniale Denker des 5. Jahrhunderts, der fein unterschied zwischen dem Ding (*res*) und dem Zeichen (*signum*), lehrt, dass neben den Zeichen, deren wesentliche Aufgabe darin besteht, etwas zu bedeuten, Dinge existieren, die man in der Rolle von Zeichen verwenden kann. Eben ein solches Ding (optisch und akustisch), in ein Zeichen verwandelt, ist das spezifische Filmkunstmaterial." Jakobson insistiert darauf, „dass sich jede Erscheinung der Außenwelt auf der Leinwand in ein *Zeichen* verwandelt" (186; Hervorh. i. O.).

Indem der Film sich einerseits an die Reizmuster realer Dinge hält, andererseits aber diese Muster im Kommunikationsprozess für die Zeichenproduktion verwendet, kann er bestimmte Funktionsweisen der Zeichensysteme nutzen und tut dies auch. Er wird damit zu einem Mittel der Verhaltensregulation.

Diese Verhaltensregulation darf nicht als Geschehen innerhalb eines einzigen simplen Regelkreises verstanden werden. Zutreffender scheint eher das in den 1960er Jahren genutzte Bild vom Bündel miteinander vermaschter Regelkreise. Denn auch die Zeichenprozesse sind ja vielgestaltig. Schon bei Morris (1992, 356) ist zu lesen, dass das Kunstwerk als ein Zeichen zu betrachten sei, „das, von dem einfachsten Grenzfall abgesehen, seinerseits aus Zeichen zusammengesetzt ist." Kunstwerke, auch die des Films, bilden jeweils Entitäten, die nicht nur eine Vielzahl von Zeichen umfassen können, sondern auch solche unterschiedlichen Typs, die verschiedenen Codes folgen, welche wiederum über variable Stärken verfügen u. a. M. Man denke an solche Differenzierungen, die bereits in den Alltagsdiskurs der Medienkultur Eingang gefunden haben wie ikonische und nichtikonische Zeichen, visuelle und auditive, filmische und kinematographische, starke und schwache Codes u. a. M.

Eine allgemeine Semiotik hat differenzierte Einführungen in diese Probleme und Begrifflichkeiten gegeben (vgl. Eco 1972b), und über die spezifischen Vorstellungen, die besonders in den 1960er und 1970er Jahren von einer eigenständigen Filmsemiotik entwickelt wurden, existieren ausführliche Übersichten (Möller-Nass 1986; Wuss 1990a; Kloepfer 2003). Im Hinblick auf die potenzielle Verhaltensregulation im Rahmen filmischer Zeichenprozesse scheinen heute besonders jene Aussagen der Filmsemiotik relevant, die auf die Notwendigkeit verweisen, bei der Analyse das differenzierte Feld von Zeichen und Codes in seinem funktionalen Zusammenhang zu studieren, es gleichsam als „Ort einer Strukturierungsarbeit" (Metz 1973, 262) zu betrachten. So sei es sinnvoll, nicht nur einen einzigen Code zu suchen, etwa „den Code des cinéma", sondern „eine Kombination von mehreren Codes" (Metz 1973, 260). Dies schließe die Akzeptanz einer „*Verschiebung* (*déplacement*)" (110; Hervorh. i. O.) ein. „Das, was das System eines Films im eigentlichen

Sinne ›macht‹, ist der Übergang von einem Code zum anderen; jeder Film wird *mit* verschiedenen Codes konstruiert, und eben durch dieses ›mit‹ wird das Wichtige ausgedrückt" (110, Hervorh. i. O.) Der Ort relevanter Strukturierungsarbeit verlagert sich damit aber von der Semiose und ihren Zuordnungsregeln auf das Gebiet der psychischen Prozesse, die über eine ganz eigenständige Dynamik verfügen.

Ein möglicher Weg, diese Dynamik zu beschreiben, beruht in der Auffindung von Regelungsvorgängen. Im Hinblick auf die Erlebensprozesse von Film lässt sich etwa von der Arbeitshypothese ausgehen, dass die Zeichenprozesse der ästhetischen Kommunikation nicht mit einer Verhaltensregulation der Rezipienten schlechthin verbunden sind, sondern für eine innere, psychische Regulation des Zuschauers sorgen, die diesem etwa dabei hilft, mit den Widersprüchen und Konflikten der Realität umzugehen. Diese psychische Regulation läuft generell auf eine Stabilisierung seines psychischen Gleichgewichts hinaus, kann aber sehr unterschiedlichen Charakter annehmen, was sich auch in der Struktur der medialen Kommunikate äußert.

So bemühen sich z. B. unterhaltungsorientierte Filme der Populärkultur um eine elementare und temporäre psychische Regulation, sodass ihre Rezeption auch einem Akt von *Psychohygiene* nahekommt.[11]

Im Zusammenhang mit dem populären Film ist es daher sinnvoll, ein Spektrum von ästhetischen Reaktionen in Betracht zu ziehen, das auch sehr einfachen psychischen Regulationsvorgängen Raum gibt. Das psychische Gleichgewicht wird dabei auf möglichst direktem Wege hergestellt, indem man beispielsweise der Psyche des Rezipienten etwas zuführt, das zumindest kurzzeitig einen Ausgleich gegenüber dem schafft, was er in seinem Alltag vorfindet, aber nicht bereit ist, als Optimum anzuerkennen. Diese Funktion des Kinos, eine Kompensation von Erlebnisdefiziten zu bewirken, wurde früh erkannt. Schon 1913 hat Kurt Pinthus ([1913] 1983, 21) solche Defizite benannt und die oft banalen Verfahren des Films beschrieben, sie auszugleichen.

„Im Kino treibt den Menschen die Gier, den Kreis seines Wissens auf einfachste und schnellste Weise zu erweitern. Der Schüler will die Prärien seiner Indianerbücher, seltsame Menschen bei seltsamen Verrichtungen, die üppigen, menschenfremden Ufer asiatischer Flüsse sehen. Der bescheidene Bureaubeamte, die im Haushalt eingespannte Frau sehnen sich nach schimmernden Festen der eleganten Gesellschaft, nach fernen, leuchtenden Küsten und Gebirgen, zu denen sie niemals reisen werden. Und die Wissenden oder Reichen freuen sich, die Entwicklung der Seidenraupe kennenzulernen oder einer wirklichen Schlacht beizuwohnen."

Untersuchungen der Populärkultur von John Fiske aus den 1980er und 1990er Jahren sehen in dieser einen speziellen Fall von Produktion und Zirkulation von Bedeutung, die soziale Erfahrungen aufnimmt und weitergibt, und dies mit dem Ziel der praktischen Be-

11 Mit Clauß (1976, 413) wird hier „Psychohygiene" verstanden als „Gesamtheit der Verhaltensweisen und Verhaltensregelungen, die der psychischen und damit auch der psychosomatischen Gesunderhaltung dienen, z. B., indem sie Konflikte und Überbelastungen unwahrscheinlich macht."

herrschung von Lebensumständen. Hinter dem menschlichen „Streben nach Kontrolle", dem „Verlangen, die physische Umwelt zu beherrschen", lasse sich gleichsam eine „anthropologische Konstante" ausmachen (Fiske 1993a, 17). Insgesamt habe die Populärkultur den Hang, diesen Prozess, der zum Gewinn von Kontrollkompetenz führt, zu stimulieren, indem sie das dort erzeugte Selbstgefühl von Handlungsmächtigkeit mit *„pleasure"*, Vergnügen, einer körperlichen Lust verbindet (10).

Kunstpsychologische Konzepte von Lew Wygotski ([1925] 1976), Daniel Berlyne (1960; 1967) oder Hans und Shulamith Kreitler (1980), die ihre Analyseobjekte hingegen aus dem Repertoire der autonomen Kunst wählten, zeigten sich zwar ihrerseits dem Regelungsprinzip verbunden, interpretierten indes die angestrebte psychische Verhaltensregulation als Prozess, der weitaus komplizierter in seinem Funktionsmuster und auch längerfristiger in seiner Wirkungskonsequenz angelegt ist als jener der Populärkultur. Als zentrales Moment des psychischen Geschehens wurde jeweils ein spezifischer Vorgang von Selbstregulation gesehen. Im Erlebensprozess sollte ein Ausgleich von Spannungen erfolgen, ein Zustand von innerem Gleichgewicht hergestellt werden, der sich mit jenem Eindruck von Harmonie verband, der in den früheren ästhetischen Konzepten eine wichtige Rolle gespielt hatte. Die Äquilibration mit Harmonie-Effekt avancierte damit gleichsam zur Führungsgröße der psychischen Verhaltensregulierung. Abgesehen von diesem Analogiemoment unterscheiden sich die drei erwähnten Konzepte, die aus verschiedenen historischen Epochen und sozialen Umfeldern stammen, natürlich beträchtlich.

Wygotski, der in den 1920er Jahren die führenden kunstpsychologischen Ansätze auswertete, definierte, dass „ein jedes Kunstwerk – die Fabel, die Novelle und die Tragödie – unbedingt einen affektiven Widerspruch in sich birgt, wechselseitig entgegengesetzte Gefühlsreihen auslöst und ihren Kurzschluss und ihre Vernichtung herbeiführt. Dies kann man als den wahren Effekt des Kunstwerks bezeichnen" ([1925] 1976, 248). Dieser „wahre Effekt", vom Autor auch als „ästhetische Reaktion" bezeichnet und mit dem Begriff der Katharsis belegt, bezieht sich auf eine „komplizierte Gefühlsumwandlung" (249), also maßgeblich auf die emotionale Seite des Erlebens.

Berlyne (1960; 1967) ging bei seinen Forschungen von der Beobachtung aus, dass es für das Kunstwerk charakteristisch sei, einen Anstieg an Erregung und eine nachfolgende Entspannung herbeizuführen.[12]

---

12 Das Anwachsen der Erregung erklärte er damit, dass ein Kunstwerk „kollative Reizvariablen" enthalte, worunter er Eigenschaften verstand wie die der Neuartigkeit, Komplexität, Vielgestaltigkeit oder Überraschung, welche im Bewusstsein des Rezipienten einen Konflikt zwischen möglichen Aufmerksamkeitsreaktionen, Alternativassoziationen und Interpretationsvarianten erzeugen. Der Konflikt löse sich mit der Verringerung der jeweiligen Ungewissheit, was stets einen Erregungsabfall mit sich bringe. Kunsterleben sah Berlyne in engem Zusammenhang mit einem sanften Erregungsanstieg, der als lustvoll empfunden werde. In früheren Darstellungen (vgl. Berlyne 1960) erklärte er das Lustempfinden aus dem Wechsel von Erregungsanstieg und Erregungsabfall („*arousal jag*"). Später (vgl. Berlyne 1967) verband sich für ihn das Lustempfinden mit der Existenz eines „Belohnungssystems", das durch die Erregungsanstiege jeweils eine Aktivierung erfahre.

Hans und Shulamith Kreitler suchten in ihrer „Psychologie der Kunst" (1980) das Kunsterleben auf der Basis informationstheoretischer Erkenntnisse zu erklären, verankerten die Kunstprozesse dabei aber auch in der Alltagspraxis psychischer Tätigkeit, die von Spannungen unterschiedlichster Art beherrscht wird. Diese werden in einem homöostatischen Motivationsmodell abgebildet.[13]

Sowohl für die Rezeption von Arbeiten der Populärkultur als auch der autonomen Kunst gilt daher, dass sie durch psychische Regulierungsprozesse unterschiedlicher Art bestimmt wird, deren Wirkungsspektrum von elementaren, kurzzeitigen Akten einer Art Psychohygiene bis hin zu komplizierten, nachhaltigen Vorgängen ästhetischer Selbstregulation reicht. In jedem Falle insistieren die Modellvorstellungen auf einer fundamentalen Dynamik des Geschehens. Letztere folgt eigenen Gesetzen, die für eine relative Autonomie der ästhetischen Prozesse sprechen.

### 2.3.6 Film als autopoietisches System im soziokulturellen Raum

Die beobachtbare Autonomie der ästhetischen Funktion darf freilich nicht als eine solche begriffen werden, die auf einer Isolation des Kunstwerks vom gesellschaftlichen Realgeschehen und dem historisch gewachsenen soziokulturellen Raum beruht, in dem es wirksam wird. Die ästhetische Analyse der Kunstprozesse muss vielmehr den unterschiedlichen Interaktionen mit dem gesellschaftlichen Umfeld Rechnung tragen und sich möglichst sogar gegenüber einseitigen Interpretationen dieser Wechselbeziehungen absichern. Beides dürfte in gewissem Grade auch für Beschreibungsmodelle gelten. Dies hat zu Versuchen geführt, das komplizierte Verhältnis von Autonomie und funktionaler Einbindung von Kunst in umfassendere gesellschaftliche Systeme auch dort zu berücksichtigen, etwa im Rahmen einer psychologischen oder systemologischen Darstellung.

So bringt die erwähnte „Psychologie der Kunst" von Kreitler & Kreitler die Funktionsweise der Kunst auf die anschauliche Formel, *„dass eine der Hauptmotivationen 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*" (Kreitler / Kreitler 1980, 33; Hervorh. i. O.).

---

13 Das Modell geht davon aus, dass es für die Existenz und das Überleben des Organismus stets optimale Bedingungen gibt, die durch ein gewisses Gleichgewicht zwischen inneren und äußeren Prozessen sowie zwischen den verschiedenen inneren Abläufen definiert sind. Der Organismus strebt danach, dieses Gleichgewicht herzustellen und zu erhalten. Da jeder Reiz das Verhältnis verschieben kann, leiten sich daraus Erregungszustände und Spannungen ab, die einer Regulierung unterworfen werden müssen. Kunst bezieht sich auf die bestehenden Spannungen, sucht ihnen zu begegnen. Spannung und Entspannung werden demnach als integrale Bestandteile des Kunsterlebnisses betrachtet. Die Autoren haben eine Reihe notwendiger Bedingungen formuliert, unter denen ein statisches und/oder dynamisches Reizmuster Kunstcharakter zu gewinnen vermag (vgl. Kreitler / Kreitler 1980, 27).

Diese Auffassung von Kunstprozessen legt einerseits nahe, die ästhetische Verhaltensregulation auf die Erreichung eines spezifischen, dynamischen Gleichgewichts- oder Harmoniezustandes im Bewusstsein des Zuschauers zu beziehen, erlaubt aber andererseits, diese Äquilibrationsprozesse im psychischen Bereich in einem engen funktionalen Zusammenhang mit den Spannungen, Widersprüchen und Konflikten der realen Lebenswelt zu sehen, in welche Autoren und Publikum gestellt sind. Der Informationsgewinn, der durch das Kunstwerk vermittelt wird, erscheint von vorneherein nicht als Selbstzweck, sondern als Antwort auf reale lebensweltliche Spannungen und Konfliktmomente. Eine solche Darstellung verknüpft damit zentrale Dynamiken der Kunstprozesse mit solchen des sozialen Lebens, lenkt also die Aufmerksamkeit auf spannungsreiche kunstexterne Beziehungen, die von Individuum wie Gesellschaft bewältigt werden müssen. Die Regulierung von Spannungen erscheint hierbei als wichtige Komponente der sozialen Funktion von Kunst. Gleichzeitig öffnet sich das Blickfeld jedoch auch gegenüber Veränderungen und neuen Spannungsverhältnissen spezifischer Art, die mit den Differenzqualitäten des künstlerischen Ausdrucks ins Spiel kommen.

Obwohl diese kunstpsychologischen Aussagen noch zu metaphorisch sind, um zu einer empirischen Untersuchung von Spannungsverhältnissen innerhalb konkreter Kunstprozesse vorzudringen, stellen sie sich doch verbreiteten Missverständnissen oder Fehlinterpretationen der Relation zwischen Kunst und Gesellschaft entgegen. Um die Beziehungen zwischen Filmwerk und seinem spannungsvollen soziokulturellen Raum genauer studieren zu können, braucht es tiefere Erkenntnisse dieses Raumes, zumindest tragfähige Anfangs-Hypothesen über zentrale Zusammenhänge aus der Perspektive von Soziologie und Gesellschaftstheorie. Im Alltagsdiskurs über diesen Problemkreis dominieren gegenwärtig meist die kurzschlüssigen Argumente der Ideologen und Pragmatiker des Marktes, die die funktionale Einbindung des Films in die Belange der Gesellschaft auf dessen Verwertung für politische Propagandazwecke oder eine einträgliche Stimmungsmache reduzieren.

An einen theoretisch anspruchsvollen Versuch, auf der abstrakten Ebene einer Systemtheorie der Gesellschaft wichtige Relationen zwischen Kunst und ihrem sozialen Umfeld darzustellen, sei hier aber zumindest erinnert. In einem Aufsatz des Soziologen Niklas Luhmann unter dem Titel „Das Kunstwerk und die Selbstreproduktion der Kunst“ (1986) werden Modellvorstellungen, die Humberto Maturana (1982) für die Beschreibung biologischer Prozesse entwickelte und als „autopoietische Systeme“ bezeichnete, dazu benutzt, wichtige Funktionsweisen künstlerischer Stile zu erhellen, und dies durchaus in einem funktionalen Zusammenhang mit der Entwicklung der Gesellschaft.[14]

---

14 Bei den autopoietischen Systemen handelt es sich um „selbstreferenziell-geschlossene Systeme, oder genauer, um Systeme, die ihr Umweltverhältnis auf zirkulär-geschlossene Operationsverknüpfungen stützen“ (Luhmann 1986, 620). Nach Luhmann lasse sich auch das Gesellschaftssystem als ein autopoietisches System betrachten, das funktionsbezogene autopoietische Teilsysteme umfassen könne. Unter diesen Voraussetzungen werde Kunst „zu einem sich selbst bestimmenden, sich selbst produzierenden, sich an inneren Kohärenzen und Widersprüchen orientierenden System“ (621). Der Soziologe, der die essenzielle Bedeutung der Selbstreferenzialität für die Kunstprozesse herausarbeitet und sie durch brillante Formulierungen stützt wie „Form

Zu den wichtigen Erscheinungsweisen von Kunst, nicht zuletzt denen des Films, gehören mithin jene, die das Werk mit der gesellschaftlichen Situation, in der es entsteht und wirken soll, funktional verbindet – auch wenn die vorhandenen Erkenntnisse darüber gegenwärtig nur bruchstückhaft sind. Hierzu wird die Annahme vertreten, dass Phänomene des künstlerischen Films, etwa einzelne Werke oder ganze Stil-Gruppen, als autopoietische Systeme gesehen werden können, deren Produktion einerseits durch die Spannungen eines konkreten soziokulturellen Raums motiviert ist, wie sie andererseits im Zuge der Rezeption infolge ihrer Regulierungsaktivitäten auf diesen zurückwirken.

Da dieses umfassende Gesamtgeschehen komplexer Regulierungsprozesse mit den vorhandenen Mitteln schwer beschrieben bzw. objektiviert werden kann, die Analyse des ästhetischen Prozesses aber darauf angewiesen ist, Erkenntnisse zu dessen Teilmomenten aufeinander zu beziehen, erweist es sich als produktiv, nach einer Metapher zu greifen, die eine Zusammenschau der Teilerkenntnisse gestattet, ohne dabei bereits den Anspruch auf ein verifizierbares Funktionsmodell zu erheben. Eine solche bietet sich mit der Vorstellung von den Möglichen Welten der Kunst bzw. des Films an. Zu ihren Vorzügen gehört unter anderem, dass sie das Funktionsspektrum ästhetischer Phänomene in eine Richtung erweitert, die bislang kaum gestreift wurde, nämlich der durch Film affizierten Vorstellungen.

### 2.3.7 Die Möglichen Welten des Films und ihre imaginative Funktion

Mit dem Begriff der „Möglichen Welten" wird seit den 1990er Jahren in der Filmwissenschaft experimentiert (vgl. Colin 1992; Wuss 1993a; Tröhler 2002; Kaczmarek 2007; Spiegel 2007). Er hat eine eigene, nicht unkomplizierte Geschichte, die tief in andere Wissenschaftsgebiete reicht, und er wirkt in zahlreiche Problemfelder hinein, die hier gar nicht zur Sprache kommen können.[15]

---

ist unausgesprochene Selbstreferenz" (629), insistiert nichtsdestoweniger darauf, dass sowohl die interne (ästhetische) als auch die externe (soziologische) Beschreibung der Kunst eine Theorie erfordere, „die erfassen kann, dass und wie die Kunst sich *unter gesellschaftlichen Bedingungen* (also keineswegs ›frei schwebend‹!) als ein *geschlossenes System* der Selbstproduktion halten und entfalten kann" (621; Hervorh. i. O.).

15 Der sprachliche Ausdruck „Mögliche Welt" wurde von Leibniz (1996, II) geprägt, der in seiner „Theodizee" von 1710 (1996, II, §§ 413–417) ein Universum von möglichen Welten beschreibt, die jeweils nach Existenz streben (Leibniz 1965, 176), wobei Gott dann die beste davon für eine aktuelle Realisierung auswählt (vgl. Kaczmarek 2007, 131f.). Im Anschluss an Leibniz bildete sich die Auffassung von der Wirklichkeit als modalem System heraus, das aus einer Vielzahl von Welten besteht, nämlich neben einer tatsächlichen Welt (*actual world*) aus zahlreichen alternativen möglichen Welten (*possible worlds*). So schlug der Sprachphilosoph Saul A. Kripke 1963 ein Modell möglicher Welten zur Untersuchung der Beziehung zwischen Sprache und Welt im Rahmen der modalen Logik vor. Es dient vornehmlich der Klärung von Fragen des Sinn- und Wahrheitsgehaltes von Aussagen. In den 1970er Jahren erwies der Begriff sich als nützlich, um zentrale Vorstellungen der Logik zu diskutieren und ganze *possible worlds semantics* aufzubauen,

In den 1980er Jahren avancierte das Konzept der possible worlds zu einem „interdisziplinären Paradigma“ (Doležel 1998, 14) das den Natur-, Sozial- und Humanwissenschaften neue theoretische Einblicke gestattete. So erwies es sich im Bereich der Literaturwissenschaft als nützlich, um die Analyse von fiktionalen Texten voranzubringen. Letztere ließen sich als Ausdruck alternativer Welten der Kunst ansehen, welche sich zwar auf die tatsächliche Welt beziehen, diese aber keineswegs zu kopieren trachten, sondern eigene Ziele verfolgen. Hiermit war auch ein Anschluss an ästhetische Grundüberlegungen geschaffen, die seit Aristoteles eine Rolle spielen. In dessen „Poetik“ heißt es ja, „dass es nicht Aufgabe des Dichters ist mitzuteilen, was wirklich geschehen ist, sondern vielmehr, was geschehen könnte, d. h. das nach den Regeln der Wahrscheinlichkeit oder Notwendigkeit Mögliche“ (Aristoteles 1982, 29).

Insofern die fiktionalen Werke der Kunst Artefakte bilden, die im Rahmen ästhetischer Aktivitäten unter Nutzung von Zeichensystemen konstruiert wurden, ist man berechtigt, sie als semiotische Objekte zu studieren (vgl. Doležel 1998, 16). Sie lassen sich aus dieser Perspektive als fiktionale Universen, als ausgestattete kleine Welten von begrenztem Umfang verstehen. Doležel (1998, 20) spricht von „small possible world[s] shaped by specific global constraints and containing a finite number of individuals who are comprehensible.“ Der Grad ihrer Verstehbarkeit bzw. informationellen Zugänglichkeit stellt für die Möglichen Welten der Kunst übrigens ein besonderes Problem dar, das später noch kurz zur Sprache kommen soll.

Solche Annahmen, die für die Werke der Literatur diskutiert wurden und zu disziplinären Ansätzen einer Theorie der Fiktion führten, welche auch als strittig gelten, dürften noch zwingender für die komplexen Reizangebote des Films gelten. Letztere folgen maßgeblich dem Prinzip der ikonischen Zeichen und bilden als Zeichenensembles jeweils eine Entität, die für den Bereich des Spielfilms noch durch narrative Fiktionen überformt wird. Es scheint darum für die Filmwissenschaft weiterhin sinnvoll, mit dem Konstrukt der Möglichen Welten zu experimentieren, und sei es als Metapher, die sich schon dank ihrer sinnlichen Anschaulichkeit für die Alltagsdiskurse der Medienpraxis eignet.

In diesem Sinne wird vorgeschlagen, die Metapher von den Möglichen Welten des Films durch die erwähnten sechs Annahmen zu elementaren ästhetischen Funktionen zu konkretisieren, sie also mit genauer bestimmten Eigenschaften zu verknüpfen. Die Funktion der Möglichen Kino-Welten erscheint damit als eng verbunden mit Differenzqualitäten des künstlerischen Ausdrucks, mit optimaler Informationsvermittlung, mit den dadurch bewirkten psychischen Regulierungsprozessen usw. Sie wird generell als integrativ betrachtet. Ohnehin werden den Möglichen Welten der Kunst zumindest implizit Eigenschaften zugesprochen, die sie als übergreifende Systeme, Superzeichen, komplexe Gebilde o. ä. charakterisieren.

Unter diesen Bedingungen erweisen sich die Möglichen Welten des Films dann auch nicht nur als begrenzte kleine Welten an sich, die ein fiktives, mehr oder weniger lebens-

---

die eine Hilfe bei der Interpretation von kontrafaktischem Denken in Philosophie, Geschichte u. a. bot.

ähnliches Geschehen abbilden und damit lediglich eine andere Version von Leben zeigen als jene, die der Zuschauer schon kennt. Vielmehr regulieren sie über ihre spezifischen Reizangebote die Spannungsverhältnisse zwischen Zuschauer und dessen oft sehr konfliktreichen und in sich widersprüchlichen Lebenswelt (vgl. Kreitler / Kreitler 1980). Sie wirken also mittelbar auf die realen Verhältnisse ein, indem sie den Zuschauer mit Kognitionen, Emotionen und nicht zuletzt Vorstellungen ausstatten, die sein Verhalten innerhalb der aktuellen Wirklichkeit optimieren helfen und sie im besten Falle für die kommenden Verhältnisse zukunftsfähiger machen. Von Niklas Luhmann (1986, 644) stammt eine verwandte Beobachtung, der zufolge die Kunst in der gesellschaftlichen Evolution „nicht selten Voraussignale [setzt], die rückblickend wie Prognosen gelesen werden können." Unter solchen Voraussetzungen können die Möglichen Welten des Films eine spezifische imaginative Funktion gewinnen, die in die Zukunft der Gesellschaft hineinwirkt.

## 2.4 Wegbereiter einer kognitiven Erforschung des Films

### 2.4.1 Bewusstheit von Strukturen als Voraussetzung ihrer Beschreibung

Obwohl mit der Etablierung des Informationsverarbeitungsansatzes in Ästhetik und Kunstwissenschaften theoretisch die Vorbedingung dafür gegeben war, dass sich zwischen der Psychologie, die sich dieses Modells schon länger bediente, und der Filmwissenschaft jene Brücke bauen ließe, die die erhoffte Zusammenführung der wissenschaftlichen Anstrengungen beider Disziplinen ermöglichen dürfte, erwies sich dieses Projekt als keineswegs so leicht realisierbar. Auf einen Schlag waren die Erkenntnisse beider Disziplinen nicht zusammenzuführen. Vielmehr schien es nötig, jeweils von beiden Seiten her vorsichtig Möglichkeiten zu eruieren, wo sich überhaupt erste konkrete Anknüpfungspunkte für eine interdisziplinäre Untersuchung ergeben könnten. Dabei ging es vor allem um die pragmatische Fragestellung, wo und wie sich Aussagen der Filmtheorie über Zusammenhänge von Gestaltung und Wirkung in psychologische Variablen verwandeln ließen. Mögliche Anknüpfungspunkte waren zwar auszumachen, tauchten aber eher sporadisch und weit verstreut voneinander auf.

Hier ist kein Platz, um über die Vielfalt entsprechender Aktivitäten Auskunft zu geben, zumal wichtige Ergebnisse einzelner Teiluntersuchungen später in einen eigenen Entwurf integriert werden. Stattdessen soll hier an zwei Konzepte erinnert werden, die hierzulande den Weg für eine transdisziplinäre Forschung in diesen Bereichen bereitet haben: die Kognitive Filmtheorie David Bordwells (1985; 1989) sowie die Kognitive Filmpsychologie von Peter Ohler ([1991] 1994). Zuvor jedoch einige Überlegungen allgemeinerer Art, die neben dem epistemologischen auch dem historischen Verständnis dieser Arbeiten dienen mögen. Die Entwicklung beider Ansätze war ja eng verbunden mit einer bestimmten Ent-

wicklungsetappe der Psychologie, in der die Untersuchung kognitiver Prozesse dominierte und sich Konzepte zur Chunk- bzw. kognitiven Schema-Bildung durchsetzten.

Die Annahme von „Chunks" wurde von George Miller (1956) in die Gedächtnispsychologie eingeführt. *Chunks* sind „Wissenseinheiten […], die sich vermutlich als Folge vielfältiger Erfahrungen mit einem Sachverhalt ausbilden. Man kann sich darunter ›Verdichtungen‹ von vorher separaten Wissenselementen vorstellen, die zu einem komplexen Element, einer als *Chunk* bezeichneten Einheit zusammengefasst werden", schreibt Kluwe (1988, 380; Hervorh. i. O.). George Mandler (1986, 122) sagt über Wissens-Chunks, dass sie „als einzelne Einheiten fungieren, als Einheiten gespeichert und abgerufen werden, und viele von ihnen können selbst Element oder Merkmal einer größeren kognitiven Struktur werden." Die Informationsaufnahme wird dabei als Vorgang gesehen, der einen gewissen Ordnungsgewinn anstrebt, welcher wiederum die Voraussetzung für die nächste Etappe von Informationsaufnahme bildet. Sind separate Items „einmal in Chunks zusammengeführt, die wenig Bewusstseinskapazität erfordern, können neue Erkenntnisstrukturen erworben werden" (G. Mandler 1986, 128). In Anbetracht einer limitierten Kanalkapazität des Rezipienten schafft die Komprimierung von Reizmaterial gleichsam unerwartete Freiräume für den Zufluss neuer Informationen, ein Vorgang, der für ästhetische Kommunikations- bzw. Erzählprozesse offenbar eine wichtige Rolle spielt.

Der *Schema*-Begriff geht auf Überlegungen von Bartlett ([1932] 1961) zurück, der im Rahmen seiner Gedächtnistheorie definierte: „Unter ›Schema‹ verstehen wir eine aktive Organisation von vergangenen Reaktionen oder vergangenen Erfahrungen, von welcher wir annehmen, dass sie in jedem gut angepassten Organismus wirksam ist. Schon bei der kleinsten Ordnung oder Regelmäßigkeit des Verhaltens ist eine bestimmte Reaktion nur möglich, weil sie zu anderen ähnlichen in Beziehung steht. Die Reaktionen sind seriell organisiert, wirken jedoch nicht einfach als individuelle Glieder, eines nach dem andern, sondern als eine einheitliche Masse. Dieses Bestimmtwerden durch Schemata stellt die grundlegende Weise dar, in der wir durch zurückliegende Reaktionen und Erfahrungen beeinflusst werden" (1961, 201).

Seit den 1970er Jahren hat das Schema-Konstrukt stark an Bedeutung gewonnen und eine ganze Gruppe von Theorieansätzen hervorgebracht.

So definiert David Rumelhart: „According to schema theories, all knowledge is packaged into units. These units are the schemata. Embedded in these packets of knowledge is, in addition to the knowledge itself, information about how this knowledge is to be used. A schema, then, is a data structure for representing the generic concepts stored in memory. There are schemata representing our knowledge about all concepts: those underlying objects, situations, events, sequences of events, actions and sequences of actions" (1980, 34).

Für die psychologische Interpretation filmischer Rezeptionsvorgänge erwiesen sich sowohl das Konzept von Chunking als auch das von Schema-Bildung als sehr geeignet. Denn bei der Suche nach konkreten Ansatzpunkten einer interdisziplinären Untersuchung ging es nicht um die Auffindung von psychologischen Variablen schlechthin, sondern um die Bestimmung solcher, die sich anhand des filmischen Materials auch leicht und zuverlässig

beschreiben ließen. In diesem Zusammenhang war wichtig, ob bzw. in welchem Grade die erfassten Reizangebote zu *bewusster Erfahrung* führen.

George Mandler (1986, 118) hat im Rahmen seiner kognitiven Schematheorie nicht von ungefähr das Konzept von A. Marcel (1983) diskutiert, der das Problem der Bewusstheit für den allgemeinen Wahrnehmungsprozess aufwarf und die Auffassung vertrat, dass externe Strukturen dabei nicht einfach direkt bewusst *werden* können, sondern dass in der Bewusstheit ein konstruktiver Prozess gesehen werden müsse, bei dem die phänomenale Erfahrung eine neue Konstruktion ist, zu der zwei oder mehr aktivierte Schemata beigetragen hätten. Mandler (1986, 119) stimmt Marcel (1983b) darin zu, dass „das, was uns bewusst ist, strukturelle Beschreibungen sind". Das heißt, wir könnten uns nur Erfahrungen bewusst machen, die aus aktivierten Schemata konstruiert werden und dadurch fixierbar und phänomenal unmittelbar zugänglich werden, ohne dass man sich dabei den Prozess der Aktivierung oder die Konstituenten der Schemata bewusst machen müsse.

Die Initiierung einer transdisziplinären Forschung von Filmwissenschaft und Psychologie ist mithin darauf angewiesen, dass strukturelle Beschreibungen von Wirkmomenten ästhetischer Prozesse gegeben werden können, die dafür allerdings einen entsprechenden Bewusstheitsgrad erreicht haben müssten.

### 2.4.2 David Bordwells Cognitive Film Theory

Im Bereich der Filmwissenschaft boten sich dafür am ehesten solche Phänomene an, die durch bisherige Forschungen bereits als Strukturbeziehungen markiert worden waren. Im Falle der *Cognitive Film Theory* David Bordwells handelte es sich dabei vornehmlich um bestimmte narrative Strukturen relativ stabiler Art, die schon durch die Formale Schule der russischen Literaturwissenschaft eine typologische Darstellung erfahren hatten und sowohl im literarischen Werk wie dem Film nachweisbar waren. Nicht ohne Grund bekennen sich Bordwell und seine Mitstreiterin Kristin Thompson zu einer entsprechenden Traditionslinie, die sie als „Neoformalismus" bezeichnen.

Thompson (1988, 29) schreibt: „Neoformalism posits that viewers are active – that they perform operations. Contrary to psychoanalytic criticism, I assume that filmviewing is composed mostly of nonconscious, preconscious, and conscious activities. Indeed, we may define the viewer as a hypothetical entity who respondes actively to cues within the film on the basis of automatical perceptual processes and on the basis of experience. Since historical contexts make the protocols of these responses inter-subjective, we may analyze films without resorting to subjectivity. David Bordwell has argued that recent Constructivist theories of psychological activity offer the most viable model of spectatorship for an approach derived from Russian Formalism. (Constructivist theories have been the dominant view in cognitive and perceptual psychology since the 1960s.) In such a theory, perceiving and thinking are active, goal-oriented processes. According to Bordwell, ›The organism constructs a perceptual judgement on the basis of nonconscious inferences‹" (1985, 31).

In seinem wegweisenden Buch „Narration in the Fiction Film" (1985) analysierte Bordwell Wahrnehmungs- und Kognitionsaspekte der Filmrezeption unter der Prämisse, dass der zentrale Prozess, der die Verstehensleistungen des Zuschauers von Spielfilmen bestimmt, durch die Narration gegeben ist. Er definiert: „In the fiction film, *narration is the process whereby the film's syuzhet and style interact in the course of cueing and channelling the spectator's constructions of the fabula*" (1985, 53; Hervorh. i. O.).

Der Terminus „*syuzhet*", der vom Russischen Formalismus übernommen wurde und von Bordwell mit „*plot*" übersetzt wird, steht für die dramaturgischen Prozesse des Films. „*Style*" bezeichnet den systematischen Gebrauch, den der Film von den kinematographischen Gestaltungsmitteln (*devices*) macht (50). Erst die dynamische Wechselbeziehung zwischen zwei Systemen, dem „*syuzhet*" und „*style*" führe zur Konstruktion der „*fabula*" als dem Resultat eines mentalen Prozesses. Bordwell erklärt, dass es falsch wäre, die *fabula* bzw. *story* als ein vorfilmisches Ereignis anzusehen. Nach Tynianov könne die *fabula* nur erraten, nicht aber als Gegebenheit betrachtet werden (49f.). Bordwell nennt die *fabula* „a pattern which perceivers of narratives create through assumptions and inferences" (49).

Das Konzept Bordwells bringt eine Reihe wichtiger rezeptionsästhetischer Erkenntnisse zum Ausdruck, von denen hier nur drei hervorgehoben werden können, die bereits in der Definition aufscheinen:

(1) Dass entscheidende Momente der filmischen Erzählung nicht als Gegebenheiten anzusehen sind, sondern sich erst über einen aktiven mentalen Konstruktionsprozess beim Rezipienten formieren.

(2) Dass die dramaturgisch definierte Struktur des Sujets damit nicht allein für die Erzählung verantwortlich ist, sondern erst in Wechselwirkung mit anderen Momenten filmischer Reizangebote aus dem System des *style*, die ebenfalls wahrgenommen werden, wenngleich jedoch eher als *cues* d. h. im Rahmen einer sekundären Hinweis- oder Ergänzungsfunktion.

(3) Dass die mentalen Aktivitäten des Zuschauers als kognitive Prozesse interpretiert werden können, indem sie zur Bildung von Hypothesen und Schlussfolgerungen führen, die die Erzählung realisieren helfen.

Die Vorzüge dieses Modellansatzes sind unumstritten. Nirgendwo hat es vorher eine wissenschaftliche Darstellung zum filmischen Erzählen gegeben, die so stark auf aktive mentale Prozesse rekurrierte, dabei über die Einbeziehung des *style* Zugang zu den mimetischen Ausdrucksformen des Mediums suchte und schließlich über den Rekurs auf die Kognition dafür sorgte, dass sich filmwissenschaftliche und psychologische Erkenntnisse enger zusammenrücken ließen, um einer interdisziplinären Forschung den Weg zu bereiten.

Bordwells theoretische Überlegungen standen seinerzeit im Einklang mit den Grundpositionen einer konstruktivistischen Theorie psychologischer Aktivitäten, die die kognitiven Prozesse vor allem als solche oberhalb der Bewusstheitsschwelle deutete, wie der wissenschaftliche Diskurs generell durch die Tendenz bestimmt war, Kognition an die Eigenschaft der Bewusstheit zu binden. Bevorzugt wurden Untersuchungsobjekte, die der Bewusstheitspflicht genügten. Die signifikante Kausalkette von Ereignissen, die die Konstruktion des „*syuzhets*" oder „*plots*" bestimmte, gehörte damit zu jenem von der Psychologie

favorisierten Material, das nach Mandler (1986, 119) „phänomenal unmittelbar zugänglich ist und das keines Erinnerns bedarf." Dies erlaubte dem Autor zudem, mit dem Format der *canonical story* ein charakteristisches Gestaltungsverfahren der nationalen Filmproduktion der USA beschreibbar und erklärbar zu machen, das auf Verstehensprozesse des Zuschauers ausgerichtet war (vgl. Buckland 2002, 170).

Inzwischen gestattet es der Materialstand der Forschung, innerhalb der kognitiven Film-Beschreibung stärker zu differenzieren und damit auch Erlebnisgehalte unterhalb der Bewusstheitsschwelle zu erfassen, und dies mit Konsequenzen für die Objektivierung von Erzählstrukturen.

### 2.4.3 Peter Ohlers Kognitive Filmpsychologie

Peter Ohler suchte das erweiterte Narrationskonzept Bordwells, das von diesem bereits 1989 explizit auf Grundgedanken der Kognitiven Psychologie bezogen worden war, in einen umfassenderen medienpsychologischen Rahmen zu stellen, indem er ein kognitives Prozessmodell der Filmverarbeitung durch den Zuschauer entwarf. In einem ersten Arbeitsschritt führte er Schemata als Strukturen ein, um diese dann in einem zweiten Schritt in ihrer Funktion in der Informationsverarbeitung zu charakterisieren. Rumelhart folgend notiert er: „Schemata ganz allgemein bestehen aus (generischen) Datenstrukturen, die vielschichtige Objekte, Situationen und Ereignisse als abstrakte Informationen in einheitlicher Form repräsentieren. […] Schemata bringen ›Wissensatome‹ in einen kohärenten Zusammenhang und repräsentieren sie in einem einheitlichen Informationsformat" (1994, 142; auch 1990a, 100).

Um die Vorgänge des Filmerlebens zu klären, nahm Ohler Überlegungen zur Konstruktion von Prozessmodellen der Informationsverarbeitung auf, die bei der Untersuchung von Satz- und Textverstehen sprachlicher Kommunikation von van Dijk & Kintsch (1983) entwickelt worden waren. Den Begriff des *Situationsmodells* für die Filmpsychologie modifizierend, skizzierte er den Verarbeitungsprozess mit den Worten:

„Filmische Information gelangt zunächst in konzeptuell unverarbeiteter sensorischer Form bei der Enkodierung in modalspezifische sensorische Kurzspeicher und wird dort repräsentiert. Die Information kann dann in einer zentralen Verarbeitungsinstanz (dem zentralen Prozessor) aufgenommen werden […]. Dieser zentrale Prozessor hat eine *begrenzte Verarbeitungskapazität*, es kann also immer nur eine begrenzte Informationsmenge zu einem gegebenen Zeitpunkt bzw. in einem bestimmten Zeitraum verarbeitet werden. Die folgende Stufe in der Informationsverarbeitung ist die kognitive Instanz, in der die *aktuale mentale Repräsentation* der filmischen Information geleistet wird. Diese hat in meinem Ansatz den Namen *Situationsmodell* (vgl. van Dijk / Kintsch, 1983). Wird als Stimulusinformation ein konventioneller narrativer Film dargeboten, so kann man davon ausgehen, dass der momentane Zustand der filmisch präsentierten Geschichte und ihre Entwicklung bis zu diesem Zeitpunkt, zumindest in ihren handlungstragenden Zügen, *mental als Situationsmodell repräsentiert* ist" (Ohler 1994, 32ff.; Hervorh. i. O.; auch 1990a, 80f.).

Im Rahmen des Datenabgleichs würden im Bewusstsein des Zuschauers unterschiedliche Wissensbestände wirksam gemacht, die der Autor als „generelles Weltwissen", „narratives Wissen" und „Wissen um filmische Darbietungsformen" kategorisiert (33f.). Michael Waldmanns (1988) Ansatz einer „multiplen Schematheorie" folgend, könne man etwa von einer „*prozeduralen Vernetzheit* von narrativem Wissen und Weltwissen *im Prozess der Informationsverarbeitung* von Filmen ausgehen" (145; Hervorh. i. O.).

Die Vorgänge von Schemabildung und -nutzung innerhalb der menschlichen Informationsverarbeitung sind nicht als deterministische Prozesse mechanischer Art, sondern als Wahrscheinlichkeitsprozesse zu interpretieren, die im Zusammenhang mit Erwartungshaltungen und Antizipationen entstehen und funktionieren. Das Wissen des Menschen um externe Zusammenhänge setzt sich dabei zunächst in eine innere Tätigkeit um, welche zu einem Erwartungsmuster statistischer Art führt, das stets in gewisser Weise flexibel und generisch ist, insofern es sich auf variable Wahrscheinlichkeitswerte im Rahmen eines Feldes von Möglichkeiten bezieht. Dies macht das kognitive Schema tauglich für eine Anpassung des Menschen an eine künftige Welt, die anders als die bisher erlebte ist. Ohler charakterisiert die Aktivierung der Schemata im Verarbeitungsprozess als einen automatischen Prozess unter den Bedingungen eines solchen Wahrscheinlichkeitsfeldes.[16]

Sein allgemeines Prozessmodell der Filmverarbeitung hat Ohler noch spezifiziert, indem er sich an die psychologische Bedeutungstheorie von George Lakoff (1987) und Mark Johnson (1987) hielt, die einem Konzept von Erfahrungsrealismus folgen. Nach dem Verständnis dieser Denkrichtung kommt Bedeutung nicht qua Referenz zu einer objektiven Welt zustande, sondern aufgrund der Natur und körperlichen Erfahrung von menschlichen Subjekten, die in einer objektiven Welt leben und die Prozesse von Bedeutungsbildung permanent mediatisieren. Die Theorie der metaphorischen Projektion und Extension, die den Kern des Ansatzes von Lakoff und Johnson ausmacht, besagt, dass so genannte kinästhetische Image-Schemata, die die Erfahrung präkonzeptuell organisieren, auch die konzeptuellen Prozesse und Strukturen bestimmen. Für die Untersuchung von Film, der mit dem Zuschauer über Zeige- und Wahrnehmungsprozesse kommuniziert, hat eine fundamentale Bezugnahme auf die präkonzeptuelle Organisation von Erfahrung etwas Einladendes und Zukunftsträchtiges. Es gehört zu den Verdiensten von Ohlers Arbeit,

16 „Schemata werden im Verarbeitungsprozess (in unmetaphorischer Redeweise) *automatisch aktiviert* und *organisieren die aufgenommene Information*. Die Instantiierung des Schemas, d. h. die sukzessive Belegung der Variablenstellen im Schema mit konstanten Werten nach Maßgabe der enkodierten Information, ist im Schemaansatz die Grundlage dieses Organisationsprozesses. Rumelhart und Ortony (1977) haben zur Modellierung dieser sukzessiven Belegungsoperation den Begriff des *Variablenconstraints* eingeführt. Die Variablenstellen eines Schemas („Slots" im Sinne von Minsky, 1985) lassen sich als eine *statistische Verteilung möglicher Werte* beschreiben. Encodierte Informationen passen umso besser in die Variablenstelle des Schemas, je geringer ihr Abstand vom Modalwert der statistischen Verteilung ist. Wird keine Information über die Variablenstelle geliefert, so wird das Schema an dieser Stelle mit dem Modalwert („Default value" bzw. Voreinstellungswert im Sinne von Minsky, 1985) instantiiert" (Ohler 1994, 143; Hervorh. i. O.).

die kinästhetischen Image-Schemata nach Johnson und Lakoff für künftige Forschungen sorgsam aufbereitet zu haben. Seitens der Filmtheorie liegen allerdings bisher keine Formalisierungsversuche für Regularitäten aus Dramaturgie und Gestaltungslehre vor, um an die Liste solcher Ausarbeitungen (vgl. Ohler 1994, 114) einen direkten Anschluss herzustellen, der zu empirischen Untersuchung führen könnte. Eine Erschwernis für die Herstellung derart kompatibler Modellansätze aus der Filmwissenschaft dürfte nicht zuletzt darin liegen, dass auch die kinästhetischen Image-Schemata eine Konzeptualisierung verlangen, die sie bewusstheitspflichtig werden lässt.

## 2.5 Wege zur Differenzierung und Erweiterung des kognitiven Modells

Wie Erfahrungen bei der Analyse künstlerischer Strukturen und ästhetischer Funktionen von Filmen zeigen, kommen dabei keineswegs nur *bewusst* rezipierte Reizangebote zum Tragen, sondern auch solche, die der Zuschauer eher *vorbewusst* oder *unbewusst* aufnimmt. Diese Strukturen und Prozesse werden von Bordwell und Ohler zwar benannt und hermeneutisch interpretiert, um sie auch empirisch fassbar zu machen, bedarf es weiterer Ausarbeitungen. Meine nachfolgenden Überlegungen setzen hier ein. Sie knüpfen an die beiden Modellansätze an, suchen sie aber zu differenzieren und weiterzuentwickeln, um bei der kognitiven Analyse des Films Erlebnisgehalte stärker berücksichtigen zu können, die unterhalb (oder weit oberhalb) der Bewusstheitsschwelle liegen.

Vereinfacht gesagt geht es dabei zunächst darum, das generelle Verständnis für kognitive Schema-Bildung zwar beizubehalten, dem Schema-Begriff aber seinen monolithischen Charakter zu nehmen, d. h., die Funktionsweisen kognitiver Schemata nicht als solche einheitlicher Art aufzufassen. Hans und Shulamith Kreitler haben in ihrer „Psychologie der Kunst" die These formuliert: „Der Vorteil der *Informationstheorie* besteht in der von ihr gebotenen Möglichkeit, ästhetische Reaktionen nicht nur mit gewissen Reizen des Kunstwerks – was auch ohne diese Theorie möglich wäre –, sondern auch mit den Abläufen und den dynamischen Entwicklungen im Kunstwerk zu korrelieren" (Kreitler / Kreitler 1980, 26; Hervorh. i. O.). In meinem Ansatz geht es ganz in diesem Sinne darum, wichtige Abläufe und dynamische Entwicklungen innerhalb der Filmrezeption über Abfolgen unterschiedlicher Phasen kognitiver Prozesse genauer zu beschreiben und so an eine empirische psychologische Untersuchung heranzuführen. Dies indem innerhalb der kognitiven Invariantenbildung bzw. Schemabildung eine elementare Differenzierung vorgenommen wird, die zu einem dreistufigen Deskriptionsansatz führt, welcher dann auch für Erzählstrukturen genutzt werden kann.

Dergleichen geschieht freilich im Kontext eines weitaus breiter angelegten Arbeitsfeldes. Denn in den letzten drei Jahrzehnten hat sich der Zugriff der Psychologie auf psychische Funktionen jenseits der Kognition stark ausgeweitet, und die Filmwissenschaft ist ihr gelegentlich dabei gefolgt. Sie hat den kognitiven Ansatz gleichsam als Trojanisches

Pferd genutzt, um in die Erlebensprozesse der Zuschauer einzudringen. Ähnlich wie die Leute des Odysseus aus der Sage haben ihre Vertreter den Rumpf des Pferdes verlassen, wenngleich in der friedlichen Absicht, sich in den psychischen Bereichen von Emotionen und Vorstellungen umzusehen. Solche Expeditionen sind sicher bereits interessant und aufschlussreich, wenn sie intuitiv und ohne die Intention erfolgen, den Königsweg der experimentellen Forschung zu beschreiten. Nichtsdestoweniger scheint es geraten, die filmischen Wirkmomente auch im Hinblick auf affizierte *Emotionen* und *Vorstellungen* möglichst zuverlässig zu bestimmen und dabei nach Beschreibungen und Modellen zu suchen, die miteinander kompatibel sind, sodass sie einer holistischen Darstellung der Filmwirkungen entgegenkommen. Im Buch wird dergleichen angestrebt.

Ausgangspunkt für eine Untersuchung, die mit der Konstruktion von Werkmodellen zur Kognition einsetzt, ist dabei stets das komplexe und differenzierte Reizangebot des konkreten Films in seinem Rezeptionsprozess, wenn man so will, die mentale Aneignung einer artifiziellen Möglichen Welt in ihrer Gesamtheit. Aufgrund von Beobachtungen des filmischen Geschehens, das den Zuschauer von der Leinwand aus erreicht, werden von ihm Annahmen über strukturierte Reizkonfigurationen getroffen, denen sich jeweils Wirkungsweisen im Bereich der unterschiedlichen psychischen Funktionen zuordnen lassen.

Die Reihenfolge bei der Darstellung der Teilaspekte ist an das Kategorien-System der Filmwissenschaft angepasst, erlaubt doch dessen Ausrichtung der Werkanalyse, zielstrebig den zentralen Prozessen von Bedeutungsbildung und Sinnvermittlung des Films nachzugehen. Die Untersuchung hält sich dabei zunächst an die dramaturgischen Kategorien, um hernach zu jenen der medientechnischen Gestaltungsverfahren überzugehen. Es geht im Folgenden darum, im Rahmen von Teilstudien zu einzelnen filmkünstlerischen Aspekten Formphänomene aufzufinden, die als Wirkmomente im Sinne von „*psychologischen Variablen*" angesehen werden können, also als veränderliche Beobachtungsgrößen aus dem Bereich des menschlichen Erlebens, Verhaltens und Handelns. Jede Variable hat mindestens zwei, in der Regel aber viele Ausprägungen (vgl. Hussy et al. 2010, 37).

Um Hypothesen – in unserem Falle zu Filmwirkungen – prüfen zu können, „müssen diese Variablen der Beobachtung und Erfassung zugänglich gemacht werden, d. h., sie müssen operationalisiert werden. Dies geschieht dadurch, dass ihnen auf der Basis des vorliegenden Hintergrundwissens empirische Sachverhalte (d. h. konkret mess- bzw. beobachtbare Größen) zugeordnet werden" (38). In den Kapiteln dieses Buches wird im Grunde unentwegt nach filmischen Strukturangeboten auf verschiedensten Gestaltungsebenen gefahndet, die zu veränderlichen Beobachtungsgrößen im Zuschauererleben führen können, z. B. aufgrund unterschiedlicher Erzählweisen, Konfliktangebote, Filmschlüsse, Kamerahandlungen, Montageformen oder Stilmerkmale eines Werks. Diese empirischen Sachverhalte kommen jeweils in separaten Teiluntersuchungen zur Darstellung, wobei zunächst versucht wird, möglichst *einfache* und *direkt beobachtbare konkrete Variablen* zu fokussieren.

# Kognitionspsychologische Beschreibung filmischer Strukturen: Das PKS-Modell

3

„Die Wirkung eines Kunstwerkes beruht darauf, dass in ihm gleichzeitig ein zwiespältiger Prozess abläuft: das ungestüme progressive Emporstreben auf höhere Stufen des Bewusstseins und zugleich das Eindringen (über die formale Struktur) in allertiefste Schichten sinnlichen Denkens. Das polarisierende Aufspalten dieser beiden Linien schafft jene wunderbare Spannung in der Einheit von Form und Inhalt, durch die sich echte Kunstwerke auszeichnen."

Sergej M. Eisenstein, Filmregisseur, 1935*

## 3.1 Die kognitiven Wirkmomente des Films im PKS-Modell

Eine bekannte Filmsequenz aus Michelangelo Antonionis BLOW UP (1966) zeigt einen jungen Photographen, der während seiner Aufnahmen in einem Park zufällig Schnappschüsse von einem Paar mittleren Alters macht. Nachdem er den Film zu Hause entwickelt hat, wird er gewahr, dass die Frau auf einigen der Fotos ihren Blick in auffälliger Weise auf einen Ort außerhalb des Bildes lenkt, und er beginnt sich dafür zu interessieren, warum sie dies tut, hatte sie sich doch nach dem Shooting bei ihm um die Herausgabe des belichteten Films bemüht. Er rekonstruiert zunächst anhand der Fotos den Ausgangspunkt und die Richtung ihrer Blicke, wobei seine Aufmerksamkeit auf ein Gebüsch gelenkt wird. Die Nachforschung macht längere Bemühungen nötig, die eine mehrfache Selektion und Vergrößerung von zunächst nicht besonders aussagekräftigen Aufnahmen einschließen. Der junge Mann heftet die Fotos in seinem Studio nebeneinander an die Wand, um die Bilderreihe nach sachdienlichen Hinweisen abzusuchen. Im Geäst des Buschwerks entdeckt er schließlich eine dunkle Stelle, die wie ein Fremdkörper anmutet. Sein wachsendes Interesse führt ihn abermals in die Dunkelkammer zurück, und dank einer weiteren Vergrößerung zeichnen sich hinter dem Laub die Umrisse eines Gegenstandes ab, der an einen Revolver erinnert. Obwohl dessen Konturen auf den körnigen Fotos unscharf erscheinen, tritt doch die unverwechselbare Form der Schusswaffe hervor. Der Lauf des Revolvers war offenbar auf den Partner der Frau gerichtet, was die Vermutung zulässt, dass vor der Kamera des arglosen Photographen ein geheimer Akt von Bedrohung stattgefunden hatte. Weitere

© Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2020

P. Wuss, *Künstlerische Verfahren des Films aus psychologischer Sicht*, Film, Fernsehen, Medienkultur, https://doi.org/10.1007/978-3-658-32052-2_3

Nachforschungen im Bildmaterial fördern zutage, dass vom Objektiv ein unweit des Gebüschs auf dem Rasen liegender länglicher Gegenstand erfasst wurde, der wie der Körper des in einen grauen Anzug gekleideten Begleiters der Frau aussieht. Der Photograph hält es nun für wahrscheinlich, dass er unwissentlich Zeuge einer Mordtat wurde, und er teilt dies am Telefon einem Vertrauten aufgeregt mit.

Antonioni stellt hier den zielgerichteten Wahrnehmungs- und Erkenntnisprozess des Filmhelden auf eine Weise dar, dass der Zuschauer ihn nicht nur inhaltlich mitvollziehen kann, sondern zugleich Einblick in dessen wechselnde Phasen gewinnt, die einem je unterschiedlichen Verlaufsschema folgen. Besonders ausgiebig wird jene frühe Phase gezeigt, in welcher der Held intuitiv die vergrößerten Aufnahmen an die Wand pinnt und immer wieder aufmerksam durchmustert. Was er bei der Durchsicht der Fotos erkundet, erreicht auch die Wahrnehmung des Zuschauers, und zwar in einer Abfolge begrenzter Bild-Eindrücke, die sich wenig unterscheiden. Für eine psychologische Beschreibung des Filmerlebens ist dies von Interesse.

Denn noch bevor es eine eigenständige Psychologie gab, hat die Wissenschaft Beobachtungen notiert, die die Sammlung von Eindrücken und das Zustandekommen von Wahrnehmungen generell an eine solche Verlaufsstruktur band. G. W. Leibniz etwa hat in seinen „Neuen Abhandlungen über den menschlichen Verstand“ ([1765] 1926) von den „kleinen Perzeptionen“ (10) gesprochen, jenen „unmerklichen Perzeptionen“ (13), die in größeren Mengen vorkämen und „nicht von Apperzeption und Reflexion begleitet“ seien, jedoch „von größerer Wirksamkeit, als man denken mag“. Aus ihnen, „welche zu schwach sind, um bemerkt zu werden“, entstünden dann stufenweise die „merklichen Perzeptionen“ (14). Einen derartigen gestuften Übergang zwischen der Wiederholung und Häufung unmerklicher, kleiner Reizangebote zu einer Reizkonfiguration, die sogleich vom Beschauer erfasst werden kann und dann sogar einen ganzen Komplex von Überlegungen zur Folge hat, bildet die Filmsequenz ab. Sie zelebriert damit einen Prozess, den die neuere Psychologie der Kognition zurechnet, und sie macht diesen in seinem prozeduralen Aufbau studierbar. Wenn im Folgenden Überlegungen entwickelt werden, wie sich Werkmodelle zur Beschreibung psychologischer Wirkmomente des Films konstruieren lassen, so kann man sich daran leicht den wechselnden Charakter kognitiver Wirkungsweisen veranschaulichen.

Der Begriff „Kognition“, der sich vom Lateinischen *cognoscere* bzw. Griechischen *gignoskein* (zu wissen oder wahrzunehmen) ableitet, wird in der Psychologie bereits seit Ende des 19. Jahrhunderts zur Bezeichnung der Basiselemente des Bewusstseins und ihrer Kombinationen verwendet. In den 1980er Jahren definierten Mandl und Huber (1983b, 3f.): „Die Bedeutung des Wortes ›Kognition‹ umfasst Phänomene der Informationsverarbeitung wie Prozesse des Aufmerkens, des Lernens, des Speicherns, des Erinnerns, des Abstrahierens und des Problemlösens. Mit ›Kognition‹ wird also weit mehr begrifflich erfasst als Wissen. Kognitive Prozesse sind in unterschiedlichem Ausmaß an allen psychischen Aktivitäten beteiligt. In Modellen der menschlichen Informationsverarbeitung werden verschiedene kognitive Teilprozesse postuliert, wobei Wahrnehmung, Vorstellung, Erinnerung, Denken und Sprechen im Kontext des Handelns zentrale Komponenten sind.“

Seinerzeit schien es darum naheliegend, innerhalb der Filmrezeption ebenfalls kognitive Prozesse aufzuspüren und diese über Modelle zu beschreiben, um den analytisch schwer zugänglichen Erlebnisvorgang näherungsweise zu erfassen.

In einem Einführungsbuch von John R. Anderson stand zu lesen: „In der Kognitiven Psychologie herrscht bis heute der Informationsverarbeitungsansatz vor, mit dem kognitive Prozesse in eine Abfolge geordneter Phasen zerlegt werden. Jede Phase spiegelt einen wichtigen Schritt in der Verarbeitung kognitiver Informationen wider" (1988, 15). Dass die Kognitionspsychologie den *phasischen Charakter der kognitiven Prozesse* betont, schien einen günstigen Ansatzpunkt für eine differenzierte Darstellung filmischen Reizmaterials zu bieten, waren doch an den Phasenübergängen jeweils signifikante qualitative Veränderungen innerhalb der Erlebensprozesse zu vermuten, die empirisch untersucht werden konnten. Diese stellten in Aussicht, konkrete Reizkonfigurationen respektive Strukturzusammenhänge des Films in ihrem jeweils unterschiedlichen Verarbeitungsgrad durch das menschliche Bewusstsein erfassbar zu machen und ihnen einen variablen kognitiven Status zuzuweisen, der dann wiederum Rückschlüsse auf spezifische Funktionsweisen, d. h. ästhetische Wirkmomente innerhalb der Rezeption zuließ.

Die Kognitive Psychologie hat im Laufe der letzten Jahrzehnte eine Reihe unterschiedlicher Arbeitsschwerpunkte betont, und dabei eine eigene Lernpsychologie, Wissenspsychologie u. a. hervorgebracht. Doch obwohl sich Hinweise dafür ergaben, dass es produktiv wäre, im Rezeptionsprozess des Films nach ähnlichen Phasenunterschieden zu suchen, wie sie dort markiert waren, ist bisher kein einheitliches psychologisches Konzept entstanden, das unmittelbar für die Filmuntersuchung übernehmbar wäre. An entscheidenden Punkten tun sich vielmehr Lücken auf.

Dass die Handhabung des Kognitionsmodells sich als problematischer erwies als zunächst veranschlagt, wird schon daraus ersichtlich, dass Inhalt und Umfang des Kognitionsbegriffs inzwischen eine beträchtliche Erweiterung erfahren haben. Hier soll der Begriff „kognitiv" vor allem in zwei Bedeutungen zur Verwendung kommen. Die phänomendeskriptive Variante „benennt als kognitiv die subjektive, erlebnismäßige Seite mentalen Geschehens. […] Die zweite Bedeutung ist funktionell und bezeichnet als kognitiv solche Prozesse, die es mit der Aufnahme, der Verarbeitung, der Speicherung und der Verwertung von Information zu tun haben" (Neumann / Prinz 1987, 195). Neuerdings sind noch andere – mitunter stark voneinander abweichende – Bedeutungsvarianten in Gebrauch.[17]

17 „In der heutigen Zeit hat das Wort ›Kognition‹ wenigstens drei verschiedene, mit der älteren Bedeutung kaum mehr verwandte, Konnotationen. Erstens bezieht sich ›Kognition‹ auf eine ›spezifische Sammlung von Themenbereichen‹, das heißt, auf beobachtbare oder theoretisch angenommene Phänomene, die in einem bestimmten Bereich der Psychologie (der Kognitionspsychologie) erforscht und diskutiert werden. Zweitens bezieht sich das Wort auf den Versuch, intelligentes menschliches Verhalten mithilfe eines kognitiven Systems, das zwischen Umweltinput und Verhalten vermittelt, zu erklären und zu verstehen. Diese zweite Bedeutung von ›Kognition‹ verweist auf einen Satz theoretischer Annahmen, der die Vorgänge innerhalb des kognitiven Systems abbildet. Drittens versteht man unter ›Kognition‹ einen bestimmten methodischen Ansatz zur Erforschung menschlichen Verhaltens" (Frensch 2006, 19).

Von besonderer Bedeutung für die Forschungen zum Film ist die Entscheidung, wie weit das Verständnis von Kognition zu fassen sei. Ein Kognitionsverständnis, das einen sehr umfassenden Zugriff auf diverse mentale Prozesse, darunter solche der Wahrnehmung unterhalb der Bewusstheitsschwelle zulässt, macht es meist schwierig, manche Wirkmomente zu objektivieren. Erfahrungsgemäß erweisen sich für eine Beschreibung vor allem die Resultate bewusster Herstellung neuer Zusammenhänge im Sinne von gewonnener Einsicht als geeignet, kaum jedoch unbewusst erlebte. Dies leitet zu der Frage hin, ob Kognition nicht überhaupt an die Bedingung von Bewusstheit zu binden sei, eine Problematik, die von prominenten Psychologen kontrovers diskutiert wurde. Es liegt nicht in der Kompetenz der Filmwissenschaft zu beurteilen, welche Sichtweise für die Entwicklung der Psychologie die zutreffendste bzw. produktivste ist. Geteilt werden kann aber die Ansicht von Norbert Bischof (1989, 195), der unter dem Begriff der Kognition jeden Prozess subsumiert, „der potenziell ›wahre‹ Abbildungen von Umweltmerkmalen liefert."

Für die Analyse der Filmrezeption ist die Antwort auf die Frage, ob Kognition an eine „Bewusstheitspflicht" gebunden werden muss, oder aber Prozesse unterhalb der Bewusstheitsschwelle ebenfalls einschließt, insofern von höchst praktischer Bedeutung, als es dringend notwendig scheint, neben bewussten auch vorbewusste und unbewusste Erlebnisgehalte, die durch das filmische Reizangebot vermittelt werden, als ebenbürtige Wirkungsfaktoren zu berücksichtigen. In diesem Zusammenhang wäre es durchaus produktiv, die unterschiedlichen Erlebnisgehalte im Rahmen des gleichen Modells darzustellen; der Wert einer kognitiven Modellierung schien ja gerade darin zu liegen, dass sie – rein theoretisch – dergleichen möglich macht.

Angesichts dessen, dass es der gegenwärtige Stand der Forschung nicht gestattet, wichtige filmwissenschaftliche Beobachtungen zu potenziellen phasischen Veränderungen bei der Informationsverarbeitung im Rezeptionsprozess durch empirische Untersuchungen abzusichern und selbst zentrale Definitionsprobleme wie das eben benannte noch ungeklärt sind, scheint es geraten, sich bei der Approximation der Erkenntnisprozesse einstweilen an abstrakteren Vorstellungen zu orientieren, wie sie seitens der Epistemologie zur Darstellungen differenzierter Erkenntnisprozesse entwickelt wurden und zum Konzept *kognitiver Invariantenbildung* führten.[18]

Der Philosoph Georg Klaus bezieht den Begriff der Invariante auf den Erkenntnisprozess selbst, wenn er hierzu schreibt: „Die unmittelbare Aufgabe unseres Erkenntnisapparates besteht in der Bildung von Invarianten, und zwar von *Invarianten der Wahrnehmung, des Denkens und der Motive.* Es gibt also auf jeder unserer Ebenen, in die wir den Erkenntnisvorgang unterteilt haben, spezifische Invarianten. Die Invarianten des Denkens beispielsweise nennen wir Begriffe […]" (1966, 65; Hervorh. P. W.). Diese Typologie kognitiver Invarianten folgt einem elementaren Evolutionsschema**,** das mindestens drei konsekutive

18 „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 „Lexikon der Mathematik" von Gellert / Kästner / Neuber (1977, 261).

Entwicklungsstufen umfasst. Diese zeigen sich auch im Rezeptionsprozess des Films und lassen sich an den Reizkonfigurationen der Komposition konkret nachweisen.

Denn Filmkompositionen repräsentieren nicht nur bestimmte strukturelle Beziehungen der Realität im Bereich des Visuellen und Auditiven, sie werden vielmehr auch innerhalb kognitiver Prozesse wirksam, indem sie diese Strukturen auf unterschiedliche Ebenen der Invariantenbildung transponieren und deren Reizmaterial damit einen *spezifischen kognitiven Status* verleihen. Der Rekurs auf epistemologische Konzepte darf dabei nicht als Rückfall in eine naive Hermeneutik gedeutet werden, sondern er dient als Vorstufe für eine spätere kognitionspsychologische Modellbildung. Das Schema kognitiver Invarianz legitimiert sich dabei durch seinen praktischen Nutzen bei der Beschreibung des filmischen Materials.

Was unter dem wechselnden *„kognitiven Status"* zu verstehen ist, lässt sich etwa am Schluss des Angelopoulos-Films TOPIO STIN OMICHLI (LANDSCHAFT IM NEBEL, 1988) veranschaulichen: Der Film handelt von zwei griechischen Kindern, die aufgebrochen sind, ihren Vater zu suchen, der angeblich in Deutschland arbeitet. Nach einer Odyssee gelangen sie an die Landesgrenze und warten bis zum Morgengrauen auf einen geeigneten Moment, um diese zu überschreiten. Als sie früh über die Grenze blicken, schält sich vor ihren Augen aus dem Nebel ein graues Gebilde heraus, das sich nach und nach als Umriss eines Baumes erweist. Sie gehen dann zielstrebig auf den Baum jenseits der Grenze zu. Als sie endlich dort sind, umarmen sie seinen Stamm.

Der Baum hat in dieser Sequenz seinen kognitiven Status verändert. In der ersten Phase, als sich aus dem Nebel seine Umrisse herausheben, ist er für die Kinder und die Zuschauer ein Produkt diffuser Empfindung und Wahrnehmung, dann klärt sich, – in der zweiten Phase – dass es sich um einen Baum handelt, man kann das Gebilde auf einen Begriff bringen, es konzeptualisieren und damit dem Denken überantworten. Wenn die Kinder dann in der dritten Phase den Baum umarmen, hat er für sie (und den Zuschauer) eine tiefere Bedeutung gewonnen, er ist zu einer Art Symbol für ein komplexeres Motiv geworden, das sich mit einem wohlbekannten kulturellen Zeichen verbindet, einem Stereotyp. Es ist, als ob die Kinder – wie erhofft – den Vater umarmten, dem sie sich auf dieser Seite der Grenze schon näher fühlen können. Die Veränderung des kognitiven Status, die das Reizmuster Baum erfährt, entspricht dem o. g. dreistufigen Schema:

(1) Auf einer frühen Stufe der sinnlichen Aneignung des externen Reizmaterials haben wir es mit *Invariantenbildung der Wahrnehmung* zu tun, bei der in einem vorbewussten Prozess semantisch instabile Perzepte entstehen. Diese sind die Voraussetzung für

(2) eine Phase von *Konzeptualisierung* oder *Invariantenbildung des Denkens,* das auf stabilere Reizmuster zurückzugreifen vermag, deren Merkmale bewusst aufgenommen werden, so dass bestimmte Objekte erkannt und auf den Begriff gebracht werden können.

(3) In der nachfolgenden – eher postadaptiven – Phase können die eingespeicherten konzeptualisierten Strukturen als *invariante komplexe Motive*, die durch vielfachen kommunikativen Gebrauch semantisch stabil geworden sind, den Charakter *kultureller Stereotype* gewinnen, die vielfach unbewusst zur Rezeption gelangen.

Ein Prozess, in welchem sich das menschliche Individuum in seiner Auseinandersetzung mit der Außenwelt diese informationell aneignet und dabei zu kognitiven Invarianten auf unterschiedlichen Abstraktionsstufen des Reizmaterials gelangt, ist im Leben nichts Außergewöhnliches, sondern ein massenhafter Vorgang, wenngleich dieser sich vielleicht selten so zügig und zielgerichtet vollzieht wie in der dargestellten Szene. Hinter der erwähnten Sequenz aus BLOW UP zeichnet sich übrigens ebenfalls ein Vorgang von kognitiver Invarianten-Konstruktion ab, der mit den „kleinen Perzeptionen" der Fotobetrachtung des Helden einsetzt und bis zur Entdeckung des Revolvers führt, somit das Geschehen auf einen Begriff bringen lässt, und sogar auf ein kulturelles Stereotyp, das ein komplexes Bedrohungsmotiv bezeichnet.

Mehr noch als der lakonische Schluss von LANDSCHAFT IM NEBEL dürfte die lange Sequenz aus BLOW UP geeignet sein, die darin dargestellten Wahrnehmungs- und Denkprozesse auch als *Phasen eines Lernprozesses* zu begreifen, wobei Lernen hier im allgemeinsten Sinne als „Ausbildung und Korrektur von individuellem Gedächtnisbesitz" (Klix 1971, 348) zu verstehen ist. In einem permanenten Lernprozess sorgt der Mensch ja generell dafür, dass sich in seinem Bewusstsein ein internes Modell der Außenwelt bildet, das diese Umgebung möglichst adäquat repräsentiert. Normalerweise geschieht dies im Rahmen des praktischen Handelns, das permanent eine Konfrontation mit der Realität schafft, bei der sich das interne Modell als realitätstauglich bewähren muss. Letzteres kann jedoch offenbar eine Optimierung auch über eine modifizierte Praxis erfahren, in einer abgewandelten Form, wie sie sich etwa beim Ansehen von Filmen ergibt, zumal dessen Darstellungen partiell sogar Strukturangebote aus der Realität übernehmen.

Die vom Film repräsentierten Erscheinungen, die als Laufbilder von Objekten oder Ereignissen auf die Leinwand kommen, sind indes kein unbearbeitetes Stück Lebenswelt, sondern bereits im Bewusstsein des Filmemachers durch einen Prozess von Informationsverarbeitung gegangen, und die damit verbundenen Veränderungen kommen dann bei der Kommunikation mit dem Zuschauer als spezifische Wirkungsfaktoren zum Tragen. Nämlich über die Ausformung bestimmter filmischer Strukturangebote, welche die kognitiven Prozesse des Zuschauers auf je verschiedenen Ebenen der Invariantenbildung oder Schemabildung aktivieren. Diese Ebenen heben sich mehr oder weniger deutlich voneinander ab und verändern dabei ihre Funktion. Je nachdem, ob eine filmische Struktur im Zuge perzeptiver Invariantenbildung vom Zuschauer gerade erst angeeignet werden soll, ob sie schon so weit integriert ist, dass sie sich bereits der Invariantenbildung des Denkens stellt, oder ob sie längst eingespeichert wurde und als komplexes Motiv durch vielfachen kommunikativen Gebrauch zu einem Stereotyp geworden ist, verläuft der kognitive Prozess, der mit der Aneignung verbunden ist, unterschiedlich.

Der durch die Bewusstseinsprozesse der Autoren bereits gewonnene Verarbeitungs- oder Abstraktionsgrad einer Lebenserscheinung teilt sich dem Publikum mit, weil der Film ihn fixiert. Film versiegelt also nicht nur die Zeit, wie der russische Regisseur Tarkowski (1989) schreibt. Vielmehr verfügt er aufgrund seines technischen Abbildungsverfahrens über die unvergleichliche Eigenschaft, auch Erkenntnis- und Lernvorgänge des Menschen, die normalerweise in dessen Kopf stattfinden, in ihre Phasen markierbar und in ihrer Unter-

schiedlichkeit objektivierbar zu machen, weil sich in der Organisation seiner Strukturen bestimmte Eigenheiten wiederfinden, an die man sich dabei halten kann. Jedenfalls soll hier von einer solchen zentralen Annahme ausgegangen werden, weil diese sich durch vielfache Beobachtung herausgebildet und bestätigt hat.

In den Arbeiten von Peter Ohler zur Kognitiven Filmpsychologie wurde ein umfänglicher Versuch unternommen, zentrale Vorgänge der Filmrezeption aus psychologischer Perspektive im Rahmen der kognitiven Schematheorie fassbar zu machen. Das von mir angestrebte gestufte Modell kann insofern kontinuierlich an diese Überlegungen anknüpfen, als dass das dort praktizierte Schemaverständnis grundsätzlich eine Differenzierung in unterschiedliche Formen von Schemabildung zulässt, wie sie bei der Aufspaltung in drei Stufen kognitiver Invariantenbildung eine Rolle spielt. David Rumelhart, an dessen Konzept sich Ohler maßgeblich orientiert, schreibt: „According to schema theories, all knowledge is packed into units. These units are schemata. Embedded in these packets of knowledge is, in addition to the knowledge itself, information about how this knowledge is to be used. A schema, then, is a data structure for representing the generic concepts stored in memory. There are schemata representing our knowledge about all concepts: those underlying objects, situations, events, sequences of events, actions and sequences of actions" (1980, 34). An anderer Stelle unterstreicht der Autor: „Schemata represent knowledge at all levels of abstraction" (Rumelhart / Ortony 1977, 40).

Entsprechend dieser Auffassung sind kognitive Schemata also nicht als Entitäten in Form monolithischer Blöcke aufzufassen, die stets auf dem gleichen Abstraktionsniveau angesiedelt sind. George Mandler ([1984] 1985, 117] hat diesen Gedanken weiter ausgeführt: „Das Schema, das als Resultat früherer Erfahrung mit einem bestimmten Ereignis entsteht, ist keine Durchschlagkopie dieses Ereignisses; Schemata sind abstrakte Repräsentationen von Regularitäten der Umgebung (Franks / Bransford 1971). Schemata können von ganz konkret bis ganz abstrakt variieren; sie sind sowohl für Wahrnehmungselemente eines Ereignisses als auch für die abstrakte Repräsentation seiner ›Bedeutung‹ oder seines Wesens möglich. Wir verstehen Ereignisse durch Schemata, die sie aktivieren, wobei man von ganz verschiedenen Arten von Verstehen sprechen kann. Wahrnehmen ist ›das Verstehen eines sensorischen Inputs‹ (Rumelhart / Ortony 1977), eine Auffassung von Verstehen schließt das Erfassen semantischer Beziehungen ein, und einige Werturteile basieren auf dem Erfassen struktureller Relationen. Schließlich soll noch erwähnt werden, dass Gattungsschemata modale (oder sogar kanonische) Variablenwerte haben. Diese Eigenschaft steht mit der Darstellung von schematischen Prototypen (Rosch 1978, Rosch / Mervis 1975) in Zusammenhang, die die entsprechende Kongruenz von spezifischen Beispielobjekten und Ereignissen anspricht."

Gerade diese Variationsbreite im Schemaverständnis ist für die Konstruktion von Werkmodellen zum Film von größter Bedeutung, weil sie zwischen unterschiedlichen Phasen oder Stufen der Informationsverarbeitung, die in der Werkkomposition zum Ausdruck kommen, eine klare Differenzierung ermöglicht. Letztere bildet den Ausgangspunkt für mein Verfahren, filmische Strukturen zu beschreiben und in ihrem *kognitiven Status* hypothetisch festzulegen, darunter auch übergreifende Erzählstrukturen. Ich gehe näm-

lich davon aus, dass sich am konkreten filmischen Material eine *Zuordnung desselben zu unterschiedlichen Phasen der Kognition oder kognitiver Schemabildung* vornehmen lässt, die dadurch jeweils aktiviert wird. Drei Typen von Strukturen lassen sich deutlich voneinander unterscheiden:

*(1) perzeptionsgeleitete,*
*(2) konzeptgeleitete und*
*(3) stereotypengeleitete filmische Strukturen.*

Sie bilden das *PKS-Modell schemageleiteter Informationsverarbeitung bei der Filmrezeption*, dessen Benennung sich von den Initialen der Strukturtypen ableitet. Die unterschiedlichen Ebenen dieses Modells machen bestimmte Eigenheiten filmischer Strukturen genauer beschreibbar und empirisch fassbar. Grundsätzlich lässt sich dieser Ansatz zur Deskription aller filmischer Strukturangebote verwenden, d. h. sowohl zur Charakterisierung von elementaren optischen und akustischen Gestaltungsmitteln als auch jenen oft umfangreichen und zusammengesetzten, die der Dramaturgie unterstehen und Erzählweisen, Konflikte und Figuren betreffen.

Da diese umfangreichen Reizangebote stets mit Geschehenswahrnehmung verbunden und – besonders im fiktionalen Kino – eindeutig handlungsorientiert sind, lassen sich die drei Strukturtypen oft mühelos an handlungsbezogenen Ereignisverläufen ausmachen. Und zwar sowohl im Hinblick auf die Makrostruktur der filmischen Erzählung, die sich üblicherweise in deren Fabelaufriss oder verbalen Synopsis wiederfindet, als auch deren Mikrostrukturen, die Klein- und Kleinsthandlungen betreffen und einzelnen Sequenzen, Szenen oder Bildeinstellungen ihr Gepräge geben. Dies ist auch ein wichtiger Grund dafür, dass das Modell eine günstige Basis für Überlegungen zur filmischen Narration schafft. Im Folgenden soll das PKS-Modell aber zunächst an einigen kürzeren Handlungseinheiten in Gestalt unterschiedlicher Filmsequenzen zur Anwendung gebracht werden, wobei ich partiell auf Beispielmaterial aus früheren Untersuchungen (vgl. Wuss 1993a; 2009a) zurückgreife.

## 3.2 Zur Beschreibung von Filmsequenzen im Rahmen des PKS-Modells

### 3.2.1 ARIEL

Anhand der Anfangssequenz von Aki Kaurismäkis ARIEL (ARIEL – ABGEBRANNT IN HELSINKI, 1988) soll zunächst demonstriert werden, wie sich ein Strukturtyp jeweils konkret äußert, bevor dann seine theoretische Explikation versucht wird.

Eine Reihe *perzeptionsgeleiteter Strukturen* organisiert sich dort bereits, während noch die Vorspanntitel zu lesen sind. Dargestellt wird ein elementarer Vorgang, die Schließung eines Bergwerks in der finnischen Provinz. Eine Folge von Beobachtungen dazu zeigt

Geschehnisse, die alle etwas gemeinsam haben: Sie bezeichnen das Ende einer Sache, markieren deren „endgültiges Aus".

- Bergleute, die aus dem Schacht kommen, schalten dort das Licht ab.
- Sie betätigen den Hauptschalter.
- Sie zünden die Sprengladung, die die Grube stilllegt.
- Dann verlässt das Personal samt beweglicher Technik die Halle über dem Schacht.
- Im leeren Umkleideraum wirft der Bergmann Taisto Werkzeuggürtel und Schutzhelm in den Abfalleimer.
- Lastwagen mit aufsitzenden Arbeitern verlassen das umzäunte Zechengelände.
- Darauf schließt jemand das Tor.
- Wenig später wird Taisto den Koffer mit seinen Habseligkeiten zuklappen.
- Er wird sein Konto bei der Bank auflösen.
- Danach wird er mit einem alten amerikanischen Straßenkreuzer die Gegend für immer verlassen.

Hinter allen Ereignissen, die zum Ende hin lückenhaft skizziert sind, lässt sich eine ähnliche Handlungsstruktur auffinden, eine invariante Reizkonfiguration, die mehrfach wiederkehrt und dafür sorgt, dass der Zuschauer sie immer deutlicher wahrnimmt, ohne sie sich dabei jedoch voll bewusst machen zu können. Dank dieser homologen Reihe formiert sich, wie Mukařovský (1974a, 49) es genannt haben dürfte, eine „semantische Geste", nämlich eine solche, die das unwiderrufliche Ende des jeweiligen Vorgangs über eine perzeptiv geleitete Struktur signalisiert. Dies lässt sich auf eine Arbeitsdefinition bringen, die sich auf eine Reihe von hypothetischen Annahmen stützt:

*Perzeptionsgeleitete filmische Strukturen* sind Reizmuster von *geringer Auffälligkeit*, die vom Rezipienten eher *vorbewusst* aufgenommen werden. Eine Präinformation über die dargestellte Erscheinung liegt bei diesem kaum vor, so dass er sie im Zuge kognitiver *Invariantenbildung der Wahrnehmung* anhand von Ähnlichkeiten im Reizangebot erst auffinden muss. Dies geschieht über *Autokorrelationsprozesse / Wahrscheinlichkeitslernen*, was eine mehrfache *intratextuelle Wiederholung analoger Reizmuster* voraussetzt. Noch kaum zeichenhaft in ihrem Charakter und *semantisch instabil,* werden diese Strukturen lediglich im *Arbeitsgedächtnis* des Zuschauers gespeichert und sind dessen Erinnerung nur während oder unmittelbar nach der Vorführung gegeben.

*Konzeptualisierte filmische Strukturen* bauen in der gleichen Sequenz eine Kette evidenter Vorgänge auf. Diese auffälligen Erscheinungen setzen mit der Schließung der Zeche ein und gipfeln in der Reaktion eines der betroffenen Bergleute. Der nun arbeitslose Steiger begeht Selbstmord. Kurz vorher vermacht er Taisto sein Auto, mit dem der Beschenkte dann nach Helsinki fährt, wo er sogleich nach seiner Ankunft niedergeschlagen und ausgeraubt wird. All diese Vorgänge basieren durchweg auf zielgerichteten physischen Handlungen, die in einem Kausalverhältnis zueinander stehen und vom Zuschauer bewusst erlebt werden. Was dieser an den konturierten Ereignissen wahrnimmt, kann er auf den Begriff bringen und klar benennen, auch gut im Gedächtnis behalten. Es formiert eine konzeptgeleitete filmische Struktur.

*Konzeptgeleitete filmische Strukturen* sind als Reizangebote für den Rezipienten *auffällig* genug, um sie *bewusst* aufnehmen zu können und sie dank hinreichender Präinformation über die dargestellte Erscheinung sogleich wiederzuerkennen und als Resultate von *Invariantenbildung des Denkens* in höhere Intelligenzprozesse einzubeziehen. Ihre Aneignung geschieht über *Lernen durch freie Kombination* oder *Reflexion* der Invarianten. Dafür reicht bereits *Singularität*, also das einmalige Auftreten einer Struktur innerhalb des Erlebensvorgangs aus. Die Reizkonfiguration, die dabei Zeichencharakter angenommen hat, verfügt über hohe *semantische Stabilität*. Sie wird im *Langzeitgedächtnis* gespeichert, und der Zuschauer kann sich über längere Zeit nach dem Filmerlebnis noch an sie erinnern.

ARIEL nutzt in der Exposition auch *filmische Stereotype,* worunter mit Jörg Schweinitz Gestaltphänomene verstanden werden sollen, die „in einer größeren Gruppe von Filmen wesentlich invariant bleiben" (1987, 121). Es erscheinen dort in der Tat Formen, die der Zuschauer schon aus anderen Filmen kennt, so dass er sie als zusammenhängende Informationseinheiten aufnimmt. Der Steiger, der in der schäbigen Kantine Taisto seine Autoschlüssel übergibt und ihm rät, diese Gegend, in der man zwangsläufig vor die Hunde gehen müsse, schleunigst zu verlassen, entsichert danach seinen Revolver und geht in die Toilette, von woher gleich darauf ein Schuss zu hören ist. Sein Selbstmord ist aufgrund der gezeigten Routinehandlung mit der Waffe und des hörbaren Geräusches für den Zuschauer dann so einsichtig und in Ablauf und Resultat verfolgbar, dass die Regie sogar darauf verzichten kann, den Toten in der Folgeeinstellung zu zeigen.

Die semantische Geste der kleinen Handlungen zuvor, die stets ein „endgültiges Aus" bezeichnete, wird in diesem Vorgang ebenfalls variiert, aber auf einer anderen Abstraktionsstufe, weil hier kein Zweifel darüber besteht, dass „ein Schlusspunkt gesetzt" wird, diesmal für ein Menschenleben. Ein anderes jähes Ende wird eher vergnüglich dargeboten. Just in dem Moment, als Taisto den geschenkten Wagen aus dem Autoschuppen chauffiert hat, bricht die Garage völlig in sich zusammen, was an das Genre der Groteske erinnert, deren Stereotype der Film später gelegentlich aufnehmen wird. Wie es im Anschluss auch Passagen gibt, die an Handlungs- und Gestaltungsklischees des amerikanischen Roadmovies erinnern, nämlich wenn der arbeitslose Bergmann in dem heruntergekommenen Straßenkreuzer unter musikalischer Begleitung des Autoradios seine Reise antritt. Übrigens ist auch der Schlagertext durch eine stereotype Vorstellung geprägt, den optimistischen Gemeinplatz, dass man am Ende im Dunkeln nicht allein bleibt, weil einem das Licht der Liebe erscheint. Das allbekannte Strukturangebot sorgt hier jeweils dafür, dass das Geschehen vom Zuschauer informationell leichter zu bewältigen ist und zugleich bestimmte Register gezogen werden, die emotionale Reaktionen betreffen.

*Stereotypengeleitete filmische Strukturen* sind Reizmuster, die bei der Rezeption einen sehr *unterschiedlichen Grad von Auffälligkeit* und einen ähnlich *variablen Grad von Bewusstheit* erreichen können, der oft wieder bis zur *unbewussten Aufnahme* des Reizangebotes reicht. Zum Zeitpunkt des Filmerlebens verfügt der Zuschauer hinsichtlich der dargestellten Erscheinungen über eine hohe Präinformation, so dass er die Reizkonfiguration aufgrund einer *Invariantenbildung kognitiver und kommunikativer Art, die zu komplexen Motiven führt*, sogleich zu erfassen vermag – oft automatisch und ohne sie bewusst als solche zu erkennen.

Voraussetzung für die Ausbildung dieses filmischen Strukturtyps, dessen *Formgestalt* durch *vielfachen kommunikativen Gebrauch Zeichencharakter* und *semantische Stabilität* gewonnen hat, ist ein *längerer kultureller Lernprozess. Intertextuelle Wiederholung* einer invarianten Reizkonfiguration innerhalb der kulturellen Vorgeschichte bzw. des aktuellen kulturellen Umfeldes eines Filmwerkes gilt daher als zuverlässiger Hinweis für die Existenz stereotypengeleiteter Strukturen. Für manche Rezipientengruppen aktiviert das Erscheinen bestimmter Stereotype *normierte Unterprogramme komplexen psychischen Verhaltens,* wozu neben kognitiven Mustern auch Emotionen, Vorstellungen und Wertungen gehören. Im *Dauergedächtnis* gespeichert, können diese Strukturen kaum vergessen werden. Infolge von *Habituation* aufgrund häufigen kommunikativen Gebrauchs werden sie aber vielfach wieder *unauffällig,* und ihre Rezeption erfolgt dann eher beiläufig und *unbewusst.*

### 3.2.2 ASCHE UND DIAMANT

Die Anfangsszene von Wajdas Film POPIÓŁ I DIAMENT (ASCHE UND DIAMANT, 1958) lässt die drei Strukturtypen jeweils deutlich hervortreten.

Der Film erzählt die Geschichte des jungen Polen Maciek, der auf Befehl der aus London dirigierten nationalpolnischen Heimatarmee, in der er während des Krieges gegen die Hitlerwehrmacht kämpfte, am ersten Tag des Friedens weiter den Gesetzen des Krieges folgt und, obschon innerlich verunsichert, auf Befehl der Armija Krajowa tötet, bis er selbst umkommt. In dieser dramatischen Geschichte dominiert eine einsichtige konzeptualisierte Handlung. Entsprechend sinnvoll ist es, bei der Beschreibung der Exposition auch mit *konzeptuell geleiteten Strukturen* zu beginnen, zumal sich der Erlebensprozess des Zuschauers generell daran orientiert.

Wie das große Geschehen binden sich auch die Ereignisse der Anfangssequenz an einen zentrierten dramatischen Vorgang: Angehörige der Heimatarmee in Zivil lauern einem Fahrzeug auf, dessen Insassen sie töten wollen, vermuten sie doch unter ihnen den Bezirkssekretär der Arbeiterpartei. Man sieht anfangs die Männer auf einer Wiese in der Frühlingssonne warten, erfährt von ihrem Plan, erlebt den Überfall auf das nahende Fahrzeug in seinen einzelnen Phasen, und wird auch Zeuge, wie sie die Mordstätte wieder verlassen. Eine zielgerichtete kausale Handlung findet hier statt, gebunden an eine auffällige physische Aktion, deren Etappen gleichsam mit dem Blut der Getöteten markiert sind. Sie kann in ihren einzelnen Phasen vom Zuschauer bewusst erfasst werden. Die Bedeutung des gesamten Vorganges ist für ihn klar erkennbar, und das Geschehnis prägt sich fest in sein Gedächtnis ein.

Relativ unauffällig und nahezu unbewusst dürften dem Zuschauer hingegen jene Vorgänge bleiben, die ich als *perzeptionsgeleitete Strukturen* bezeichne. In dieser Filmsequenz liegen sie auf der Ebene der Kleinsthandlungen. Nahezu alle Teilaktionen der Szene haben eine Besonderheit: Zielgerichtete Handlungen werden gestört. Sie kommen nicht zustande, ändern ihren Verlauf, werden zu einer paradoxen Wendung geführt:

- Während die Männer sich auf den Überfall vorbereiten, kommt ein kleines Mädchen herbei, das sich von ihnen Hilfe erwartet.
- Als einer der Männer das Kind zunächst hochhebt, damit es sein Blumensträußchen an der Kapelle ablegen kann, hält er dabei inne, weil das erwartete Auto naht, und aus gutem Grund schickt man die Kleine weg.
- Wenn der Held dann seine Maschinenpistole aus dem Gras aufnehmen möchte, muss er erst die Ameisen davon abschütteln.
- Beim Angriff auf das Fahrzeug wird der Held mitten im Lauf stoppen, um das Magazin auszuwechseln, das vor dem Überfall fast leer gewesen sein muss.
- Die Papiere, die das erste tote Opfer identifizieren sollen, sind nicht zu finden.
- Und wenn Maciek einen fliehenden Wageninsassen vor der Kapellentür erschießt, so wird er dies auf eine so hemmungslose Weise tun, dass sein Kumpan ihm die Waffe hochreißen muss, damit er endlich das Feuer beendet.
- Es ist auch nicht von ungefähr, dass beim Verlassen des Tatorts einer der Männer den Hut verliert wie in einer Slapstick-Komödie, denn nichts geschieht in dieser Szene ohne Störung oder Unterbrechung.

Man kann etwa ein Dutzend solcher „Störungen" herausarbeiten, während diese dreieinhalbminütige Szene abläuft. Obwohl sie dem Zuschauer kaum auffallen, schaffen diese Kleinsthandlungen mit ähnlicher Struktur (nämlich der gestörten oder verhinderten Aktion) eine Regelhaftigkeit im Reizangebot; sie bilden so eine Folge invarianter Strukturbeziehungen im Bereich der Wahrnehmung, die an den Zuschauer wiederholt herangetragen werden. Unterhalb der Bewusstheitsschwelle rezipiert, prägen sie sich ihm über vielfache Wiederholung im gleichen Werk ein, ohne dass er sich später überhaupt an sie erinnern kann. Für den Erlebnisprozess bleiben sie aber keineswegs wirkungslos.

Sie schaffen nämlich nicht nur schlechthin ein Klima der Unruhe, wie es für die Zeitenwende nach Kriegsschluss charakteristisch ist, sondern sie bestimmen auch maßgeblich den Gestus der späteren Handlung, worin es niemandem aus der Personage gelingt, die eigenen Lebenspläne zu realisieren. Schon die nächste Szene zeigt, dass bereits der Plan der Attentäter nicht aufging, denn der Parteifunktionär saß überhaupt nicht in dem Auto, sondern zufällig vorbeifahrende Arbeiter aus einer nahen Fabrik, und die Filmgeschichte erzählt dann, wie Maciek trotz aller Zweifel den ursprünglichen Befehl doch noch zur Ausführung bringt.

*Stereotypengeleitete Strukturen* gibt es auch, allerdings mehr in Gestalt symbolträchtiger Bilder. So am Filmbeginn, wo eine Idylle zu sehen ist: Eine Kapelle in der Frühlingssonne, begleitet von Lerchengesang und Okarina-Tönen. Nicht zu vergessen das kleine Mädchen mit Blumenstrauß. Und die Sequenz endet mit einer Einstellung, worin ein pflügender Bauer über die Felder geht. Das Geschehen wird also gerahmt durch allgemein bekannte, zeichenhaft gewordene Reizkonfigurationen, die ein Bild des Friedens heraufbeschwören. Dabei werden Gedächtnisinhalte beim Zuschauer angesprochen, die er schon vor dem Sehen dieses Films in einem kulturellen Lernprozess erworben hatte, etwa dadurch, dass ähnliche Formen bereits in früheren Darstellungen verwandt wurden, also eine intertex-

tuelle Wiederholung erfuhren. In der Nachkriegszeit des mittleren Europa war etwa der pflügende Bauer massenhaft in Wochenschauen, auf Briefmarken, Plakaten u. ä. zu sehen.

Die Szene bringt übrigens zum positiven Stereotyp des großen Friedens ein negatives in Opposition: Als auf den Flüchtigen geschossen wird, öffnet sich die Tür der Kapelle unter den Feuerstößen, so dass hinter dem Getöteten die Bildnisse der Mutter Gottes und des Gekreuzigten sichtbar werden. Durch diesen Kontrast der Stereotype wird nicht nur die Störung des Friedens akzentuiert, sondern die Mordaktion erscheint zugleich als Sakrileg. Die Bildstereotype, die der Zuschauer eher beiläufig rezipiert, sorgen so a priori für eine Bewertung des Geschehens. Gelangt eine stereotype Formgestalt nämlich zur Anwendung, so wird zusammen mit der bekannten Struktur auch ein damit verbundenes Wirkmoment in Gang gesetzt. Man spricht von normierten Unterprogrammen psychischen Verhaltens, die für eine bestimmte Rezipientengruppe zum Tragen kommen: Bestimmte Wahrnehmungsmuster, Denkweisen, Emotionen, Vorstellungen, Wertungen setzen ein. Beim Einsatz der bekannten Formen werden gleichsam bestimmte Register gezogen. Dabei ist interessant, dass diese stereotypen Strukturen aufgrund zu großer Häufung ihr Auffälligkeitsmaximum oft längst überschritten haben und infolge von Habituation, d. h. Gewöhnung, eher beiläufig und wieder unbewusst wahrgenommen werden. Man sieht sie und blickt durch sie gewissermaßen hindurch, weil sie einem selbstverständlich erscheinen.

Während in der genannten Filmsequenz alle drei Strukturtypen eine jeweils deutliche Ausprägung erfahren und auch in einem Verhältnis zueinander stehen, das ihnen eine gleichmäßige Verteilung innerhalb der Komposition und damit eine ausgewogene Wirkungskraft verschafft, ergeben sich für vergleichbare Passagen anderer Arbeiten Dominanzverhältnisse der Strukturtypen, die stark davon abweichen.

### 3.2.3 BERUF: REPORTER

Die Anfangssequenz von Michelangelo Antonionis PROFESSIONE: REPORTER / THE PASSENGER (BERUF: REPORTER, 1974) setzt sich aus einer Reihe kurzer Episoden zusammen, die einer ähnlichen „semantischen Geste“ (Mukařovský 1974a, 49) folgen und meist den perzeptionsgeleiteten Strukturen zugerechnet werden können, welche dort dominant wirksam sind:

- Der Film beginnt damit, dass die Hauptfigur, ein englischer Journalist, mit dem Jeep in einer afrikanischen Ortschaft eintrifft.
- Er betritt eine Werkstatt, in der sich mehrere einheimische Männer aufhalten, die jedoch einer nach dem anderen den Raum verlassen, weil sie offenbar einem Gespräch mit dem Fremden aus dem Wege gehen möchten.
- Einer der Afrikaner, der doch sitzen bleibt, bittet mit einer Geste um eine Zigarette und erhält sie, verlässt dann aber ebenfalls den Raum.
- Als der Ankömmling sich draußen einem Kaffee trinkenden Mann nähert, schnorrt dieser zwar gleichfalls etwas zu rauchen, ist darüber hinaus jedoch zu keinem Dialog bereit.

- Einen Jungen, der im Jeep Platz genommen hat, spricht der Europäer auf Englisch und Französisch an. Vage Handzeichen, mit denen seine Fragen nach der einzuschlagenden Richtung beantwortet werden, bringen den Fremden aber nur dahin, das Auto in die Einöde zu lenken, wo der Junge ihn dann verlässt.
- Während der Journalist allein in der Wüste wartet, kommt auf einem Kamel ein Beduine vorbei, den er grüßt. Der Reiter tut indes, als nehme er den Fremden überhaupt nicht wahr und zieht wortlos vorbei.
- Schließlich tritt aus einer höhlenartigen Behausung in der Nähe doch ein Mann, der den Wartenden in die Berge führt. Die Fragen des Europäers gelten dem Zielort, über den er freilich nur erfährt, dass es sich um eine Art Militärlager handele. Zu weiteren Auskünften ist der Wüstenbewohner nicht bereit.
- Als die beiden ein Felsmassiv erklommen haben, sehen sie unten im Tal eine Karawane, was den Führer zum kommentarlosen Rückzug veranlasst.
- Der Protagonist bleibt dann mit seinem Wagen im Wüstensand stecken, und er schreit seinen Zorn heraus, aber niemand kann ihn hier hören.
- Nachdem er zu Fuß sein schäbiges Hotel erreicht hat, erwidert der Pförtner auf seine Anfrage, dass es Seife zum Duschen hier nicht gäbe.
- Und als er bei seinem Zimmernachbarn anklopft, vernimmt er keine Reaktion, stellt aber beim Betreten des Raumes fest, dass der andere regungslos auf dem Bett liegt.
- Er wälzt ihn herum und blickt ihm ins Gesicht, als wolle er mit ihm reden. Zu einem Gespräch kommt es aber nicht, denn der Zimmernachbar ist tot.

Die Filmgeschichte erzählt dann, wie der Reporter sich den Pass des anderen, eines Waffenhändlers, welcher die Untergrundbewegung beliefert hat, aneignet und fälscht, um dessen Identität anzunehmen.

Bereits in den allerersten Einstellungen verfolgt der Protagonist offenbar den Plan, sich der Untergrundbewegung des Landes zu nähern. Doch der Zuschauer wird über diese Absicht lange im Unklaren gelassen; erst als der Reporter in den Bergen seinen Führer nach dem Ziel des Marsches ausfragen will, beginnt sich das Handlungsziel des Helden für den Rezipienten umrisshaft herauszustellen, und das Geschehen gewinnt eine konzeptualisierbare Tendenz. In den einzelnen Episoden wird indes unablässig ein und dasselbe Grundmuster menschlichen Handelns variiert: Die nicht zustande kommende oder sogleich wieder versiegende Kommunikation. Kein einziger Handlungsabschnitt zeigt etwas anderes. Dass es der Regie darum geht, vor allem dies zum Ausdruck zu bringen, stellt sich freilich erst schrittweise heraus, und der Zuschauer muss es unter Anstrengung aller Wahrnehmungskraft aus den Abläufen herausfiltern. Mit wenigen Ausnahmen: Wenn der Kamelreiter den Europäer behandelt, als sei er Luft, verdichtet sich der Gestus der Kommunikationsverweigerung zu einem unübersehbaren Zeichen auf der Ebene von Konzeptualisierung oder Stereotypenbildung. Und am Ende der Exposition gerinnt das Unvermögen zur Kommunikation, das die Beziehungen der Figuren beherrscht, zu einem symbolischen Vorgang, der eine makabre Steigerung erfahren hat: Als sich der mögliche Gesprächspartner nämlich als tot erweist.

## 3.3 Beschreibungsaspekte und hypothetische Annahmen

Im Erlebensprozess des Films wirken die Strukturangebote auf allen drei Ebenen zusammen. Sie bilden gleichsam ein Netz, das sich hinter den Vorgängen wie ein Röntgenbild abzeichnet und insgesamt die Verstehensprozesse und die Sinnproduktion des Ganzen bestimmt. Jede Ebene tut dies indes auf andere Art, denn mit dem mentalen Status ändern sich auch die Wirkungsweisen.

Die Beschreibungen der Filmsequenzen zeigen, dass das dreistufige Modell kognitiver Invariantenbildung eine *formalisierte Beschreibung* filmischer Strukturen ermöglicht und zugleich den Zugang zu einer *kognitionspsychologischen Darstellung* öffnet, indem es sich im Rahmen der Psychologie interpretieren lässt und dabei differenzierte Erfahrungswerte zu bestimmten Wirkungsweisen fixierbar macht. Die drei Strukturtypen des PKS-Modells legen ja im Rezeptionsprozess variable Eigenschaften an den Tag, die potenziell empirisch erfassbar sind. So zeigen sie variable Eigenschaften im Hinblick auf: (1) *Auffälligkeit,* (2) *Bewusstheitsgrad,* (3) *semantische Stabilität,* (4) *Erinnerungsfähigkeit / Gedächtnistyp,* (5) *Präinformation,* (6) *Lernverhalten* und (7) *Auftrittshäufigkeit / Wiederholung.*

Bei der Bestimmung der Merkmale kann man bisher nur auf grobe Erfahrungswerte zurückgreifen, allerdings auf solche, die einer empirischen Untersuchung entgegenkommen dürften. Hier seien die wichtigsten dieser Rezeptionsmerkmale im Einzelnen genauer erläutert, wobei die ihnen zugrunde liegenden psychologischen Bestimmungen jeweils in Form von Anmerkungen erscheinen müssen, damit ihre Darstellung, die meist auf heterogenen Wissensbeständen aufbaut, nicht den Fluss der Überlegungen aufhält:

(1) *Auffälligkeit*
Die filmischen Strukturtypen legen unterschiedliche Auffälligkeit an den Tag – perzeptionsgeleitete Strukturen meist die geringste, die konzeptgeleiteten in der Regel die stärkste, stereotypengeleitete eine variable, häufig jedoch verringerte Auffälligkeit.[19]

(2) *Bewusstheitsgrad*
Die filmischen Strukturtypen erreichen einen verschieden hohen Bewusstheitsgrad. Oft sind nur die konzeptgeleiteten Strukturen *bewusst,* die perzeptionsgeleiteten bleiben *vorbewusst*, viele Stereotypen *unbewusst*.

Um die Bewusstheitsgrade der Strukturen des PKS-Modells zu unterscheiden, sei hier zugleich auf drei analoge Bezeichnungen hingewiesen, die die anglo-amerikanische Fach-

19 Aus psychologischer Perspektive kann die Auffälligkeit im engen Zusammenhang mit dem mathematisch darstellbaren „Überraschungswert" bzw. „Überraschungsbeitrag" eines Reizangebotes gesehen werden (Frank 1965, 352–353). Es gibt entsprechende Experimente mit einfachem Stimulus-Material, bei denen sich zeigte, dass mit der quantitativen Zunahme des Reizmaterials zunächst eine Steigerung der Auffälligkeit eintritt, bis dieses ein Auffälligkeitsmaximum erreicht hat, von dem an jede weitere Zunahme für den Rezipienten wieder zu einer Verringerung der Auffälligkeit führt.

literatur dominieren: „preconscious", „conscious", „nonconscious", etwa in Arbeitsdefinitionen von Farthing (2000, 268–270). Sie wurden bereits inhaltlich mit meinem Konzept abgeglichen, auch im Hinblick auf die Terminologie Freuds und deren Irritationen (vgl. Wuss 2009a, 41–42).

(3) *Semantische Stabilität*
Bei der Sinnvermittlung zeigen die filmischen Strukturtypen eine variable semantische Stabilität, die konzeptgeleiteten Strukturen die stärkste, die perzeptionsgeleiteten meist die schwächste.

(4) *Erinnerungsfähigkeit / Speicherung / Gedächtnistyp*
Die filmischen Strukturen erweisen sich hinsichtlich ihrer Erinnerungsfähigkeit als unterschiedlich, was zu der Annahme führt, dass sie auf variable Weise im Gedächtnis gespeichert sind und dabei verschiedene Gedächtnistypen in Anspruch nehmen: Die perzeptionsgeleiteten Strukturen sind offenbar nur dem Arbeitsgedächtnis gegeben, die konzeptualisierten werden hingegen im Langzeitgedächtnis gespeichert, die Stereotype im Tertiärgedächtnis, was dann eben jeweils Konsequenzen für die Zeitspanne ihrer Erinnerung hat.[20]

(5) *Präinformation*
Die drei Strukturtypen setzen beim Rezipienten eine unterschiedliche *Präinformation* über das jeweilige Reizmuster voraus, perzeptionsgeleitete Strukturen die geringste, Stereotypen die höchste.

---

20 In verkürzter und schematisierter Form entspricht dies einer Charakterisierung in ein Primär-, Sekundär- und Tertiärgedächtnis, wie sie in manchen Darstellungen der Psychologie und Neurophysiologie der 1960er Jahre vorkam. Anhand von Analysen elementarer Reizangebote und deren Speicherung wurde das verwandte Paradigma eines Kurzzeit- oder Langzeitgedächtnisses ausgearbeitet (vgl. Klaus 1967, 224). Inzwischen hat sich das Verständnis des menschlichen Gedächtnisses insofern stark verändert, als der Begriff des Kurzzeitgedächtnisses durch den eines Arbeitsgedächtnisses abgelöst wurde, das der Verarbeitung komplexerer Reizangebote über ein Mehrkomponentenmodell gerecht zu werden sucht. Das Working Memory gilt als vermittelnde Instanz mit begrenzter Speicherkapazität zwischen der Informationsaufnahme und dem Langzeitgedächtnis (Hagendorf 2006). Es wirkt bei der Informationsverarbeitung offenbar als „System von kontrollierter Aufmerksamkeit" (Engle 2002). So dient es der „Selektion von Informationen" unterschiedlicher Herkunft – d. h. aus Wahrnehmung, Langzeitgedächtnis oder Arbeitsprozess – mit dem Ziel einer effizienten Aufgabenbearbeitung (Cowan 1995) und erscheint damit immer mehr als emergente Eigenschaft unseres Bewusstseins (Postle 2006). Die neueren Gedächtnistheorien haben zwar keine greifbaren Argumente dafür geliefert, wie die Speicherung der unterschiedlichen filmischen Strukturen jeweils vonstattengeht, so dass man entsprechende Differenzierungen vornehmen könnte; sie widersprechen aber auch nicht der Beobachtung, dass man als Zuschauer die drei Strukturtypen verschieden lange in Erinnerung behält.

(6) *Lernverhalten*
Die mit den Strukturtypen verbundenen Phasen kognitiver Invariantenbildung folgen Regelhaftigkeiten, die Ähnlichkeiten mit unterschiedlichen Formen von Lernverhalten zeigen:

*Perzeptionsgeleitete filmische Strukturen* weisen bei der Rezeption ein Verhalten auf, dessen prozedurale Schemata Analogien zu jenen frühen Adaptionsvorgängen erkennen lassen, welche als *Autokorrelation*, *Wahrscheinlichkeitslernen, Wahrnehmungslernen* oder *inzidentale Lernprozesse* beschrieben wurden und sich auf die *intratextuelle Wiederholung* invarianter / ähnlicher Reizkonfigurationen stützen, die periodisch im gleichen Werk erfolgt.

*Konzeptgeleitete filmische Strukturen* zeigen bei der Rezeption ein Verhalten, das Analogien zu fortgeschrittenen Lernprozessen im Rahmen von *freier Kombination* oder *Reflexion* erkennen lässt, also Denkprozessen unterstellt ist, welche Abläufe umfassen, die mit der *Wiedererkennung* zeichenhafter Reizkonfigurationen einsetzen, welche sich bereits im Zuge der Konzeptualisierung von lebensweltlichem Reizmaterial formiert haben, um (nach der Identifizierung und Bedeutungsbelegung der Form) über Datenabgleich die Informationsverarbeitung gegenüber jenen *medienspezifischen Veränderungen* am Reizangebot fortzuführen, die die Möglichen Welten des Kinos bewirkt haben.

*Stereotypengeleitete filmische Strukturen* nutzen bei der Rezeption sowohl Regelhaftigkeiten von Wahrscheinlichkeitslernen wie solche der freien Kombination. Sie greifen dabei auf weit gefächerte *kulturelle Lernprozesse* zurück, die prozedurale Schemata dieser beiden Lernformen einüben und damit zugleich eine *Konventionalisierung* bestimmter Reizkonfigurationen vorantreiben. Im Zusammenspiel von *kognitiver und kommunikativer Invariantenbildung* bilden sich dabei *komplexe Zeichengebilde und Codes* in einem Prozess heraus, der dem Ablaufschema der *intertextuellen Wiederholung* folgt, was bedeutet, dass er sowohl genealogisch auf ähnliche Formangebote zurückgeht, wie er im Weiteren deren Herausbildung fördert. Die sich dabei formierenden Gestaltphänomene mit invariantem Kern reproduzieren sich zum einen im Rahmen *historischer Traditionslinien,* zum anderen auch über *Selbstähnlichkeit bei zeitnahen Reizangeboten* im aktuellen kulturellen Repertoire, und sie können dort jeweils als transtextuelles Phänomen nachgewiesen werden. Zu diesem und dem folgenden Aspekt folgen aber noch ausführliche Erläuterungen.

(7) *Auftrittshäufigkeit / Nutzung des Wiederholungsprinzips*
Um wirksam werden zu können, sind die drei Strukturtypen auf eine jeweils unterschiedliche Häufigkeit ihres Auftretens angewiesen und nutzen daher auf verschiedene Weise das Wiederholungsprinzip, woraus sich auch ein erstes Signalement für die Zuordnung von Reizmustern ergibt: Perzeptionsgeleitete Strukturen etwa benötigen *intratextuelle Wiederholung,* also Pluralität im gleichen Werk, um erfasst werden zu können, denn sonst käme es einfach nicht zur perzeptiven Invariantenbildung. Konzeptgeleitete Strukturen kommen *ohne Wiederholung* aus; Singularität reicht aus, damit der Zuschauer sie bewusst aufzunehmen vermag. Stereotypen wiederum benötigen Pluralität innerhalb eines kulturellen Repertoires; sie stellen sich erst über *intertextuelle Wiederholung* her, und wenn man sie auffinden will, muss man auch das kulturelle Umfeld eines Werkes in Betracht ziehen.

Eine früher publizierte tabellarische Darstellung der erwähnten Merkmale (vgl. Wuss 1993a) macht auf einige Veränderungen aufmerksam, die auch in interessanten Kovarianz-Beziehungen stehen: Nach einem vorsichtigem Anstieg während der perzeptionsgeleiteten Phase, welcher durch ihre Wiederholung befördert wird, erreichen die Reizangebote innerhalb der Konzeptualisierungsphase ihre Höchstwerte an Auffälligkeit, Bewusstheit und semantischer Stabilität, um dann im Stereotypenstadium diese Qualitäten wieder zu verlieren, nicht zuletzt aufgrund ihres zu häufigen Auftretens. Die aufscheinenden Regelhaftigkeiten bestätigen damit Beobachtungen der Praktiker, denen zufolge die Wiederholung einer bestimmten Formgestalt sowohl für eine größere Wirksamkeit im Erlebensprozess des Zuschauers sorgen kann, als auch zu einer Übersättigung und Ermüdung gegenüber dem Reizmaterial zu führen vermag. Auffällige und bewusst erlebte singuläre Formangebote mit klaren Bedeutungskonturen erscheinen hingegen per se als besonders wirkungsmächtig.

Dabei stützen die erwähnten Regelhaftigkeiten eine psychologische Annahme, die sich an einem allgemeinen Lernbegriff orientiert. Diese Annahme ermöglicht es, die unterschiedlichen Lernphasen an ein signifikantes Merkmal zu binden, das sich vom *Wiederholungsprinzip* ableitet. Wenn sich im filmischen Material ohne Umschweife ermitteln lässt, ob eine Struktur dort intratextuelle Wiederholung, Singularität oder intertextuelle Wiederholung erfährt, so ergibt sich aus dieser Aussage eine immense Erleichterung für eine empirische Untersuchung. Dass die Veränderungen im kognitiven Status der filmischen Formangebote einem elementaren Evolutionsschema folgen, mag als weiteres Argument dafür dienen, dass hier auf Überlegungen aus der Frühzeit der Kognitiven Psychologie zurückgegriffen wird, die heute vielen als obsolet erscheinen mögen. Wohl nicht zuletzt auch deshalb, weil Lernprozesse allgemeiner Art seit Langem nicht mehr als Forschungsschwerpunkt gelten.

Als das PKS-Modell vor drei Jahrzehnten entworfen wurde, waren entsprechende Überlegungen noch im Umlauf, und im Rahmen der aktuellen Schema-Theorie ließen sie sich sogar aufwerten. Inzwischen hat sich in der Psychologie nach der Experteneinschätzung von Engelkamp und Zimmer (2006, 2ff.) aber die Tendenz herausgebildet, die Informationsverarbeitung des Menschen einseitig, nämlich vor allem im Dienste der Erkenntnisprozesse zu studieren. Dass diese Prozesse im Grunde verhaltensgeleitet und in einem komplexen Funktionszusammenhang mit der gesamten menschlichen Tätigkeit vonstattengehen, geriet dabei in den Hintergrund. Bei der Analyse von ästhetischen Prozessen muss dergleichen in die Sackgasse führen, und die Rückbesinnung auf einen allgemeinen Lernbegriff mag hilfreich dabei sein, wieder Anschluss an verhaltensorientierte Forschungen zu finden.

Die Verknüpfung des schematisierten Lernprozesses mit dem epistemologischen Konzept der kognitiven Invariantenbildung scheint legitim. Der Begriff der *Invarianz* ermöglicht eine Darstellung der relevanten Beziehungen auf einer hohen Abstraktionsstufe, und in Anwendungsbereichen wie Mathematik und Physik hat er seine Nützlichkeit längst bewiesen. Ihn aus epistemologischer Perspektive zur Deskription und Markierung unterschiedlicher Phasen bei der Informationsverarbeitung des filmischen Reizmaterials zu verwenden, erlaubt es, zu ersten Hypothesen über ganz elementare Veränderungen zwischen den Aneignungsphasen vorzudringen, die die psychologischen Theorien einem versagen. Zugleich mag die hohe Abstraktionsstufe des Begriffs dabei behilflich sein, die

benannten Aspekte möglicher Filmwirkung wie Auffälligkeit, Bewusstheitsgrad, semantische Stabilität usw., die bislang von recht unterschiedlichen psychologischen Konzepten erschlossen wurden, unter dem Dach der Philosophie aufeinander zu beziehen und damit auch die Gefahr des Eklektizismus etwas zurückzudrängen.

Übrigens hat sich der Invarianzbegriff auch als Ausgangspunkt für eine semiotische Modellierung des Films empfohlen. Alfred Toth (2010) unternahm den Versuch, das PKS-Modell in seiner narrationsbezogenen Variante zur Basis einer Semiotischen Filmtheorie zu erklären, weil sich in dessen triadischem Schema elementare semiotische Beziehungen entdecken lassen, die dem Invarianzprinzip folgen, was schon von Bense (1975; 1976) beschrieben wurde.

Im Zusammenhang mit der Analyse des Films kann man daher notieren:

Die Funktionsweisen der filmischen Strukturen auf den drei Ebenen von kognitiver Invariantenbildung, die genealogisch einander bedingen und damit eine präfigurierte Abfolge innerhalb eines Evolutionsschemas bilden, lassen sich hypothetisch drei unterschiedlichen Formen von Lernen zuordnen und über entsprechende Regelhaftigkeiten von Lernprozessen beschreiben. Dabei erweist sich besonders ein Signalement als nützlich, das sich aus der unterschiedlichen Inanspruchnahme des Wiederholungsprinzips ergibt, welches bei der Beschreibung der drei filmischen Strukturtypen jeweils zum Tragen kommt, hat man es doch hierbei mit ersten quantitativen Bestimmungen zu tun. Diese unterschiedlichen Lernprozesse sollen noch etwas genauer erläutert werden.

## 3.4 Hypothesen zu Aneignungsprozessen filmischer Strukturen

### 3.4.1 Perzeptionsgeleitete Strukturen

Was die Funktionsweisen der perzeptionsgeleiteten Strukturen der Rezeption betrifft, so war ihnen mit dem Instrumentarium der klassischen Filmtheorie kaum beizukommen. Als sich die junge Kognitive Psychologie am Ende der 1960er Jahre den Prozessen des Lernens zuwandte, entdeckte man aber, dass auch die Kunstrezeption als Informationsverarbeitung beschrieben werden kann. Die intuitiv erfassten Unterschiede im Erleben lassen sich als Grundformen des Lernens interpretieren, wie sie seinerzeit über die so genannte Redundanztheorie des Lernens als Ausbildung unterschiedlicher Superzeichen beschrieben wurden und zu Schlagworten wie *Autokorrelation, Wahrscheinlichkeitslernen, Wahrnehmungslernen, Implizites Lernen* führten.

Felix von Cube (1965, 158) notierte: „Vom theoretischen Standpunkt aus sind grundsätzlich zwei Möglichkeiten der Superzeichenbildung denkbar: irreversible Superzeichenbildung aufgrund autokorrelativer Prozesse und reversible (oder reflexive) Superzeichenbildung aufgrund freier Kombinationen." Er erklärt die Differenz zwischen beiden: „Autokorrelationsprozesse beruhen auf der Wahrnehmung oder dem Erlernen der Wahrscheinlichkeiten und bedingten Wahrscheinlichkeiten eines Senders (der relativen und bedingten Häufig-

keiten eines Textes). […] Die Elemente werden entsprechend ihren auftretenden relativen und bedingten Häufigkeiten zu einem neuen Zeichen zusammengesetzt. Wir nennen eine solche durch *Autokorrelation* erzeugte Superzeichenbildung (in Anlehnung an Piaget, 1948) eine irreversible Superzeichenbildung, da sich die Autokorrelation ›zwangsläufig‹ nach dem Gesetz der gegebenen Wahrscheinlichkeiten oder Häufigkeiten vollzieht. Realisationen der irreversiblen Superzeichenbildung finden wir hauptsächlich im Bereich der Wahrnehmung. So ist z. B. die ›Gestalt‹ der Wahrnehmung nichts anderes als ein (durch Autokorrelation erzeugtes) irreversibles Superzeichen. Aber auch bei Lernprozessen, insbesondere bei inzidentalen Lernprozessen, spielt die irreversible Superzeichenbildung eine Rolle. Gerade das, was wir unbewusst lernen, wird vom ›Gesetz der Häufigkeit‹ bestimmt. Erst der Prozess des bewussten Denkens, der Prozess der Reflexion, befreit uns von der Zwangsläufigkeit der Autokorrelation" (vgl. Cube 1965, 159f.; Hervorh. P. W.).

Nach diesem Konzept werden invariante Reizkonfigurationen bei der irreversiblen Superzeichenbildung in zyklischen Folgen wirksam gemacht; sie erzeugen Superzeichen, die zwar als Gestalt wahrgenommen werden können und eine semantische Stabilisierung erfahren, ohne jedoch damit schon den Denkprozessen gegeben zu sein.

Ähnlich wird der Begriff des *Wahrscheinlichkeitslernens* interpretiert, einer „Lernart, bei der die objektive Wahrscheinlichkeit von Ereignissen in stochastischen Folgen subjektiv abgeschätzt wird" (Clauß 1976, 576). Im Verlauf des Lernprozesses, für den zyklische Wiederholungen eine wichtige Rolle spielen, würden sich konstante Prädikationswahrscheinlichkeiten einstellen, die sich den objektiven Auftrittswahrscheinlichkeiten annähern (577).

Auch wenn diese Lernmodelle inzwischen als wissenschaftlich veraltet gelten, erweisen sich besonders die Analogien zwischen dem Rezeptionsprozess von perzeptionsgeleiteten filmischen Strukturen und Lernen über Autokorrelation bzw. Wahrscheinlichkeitslernen bis heute als sehr zwingend, nicht zuletzt, weil es in beiden Fällen explizit um die Wiederholung ähnlicher Reizangebote geht.

Ähnliches gilt für das später hier noch genauer dargelegte Konzept von Gibson (1973, 330) zum „*Wahrnehmungslernen*", eines Prozesses, welcher nach Gibson „fast immer […] auf Entdeckung von Invarianzen bei wechselnden Reizeingängen" hinausläuft. Wenn Gibson Wahrnehmungslernen als fortlaufende Übung interpretiert, die Aufmerksamkeit gezielt auf jene Information zu richten, die im Reizangebot enthalten sei (1973, 329), dann rekurriert er zugleich auf einen Vorgang, in dem perzeptive Invarianten dank ihrer mehrfachen Wiederkehr aus dem Reizangebot extrahiert werden und dabei immer auffälliger und bewusster erscheinen.

Ein neueres Konzept von Walter Perrig (1996) bemüht sich um eine Fundierung *„impliziten Lernens"*. Implizites Lernen liege vor, „wenn eine Veränderung im Verhalten oder im Verhaltenspotenzial eines Menschen hinsichtlich einer Situation feststellbar ist, die auf einmalige oder wiederholte Erfahrung dieser oder ähnlicher Situationen zurückgeht, ohne dass eine Einsicht, berichtbare Erkenntnis oder berichtbares Wissen des betreffenden Menschen die Begründung für die Verhaltensänderung liefern kann" (Perrig 1996, 213). Auch gebe es „experimentelle Hinweise für die Annahme, dass wiederholte Reizverarbeitung beschleunigt, erleichtert oder verbessert wird" (vgl. Perrig / Wippich / Perrig-Chiello 1993,

41). Da die Aneignung perzeptionsgeleiteter Filmstrukturen sich ebenfalls zunächst auf eine Weise vollzieht, dass sich beim Zuschauer noch kein berichtbares Wissen ausbildet, spricht auch dieses Konzept für deren Darstellung über iterative Strukturen. Allerdings impliziert seine Übernahme für Filmuntersuchungen auch psychophysiologische Annahmen wie die der Existenz eines „perzeptuellen Gedächtnisses" (41), was sie dem Zugriff des Bewusstseins entrückt und eine Einarbeitung in den Modellansatz erschweren dürfte.

Besonders deutlich wird das Wiederholungsprinzip im Konzept Ulric Neissers ([1976] 1979). Neisser hat in seinem frühen kognitiven Ansatz das Modell des *Wahrnehmungszyklus* entwickelt, welches die perzeptive Erkundung der Realität damit erklärt, dass sich erste ähnlich geartete Erfahrungen mit der Realität zu invarianten kognitiven Schemata formieren. Diese werden dann im weiteren Erkundungsprozess als antizipierende Schemata benutzt und dienen dabei als Wahrnehmungshypothesen, welche in der folgenden Wahrnehmungssituation daraufhin überprüft werden, mit welchem Wahrscheinlichkeitsgrad sie zutreffen, was dann bedeutet, dass sie entweder eine Bestätigung erfahren oder einer Korrektur bedürfen. Eine solche Überprüfung erfolgt immer wieder, eben zyklisch, und sie kann dahin führen, dass sich im Bewusstsein des Menschen jeweils eine bestimmte perzeptive Invariante immer mehr zu stabilisieren vermag, bis wichtige Merkmale einer Erscheinung dem Wahrnehmenden so bewusst werden, dass die Phase ihrer Konzeptualisierung einsetzt, in der sich die Bedeutung des Reizangebotes klärt.

Neisser hat darauf hingewiesen, dass Schemata sich durch einen Prozess von *Wahrnehmungslernen* qualifizieren: „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). Der Autor teilt dabei die verbreitete Auffassung, der zufolge Wahrnehmung immer bedeutungsorientiert sei.

Er formuliert, dass „in der normalen Umgebung […] die meisten wahrnehmbaren Objekte und Ereignisse *bedeutungsvoll*" seien. „Sie […] gehören in einen größeren zusammenhängenden Kontext, haben eine Identität, die ihre einfachen physikalischen Eigenschaften überschreitet. Diese Bedeutungen kann man wahrnehmen und tut das auch" (1979, 62; Hervorh. i. O.).

Das Modell des Wahrnehmungszyklus hilft dabei, nicht nur den Prozesscharakter des Lernvorganges schlechthin als solchen zu erfassen, sondern diesen auch in seiner Strukturiertheit zu beschreiben, zumindest approximativ über die Wiederkehr von strukturellen Invarianten innerhalb der antizipierenden Schemata. Man kann sich der Wahrnehmung deskriptiv nähern, indem man nicht nur von der Beobachtung der jeweils konkreten Ähnlichkeitsbeziehung zwischen Objekt und Wahrnehmungsresultat ausgeht, die dem Wahrnehmenden ja zunächst noch kaum bewusst ist, sondern von vornherein elementare Regelhaftigkeiten im Prozess aufsucht, nämlich die Wiederkehr ähnlicher Strukturangebote. Eine moderne Version des Wahrnehmungszyklus hat Dietrich Dörner (1999, 144) mit seinem *HyPercept* skizziert. Das Akronym steht für „hypothesengeleitete

Perception“ und beruft sich explizit auf die nämliche „basale Erkennungsprozedur“, die schon Neisser vorschlug.

Nach den erwähnten Konzepten formiert sich die perzeptive Invariante gleichsam in einem längeren Suchprozess, an dessen Anfang die antizipierenden Schemata nahezu unbewusst oder besser: vorbewusst aufgenommen werden, um dann über Wiederholung eine Stabilisierung zu erfahren, die sie für die nächste Wahrnehmungssituation konditioniert. Diese Konzepte haben dafür gesorgt, dass sich nach und nach ein Verständnis für Prozesse und Phänomene herausbilden konnte, deren Erlebnisweise durch *unbewusste Informationsverarbeitung* charakterisiert ist.

Ungeachtet diverser Unterschiede zwischen den genannten Ansätzen zeichnet sich hinter den meisten von ihnen eine *prozedurale Regelhaftigkeit* bzw. ein Ablaufschema ab. Kernstück des Schemas und Erkennungszeichen für diesen Typ von Lernprozessen ist die zeitnah vonstattengehende zyklische Wiederholung ähnlicher Reizkonfigurationen. Das Modell des Wahrnehmungszyklus bzw. des HyPercept beschreibt auf anschauliche Weise die Teilprozesse der Rezeption, die als perzeptionsgeleitete Strukturen bezeichnet wurden, und es erleichtert zugleich eine Erklärung der Dynamik mentaler Aktivitäten innerhalb des Filmerlebens insgesamt, die sich in phasischen Veränderungen der kognitiven Prozesse äußert.

### 3.4.2 Konzeptgeleitete Strukturen

Beobachtungen der filmischen Kommunikation zeigen, dass die *konzeptgeleiteten Strukturen* dort nicht nur schlechthin vorkommen, sondern eine wesentliche Rolle im Erlebensprozess spielen, vielleicht sogar die wichtigste, insofern sie die kunstsemantischen Prozesse maßgeblich stabilisieren und damit die gesamte Sinnvermittlung dominieren. Dieser Typ von Strukturangeboten, der auffällig ist, vom Zuschauer bewusst rezipiert und bei einmaligem Auftreten sogleich identifiziert werden kann, stellt sich offenbar unmittelbar den Denkprozessen. Er lässt sich unschwer an den verschiedensten Gestalt-Phänomenen nachweisen, die auf der Leinwand erscheinen, etwa an Gegenständen, Personen und Handlungen geringeren und größeren Umfangs.

Obschon die Kognitive Psychologie Konzeptualisierungsprozesse generell zu einem Arbeitsschwerpunkt erhoben hat, liegen die genaueren Vorgänge bei der Informationsverarbeitung, welche zur Herausbildung und ästhetischen Rezeption derartiger filmischer Strukturen führen, leider weitgehend im Dunkeln, was sich u. a. daraus erklärt, dass ästhetische Rezeption der audiovisuellen Medien eine stärkere Hinwendung dieser Disziplin zu einer verhaltensorientierten kognitiven Untersuchung verlangt, welche dem ästhetischen Erleben mit seinen unbewussten Komponenten gerecht werden kann und zudem die Verarbeitung von visueller und auditiver Information jenseits der sprachlichen Kommunikation erfasst. Neuere Lehrbücher der Kognitiven Psychologie arbeiten zwar mit differenzierten Annahmen zu Prozessen des Erkennens und Verstehens, leiten diese aber vornehmlich von Analysen sprachlicher Äußerungen her, so dass sie gegenüber dem

Filmerleben nicht greifen. Vor diesem Hintergrund erscheint es daher sinnvoll, bei der Filmuntersuchung neben zentralen Konstrukten aus der neueren Kognitiven Psychologie auch manche älteren Vorstellungen heuristisch zu nutzen. Einige Aussagen zur Wirkung von Filmstrukturen ließen sich bereits auf der Basis von Bewusstseins- und Lernmodellen der 1960er Jahre machen. So spielte in der Redundanztheorie des Lernens dieser Periode der semiotisch intendierte Begriff der Superzeichenbildung oder Superierung eine wichtige Rolle, der auch heute noch im analytischen Umgang mit den konzeptgeleiteten Strukturen hilfreich sein dürfte.

Felix von Cube schrieb: „Vom theoretischen Standpunkt aus sind grundsätzlich zwei Möglichkeiten der Superzeichenbildung denkbar: irreversible Superzeichenbildung aufgrund autokorrelativer Prozesse und reversible (oder reflexive) Superzeichenbildung aufgrund freier Kombination“ (1965, 158). Ebenso wie die Hinweise zur irreversiblen Superzeichenbildung nützlich sein mögen, die Struktur und Funktion der perzeptionsgeleiteten filmischen Strukturen zu erhellen, dürften dies auch die Annahmen zur reversiblen Superzeichenbildung hinsichtlich der konzeptgeleiten Strukturen tun.[21]Im Hinblick auf die Informationsverarbeitungsprozesse ermöglichte diese Unterscheidung eine deutliche Abgrenzung zwischen unterschiedlichen Phasen derselben und machte auch eine Abfolge nach bestimmter Ordnung hin markierbar, nämlich in Richtung zunehmender Stabilität und Reversibilität.

Für die Medienwissenschaft erleichtert dies ein Verständnis jener filmischen Reizangebote, die als reversible Superzeichen die Eigenschaft gewonnen haben, innerhalb der mentalen Prozesse gleichsam frei konvertierbar zu sein, geht es doch bei der Ermittlung konzeptgeleiteter Strukturen genau um solche zeichenhaft gewordenen Reizkonfigurationen, die mit stabilisierten Bedeutungen und Sinnkomplexen verbunden sind. So fungieren die benannten konzeptgeleiteten Strukturen im Filmerleben etwa unter allgemeinen psychologischen Bedingungen des Erkennens; auf der Leinwand dargestellte Gegenstände, Personen und Handlungen werden vom Zuschauer als solche erkannt. In einem Lehrbucheintrag neueren Datums steht:

„Die Wahrnehmung bedeutungsvoller Reize nennen wir *Erkennen*. […] Während die Form eines Gegenstands sich im Prinzip aus der Analyse des Reizes ergibt, ist die Bedeutung des Reizes etwas, das mit der Form assoziiert ist. Die Bedeutung selbst kann nicht aus der

21 Der Prozess der reversiblen Superzeichenbildung (der durch Denken erlangten Einsicht) besteht nach von Cube darin, „dass die bestehende Wahrscheinlichkeitsverteilung der Elemente des subjektiven Schemas aufgehoben und eine neue Wahrscheinlichkeitsverteilung gesetzt wird (z. B. bei der Aufstellung von Hypothesen). Die neue Wahrscheinlichkeitsverteilung kann sodann zur Basis weiterer Kombinationen und Superzeichen werden. Da der Akt der Setzung neuer Wahrscheinlichkeiten als ein reflexiver Akt prinzipiell willkürlich ist, erfolgt die Superzeichenbildung nicht zwangsläufig, sondern reversibel“ (1965, 160). Von Cubes Unterscheidung der Superzeichenbildung basiert auf dem Konzept Jean Piagets, in dem die Idee der Reversibilität eine Schlüsselstellung einnimmt. Nach Ansicht seines Interpreten Furth (1973, 368) liegt in der Reversibilität die Möglichkeit, „einen bestimmten inneren Akt auch in umgekehrter Richtung zu vollziehen.“

Reizanalyse gewonnen werden. Das Erkennen wird deshalb in psychologischen Modellen als zweistufiger Prozess dargestellt. Zuerst wird der Reiz analysiert. Das Ergebnis ist eine Reizbeschreibung. Sie wird mit gespeicherten Formen verglichen. Ist der Vergleich positiv, so wird das Bedeutungswissen, das mit der gespeicherten Form assoziiert ist, aktiviert. […] Dieses Bedeutungswissen zu einer Reizform wird als *Konzept* bezeichnet" (Engelkamp / Zimmer 2006, 13; Hervorh. i. O.). Engelkamp und Zimmer formulieren als zentrale psychologische Annahme, dass „Objekterkennen zwei Stufen" umfasst: „die Identifikation der Form (Bildmarke) und die Aktivation einer zu der betreffenden Form gehörenden Bedeutung (Konzept)" (2006, 137).[22]

Die Aktivitäten des Zuschauers auf der Stufe der perzeptionsgeleiteten filmischen Strukturen lassen sich mithin als Prozess interpretieren, in dessen Verlauf sich durch mehrfach wiederholte Invariantenextraktion innerhalb eines gewissen Zeitabschnitts eben jene Bildmarke herausbildet, die bei hinreichendem Stabilisierungsgrad dann eine Bedeutung, ein Konzept affiziert. Für konzeptgeleitete filmische Strukturen geschieht die Objekterkennung hingegen sogleich, weil die Identifikation der Form über die Bildmarke gleichsam automatisch erfolgt. Für sie gilt, was für Konzepte ganz allgemein zutrifft: Ihre Beziehungen untereinander sichern das *Verstehen* größerer Zusammenhänge. Konzeptgeleitete filmische Strukturen ermöglichen einen freien mentalen Umgang mit dem Bedeutungswissen zu ihrem Formangebot, also geistige Reflexion, Denkprozesse verschiedenster Art, darunter Inferenzen und Problemlösung. Sie benötigen keine Wiederholung, sondern können als singuläre Erscheinungen wirkungsmächtig zum Einsatz gebracht werden.

Das Bedeutungswissen des Zuschauers kann dabei unterschiedliche Quellen haben. So kann dieser im Situationsmodell, das ein Filmwerk konstruiert, Gegenstände, Figuren und ganze Vorgänge entdecken, über die er in einer bisherigen Auseinandersetzung mit der realen Lebenswelt hinreichend Präinformation gespeichert hat, um sie wiederzuerkennen und mit bestimmten Bedeutungen zu belegen. Der Rezipient kann die auf der Leinwand dargestellten Phänomene in der Regel bestimmten Objektklassen zuordnen und sie damit hinreichend identifizieren, und dies bei deren einmaligem Auftreten im Prima-vista-Verfahren. Ebenso kann das filmische Situationsmodell aber auch Modifikationen solcher realer Erscheinungen offerieren, die in der Lebensrealität nicht vorkommen, aber von der menschlichen Kultur hervorgebracht wurden, etwa bestimmte Phantasie-Landschaften, Phantasie-Figuren oder -Handlungen. Solche Modifikationen können sehr exotisch sein,

22 „Dabei wird mit Bezug auf die Physiologie des Sehens angenommen, dass zunächst der proximale Reiz (die Vorgänge auf der Netzhaut) analysiert wird. Diese Analyse resultiert in einer Reizbeschreibung, die bestimmte Aspekte der Form des Reizes abbildet. Diese Reizbeschreibung wird mit entsprechenden Formbeschreibungen im Gedächtnis abgeglichen. Wir nennen diese Beschreibung *Bildmarke*. Ist eine Übereinstimmung gefunden, ist die Form des Reizes identifiziert. Dies ist die erste Stufe. Zugleich bewirkt die Aktivierung der Form im Gedächtnis, dass assoziiertes funktionales Wissen aktiviert wird, das der begrifflichen Bedeutung entspricht. Wir sprechen hier von *Konzepten*. Dies ist die zweite Stufe. Der Begriff ermöglicht dann den Zugriff auf den Namen des Reizes" (Engelkamp / Zimmer 2006, 108; Hervorh. i. O.).

müssen es aber nicht. Im Grunde genommen sind die meisten Filmgenres in der Lage, deutliche Modifikationen realer Lebenserscheinungen hervorzubringen, und bei genauerem Hinsehen sind alle gestalterischen Mittel des Films zu solchen Abwandlungen fähig. Peter Ohler (1994, 33) hat daher von Dekodierungsprozessen des Filmzuschauers in seinem Modell gesprochen, das von unterschiedlichen Wissensbeständen im Zuschauerbewusstsein ausgeht und dabei eine Differenzierung zwischen Welt-Wissen, narrativem Wissen und Wissen um filmische Darbietungsformen vornimmt.

Das Ziel der Modellierung konzeptgeleiteter filmischer Strukturen beschränkt sich nicht darauf, bestimmten Reizmustern einen bestimmten kognitiven Status zuzuordnen, sondern die komplizierten Prozesse der Sinnproduktion und -vermittlung analytisch zu erschließen. Es geht also nicht allein darum, Prozesse des Erkennens im Sinne von Wiedererkennen zu erfassen, sondern einen Zugang zu jenen Aktivitäten des Verstehens zu erhalten, die sich durch die Spezifik des Mediums bei der Kommunikation ergeben, ebenso durch die Besonderheit der singulären künstlerischen Darstellung, die sich über die Komposition eines jeden Werkes ergibt. Die Wiedererkennung realer Reizkonfigurationen durch den Filmzuschauer ist zugleich mit einem Datenabgleich verbunden, der auf eine Neubewertung des Reizangebotes unter den Rahmenbedingungen des jeweiligen Situationsmodells hinausläuft, welches ein Werk erzeugt.

### 3.4.3 Stereotypengeleitete Strukturen

Der hier genutzte Terminus der *stereotypengeleiteten filmischen Struktur* lehnt sich an den medienästhetischen Begriff des *filmischen Stereotyps* an, den Jörg Schweinitz (1987; 1991; 2002: 2006) entwickelt hat, und er wird wie dieser nicht pejorativ, sondern rein deskriptiv und wertneutral verwendet.

Von Schweinitz wird auch die Bestimmung übernommen, der zufolge filmische Stereotype Gestaltphänomene sind, die „in einer größeren Gruppe von Filmen wesentlich invariant bleiben" (1987, 121).

Im Kontext des PKS-Modells bezeichnet der Begriff das Resultat einer *fortgeschrittenen Phase von Lernen, Informationsverarbeitung bzw. kognitiver Schemabildung,* wie sie im Rahmen der kulturellen Kommunikation erreicht werden kann und zur Herausbildung größerer Informationseinheiten mit entsprechenden Redundanzeffekten führt. Dieser komplexe *kulturelle Lernprozess setzt eine Konzeptualisierung von Reizkonfigurationen* voraus, die oft deutlich als *Formzusammenhänge* hervortreten. Er lässt sich auch als *Konventionalisierung* bestimmter Formangebote auffassen, was den *normierten Umgang* mit diesen Reizmustern und deren semantischer bzw. kognitiver Funktion einschließt.

Wie beim Zustandekommen anderer kultureller Stereotype kreuzen sich bei der Herausbildung der filmischen zwei unterschiedliche Invarianzleistungen – formiert sich doch im Zusammenspiel mit der *kognitiven Invariante* eine *„Invariante der Kommunikation"*, um hier einen Terminus zu übernehmen, der im Rahmen der Sprach-Semantik (Lorenz / Wotjak 1977, 15) entwickelt wurde, um die intersubjektive Stabilisierung von Bedeutungen

zu erfassen. Einerseits steht hinter dem filmischen Stereotyp also eine kognitive Invariante, die das Individuum bei der Konzeptualisierung eines Objekts gewonnen hat, andererseits wird diese Invarianzleistung intersubjektiv wirksam gemacht, und zwar in einem verzweigten und kaum Einsicht gewährenden soziokulturellen Aneignungsprozess, in dem sich gruppenspezifische Ausprägungen dieser kognitiven Invarianten herausbilden. Dabei kommt es zur Generierung von zeichenhaften Gebilden und deren Codes, welche zu einer Verhaltenssteuerung führen, die nicht allein auf der Ebene der kognitiven Funktion erfolgt, sondern auch Unterprogramme normierten psychischen Verhaltens auf den Ebenen von Emotionen, Vorstellungen und Wertungen einschließt.

Anhand der filmischen Stereotype wird deutlich erkennbar, was eigentlich ebenfalls für die andern beiden Strukturtypen gilt, dort aber weniger ins Auge fällt und darum bei der Analyse zunächst vernachlässigt werden kann: Dass der anscheinend subjektive Wahrnehmungsprozess des Menschen, der die filmische Kommunikation beherrscht, nicht nur eine individuelle und biologisch determinierte Komponente umfasst, sondern auch eine interpsychische, interpersonale, gesellschaftliche. Diese lässt auf jeder Stufe der Informationsverarbeitung jene spezifischen Wahrnehmungs- und Erkennungscodes wirksam werden, die Eco (1972b, 246) im Zusammenhang mit ikonischen Zeichensystemen erwähnt. Wahrnehmungscodes auf der Stufe der perzeptiven Strukturen dürften sich ebenso wie die Erkennungscodes auf der der Konzeptualisierung erst im Rahmen einer Rückkopplung des Einzelnen zur Kultur einer größeren Gemeinschaft etablieren können. Dies hängt zweifellos mit dem Charakter der menschlichen Tätigkeit zusammen, über die A. N. Leontjev in Anlehnung an Wygotski schreibt: „Die höheren spezifischen menschlichen psychischen Prozesse können nur in der Wechselwirkung von Mensch zu Mensch entstehen, das heißt als *interpsychische* Prozesse, und erst dann werden sie vom Individuum selbstständig nachvollzogen. Dabei verlieren einige von ihnen im Weiteren ihre anfängliche äußere Form und verwandeln sich in *intrapsychische* Prozesse“ (1979, 97; Hervorh. i. O.). Es ist also eigene *und* gemeinschaftliche Erfahrung im Spiel, wenn man eine Erscheinung, die man als Rezipient im Film zu sehen bekommt, zielführend wahrnehmen und erkennen kann. Erst auf dieser Basis kann sich Bedeutung etablieren und *Kointention* zwischen Autor und Rezipient des Films herstellen.

Dieser gesellschaftliche Prozess der Bildung von intersubjektiven Codes ist jedoch für die Wahrnehmungs- und Konzeptualisierungsebene schwer zu objektivieren, weshalb bei der Skizzierung dieser Phasen davon abgesehen wurde, explizit auf die Rückkopplung des Rezipientenverhaltens zum kulturellen Sozialisationsprozess hinzuweisen. Bei der Stereotypenstruktur ist jedoch aufgrund ihres normierten kommunikativen Gebrauchs die Bindung an einen gesellschaftlichen Prozess ganz offensichtlich. Stereotypenbildung ist nicht ohne soziokulturelle Umweltbedingungen denkbar, und sie ist mit diesen in *umfassendere historische Entwicklungen* einbezogen. Ohne Berücksichtigung ihrer *sozial- und kulturgeschichtlichen Kontexte* sind filmische Stereotype einfach nicht zuverlässig wissenschaftlich zu beurteilen.

Diese Aussage hat beträchtliche Konsequenzen für die Bewertung des kognitiven Lernmodells: Letzteres kann die vielschichtigen und verzweigten kulturellen Lernprozesse, die die Herausbildung kommunikativer Invarianten bewirken dürften, schon darum nicht erfassen, weil diese in Bereichen stattfinden, die weit über die Veränderung des individuellen Gedächtnisbesitzes hinausgehen und eher von Anthropologie, Kulturwissenschaft oder Sozialpsychologie untersucht werden. Damit sind sie über ein wissenschaftliches Instrumentarium zugänglich zu machen, das mit dem der Kognitiven Psychologie kaum kompatibel ist. Die praktischen Erfahrungen bei der empirischen Erfassung von filmischen Stereotypen zeigen dennoch, dass zwar die detaillierten Prozesse ihrer Aneignung weiterhin im Dunkeln bleiben müssen, wohl aber deren Resultate deutlich auf der Hand liegen und oft leicht erkannt und beschrieben werden können.

Häufig ist ja mühelos auszumachen, dass im Film Figuren auftreten, die man in ähnlicher Weise schon in anderen Filmen gesehen hat, dass diese in Handlungen agieren, die man aus früheren Filmerlebnissen kennt, oft verbunden mit einem materiellen Umfeld, d. h. einer landschaftlichen Umgebung oder bestimmten Gegenständen (wie etwa dem hier schon mehrfach beschriebenen Revolver). Die intertextuelle Wiederkehr von Figuren, Vorgängen, Bildern, Tönen lässt sich meist zweifelsfrei als Resultat filmischer Stereotypenbildung bestimmen. Beobachtung und Vergleich der vorhandenen Formangebote legen dergleichen nahe, ohne dass man die Gründe für das Zustandekommen einer kulturellen Häufung dieser Formen kennen muss. In diese vergleichenden Beobachtungen von ähnlichen Gestaltphänomenen lassen sich durchaus solche sinnvoll einbeziehen, die sich jenseits des Films herausgebildet haben, etwa in der Malerei oder der Theaterbühne. Intertextuelle Wiederholung muss nicht an den Grenzen des Mediums halt machen, sondern kann sich ebenso gut in den kulturellen Nachbarbereichen realisieren.

Die Herausbildung von konkreten Stereotypenstrukturen erweist sich nichtsdestoweniger auch als schwer voraussehbar. Betrachtet man den Werdegang bestimmter filmischer Gestaltformen im Hinblick darauf, ob sie von der Stufe der perzeptionsgeleiteten bis zur stereotypengeleiteten Struktur eine zielführende Entwicklung durchmachen, so erweist sich, dass nur ein sehr geringer Anteil der konzeptualisierten Reizangebote zur Weiterverwendung auf der Stereotypenebene gelangt. In der Regel werden die meisten Reizmuster wieder unauffällig, verblassen, lösen sich gleichsam auf. Sie teilen diese Eigenheit mit Gegenständen des Alltagslebens, die bekanntlich aufgrund von Habituation vom Menschen oft nicht mehr wahrgenommen werden.

Nur sehr wenige Gestaltbeziehungen der Kunst dürften langzeitig Konzepte im kulturellen Prozess so repräsentieren, dass sich eine Reaktivierung ihres kommunikativen Potenzials ereignet. Letzteres geschieht dann häufig nicht mehr in der gleichen Formgestalt, sondern in reduzierter Weise, nämlich beschränkt auf bestimmte invariante Reizkonfigurationen, die auch im Verbund mit anderen invarianten Mustern erscheinen können. Etwa bei ästhetischen Phänomenen wie Genres oder Gruppenstilen, wo sich bestimmte Kombinationen von Teilstrukturen zu umfangreichen invarianten Clustern formieren, welche sich dann in vielen Werken wiederholen können.

Infolge des massierten, permanenten und langzeitigen Mediengebrauchs, wie er in den entwickelten Industrieländern heute üblich ist, wird die Wahrscheinlichkeit immer größer, dass sich dort forciert Stereotypenstrukturen herausbilden. Einfach deshalb, weil der kulturelle Lernprozess hinsichtlich der medialen Informationen ungleich intensiver, vielschichtiger und zeitlich ausgedehnter verläuft als in einer Welt ohne Fernsehen, Videokultur und Computerspiele. Stereotypenbildung verweist in der Regel auf ein überhöhtes Kommunikationsangebot, auf eine Art „Dauerbeschuss" an medialer Information, dem das interne Modell des Menschen unterliegt. Gegenüber dieser sozial folgenreichen Erscheinung fehlt es bislang an systematischer Reflexion, stattdessen ergaben sich eher Barrieren bei ihrer Erforschung.

So fand sich lange Zeit in der Fachsprache der Film- bzw. Medienwissenschaft nicht einmal ein allgemein anerkannter Terminus für das hier erwähnte Phänomen. Der sprachliche Ausdruck „Stereotyp" bildet oft eine Quelle von Missverständnissen, weil er schon in anderen Bereichen eine Belegung erfahren hatte, die den filmästhetischen Begriff belastet. In den USA hat sich der Begriff des „stereotype" seit dem Erscheinen von Walter Lippmanns „Public Opinion" (1922) fest in der Sozialpsychologie etabliert. Er wurde dort vor allem im Zusammenhang mit der Erforschung von falschen Vorstellungsbildern, Urteilsverzerrungen und Vorurteilen in Anwendung gebracht, mithin für einen Objektbereich eher negativer Art. Wie Lilli (1982) gezeigt hat, musste er unter solchen Voraussetzungen zwangsläufig einen pejorativen Charakter gewinnen.

Die Ästhetik übernahm diese Sichtweise. Etymologisch aus der Fachsprache des Druckereigewerbes stammend, wo „Stereotypie" für die Herstellung von Druckplatten aus Bleilegierungen steht, welche für die Ausprägung einer starren, vorgefertigten Form sorgt, steht dieser Ausdruck ja im schroffen Gegensatz zu den Kriterien künstlerischer Darstellung, die sich – in Deutschland etwa seit der Genie-Ästhetik des Sturm und Drang – dem Prinzip der Originalität verpflichtet fühlte. Stereotype Ausdrucksformen schienen *per se* mit Originalität und Innovation künstlerischer Äußerung unvereinbar. Die Auseinandersetzung mit der Massenkultur nahm dieses Urteil auf. In dem Aufsatz „Kulturindustrie. Aufklärung als Massenbetrug" (1947) von Horkheimer und Adorno wird ganz in diesem Sinne die Wiederholung ähnlicher Formen, welche die Produkte der Massenkultur kennzeichnet, rigoros verdammt, und ein entsprechend negativer Beigeschmack ergibt sich für den hier traktierten Terminus aus Formulierungen wie jener, dass nach Horkheimer und Adorno (1989, 169) „das Brot, mit dem die Kulturindustrie die Menschen speist, der Stein der Stereotypie" sei.

Das PKS-Modell scheint auf den ersten Blick ebenfalls eine negative ästhetische Bewertung von Stereotypen in Kunst und Massenkultur zu stützen, werden diese Strukturen doch mit einer späten Lernphase, mit Redundanz der ästhetischen Botschaft, folglich auch mit Verlust an Innovation bzw. Abkehr von Originalität in Zusammenhang gebracht. Diese Aussagen beziehen sich jedoch auf eine begrenzte Formgestalt, auf eine solitäre Reizkonfiguration, deren Informationsgehalt für den Zuschauer sich mit ihrem fortgeschrittenen kognitiven Status vermutlich verringert. Dieses Reizmuster aber steht nie allein, sondern ist stets eingebunden in eine künstlerische Komposition aus vielen unterschiedlichen Reiz-

konfigurationen. Die Absenkung der ästhetischen Innovation durch filmische Stereotype in einem begrenzten Gestaltungsbereich, entstanden durch inflationäre Wiederholung des Reizmusters, kann mithin zur Folge haben, dass die Aufnahmekapazität des Zuschauers entlastet wird und dieser seine Aufmerksamkeit anderen Reizangeboten des Werks zuwenden kann. Stereotypen können also im Funktionszusammenhang mit anderen Reizmustern, auch anderen Stereotype, durchaus für Innovation sorgen.

Diese Interpretation des Modellansatzes wird hier nur gegeben, um kurzschlüssige Urteile über das ästhetische Wirkungspotenzial filmischer Stereotype zu verhindern, also Missverständnissen zuvorzukommen. Eine detaillierte Auskunft über kulturelle Lernprozesse, die zu stereotypengeleiteten Strukturen des Films führen, enthält sie nicht. Beim heutigen Stand der Forschung kann auch keine Rede davon sein, eine zuverlässige Darstellung der Stereotypen-Rezeption zu geben. Gleichwohl bietet sich aufgrund des PKS-Modells die Chance, ein erstes Signalement für die Erkennung und empirische Bestimmung stereotypengeleiteter filmischer Strukturen zu gewinnen, das sich aus der transtextuellen oder intertextuellen Wiederholung ähnlicher Reizkonfigurationen bzw. Gestaltphänomene ergibt, die auf den vorangegangenen kulturellen Lernprozess bei deren Konventionalisierung hinweisen, wie immer dieser auch verlaufen sein mag.

Dieser Prozess ist heterogen und verzweigt; er wird durch zahlreiche Faktoren bestimmt, die unterschiedlichen Lebensbereichen zuzuordnen sind und von verschiedenen Wissenschaftsdisziplinen untersucht werden. An einige davon sei kurz erinnert, im Rahmen eines ergänzenden Exkurses, der vom Leser auch überschlagen werden kann.

### 3.4.4 Exkurs: Interdisziplinäre Erfahrungen mit Stereotypenphänomenen und ihr Widerschein im Film

Für das Verständnis der kulturellen Lernprozesse, die zur Ausbildung stereotypengeleiteter filmischer Strukturen unterschiedlichster Art führten, dürfte es auf jeden Fall hilfreich sein, deren Erscheinungsweisen unmittelbar am filmischen Material zu beobachten und die damit verbundenen Überlegungen von Praktikern, Theoretikern und Historikern des Films zu studieren. Jörg Schweinitz (2006) hat dies erfolgreich in einer umfangreichen Arbeit getan, die bei ihrer historischen Darstellung des medienwissenschaftlichen Diskurses allerdings vor dessen Übergang zur Systemforschung abbricht.

Zudem ist es sinnvoll, für die Klärung des Phänomens eine breite Erfahrungsbasis aufzuarbeiten, die sich in andere Disziplinen erstreckt und spezifische psychologische, literatur- und kulturwissenschaftliche Zugänge in die Stereotypenproblematik erlaubt. In der Vergangenheit hat dies zu einem Feld verwandter Konzepte geführt, die zwar den gleichen Terminus für sich in Anspruch nehmen, im Einzelnen aber voneinander abweichen (vgl. Wuss 1993, 158ff.). Hier sollen nur einige wenige Konzepte kurz Revue passieren, die Interpretationshilfen für ein Stereotypenmodell des Films liefern können, oft auch bereits ihren Widerschein in der Praxis oder Theorie des Kinos fanden.

Historischer Ausgangspunkt der *psychologischen* Bemühungen dürfte das psychophysiologische Konzept des *„dynamischen Stereotyps"* von Pavlov sein, das sich auf die Systeme bedingtreflektorischer Nervenverbindungen bezieht. Pavlov (1972, 212) schreibt dazu: „Unter gleichartigen, sich wiederholenden Umständen werden der gesamte Aufbau und die Verteilung der während einer bestimmten Periode unter dem Einfluss äußerer und innerer Reize entstandenen Erregungs- und Hemmungszustände in der Großhirnrinde immer mehr fixiert und verlaufen immer leichter und automatischer. So erhält man in der Rinde einen dynamischen Stereotyp (eine Systematisierung), dessen Aufrechterhaltung eine immer geringere nervale Arbeit verlangt" (Pavlov 1972, 212). Hingewiesen wird hier auf den Funktionszusammenhang zwischen wiederholtem Auftreten analoger Reizmuster und deren erleichterter Rezeption, wie er in ähnlicher Weise auch an filmischen Stereotypen beobachtet werden kann. Auf Setschenovs Theorie von den reflektorischen Grundlagen des Psychischen rekurrierend, versuchte Pavlovs Schüler Vladimir M. Bechterev die Erkenntnisse der Reflexiologie von der biologischen in die soziale Sphäre zu übertragen und verwies darauf, dass einander ähnliche Publikumsreaktionen auf die gleiche theatrale oder musikalische Darbietung über analoge Wirkungsmechanismen bei der Reizverarbeitung erklärt werden könnten, was für die Existenz *„kollektiver Reflexe"* (1921, 91) spreche. Auf der Ebene der „zusammengesetzten Reflexe", die nach Auffassung Bechterevs auf den „gewöhnlichen Reflexen" aufbauen, werde individuelle Erfahrung zu einer kollektiven Erfahrung generiert. Später hat Bechterev auf die mögliche Nutzung einschlägiger Erkenntnisse für die Analyse von Kunstprozessen aufmerksam gemacht, und es hat sich im Rahmen der Kunstforschung eine Tendenz zur sozial-reflexiologischen Analyse herausgebildet (vgl. Seleznova 1972, 106ff.).

Trotz oder vielleicht gerade wegen ihrer mechanistischen Tendenzen, übten diese Ideen in den Jahren nach der Oktoberrevolution auf die Kunstschaffenden Sowjetrusslands zuweilen eine beträchtliche Faszination aus, kamen sie doch konstruktivistischen Auffassungen einer „Einwirkungskunst" entgegen, wie sie seinerzeit von Boris Arvatov (1972) formuliert wurden. So schrieb der junge Filmregisseur Sergej M. Eisenstein 1924 in seinem Artikel „Montage der Filmattraktionen", dass Film als „Kunst der Kopplungen" mit agitatorischer Funktion dafür genutzt werden müsse „Assoziationen zu provozieren" (1988, 19), und zwar solche, deren emotionale Effekte kalkulierbar seien: „Die Methode der Agitation mit Hilfe einer Schau aber besteht darin, eine neue Kette von bedingten Reflexen zu schaffen, und zwar über das Assoziieren ausgewählter Erscheinungen mit den (durch entsprechende Techniken) hervorgerufenen unbedingten Reflexen" (24). Die konkreten Gestaltungsverfahren, die Eisenstein seinerzeit bevorzugte, hielten sich zudem an prägnante Gestaltphänomene, die ihren zeichen- und oft symbolhaften Charakter nicht verleugneten, damit also auch von ihrer Formgestalt her dem Idealtypus der stereotypengeleiteten filmischen Struktur weitgehend entsprachen.

Ein Konzept mit ganz anderer Ausrichtung, das im Rahmen der Analytischen Psychologie Carl Gustav Jungs (1934) entstand und sich neben der Analyse von Träumen auch für die empirische Erforschung von Mythen und Märchen empfahl (Jung 1990, 9), die aus heutiger Sicht sehr wohl als Resultate kultureller Stereotypenbildung beschrieben werden

können, bezieht sich auf die *Archetypen des kollektiven Unbewussten*. Nach Jung sind „die Inhalte des persönlichen Unbewussten […] in der Hauptsache die so genannten *gefühlsbetonten Komplexe*, welche die persönliche Intimität des seelischen Lebens ausmachen. Die Inhalte des kollektiven Unbewussten dagegen sind die so genannten *Archetypen*" ([1934] 1990, 7f.; Hervorh. i. O.). Das kollektive Unbewusste bestehe „aus präexistenten Formen, Archetypen, die erst sekundär bewusst werden können und den Inhalten des Bewusstseins fest umrissene Form verleihen" (1990, 45). Im Zusammenhang mit der filmischen Darstellung von Träumen wird (im 11. Kapitel des Buches) versucht, zwischen den durchaus unterschiedlichen Erkenntnissen und Beschreibungsverfahren der Archetypentheorie Jungs und der kognitiven Modellierung filmischer Stereotype, etwa der Deskription symbolischer Bilder und mythischer Situationen und Figuren, Korrespondenzen aufzuzeigen. Dies auch vor dem filmhistorischen Hintergrund, dass der italienische Regisseur Federico Fellini in den 1960er Jahren Jungs Archetypenkonzept zum Selbstverständnis eigener Gestaltungsverfahren nutzte.

Im Zuge der kognitionspsychologischen Entwicklungen hat sich Mitte der 1980er Jahre in den USA ein Ansatz herausgebildet, Stereotypenbildung vor allem als Resultat des kognitiven Systems zu interpretieren. Stephan (1989) schlug etwa vor, Stereotype als kategoriale Schemata aufzufassen, die der Mensch im Prozess der Sozialisation erwirbt. Über unterschiedliche Funktionsweisen des Gedächtnisses könnten diese erschlossen werden. Die Film- und Fernsehforschung hat dies seinerzeit zum Ausgangspunkt genommen, um Wirkungsmechanismen von Fernsehserien zu untersuchen. Irmela Schneider stellte dazu die Hypothese auf: „Die kommunikative Leistung von Serien besteht vor allem darin, dass in der medialen Kopplung Bedeutungszuschreibungen vorgenommen werden, die in einem hohen Maße konsensuell sind. Stereotypen werden aktiviert und bilden sich im Laufe der medialen Wahrnehmungsgeschichte auch aus" (1992, 141).

Mit dem zunehmenden Verständnis von Regulierungs- und Stabilisierungsprozessen, das sich mit der Etablierung kybernetischer Denkweisen herstellte, ergaben sich auch für Stereotype Darstellungsverfahren, die über das Auffinden sich intertextuell wiederholender konzeptualisierter Strukturen hinausgingen und zu *komplexeren Organisationsprinzipien* hinführten. Bereits Bartlett hatte ([1932] 1961, 201) seine Schemadefinition auf einen komplexen funktionalen Zusammenhang regulativer Art gestellt, der aus der Reaktivierung bisheriger Erfahrungen und Reaktionsweisen erwächst.

Mit dem Schema entsteht also nicht nur eine mentale Struktur, sondern das Organisationsprinzip für eine Funktion im Rahmen der Verhaltensorganisation. 1960 haben Miller, Galanter und Pribram in „Plans and the Structure of Behaviour" ein solches Organisationsprinzip, das eine Hierarchie von Instruktionen zur Handlungssteuerung umfasst, „*Plan*" genannt, und es mit dem Programm eines Computers verglichen ([1960] 1973, 25).

Dass sich ein signifikantes Verhalten auch als Realisierung eines bestimmten Programms betrachten lässt, führte bei Rossi-Landi zur Erklärung: „Die Aussage, dass alles Verhalten programmiert ist, heißt mithin, dass jedes signifikante Verhalten innerhalb einer gegebenen Kultur in Form von Sequenzen und Aggregaten aus fixen und konventionellen *Einheiten* auftritt. In ihrem Alltagsleben lernen die Mitglieder der betreffenden Kultur […] so zu han-

deln, dass sie ihr Verhalten in Form dieser Einheiten fassen, um es darin wiedererkennbar und vorbestimmbar zu machen. […] Der interessanteste Punkt ist jedoch, dass der Vollzug einer solchen Einheit – also genau das signifikante Verhalten – *nach einem Programm* abläuft. Der Vollziehende befolgt eine Instruktion, in der das, was er vollzieht, enthalten ist, *weil sie darin kodifiziert wurde*. […] *Kommunikation ist Vollzug von Programmen*. […] *Wir verstehen uns, weil wir, ohne es zu wissen, stets nach Programmen handeln.*" (Rossi-Landi 1976, 149ff.; Hervorh. i. O.).

Die hier erfolgte Erweiterung des Signalements für Stereotype von der kognitiven und kommunikativen Invariantenbildung zum Vollzug von Programmen ist hilfreich für das Verständnis von Gestaltphänomenen von Sprache und Film, öffnet sie doch den Blick auf ein Verhaltensmanagement, das umfangreichere Beziehungsbündel und komplexere Motive einschließt.

Georg Klaus hatte im Hinblick auf die pragmatische Funktion der Sprache formuliert: „Normierte Zeichen werden zu dem Zweck geschaffen, *Unterprogramme* im menschlichen Bewusstsein in Gang zu setzen, die ihrerseits den Denk- bzw. Erkenntnisprozess vereinfachen sollen" (1965, 150; Hervorh. i. O.). Den sprachlichen Stereotypen in Gestalt normierter Redeweisen entsprächen gedankliche Stereotype, die den Charakter von *Unterprogrammen* hätten, welche im Denkprozess leicht zusammenschaltbar wären: „Bei derartigen Unterprogrammen handelt es sich um Abbildstrukturen, die entweder schon früher benutzt worden sind oder die, ausgehend von Abbildelementen, die bereits bekannt sind, in freier Konstruktion angefertigt werden. Die Verwendung fertiger Unterprogramme zur Abbildung objektiv-realer Strukturen vereinfacht den Abbildvorgang außerordentlich und ist *denkökonomisch* in einem erkenntnistheoretisch einwandfreien Sinne des Wortes" (153; Hervorh. i. O.).

Für stereotypengeleitete filmische Strukturen gilt in analoger Weise, dass sie die vorhandenen Reizangebote zu umfassenderen Informationseinheiten komprimieren, was zu einer Vereinfachung der Rezeption beiträgt, ferner, dass sie dabei für die Rezeption Unterprogramme zum Tragen bringen, die sich entweder auf früher benutzte Abbildstrukturen stützen, für die sie eine intertextuelle Wiederholung schaffen, oder aber auf bereits bekannte d. h. konzeptualisierte Abbildelemente, die sie zu einer neuen Reizkonfiguration zusammenfügen.

Filmische Stereotype mit ihren Unterprogrammen psychischen Verhaltens sind schwerlich von der Bedeutungsfunktion zu trennen, die sie ausüben. Diese bindet sich oft deutlich an die sozialpsychologischen Bedingungen und herrschende Ideologien während ihrer Entstehung. In diesem Sinne hat Siegfried Kracauer im amerikanischen Exil die Filmproduktion der Weimarer Republik in seinem Buch „Von Caligari zu Hitler" daraufhin untersucht, ob sich darin Hinweise auf eine psychologische Disposition der Deutschen auffinden ließen, welche der Akzeptanz der Nazi-Ideologie Vorschub leistete. Anhand der Häufung bestimmter Motive und Gestaltungsweisen suchte er Modalwerte sozialpsychologischer Dispositionen zu ermitteln, die auch über Entwicklungsprozesse aussagten (vgl. Wuss 1990). Über eine historische Phase heißt es etwa: „Die Filme der Stabilisierungszeit sind in drei Gruppen aufzuteilen. Die erste bezeugt einfach den Zustand der Lähmung.

Die zweite Gruppe wirft Licht auf gelähmte Tendenzen und Ansichten. Die dritte enthüllt den inneren Prozess der gelähmten Kollektivseele" (Kracauer 1979b, 148). Was die Filme reflektierten, seien „weniger explizite Überzeugungen als psychologische Dispositionen – jene Tiefenschichten der Kollektivität, die sich mehr oder weniger unterhalb der Bewusstseinsdimension erstrecken" (12). Inwieweit sich die Invariantenanalyse der Gestaltphänomen dafür eignet, auch Entwicklungen der Unterprogramme psychischen Verhaltens zu erfassen, die ins Unbewusste reichen und häufig Momente von Nicht-Linearität einschließen, ist sicher strittig. Das Vorgehen, die kulturellen Lernprozesse bei der Stereotypenbildung im engen Zusammenhang mit Veränderungen sozialpsychologischer Dispositionen im Publikum zu studieren, ist jedoch nicht von der Hand zu weisen.

Die Entwicklung filmischer Stereotype hat nicht nur Veränderungen der Weltbilder und verhängnisvolle Ideologien befördert, die in ein dunkles Kapitel deutscher Real-Geschichte führen. Sie hat auch anderenorts eine geistige Manipulation der Zuschauer dadurch erleichtert, dass ihre inhaltlichen Angebote zur Nivellierung produktiver Weltmodelle beitrugen – ein Prozess, der besonders durch die Tendenzen der Massenkultur gestützt wurde und bis heute anhält. Mit Blick auf Hollywood haben Theodor W. Adorno und Hanns Eisler 1944 im amerikanischen Exil Untersuchungen zur Filmmusik mit ihren spezifischen Stereotypenformen vorgenommen und dabei notiert: „Der Film kann nicht isoliert, als eine Kunstform eigener Art, sondern muss als das charakteristischste Medium der gegenwärtigen Massenkultur verstanden werden, die sich der Techniken der mechanischen Reproduktion bedient. Massenkultur ist dabei nicht als eine ursprünglich von den Massen aufsteigende Kunst aufzufassen. […] Sie bedeutet weitgehende Standardisierung des Geschmacks und der Rezeptionsfähigkeit. Trotz der quantitativen Vielfalt der Darbietungen ist den Konsumenten in Wahrheit nur scheinbar die Freiheit der Auswahl gelassen. Die Produktion ist vorweg in administrative Felder aufgeteilt, und was durch die Maschinerie läuft, trägt ihre Spur, vorverdaut, neutralisiert, nivelliert. […] Der einzige Maßstab der Prozedur ist die Forderung, die Konsumenten möglichst wirksam zu erreichen. Manipulierte Kunst ist Konsumentenkunst" (Adorno / Eisler 1977, 31f.). Darauf fällt das Urteil: „Von allen massenkulturellen Medien zeigt der Film, als das umfassendste, die Nivellierungstendenz am deutlichsten" (32). Ähnliche Positionen finden sich auch bei Horkheimer (vgl. Horkheimer / Adorno [1944] 1989, 144).

Hier soll indes die grundsätzliche Daseinsberechtigung der Massenkultur, der die letztgenannte Polemik galt, nicht zur Debatte stehen, denn gewiss hat Eco recht, wenn er bemerkt: „Das Problem ist schlecht gestellt, wenn man fragt ›Ist es gut oder schlecht, dass es die Massenkultur gibt?‹ Das Problem lautet vielmehr: ›Wie kann man, nachdem die Industriegesellschaft jenes kommunikative Verhältnis, das als Gesamtheit der Massenmedien bekannt ist, unabwendbar gemacht hat, sicherstellen, dass die Massenmedien kulturelle Werte übermitteln?‹" (1984, 48). Die benannte Zielstellung macht jedoch unterschiedliche Aktivitäten notwendig, darunter auch solche der Medienwissenschaft, die Erforschung stereotypengeleiteter filmischer Strukturen mit ihren Wirkungen weiter voranzutreiben.

Umberto Eco hat übrigens in vergleichbarem Zusammenhang die Frage formuliert, ob für die *Wiederholungsmechanismen* in der zeitgenössischen Konsumliteratur – und für den

Film dürfte das gleichfalls gelten – nicht gewichtige Gründe sprechen, sie zu akzeptieren: „Betrachten wir das Wiederholungsschema unter dem Struktur-Gesichtspunkt, so stellen wir fest, dass wir es dabei mit einer typischen *Botschaft mit hoher Redundanz* zu tun haben. […] Der Geschmack am Wiederholungsschema stellt sich somit als Geschmack an der Redundanz dar. Der Hunger nach Unterhaltungsliteratur, die auf diesen Mechanismen beruht, ist ein *Hunger nach Redundanz*. So gesehen besteht der größte Teil der Massenerzählungen aus Redundanzerzählungen" (Eco 1984, 211; Hervorh. i. O.). Eco selbst unternimmt eine „Verteidigung des Wiederholungsschemas", beruhe doch das Vergnügen und die Unterhaltung solcher Geschichten darin, „dass das Publikum […] immer und ewig die gleiche Geschichte unter oberflächlichen Verkleidungen" erkennt (1989a, 306). Die gegenwärtige Kunstepoche wird von ihm als ein „Zeitalter der Wiederholung" (302) bezeichnet, die zu einer neuen Kunsttheorie geführt habe, welche er provisorisch als „postmoderne Ästhetik" etikettiert. Diese gebe den Konzepten der *Repetition* und *Iteration* ein neues Profil, betone etwa die künstlerischen Möglichkeiten der *Serialität*.

Gelegentlich einer Fernsehausstrahlung von Curtiz' CASABLANCA (1942) hat Eco in einem Zeitungsartikel wichtige ästhetische Funktionen der filmischen Stereotypenbildung auf amüsante Weise plausibel gemacht:

„Unter dem Zwang, eine Handlung aus dem Stand zu erfinden, haben die Autoren kurzerhand alles hineingetan. Und um alles hineinzutun, haben sie ins Repertoire des bereits Erprobten gegriffen. Wenn man aus dem Repertoire des bereits Erprobten eine beschränkte Auswahl trifft, gelangt man zum Genrefilm, zum Serienfilm oder gar zum Kitsch. Wenn man jedoch mit vollen Händen hineingreift und wirklich *alles* nimmt, gelangt man zu einer Architektur wie der von der Sagrada Familia. Man gerät ins Taumeln, man streift die Genialität. Aber vergessen wir jetzt, wie der Film gemacht worden ist, und sehen wir uns an, was er zeigt. Er beginnt mit einem magischen Ort *per se*: Marokko, Exotik, es erklingt eine Art arabischer Melodie, die in die Marseillaise übergeht. Beim Eintritt in Ricks Lokal hört man Gershwin, Afrika, Frankreich, Amerika. Sofort bricht ein Knäuel von Ewigen Archetypen herein: Grundsituationen aller Geschichten aus allen Zeiten. Normalerweise reicht *eine* archetypische Situation für eine Geschichte. Und die entwickelt sich dann. Zum Beispiel die Unglückliche Liebe. Oder die Flucht. CASABLANCA gibt sich damit nicht zufrieden: Alles muss rein. […] Doch gerade weil die Archetypen hier alle versammelt sind, gerade weil CASABLANCA tausend andere Filme zitiert und jeder Schauspieler eine bereits woanders gespielte Rolle spielt, hört der Zuschauer unwillkürlich das Echo der Intertextualität. […] So ist CASABLANCA nicht ein, sondern viele Filme, eine Anthologie. Fast aus Zufall entstanden, wenn nicht gegen den Willen seiner Autoren, so doch weit darüber. […] Wenn alle Archetypen schamlos hereinbrechen, erreicht man homerische Tiefen. Zwei Klischees sind lächerlich, hundert Klischees sind ergreifend. Denn irgendwie geht einem plötzlich auf, dass die Klischees miteinander sprechen und ein Fest des Wiedersehens feiern. Wie höchster Schmerz an die Wollust grenzt und tiefste Perversion an die mystische Energie, gewährt äußerste Banalität einen Blick aufs Erhabene. Etwas spricht anstelle des Regisseurs. Das Phänomen ist, wenn nicht noch mehr, zumindest verehrungswürdig" (Eco 1989, 296ff).

Auf engem Raum sind hier Belege dafür versammelt, wie filmische Formangebote, die auf den unterschiedlichsten Gestaltungsebenen angesiedelt sind und Erzählmotive, Konflikte, Figuren, Schauplätze, Musik u. a. M. betreffen, jeweils dem Prinzip der intertextuellen Wiederholung unterworfen werden, womit zugleich überzeugend demonstriert wird, dass Stereotypisierungsprozesse unter nahezu allen Aspekten stattfinden können. Die unverhohlene Huldigung jenes Kinostücks durch den Autor bestätigt ferner die Annahme, dass die massierte Verwendung filmischer Stereotype in einem einzigen Werk, und zwar selbst die hemmungsloseste, nicht zwangsläufig zur Verringerung ästhetischer Information führen muss, sondern dass die Neukombination allseits bekannter Elemente sehr wohl auch die Chance für Originalität, Innovation und damit Information des Ganzen führen kann, was das Verfahren der Redundanzerzeugung ästhetisch legitimiert.

In der Tat zeigen die Beobachtungen stereotypengeleiteter filmischer Strukturen, dass sie weder a priori als positiv noch als negativ zu bewerten sind. Sie wirken im Rezeptionsprozess stets nur im Verbund mit anderen Gestaltphänomen, die die informationelle Bilanz des Ganzen verschieben, und von dieser Interaktion darf man nicht absehen. Die Bildung größerer Informationseinheiten, die durch den Stereotypeneinsatz forciert wird, trägt damit zwar zur Redundanzerzeugung bei, sorgt aber dafür, dass sich im Umkreis der redundanten Formen Reizangebote anderer Art leichter durchsetzen können, weil – wenn entsprechende Annahmen stimmen sollten – die Aufnahmekapazität für Information durch die Chunks entlastet wird. Das PKS-Modell legt darum nahe, neben den oft leicht zugänglichen Stereotypen auf obligatorische Weise auch die perzeptions- und konzeptgeleiteten Strukturen zu berücksichtigen.

## 3.5 Zur Anwendung des PKS-Modells bei der Filmanalyse

Um eine möglichst anschauliche und praxisnahe Einführung in die kognitionspsychologische Beschreibung von Filmwerken geben zu können, wurde hier anhand einiger Filmsequenzen demonstriert, dass sich am konkreten Beispiel bestimmte filmische Reizangebote auffinden lassen, denen hypothetisch jeweils ein gestuftes Niveau von Informationsverarbeitung bzw. kognitiver Schemabildung zugeordnet werden kann, welches bei der Rezeption mit definierbaren Wirkungsweisen unterschiedlicher Art verbunden ist.

Entwickelt wurde ein dreistufiges Deskriptionsmodell, das zwischen perzeptions-, konzept- und stereotypengeleiteten filmischen Strukturen differenziert und damit eine hypothetische Unterscheidung zwischen vorbewusst, bewusst und unbewusst rezipierten Reizkonfigurationen zu treffen vermag. Diese Unterscheidung, deren praktische Durchsetzbarkeit u. a. dadurch erleichtert wird, dass sie sich auf eine jeweils verschiedenartige Anwendung des Wiederholungsprinzips stützt, ist für die Filmanalyse bzw. Filmforschung aus mehreren Gründen von Nutzen.

Von Wert ist zunächst die Generalisierbarkeit des Beschreibungsverfahrens, welches es ermöglicht, das Modell gegenüber jeglichen Kommunikaten der audiovisuellen Medien

anzuwenden, also nicht nur solchen des künstlerischen Kino-Spielfilms, sondern ebenso nicht-künstlerischen Produkten der audiovisuellen Medien, ferner auch gegenüber Arbeiten des Dokumentar- oder Animationsfilms bzw. Musik- oder Werbungsclips. Denn in allen Fällen durchlaufen die Reizangebote der Kommunikate beim Zuschauer einen analogen Lernprozess, der tief im biologischen System verankert und phasisch organisiert ist. Gleichwohl ist die Auffindung der kognitiven Strukturen unterschiedlich aufwendig und dort, wo die Strukturierungsarbeit nicht stattfand, unmöglich.

Wenn sich das Beispielmaterial für eine Demonstration des Modellierungsverfahrens hier vor allem auf Klein- und Kleinsthandlungen beschränkte, also Phänomene des Erzählens, dann geschah dies in der Hoffnung des Autors, dass sich der Narrationsaspekt der filmischen Komposition, welcher eng mit den Prozessen der Bedeutungsvermittlung verbunden ist, am ehesten für eine plausible Darstellung der Strukturen eignet. Grundsätzlich durchdringt die kognitive Schemabildung jedoch die gesamte filmische Komposition, und die drei Strukturtypen lassen sich darum, sozusagen quer zum Kategoriensystem, unter allen Gestaltungsaspekten nachweisen, also auch für die Formierung von Konflikten und Figuren, ebenso für die Reizangebote unter den Kategorien Bild, Ton und Montage. Dies freilich mit sehr unterschiedlichem Arbeitsaufwand und Erfolg.

Wie bereits die ersten Beschreibungsversuche an den Filmsequenzen gezeigt haben dürften, ist die *Organisationsform* der drei Strukturtypen von Beispiel zu Beispiel sehr unterschiedlich, und zwar sowohl im Hinblick auf die Formierung des einzelnen Strukturtyps, wie auch auf die Konfiguration der drei Typen zueinander. Was die Formierung des jeweiligen Strukturtyps angeht, so lassen sich in jedem Falle bei der Deskription Unterschiede im Hinblick auf (1) *Prägnanz,* (2) *Auftrittshäufigkeit,* (3) *Verteilung* sowie (4) *Korrelation / Dominanz* feststellen. Die (in 3.3 geäußerte) Beobachtung, der zufolge die kognitiven Strukturen aller drei Typen zusammenwirken und gleichsam ein Netz bilden, das insgesamt die Prozesse des Erlebens und Verstehens bestimmt, lässt sich entsprechend statistisch untermauern: Es handelt sich hierbei quasi um ein Netz mit unterschiedlich starken Knoten und verschieden weiten Maschen, das ein *werkspezifisches kognitives Invarianten-Muster* abbildet.

Aus der Anwendung eines solchen Modellansatzes ergeben sich für die analytische Beschreibung des Films neuartige Möglichkeiten, und dies bereits im Rahmen einer traditionellen Hermeneutik, die obzwar noch keine transdisziplinäre Forschung, jedoch eine genauere Differenzierung von Gestaltung-Wirkung-Relationen zulässt.

Im Hinblick auf künftige transdisziplinäre Untersuchungen liegt ein Vorzug des PKS-Modells darin, dass es relativ leicht die Konstruktion von psychologischen Wirkungshypothesen der ersten Generation ermöglicht, was bedeutet, dass sich anhand der filmischen Strukturtypen psychophysiologische Reaktionen des Zuschauers nachweisen lassen, die auf deutliche funktionale Unterschiede dieser Reizangebote hindeuten. Anhand narrativer Strukturen soll dies noch genauer ausgeführt werden.

# Filmisches Erzählen und seine kognitive Modellierung: Topik-Reihe, Kausalkette, Erzählstereotyp

4

„Die Menge der Erzählungen ist unüberschaubar. Da ist zunächst die erstaunliche Vielfalt von Gattungen, die wieder auf verschiedene Substanzen verteilt sind, als ob dem Menschen jedes Material geeignet erschiene, ihm seine Erzählungen anzuvertrauen […]. Außerdem findet man die Erzählung in diesen nahezu unendlichen Formen zu allen Zeiten, an allen Orten und in allen Gesellschaften; die Erzählung beginnt mit der Geschichte der Menschheit; nirgends gibt und gab es jemals ein Volk ohne Erzählung; alle Klassen, alle menschlichen Gruppen besitzen ihre Erzählungen, und häufig werden diese Erzählungen von Menschen unterschiedlicher, ja sogar entgegengesetzter Kultur gemeinsam geschätzt: Die Erzählung schert sich nicht um gute oder schlechte Literatur: sie ist international, transhistorisch, transkulturell, und damit einfach da, so wie das Leben."

Roland Barthes. Literaturwissenschaftler, 1966*

## 4.1 Klassische Narrationstheorie und filmisches Erzählen

Schon 1894, also noch während der Entstehungszeit der Kinematographie, definierten Robert Paul und Herbert G. Wells deren Wesen in einer Patentschrift als „Geschichten zu erzählen vermittels der Demonstration beweglicher Bilder" (zit. in Montague 1964, 34). Von Anfang an hat der Film damit ein fundamentales Interesse an den Tag gelegt, die uralte kulturelle Tradition des Geschichtenerzählens aufzunehmen und mit seinen spezifischen Mitteln fortzuführen, und dies ungeachtet jener seinerzeit so faszinierenden visuellen Besonderheiten, die sich aus der enormen Genauigkeit seiner Abbildung des realen Lebens aufgrund seiner Nutzung der kinetisierten Photographie ableitete. Heute gilt kaum als strittig, dass das Kino vom Erzählen lebt. Die audiovisuellen Medien haben sich zu den eigentlichen Geschichtenerzählern unserer Zeit entwickelt.

Was Filme zeigen und darstellen, wird vom Zuschauer jedenfalls maßgeblich als Erzählung aufgefasst, also unter entsprechenden Erwartungshaltungen wahrgenommen und bewertet. Filmemacher und Kritiker wissen seit langem, dass die Gesetze der Narration für die Verknüpfungen zwischen den Ereignissen, die auf der Leinwand zur Darstellung

© Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2020

P. Wuss, *Künstlerische Verfahren des Films aus psychologischer Sicht*, Film, Fernsehen, Medienkultur, https://doi.org/10.1007/978-3-658-32052-2_4

kommen, verantwortlich sind. Dank der Narration können die einzelnen Situationen miteinander verbunden und in eine kohärente Geschichte eingebettet werden. Aufgrund der Narration wird ein Film, der unterschiedliche Handlungen, Bilder und andere Stimuli einschließt, zu einem Ganzen, das die Kontinuität für die Konstruktion von Bedeutung im Bewusstsein des Zuschauers garantiert und gleichzeitig für eine emotionale Organisation der Erfahrung und angemessene Vorstellungen sorgt. Mit anderen Worten: Die Narration scheint in der Tat sowohl für die kreativen Prozesse wie deren wissenschaftliche Betrachtung ein höchst relevanter Faktor zu sein.

Für die Beurteilung des Films ist daher die Analyse des filmischen Erzählens und seiner Verfahren extrem wichtig. Dies hängt maßgeblich mit den Inhalten der unterschiedlichen künstlerischen Botschaften zusammen, denn um deren Erschließung geht es vor allem. Doch bei der medialen Kommunikation – und besonders dem ästhetischen Erleben des künstlerischen Films – erweist sich, dass diese Inhalte nicht unabhängig von der Erzählweise des Werkes sind.

Mit neuen Inhalten können Erzählstrukturen entstehen, die es vordem so nicht gab, doch werden auch immer wieder Formbeziehungen genutzt, die Gemeinsamkeiten mit bereits bekannten zeigen. Die Erzählweise setzt offenbar entscheidende Rahmen-Bedingungen für die psychologischen Wirkmomente, und sie bildet damit auch das Bezugssystem für alle analytischen Anstrengungen, die die ästhetischen Wirkungen betreffen. Genau genommen gibt es ja keinen einzigen Gestaltungsfaktor, der nicht mit der Erzählung verbunden und durch sie formiert wird. Auch in der Medienpraxis hat man früh verstanden, dass vom gewählten Erzählmodus viel für das Zustandekommen von Kommunikation und die damit verbundenen Erlebnisqualitäten abhängt – und nicht minder für den kommerziellen Erfolg eines Films.

Für die Theorie liegt in der Relevanz der Erzählung eine große Verpflichtung und Herausforderung: Sie muss sicherstellen, dass die Botschaften von der Leinwand auf angemessene Weise wahrgenommen und interpretiert werden, auch dass dabei die kreativen Bemühungen des Geschichtenerzählens in ihrer vitalen Kraft und ganzen Vielfalt zur Berücksichtigung kommen und nicht untergehen. Sie muss auf den möglichen Wandel reagieren können, den die Erzählweisen zeigen, und den Innovationen ebenso gerecht werden wie den uralten Formansätzen.

### 4.1.1 Zur Forschungssituation

Dabei scheint es sinnvoll, ja oft zwingend notwendig, Erfahrungswerte zu berücksichtigen, welche sich aus der Untersuchung von Erzählungen ergeben haben, die dem Kino historisch vorausgingen. Dies freilich ist weder einfach noch selbstverständlicher Teil der gegenwärtigen filmwissenschaftlichen Praxis. Obwohl das Erzählen von Geschichten inzwischen von Vertretern der Literaturwissenschaft als „anthropologische Universalie“ (Scheffel 2004) apostrophiert wird und sich gegenwärtig auch ein weitgefächertes wissenschaftliches Interesse an der Erforschung von Erzählvorgängen erkennen lässt, welches zu

Verallgemeinerungen wie „The Narrative Construction of Reality" (Bruner 1991) hinführte oder zu Bewertungen wissenschaftlicher Entwicklungstrends wie eines sich anbahnenden „Narrativist Turn in the Human Sciences" (Kreiswirth 1995), so hat dies bislang dennoch nicht die Konstituierung einer allgemeinen Erzähltheorie zur Folge gehabt.

Allerdings gibt es neuerdings den deutlichen Trend, von einem Begriff der Narrativität in engerem zu einem solchen in weiterem Sinne vorzustoßen, aber entsprechend einer Studie von Vera und Ansgar Nünning (2002a) finden sich in der gegenwärtigen Praxis intensive und vielfältige Überlegungen bislang vor allem in der Narratologie der Literatur sowie einigen erzähltheoretischen Versuchen zum Film an, die in ihrer jeweiligen konkreten Ausrichtung immer noch eher intradisziplinär angelegt sind. Die Autoren verweisen indes mit Verve darauf, dass inzwischen produktive Ansätze so genannter *postclassical narratologies* (Herman 1999b) vorhanden sind, die sich zu Grenzüberschreitungen in mehreren Richtungen bekennen. Sie selbst plädieren für drei davon, nämlich die Erzähltheorie (1) transgenerisch zu betreiben, beispielsweise von der Analyse der Epik zu der der Dramatik vorzustoßen, (2) intermedial, also etwa vom Untersuchungsobjekt Literatur auch zum Film überzugehen, und (3) interdisziplinär zu arbeiten, zum Beispiel von der Literaturwissenschaft stärker Anschluss an Psychologie oder Soziologie zu suchen. Dabei kommen auch Hemmnisse für die Weiterentwicklung der literaturwissenschaftlichen Narratologie zur Sprache, die zugleich folgenreich für einen Erkenntnistransfer zur Film-Narratologie sein dürften. So hängt die Ausdehnung des Objektbereichs der Erzähltheorie nach Nünning & Nünning (2002a, 6) von der jeweils zugrunde gelegten Definition der Narrativität ab.

(1) Strukturalistische Definitionen wie die von Genette (1980), die dabei von der Ebene des Erzählten (*story*) ausgehen und sich auf eine zeitlich organisierte Handlungssequenz stützen, schaffen einen anderen Zugang zum Objektbereich als jene, (2) die von der Ebene des Erzählens (*discourse*) ausgehen und wie Stanzel (1995, 15ff.) das wesentliche Gattungsmerkmal narrativer Texte in der „Mittelbarkeit" des Erzählens erkennen, also mit der Instanz des Erzählers verbinden. (3) Ein dritter Ansatz sehe das Besondere des narrativen Textes eher in einem primär inhaltlichen Merkmal: „in der grundsätzlichen Möglichkeit von Erzählungen, durch ihre narrative Struktur menschliche Erfahrungen zum Ausdruck bringen zu können. Im Gegensatz zu handlungs- bzw. diskursorientierten Bestimmungen des Begriffs definiert Monika Fludernik (1996, 12) Narrativität als „experientiality", als quasimimentische Evokation lebensweltlicher Erfahrung (vgl. Nünning / Nünning 2002a, 6).

Für die Umsetzung literaturbezogener narratologischer Erkenntnisse in den Bereich des Films scheint der Ansatz, Narrativität von der Evokation lebensweltlicher Erfahrung her zu begreifen, aus mehreren Gründen als der produktivste, nicht zuletzt deshalb, weil er den Blick dafür öffnet und schärft, dass Erzählen immer mit der kommunikativen Vermittlung menschlicher Erfahrung origineller Art zu tun hat, über die der Rezipient wegen ihres innovativen Charakters nicht oder nicht hinreichend verfügt. Es macht daher Sinn, den Rekurs auf diese Erfahrung über Konzepte einer Spezifizierung von Handlungsstrukturen oder Vermittlerinstanzen zu stellen. Wer die Erkenntnisse der an der Epik geschulten klassischen Narratologie etwa auf die Dramatik anwenden will, wird in deren

Werken ja meist vergeblich die Vermittlung durch den Erzähler suchen, was in ähnlicher Weise auch für den Film gilt.

Wenngleich es innerhalb der Bemühungen um den Aufbau einer Film-Narratologie zu entsprechenden Hemmnissen für den Transfer von Erkenntnissen aus der Literaturwissenschaft kam und weiterhin auch kommen wird, hat es seitens der Filmtheorie inzwischen aber Aktivitäten gegeben, einen eigenen Weg zu beschreiten, oft unter Ausklammerung strittiger Momente.

Der Spielraum für die Ausprägung von filmischen Erzählungen wurde dafür – meist provisorisch – in drei Richtungen abgesteckt, indem das Film-Werk sich in einem Spektrum narrativer Aktivitäten zwischen zwei Polen verorten ließ, die jeweils eine Zuordnung oder tendenzielle Charakterisierung ermöglichten. Diese Pole erlaubten eine Unterscheidung in:

(1) *mimetische* (auf Nachahmung bzw. direkter Darstellung beruhende) und *diegetische* (auf indirekter Darstellung über verbale Vermittlung) beruhende,

(2) *fiktionale* oder *nicht-fiktionale,*

(3) *künstlerische* oder *nicht-künstlerische* Erzählungen.

Die Herausbildung der umfangreichen und vielgestaltigen Kultur der audiovisuellen Medien hat dafür gesorgt, dass die hier benannten Erscheinungsweisen miteinander interagieren. Grundsätzlich dominiert im Film die mimetische Erzählung, die sich fundamental auf Mitteilungs- und Kodierungsweisen des Zeigens stützt, ohne aber ganz auf die diegetischen Verfahren des Sagens zu verzichten. Und auch wenn die meisten Überlegungen zum Film sich an künstlerische Erzählungen fiktionaler Art halten, umfassen die Programm-Angebote des Kinos und der AV-Medien Erzählungen, die weder fiktional noch künstlerisch sind. Die Theorie muss dieses gesamte Feld im Auge behalten.

### 4.1.2 Was ist eine Erzählung?

Was eine Erzählung ausmacht, lässt sich schwer definieren und kann hier nur über *Arbeitshypothesen* zu wichtigen Merkmalen, die sich im Film finden und oft auch für andere Künste bzw. Medien eine Rolle spielen, angenähert werden.

(1) So kann man etwa davon ausgehen, dass Erzählen eine Form der *kulturellen Kommunikation* ist, die mit der Weitergabe *origineller menschlicher Erfahrung* zu tun hat, wobei Kommunikate in Gestalt von *abgeschlossenen Einheiten* (Entitäten) entstehen, eben Erzählungen.

(2) Die Vermittlung menschlicher Erfahrung erfolgt nicht abstrakt, sondern auf *sinnlich-anschauliche* Weise, indem eine Darstellung von *komplexen Geschehnissen* vorgenommen wird, die in der Regel auf *menschlichem Handeln* und dessen Komplikationen, auf *menschlicher Intention* und deren Problemhaftigkeit beruhen.

(3) Erzählungen umfassen stets ein *strukturiertes Geschehen,* das die *temporale Organisation* des Kommunikats einschließt. Für seine Formierung greift es Prinzipien des menschlichen Handelns wie *Kausalität* und *Finalität* auf und setzt sie bei der Darstellung von prozesshaften Ereignissen um.

(4) Diese Darstellungen erzeugen artifizielle *Mögliche Welten,* die auf unterschiedlichste Weise von der im Bewusstsein des Rezipienten repräsentierten menschlichen Lebenswelt abweichen können, damit auf *Fiktionen* verschiedenster Art zurückgehen; stets haben sie dabei jedoch einen gewissen Grad von *Kompatibilität mit der Lebenswelt* zu wahren, um für den Rezipienten einen rationalen Zugang zu den artifiziellen Welten zu ermöglichen.

(5) Im kommunikativen Prozess kommt den Erzählungen eine Funktion von *Bedeutungsvermittlung* zu. Wer etwas erzählen will, muss etwas zu sagen oder jedenfalls zu zeigen haben, was für den Rezipienten eine *neue Information* (im Sinne eines Veränderungspotenzials für sein Bewusstsein) bietet. Das heißt, die Erzählung muss eine *Botschaft mit innovativer Komponente* vermitteln.

(6) Erzählungen suchen nach *Kohärenz*. Ereignisse und ihre Verknüpfungen müssen so organisiert sein, dass sich aus ihrem *strukturellen Zusammenhang* für den Rezipienten zugleich ein *Sinnzusammenhang* ergibt.

(7) Generell, doch insbesondere für künstlerische Erzählungen, erschließt sich der Sinnzusammenhang über einen ästhetischen Prozess, der einen *Komplex psychischer Funktionen* evoziert, bzw. einen *kunstsemantischen Prozess*, der sich nicht auf bewusste rationale Vorgänge des Verstehens reduzieren lässt, sondern zahlreiche unbewusst erlebte Wirkungskomponenten einschließt, etwa solche aus dem Bereich von *Perzeption, Emotion* und *Imagination.*

Diese Liste von Merkmalen ist weder umfassend genug noch hinreichend präzise formuliert, um einem so komplizierten Phänomen wie der Erzählung auch nur annähernd gerecht zu werden. Sie mag darum als leichtfertig und unangemessen erscheinen. Wenn ich sie dennoch anführe, dann vor allem mit dem Ziel, den analytischen Zugriff auf Erzählprozesse des Films durch hypothetische Annahmen zu erleichtern, die bestimmte Relationen aus dem Schatz unseres stillschweigenden Wissens provisorisch herausheben.

### 4.1.3 Hinweise der Theaterwissenschaft zur Erzählanalyse

Die ersten umfangreichen Hinweise, die die Analyse von Erzählprozessen auf dem Theater betreffen, aber auch heute für den Film noch von Belang sind, stammen aus der „Poetik" des Aristoteles, wo sie an den Begriff des „*Mythos*" gebunden sind, der gewöhnlich mit „*fabula*" bzw. „*Fabel*" übersetzt wird.

Es heißt dort über die Tragödie u. a., sie sei „die Nachahmung einer ernsten und in sich abgeschlossenen Handlung, der eine gewisse Größe eigen ist". „Die nachahmende Darstellung der Handlung ist die Fabel (des Stückes)", worunter Aristoteles (1979, 25), vor allem die „Verknüpfung der Begebenheiten" (29) verstand. Eine zentrale Funktion der Fabel liege darin, die einzelnen Geschehnisse zu einer ganzen und einheitlichen Handlung zu verbinden. „Ein Ganzes ist, was Anfang, Mitte und Ende hat" (29f.).

Wie lässt sich die erstrebte Darstellung eines solchen Geschehens herstellen, wenn menschliches Handeln – noch dazu das einer ganzen Gruppe unterschiedlicher Charak-

tere – im Leben vielfältig und heterogen ist, sodass man stets mit einem ganzen Feld von Handlungsaktivitäten konfrontiert ist?

Die psychologische Handlungstheorie von heute hält dafür den Hinweis bereit, dass Handlungen eine innere Struktur haben, die sich an deren „*zyklischen Einheiten*" orientiert, wozu jeweils ein Ziel und ein dazugehöriges Aktionsprogramm gehören (vgl. Oesterreich 1981, 12). Zu den Kriterien für die Einheit oder Ganzheit der Handlung gehört offenbar, ob sich im Rahmen eines Handlungsfeldes die Existenz solcher zyklischer Einheiten ausmachen lässt. Die Verfolgung von *Handlungszielen* gibt den unterschiedlichen Vorgängen dann nämlich nicht nur eine Richtung und markiert deren Abschluss, sondern mit der Erreichung eines Ziels ist ja in der Regel auch eine bessere Bewertung der Handlung gegeben, was ihre Sinndeutung erleichtert. Dies ist besonders dort von Belang, wo es um die Bewertung gegenläufiger Handlungstendenzen geht, wie sie für die dramatische Kunst eine Rolle spielen.

Für ein dramatisches Geschehen reicht es nicht aus, dass von den Figuren irgendwelche Handlungsziele erreicht werden, sondern es geht dort um einen bestimmten Typ von Handlungen, den Hegel ([1838] 1965, II, 521) „*kollidierendes Handeln*" nannte. Gemeint ist ein Handeln, bei welchem ein Widerspruch ausgetragen wird, der auf einem *Konflikt* unterschiedlicher Interessen beruht, etwa solchen zwischen handelnden Figuren oder Tendenzen, die in der gleichen Persönlichkeit angelegt sind. Nach Hegels Auffassung von dramatischer Kunst wird dort ein Konflikt zwischen gegensätzlichen Handlungstendenzen ausgetragen, der zu einer Entscheidung hinführt. Wie Letztere aussieht, ist dann nicht nur für die Figuren, sondern auch für die Zuschauer von Bedeutung.

Im Rahmen der Filmanalyse ist es immer wieder nötig, entsprechende Überlegungen über den Gesamtverlauf von Geschehnissen anzustellen, was u. a. bedeutet, Zusammenhänge zwischen den einzelnen Ereignissen herzustellen und nach der Lösung der Konflikte zu suchen, aus der sich der Sinn der Erzählung ableiten lässt. Eine Hilfestellung dafür ergibt sich aus der Formulierung von Fabel-Auszügen oder verbalen Synopsen.

### 4.1.4 Fabel-Auszüge als anschauliche Modelle für Erzählzusammenhänge

Bordwell (1985, 49) notiert im Zusammenhang mit der Analyse der filmischen Erzählung: „The fabula is thus a pattern which perceivers of narratives create through assumptions and inferences. It is the developing result of picking up narrative cues, applying schemata, framing and testing hypotheses. Ideally, the fabula can be embodied in a verbal synopsis, as general or as detailed as circumstances require."

Der *Fabel-Auszug*, auch *verbale Synopsis* genannt, schafft bei der analytischen Arbeit eine Anfangs-Hypothese über den kompositorischen Zusammenhang des Films. Dergleichen ist nützlich, denn die filmische Gesamtkomposition mit ihren vielfältigen Gestaltungsmomenten ist ein so kompliziertes und komplexes Gebilde, dass es während der Analyse in seiner Gänze schwer fassbar wird, auch kaum erinnerbar ist. Praktiker und Theoretiker

des Films benötigen daher im Arbeitsprozess an einem Film bzw. bei dessen Untersuchung eine Art anschauliches Modell des Filmganzen, das beim Nachdenken über das Werk dieses zeitweilig vertritt und so die Untersuchung erleichtert, besonders wenn es um die Herstellung von Erzähl-Zusammenhängen geht. Seit Goethes „Wahlverwandtschaften" hat die deutsche Sprache den bildhaften Ausdruck vom *„roten Faden"*.

„Wir hören von einer besonderen Einrichtung bei der englischen Marine. Sämtliche Tauwerke der königlichen Flotte, vom stärksten bis zum schwächsten, sind dergestalt gesponnen, dass ein roter Faden durch das Ganze durchgeht, den man nicht herauswinden kann, ohne alles aufzulösen, und woran auch die kleinsten Stücke kenntlich sind, dass sie der Krone gehören. Ebenso zieht sich durch Ottiliens Tagebuch ein Faden der Neigung und Anhänglichkeit, der alles verbindet und das Ganze bezeichnet" (Goethe 1958a, 368). Um ein solches Moment, das „alles verbindet und das Ganze bezeichnet", geht es im künstlerischen oder analytischen Arbeitsprozess an Erzählungen immer wieder.

Man stellt Fabel-Auszüge für ein Filmgeschehen her, indem man bestimmte Begebenheiten und deren Verknüpfungen des Geschehensablaufs heraushebt und in verbaler Form zu einer kontinuierlichen *Mini-Erzählung* zusammenfasst. Im Arbeitsprozess hat dies eine *heuristische Funktion*.

Der Regisseur Andrzej Wajda (1987, 16f.) schreibt darüber: „Die langen Monate, in denen das Drehbuch geschrieben wird, verwischen die eigentlichen Konturen des Konflikts, den man mit Hilfe verschiedener Personen auf der Leinwand darstellen will.[…] Für mich ist die beste Methode, das, was ich inszeniere, immer wieder kurz zusammenzufassen, mir zu erzählen. Wenn ich resümiere, muss ich die Einzelheiten weglassen. Ich beschränke mich auf das, was mir wesentlich scheint. […] Solch ein Resümee muss alleine aus dem Gedächtnis kommen. […] Der Drehbuchautor soll das Thema in wenigen Sätzen zusammenfassen können. Hören Sie, wie Aristoteles in seiner ›Poetik‹ Homers ›Odyssee‹, ein Gedicht in vierzehn Gesängen, zusammenfasst: ›Jemand weilt viele Jahre in der Fremde, wird von Poseidon festgehalten und ist ganz allein, während zu Hause sich die Dinge so verhalten, dass sein Besitz von Freiern aufgezehrt und sein Sohn bedroht wird; er selbst kommt schiffbrüchig zurück, gibt sich einigen zu erkennen, und macht selbst einen Anschlag, rettet sich und bringt den Feinden den Untergang‹ […] Fasst diese ›Bearbeitung‹ nicht das Wesentliche zusammen?"

Bei der wissenschaftlichen Analyse benötigt man Fabel-Auszüge oder verbale Synopsen für eine kurze Beschreibung des Handlungsablaufs, und zwar anhand von dessen wichtigsten Begebenheiten, die in ihrer zeitlichen Anordnung und inhaltlichen Verknüpfung für den ganzheitlichen Zusammenhang und den Sinn des Ganzen stehen können.

Von Wert können übrigens auch andere Darstellungsformen sein, wie *Blockschaltbilder, Storyboards, Modell-Bücher*. Für die meisten publizistischen Zwecke und auch als Anfangshypothese einer wissenschaftlichen Analyse empfiehlt es sich, die verbale Synopsis in einer Weise zu formulieren, dass nicht nur zum Ausdruck kommt, was in welcher zeitlichen Reihenfolge mit welcher inhaltlichen Konsequenz geschieht, sondern auch, mit welchen ästhetischen Mitteln dies erfolgt und was beim Zuschauer dadurch bewirkt werden soll. Dies lässt sich auf die praxisnahe Frageformel bringen: Was wird gezeigt, wie geschieht

dies und mit welcher Absicht? Damit entsteht zugleich eine erste Annäherung an Thema und Inhalt.

## 4.2 Kognitive Modellierung narrativer Basisstrukturen

Neben der Hinwendung zur transmedialen Forschung geht es heute zugleich um eine *interdisziplinäre*, vor allem die *psychologisch relevanten Wirkmomente* einschließende Untersuchung. Im Folgenden soll daher das (in 3 entwickelte) PKS-Modell zur Anwendung gebracht werden, um narrative Beziehungen unter den Rahmenbedingungen der Kognitiven Psychologie darzustellen. Geht man davon aus, dass das gesamte Reizangebot eines Films als dessen Komposition anzusprechen ist, welche aus einer Vielfalt von Strukturen mit unterschiedlichem mentalem Status besteht, so lassen sich innerhalb dieses Komplexes bestimmte Relationen oder umfassendere Beziehungsgefüge isolieren, die für den Erzählprozess von besonderer Relevanz scheinen, eben weil sie für die temporale Organisation und einen Sinnzusammenhang des Ganzen stehen, indem sie für eine Bindung zwischen den einzelnen Ereignissen sorgen.

Wie bereits an einzelnen Beispielsequenzen aus mehreren Film-Werken gezeigt wurde, ließen sich in deren Handlungsgeschehen filmische Strukturen perzeptions-, konzept- und stereotypengeleiteter Art auffinden. Bei genauerem Hinsehen erwies sich auch, dass bestimmte Strukturtypen im konkreten Fall eine handlungsrelevante Rolle spielten. So traten etwa konzeptgeleitete Strukturtypen deutlich bei der Organisation des Filmgeschehens hervor und sorgten für dessen Verständnis, und paradoxerweise war ebenfalls an einigen perzeptionsgeleiteten Strukturen, die nach und nach innerhalb von Kleinsthandlungen hervortraten, zu beobachten, dass sie wichtige Nuancen zur Beurteilung der Vorgänge beitrugen, dies sogar oft zielführend und konsequent. Ähnliches galt auch für manche stereotypengeleitete Vorgänge.

Hier sei die weiterführende Annahme geäußert, dass sich aufgrund der prägnanten Herausbildung bestimmter Strukturtypen die Möglichkeit ergibt, genauere Einblicke in die Organisation der konkreten Erzählweise zu gewinnen, weil sich aus dem unterschiedlichen kognitiven Status dieser Handlungsstrukturen jeweils spezifische Bindungskräfte zwischen den Ereignissen der Erzählung ableiten lassen. Der kognitive Status hilft dabei, Aufschlüsse über die Bindungsgesetze der Fabel-Konstruktion zu erlangen.

Bevor man sich diesem Problemkreis über empirische psychologische Studien nähern kann, scheint es sinnvoll, bestehende Erfahrungen zu Grundtypen des Erzählens zunächst psychologisch zu deuten und die kognitiven Modellvorstellungen lediglich im Gedankenexperiment anzuwenden. Betrachtet man etwa die (in 3) bereits beschriebenen Filmsequenzen als abgeschlossene Einheiten, die wie kurze Erzählungen aufgebaut sind, wird man darin bestimmte Dominanzverhältnisse zwischen den Strukturtypen des PKS-Systems entdecken können. Die Aufmerksamkeit des Zuschauers wird besonders auf jene Handlungsmomente gelenkt, die einerseits einen hohen Auffälligkeits- bzw. Bewusstheits-

grad erreichen, andererseits aber auch eine zeitliche Präsenz zeigen, welche sich über die gesamte kleine Erzählung erstreckt.

Entsprechend dem PKS-Modell lassen sich die perzeptionsgeleiteten Strukturangebote, die sich aus der Wiederholung von ähnlichen Reizkonfigurationen geringer Evidenz ergeben, als *Topik-Reihen* des Erzählens betrachten. Handlungsabläufe, die durch offenkundige Verknüpfung verschiedenartiger bewusst erlebter Geschehnisse bestimmt werden, bieten hingegen *Kausalketten* von Ereignissen. Sind wesentliche Handlungsabläufe dem Zuschauer bereits aus anderen Filmwerken oder kulturellen Phänomenen bekannt, ergeben sich daraus schematisierte, stereotypengeleitete Strukturen, aus denen sich ganze *Erzählstereotype* bilden können, etwa solche von Genres.

Sind Topik-Reihen, Kausalketten und Erzählstereotype nicht nur fragmentarisch an wenigen Stellen des Filmgeschehens vorhanden, sondern handlungsübergreifend über das gesamte Werk verteilt, werden sie als *Basisstrukturen* des filmischen Erzählens wirksam. In der Regel geschieht dies in einem engen Verbund, in dem vorbewusst erlebte, bewusst rezipierte und unbewusst aufgenommene Strukturangebote interagieren. Gemeinsam bestimmen sie damit den Erzählprozess des Werks und formieren so den roten Faden der Filmgeschichten.

Wie Erfahrungen zeigen, die der Film vielfach mit Bühne und Literatur teilt, sorgt die Wirkungsdominanz der erwähnten narrativen Basisstrukturen für die Fundierung unterschiedlicher *Erzähltypen,* welche ihre jeweiligen funktionalen Besonderheiten optimal zum Tragen bringt. Dies erlaubt die Formulierung von Arbeitshypothesen zur kognitionsbezogenen Beschreibung filmischer Erzählweisen:

(1) *Perzeptionsgeleitete* Strukturen führen zu *Topik-Reihen* des Erzählens, aufgrund deren Dominanz der Idealtyp der *offenen Erzählung* entsteht;

(2) *Konzeptualisisierte* Strukturen schaffen *Kausalketten* der Erzählung, die für das Zustandekommen von *geschlossenen Erzählweisen* sorgen;

(3) *Stereotypengeleitete* Strukturen formieren *Erzählstereotype***,** die die Formen *konventionalisierter Erzählungen* stützen.

Im Folgenden sollen diese Arbeitshypothesen weiter ausgearbeitet werden, um sie für die Filmuntersuchung zu nutzen. Sie basieren auf der bereits im Zusammenhang mit dem PKS-Modell entwickelten Annahme, dass der Zuschauer in seinem Bewusstsein ein internes Modell der Außenwelt konstruiert, in dem seine Erfahrung darüber, „was worauf folgt" und „was womit zusammenhängt" ein „Erwartungsmuster statistischer Art" schafft (vgl. Langer 1962, 14). Letzteres kann auch als Komplex kognitiver Schemata interpretiert werden. Ähnlich wie gegenüber Lebensvorgängen, in denen der Mensch bestimmte Zusammenhänge als hochwahrscheinlich, andere hingegen als unwahrscheinlich veranschlagt, verfügt auch der Zuschauer eines Films über ein Erwartungsmuster. Er sucht Hypothesen darüber zu bilden, welche Ereignisse innerhalb des Geschehensverlaufes, etwa Entscheidungen über den Gang der Handlung, als wahrscheinlich oder als unwahrscheinlich zu prognostizieren sind, und er zieht intuitiv entsprechende Rückschlüsse. Werden bei der Rezeption des Films bekannte Strukturen entdeckt, so wird die Informationsverarbeitung dank der gebildeten kognitiven Schemata entlastet, was bedeutet, dass der Erzählfluss gebahnt oder kanalisiert

wird und sich die dargestellten Geschehnisse über Bildung von Chunks leichter zu einem Erzählzusammenhang zusammenfügen.

Umberto Eco notierte über die Rezeption literarischer Erzählungen: „Die *fabula* wird nicht produziert, wenn der Text direkt gelesen wird. Die *fabula* ist das Ergebnis einer kontinuierlichen Reihe von Abduktionen, die im Verlauf des Lesens angestellt werden" (1989a, 231f). Weiter heißt es: „Der Leser arbeitet im Verlauf der *fabula* mit, macht Vorhersagen über den zukünftigen Zustand der Angelegenheiten. Die weiteren Zustände müssen die Hypothesen bestätigen oder auch nicht. Das Ende des Textes bestätigt die letzte Vorhersage oder widerspricht ihr nicht nur, sondern beglaubigt das gesamte System von Langzeithypothesen, das der Leser über den Endzustand der Fabel aufzustellen wagte oder auch nicht" (233).

Bei der Rezeption der filmischen Erzählung dürften sich analoge Prozesse vollziehen. Die Erzählstrukturen bauen Erwartungen und Vorhersagen beim Zuschauer auf, die wiederum zu Abduktionen führen. In Abhängigkeit vom jeweiligen Typ der Basisstruktur des Erzählens formieren sich Hypothesen über Kommendes von unterschiedlicher Stärke: Perzeptions-geleitete Topik-Reihen erzeugen eher diffuse und latent bleibende Erwartungen, konzeptualisierte Kausalketten hingegen klar umrissene, zielgerichtete Erwartungen bzw. Wahrnehmungsdispositionen. Erzählstereotype affizieren Erwartungen, die normierten und konventionalisierten Mustern folgen.

Im Folgenden sollen die drei benannten Basisstrukturen der Narration zunächst separat betrachtet und in ihrer optimalen Funktionsweise dargestellt werden. Später stehen ihre Wechselwirkungen und deren Konsequenzen zur Debatte. Da die Kausalkette einer Beschreibung analytisch am besten zugänglich und für die Erkundung der Erzählung heuristisch von besonderem Wert ist, soll die Darstellung mit ihr beginnen.

## 4.3 Die Kausalkette und ihre Funktion für die geschlossene Erzählung

### 4.3.1 Kausalketten der Ereignisse als mögliche Basis der Narration

Auch wenn dieser Abschnitt vor allem dem tieferen Verständnis einer bestimmten Erzählform dienen soll, sei zunächst nochmals darauf hingewiesen, dass die Kausalkette ebenso wie die beiden anderen Basisstrukturen als spezifisches Organisationsprinzip der Ereignisverknüpfung in jeglicher Form filmischen Erzählens vorkommen kann und dies meist auch tut. Doch erst wenn sie werkübergreifend angelegt ist und die anderen Strukturbeziehungen dominiert, bringt sie die *„geschlossene Erzählung"* hervor, die oft auch als „klassische" oder „dramatische Erzählung" bezeichnet wird. Für deren Grundstruktur sind die aus fremden Sprachen übernommenen und trotz nicht unbeträchtlicher inhaltlicher Unterschiede meist synonym verwendeten Bezeichnungen *„Fabel"*, *„Sujet"*, *„Plot"* oder *„Intrige"* im Gebrauch.

Die narrative Basisstruktur der Kausalkette ist daran zu erkennen, dass sie Ereignisse singulärer Art nach dem Prinzip von Ursache und Wirkung zu einem evidenten dynamischen Vorgang verknüpft, der zu einem bestimmten Handlungsziel führt. Da die Kausalkette damit ein wichtiges Bindungsgesetz für den so erzeugten Erzählzusammenhang bezeichnet, wurde sie seit langem intuitiv als Beschreibungsmodell für die geschlossene Erzählung verwendet, einen Erzähltyp, der sich zumindest in den westlichen Kulturen zur Idealform für Narration herausgebildet hat.

Die *historischen Wurzeln* einer theoretischen Darstellung des komplexen Phänomens gehen bis in die Antike zurück. Nach Aristoteles, der sich in seiner „Poetik" (bzw. des erhalten gebliebenen Teils der um 335 v. Chr. verfassten Schrift) vornehmlich mit der Analyse der Tragödie auf der Theaterbühne befasste, solle diese „die Nachahmung einer *einheitlichen* und in sich vollständigen Begebenheit bieten. Ihre Teile müssen einen derart geschlossenen Zusammenhang haben, dass bei Umsetzen oder Wegnehmen eines ihrer Teile das Ganze in Unordnung gerät" (1979, 35; Hervorh. i. O.). Die Einheit der Handlung werde durch die Fabel gewährleistet, für die wiederum „die Verknüpfung der Begebenheiten" das Wichtigste sei (29). Als Kriterium für eine gute Verknüpfung zwischen den Ereignissen führte der griechische Gelehrte deren „innere Wahrscheinlichkeit und Notwendigkeit" (1979, 35) an, womit aber vor allem die Kausal-Beziehung gemeint war.

Aristoteles, der in seiner „Metaphysik" vier Arten der Kausalität unterschied, sah nicht ohne Grund die *„Causa efficiens",* die bewegende, wirkende oder exekutive Kausalität, sowie die *„Causa finalis",* die Zweckursache, für das Verständnis von Erzählzusammenhängen als entscheidend an. Beide gestatteten es, Handlungen so zu formieren, dass sie jeweils „als notwendige Folge aus dem Vorangegangenen" (1979, 33) hervorgingen und zu einer *Einheit* verschmolzen. Mit dem Kausalprinzip war damit zugleich ein Bindungsgesetz zwischen den Teilen der Erzählung benannt. Mit seinem Nachweis verbanden sich fundamentale Kriterien für die Qualität narrativer Zusammenhänge. Es heißt in der „Poetik": „Von den einfachen Fabeln und Handlungen sind die episodischen die schlechtesten. Ich nenne eine Fabel episodisch, wenn ihre einzelnen Abschnitte aufeinanderfolgen, ohne dem Gebot der inneren Wahrscheinlichkeit oder Notwendigkeit zu entsprechen" (37f.), was mit den Worten kommentiert wird: „Es macht eben einen großen Unterschied, ob ein Ereignis durch jenes bedingt wird oder nur nach jenem folgt" (41). Die kausale Verknüpfung wurde damit zur notwendigen Bedingung für eine zusammenhängende Erzählung erklärt. Die Kausalkette erschien dabei als Basisstruktur des Erzählens, jedoch im Grunde als die einzige, und sie gewann damit zugleich einen Normcharakter.

Bedeutende Interpreten des Aristoteles wie der Dramatiker Lessing haben in diesem Sinne die *Fabel* eines Stücks über „Ketten von Ursachen und Wirkungen" (1954, 155) bestimmt. Dies korrespondiert eng mit dem angelsächsischen Verständnis von *Plot,* das der Romancier E. M. Forster kommentierte: „We have defined a story as a narrative of events arranged in their time sequence. A plot is also a narrative of events, the emphasis falling on a causality" (zit. in Shaw 1972, 289).

Die ersten kognitionspsychologischen Konzepte der filmischen Narration konnten an diese Vorstellungen anknüpfen. Erinnert sei an Bordwells einflussreiche Definition: „In

the fiction film, *narration is the process whereby the film's syuzhet and style interact in the course of cueing and channelling the spectators' construction of the fabula*" (1985, 53; Hervorh. i. O.). Wie gesagt, wird Narration hierbei als Prozess gesehen, in dessen Verlauf der Zuschauer die „fabula" konstruiert, die sich damit als Resultat einer geistigen Aktivität ausweist. Der russische Sujet-Begriff ist aber ebenso wie der anglo-amerikanische des Plot, der in Bordwells Arbeiten als dessen Übersetzung betrachtet wird (50), an das Merkmal der Kausalkette von Ereignissen gebunden. Obzwar in der o. g. Definition des Narrations-Begriffs dessen Inhalt als Resultat einer Wechselwirkung zwischen „*syuzhet* und „*style*" bzw. „*excess*" interpretiert wird, also durch Faktoren jenseits der Kausalität mitbestimmt und relativiert werden kann, setzt sich der robuste Strukturzusammenhang der bewusst rezipierten Kausalkette sowohl im Erlebens- als auch im Analyseprozess des Films als maßgebliche Größe durch. Er wird damit zur notwenigen Konstruktionsbedingung der Fabel aufgewertet, was durch den anglo-amerikanischen Terminus „*narrative*" seit langem zementiert ist.[23]

Ein Vorzug dieser Auffassung liegt darin, dass die Bindung der Erzählung an die Bedingung der Kausalkette, die bestimmte Relationen zwischen den gezeigten Ereignissen hervorhebt und bewusst macht, die rationale Kontrolle extrem erleichtert, ob ein Erzählzusammenhang gegeben ist oder nicht. Zudem bewährt sie sich dabei, für die Prozesse der Produktion und Administration im Medienbereich deutliche Kriterien zu etablieren, etwa entscheidende Normen für den klassischen Hollywood-Stil praktisch durchzusetzen. Ein Nachteil im Umgang mit der Bestimmung besteht allerdings darin, dass sie eine Vielfalt von Erzählweisen, die die durchgehende Kausalkette vernachlässigen oder überhaupt ohne sie auszukommen suchen, nicht als Erzählungen gelten lässt.

Für die Untersuchung diverser Erzählweisen, darunter die der meisten europäischen Autorenfilme, welche sich nicht dem Plot bzw. Sujet verpflichtet fühlen, erweist sich dieses Konstrukt daher als ungeeignet, obwohl gerade hierfür ein Bedürfnis nach Analysemodellen besonders dringlich scheint. Damit ist es auch nicht verallgemeinerungsfähig, sondern nur anwendbar auf einen Spezialfall, der zwar seit der Antike sehr wichtig ist, auch gegenwärtig häufig vorkommt und seine Bedeutung kaum verloren hat, nicht aber als der einzig mögliche angesehen werden kann. Für empirische psychologische Studien zur filmischen Erzählung, wie sie hier anvisiert werden, wäre es freilich wünschbar, ja notwendig, über generalisierende Anfangs-Hypothesen zu verfügen.

All diese Argumente sprechen indes nicht gegen den grundsätzlichen Wert der Kausalkette für die Organisation der geschlossenen filmischen Erzählung, deren Deskription im Folgenden ansteht. Man könnte eine lange Liste von Synopsen bekannter Filme aus verschiedenen nationalen Produktionen anführen, die dem Idealtypus der geschlossenen

23 Edward Branigan (1992, 3; Hervorh. i. O.) definiert in diesem Sinne: *„[…] narrative is a perceptual activity that organizes data into a special pattern which represents and explains experience*. More specifically, narrative is a way of organizing spatial and temporal data into a cause-effect chain of events with a beginning, middle, and end that embodies a judgment about the nature of the events as well as demonstrates how it is possible to know, and hence to narrate, the events."

filmischen Erzählung entsprechen. Sie verfügen stets über ein Handlungsgeschehen, das durch eine Kausalkette von Ereignissen bestimmt wird. Einige solcher Beispiele werden hier noch genauer analysiert, meist unter Voranstellung einer Synopsis, an der die o. g. narrative Struktur ablesbar wird. Darunter sind Eisensteins BRONENOSEC POTEMKIN (PANZERKREUZER POTEMKIN, 1925), Zinnemanns HIGH NOON (ZWÖLF UHR MITTAGS, 1952), Wajdas POPIÓŁ I DIAMENT (ASCHE UND DIAMANT, 1958), Richardsons THE LONELINESS OF THE LONG DISTANCE RUNNER (DIE EINSAMKEIT DES LANGSTRECKENLÄUFERS, 1962), Formans ONE FLEW OVER THE CUCKOO'S NEST (EINER FLOG ÜBER DAS KUCKUCKSNEST, 1975), Coppolas APOCALYPSE NOW (1979), Campions THE PIANO (DAS PIANO, 1992), Vinterbergs FESTEN (DAS FEST, 1997), Jarmuschs DEAD MAN (1995).

Hier sei indes an einige andere, heute weniger bekannte Arbeiten erinnert. Die literarische Novelle von Lawrenjow „Der Einundvierzigste", die in der Sowjetunion 1927 unter der Regie von Jakow Protasanow und 1956 nochmals durch Grigorij Tschuchrai unter dem Titel SOROK PERVY (DER LETZTE SCHUSS, 1956) verfilmt wurde, erzählt eine Geschichte, die während des russischen Bürgerkriegs in der Wüste Kara-Kum spielt. Die Kugel einer Scharfschützin der Roten Armee trifft einen weißgardistischen Offizier diesmal nicht so tödlich wie 40 andere zuvor. Der verwundete Mann, ein wichtiger Kurier, wird gefangen genommen und soll zum Stab gebracht werden, aber während der Überquerung des stürmischen Aralsees gerät man in einen Schiffbruch, bei dem die männlichen Bewacher umkommen, sodass der Offizier sich plötzlich allein mit der Scharfschützin auf einer menschenleeren Insel findet. Weit weg vom Kriegsgeschehen beginnt dort eine Robinsonade; beide verlieben sich ineinander. Doch als sich ein Schiff der Weißgardisten der Insel nähert und der Offizier freudig den Seinen entgegenläuft, erschießt das Mädchen den Geliebten, bevor sie unglücklich über dem Getöteten zusammenbricht.

In Josef von Sternbergs DER BLAUE ENGEL (1930) verliebt sich ein älterer Gymnasialprofessor, der seinen säumigen Schülern beim Besuch einer Kneipe nachgestellt hatte, in die dort auftretende Kabarett-Sängerin Lola-Lola. Er bricht darum mit seinem bisherigen bürgerlichen Leben, um die Frau auf ihrer Tournee zu begleiten. Als die Truppe eines Tages an den gleichen Ort zurückkommt, erlebt er dies in einem Zustand starker Demütigung: Dass er im Clownskostüm an den Auftritten der Artisten teilnimmt, reicht nicht aus, um die Gunst der Sängerin zurückzugewinnen, die sich längst einem Nebenbuhler zugewandt hat. Verzweifelt greift er die Frau tätlich an und bringt sich in seinem ehemaligen Klassenraum um.

TWELVE ANGRY MEN (DIE ZWÖLF GESCHWORENEN, 1957) von Sidney Lumet erzählt darüber, wie zwölf Männer im heißen Beratungszimmer eines amerikanischen Gerichts darüber entscheiden müssen, ob ein Jugendlicher aus den Slums für schuldig befunden werden soll, seinen Vater ermordet zu haben. Da die in der Anklageschrift angeführten Indizien zunächst schlüssig scheinen, reagieren die Geschworenen ungehalten und zornig, als einer von ihnen die Beweise des Gerichts anzweifelt, denn dies scheint den notwenigen einstimmigen Schuldspruch nur hinauszuzögern oder gar zu verhindern. Zu einer sorgsamen Prüfung des Falls gezwungen, ringt sich jedoch einer nach dem anderen

dazu durch, Routinedenken und eigene Vorurteile zu überwinden und die Fakten unvoreingenommen zu bewerten. Statt für die Todesstrafe plädieren die Geschworenen am Ende für Freispruch.

Die drei Filmgeschichten, die in ihrer Konfliktlage sehr unterschiedlich sind, offerieren jeweils eine kausale Ereigniskette, die sich zudem an einen unerhörten Fall bindet, welcher den Figuren ungewöhnliche Entscheidungen abverlangt. Die Filmbranche schätzt diesen Typ von Erzählung über alles und hat ihn im Grunde auch zu einer Idealvorstellung für die Leinwandproduktion erhoben. Nicht zuletzt hat er dazu beigetragen, entsprechende Erzählnormen für die Hollywood-Produktion zu schaffen.

Abgesehen von den Vorzügen bei der Kommunikation mit einem großen Publikum haben Geschichten dieses Typs die höchst nützliche Eigenschaft, sich bereits in der Phase der Drehbuchherstellung und im Drehprozess leicht auf eine knappe und dennoch aussagefähige verbale Synopsis bringen zu lassen, womit auch ihr künftiger Kassenerfolg leichter voraussagbar scheint. Die Branche kolportiert eine Anekdote, worin ein bedeutender Produzent seinen Gast mit den Worten vor den Safe des Studios führt, hier lägen die erfolgversprechenden Filmentwürfe, und er wolle ihm einen davon zeigen. Der Gast zeigt sich dann sehr erstaunt, statt eines dicken Drehbuchs ein einziges Papierblatt in die Hand zu bekommen, das nicht einmal voll beschrieben ist. Der Produzent war sich in diesem Falle sicher, dass sich gute Filmgeschichten bereits an einem knappen Handlungsaufriss erkennen ließen. Und vermutlich hatte er recht, jedenfalls, wenn es um eine Geschichte klassischer Art geht.

### 4.3.2 Zur philosophisch-psychologischen Interpretation der Kausalkette

Im Rahmen der Analyse ästhetischer Phänomene hat es mit dem hier berührten Kausalprinzip der Erzählung aber eine besondere Bewandtnis. Es ist dem Menschen in seinem Weltverständnis auf eine Weise eingeschrieben, dass er es als selbstverständlich empfindet und sowohl als Fakt wie in seiner Funktionsweise kaum wahrnimmt. Für den alltäglichen praktischen Umgang mit Kausal-Beziehungen ist dergleichen vermutlich denkökonomisch von Wert, für das Verständnis der Kausalkette als zentralem Faktor psychologischer Wirkungs-Analyse von Filmgeschichten brauchte es indes genauere Aufschlüsse hinsichtlich der Entstehung, Beschaffenheit und Funktion dieser Beziehungen.

Die große Bedeutung, die dem *Kausalprinzip* im Rahmen der Kreation und Rezeption von Erzählungen bisher zugeschrieben wurde und sicher auch weiterhin wird, hängt gewiss mit der fundamentalen Rolle zusammen, welche die Einblicke in elementare Zusammenhänge von Ursachen und Wirkungen für die Bewältigung der alltäglichen Lebenspraxis des Menschen haben. Ausgehend von basalen Körpererfahrungen gewinnt der Umgang mit Kausalität bereits im frühen Kindesalter Einfluss auf das Denken des Einzelnen und entwickelt sich unter den Bedingungen komplizierterer Auseinandersetzung mit der Welt weiter. Was der Homo sapiens bei der Auseinandersetzung mit der Realität gelernt und

verinnerlicht hat, bestimmt dann vermutlich seinen Blick auf die Möglichen Welten der Erzählungen. Wie dies genau geschieht, liegt weitgehend im Dunkel. Doch auch wenn die Einschätzung zutrifft, dass es trotz vielfältiger Anstrengungen gegenwärtig weder eine einheitliche philosophische Kausaltheorie noch eine solche der Psychologie gibt, die unumstritten ist (vgl. Eimer 1987, 4f.; 149), haben die Menschen zweifellos aufgrund ihrer Alltagserfahrungen eine intuitive Vorstellung über kausale Beziehungen, die sie mehr oder minder genau artikulieren können.

Diese bindet sich meist an einen kausalen Prototyp**,** der von Philosophie und Psychologie als *Handlungsparadigma* beschrieben wird. Martin Eimer (1987, 42) schreibt: „Indem eine bestimmte Handlung ausgeführt wird, können bestimmte Ereignisse in der Welt mittelbar kontrolliert werden. Die Handlung mitsamt ihrem unmittelbaren Ergebnis stellt in solchen Fällen die Ursache dar, ihr eigentliches Ziel die Wirkung. […] Nach Ansicht zahlreicher Philosophen stellt die menschliche Handlung als – mittelbare oder unmittelbare – Ursache für beobachtbare Veränderungen in der Welt den eigentlichen und allgemeinen ›Prototyp‹ von Verursachungszusammenhängen dar. In der Beobachtung solcher Situationen finden wir ihrer Meinung nach das, was dem ›common-sense‹-Verständnis nach das Wesen der Kausalrelation ausmacht; hier ist das zentrale Element des menschlichen Konzepts von Kausalität zu suchen."

Für das Verständnis von filmischen Erzählzusammenhängen dürfte das Handlungsparadigma insofern von genereller Bedeutung sein, als der Rezipient bei der Verarbeitung des Reizangebotes, welches die Erzählung bietet, es vermutlich als Heuristik verwendet, also das Geschehen über diesen kausalen Prototyp zu entschlüsseln sucht. Der Verursachungszusammenhang scheint also auf prominente Weise daran beteiligt, einen Ereigniszusammenhang und damit Kohärenz der Erzählung zu schaffen.

Für das Handlungsparadigma dürfte sich ein Gutteil seiner Funktionstüchtigkeit daraus ergeben, dass es bei seiner Etablierung das *Prägnanzprinzip* der Gestaltpsychologie nutzt. Mit Rekurs auf den einheitsbildenden „Nahewirkungsfaktor", welcher dem „Gesetz von der guten Gestalt" zur Wirksamkeit verhilft, macht es plausibel, welch große Bedeutung die raumzeitliche Koinzidenz von Ursache und Wirkung für die Erzeugung des *Kausalitätseindrucks* besitzt. Sie sorgt gewissermaßen für den Gestaltfaktor phänomenaler Kausalität, der diese so evident werden lässt.[24]

---

24 Bei Karl Duncker (1935, 80) heißt es: „Ursache und Wirkung sind mindestens bezüglich ihrer Stellung in Raum und Zeit nicht beliebig, sondern einsichtlich zueinander. Zeit und Ort der Ursache gehen in Zeit und Ort der Wirkung unmittelbar anschaulich ein." Wolfgang Metzger (1968, 124f.), der sich in einem einflussreichen Buch diesen Überlegungen anschloss, schreibt: „Der in so vielen (keineswegs in allen) Fällen als falsch erwiesene Satz ›causa aequat effectum‹ gilt jedenfalls in der anschaulichen Welt als psychologisches Gesetz, nach dem u. a. der unmittelbare Eindruck der Verursachung sich bestimmt oder besonders zwingend wird." Für die Rezeption einer filmischen Erzählung ist ein Hinweis, der die Zusammenhänge zwischen unterschiedlichen Geschehnissen zumindest als „partiell einsichtige" Kausalbeziehungen erklärt, sicher von Relevanz.

Dass sich im dramaturgischen Denken eine lange Tradition entwickeln konnte, die sich an der evidenten Kausalkette orientierte, dürfte auch darin seine historische Begründung finden, dass sich das Handlungsparadigma des Alltagsdenkens während der Aufklärungsperiode und lange danach mit einem wissenschaftlichen Weltbild verband, welches sich an den bedeutenden physikalischen Entdeckungen jener Zeit orientierte und den Prinzipien der Mechanik verpflichtet war. Die dramaturgischen Konzepte jener Periode nahmen die mechanistischen Tendenzen im Zeitgeist auf und konservierten sie.

Sie favorisierten die linearen Kausalketten aber auch deshalb, weil sich Handlungsbeziehungen noch am ehesten nach ihrem Muster beschreiben ließen. Obwohl naturwissenschaftliches und philosophisches Denken bereits im 19. Jahrhundert den mechanischen Determinismus in seine Schranken verwiesen und auch in der Ästhetik längst ein Wissen um Dialektik und Wechselbeziehung innerhalb künstlerischer Kompositionen und Rezeptionsprozesse Fuß gefasst hatte, empfiehlt sich das Prinzip linearer Kausalität dank seiner leichten Operationalisierbarkeit für die Beschreibung von prozesshaften Vorgängen in Dramaturgie und Erzähltheorie bis heute.

Die hohe Deskriptionsfähigkeit der Kausalkette ergibt sich zudem aus dem Widerspruchsprinzip, das die Handlungen in Bühne und Film beherrscht und sich in Interessen-Konflikten der Figuren und Handlungs-Kollisionen der Ereignisabläufe äußert. Nach Hegel gilt für die dramatische Kunst, dass die Handlungsintentionen eines Individuums denen anderer Figuren entgegengesetzt seien, sodass es „in diesem Gegenüber zu wechselseitigen Konflikten und deren Verwicklung kommt" (Hegel [1838] 1965, II, 521). In unmittelbarem Anschluss daran heißt es: „Die dramatische Handlung beruht deshalb wesentlich auf einem kollidierenden Handeln, und die wahre Einheit kann nur in der totalen Bewegung ihren Grund haben, dass nach der Bestimmtheit der besonderen Umstände, Charaktere und Zwecke die Kollision sich ebenso sehr den Zwecken und Charakteren gemäß herausstelle, als ihren Widerspruch aufhebe" (521).

Interpretiert man das *kollidierende Handeln* aus der Perspektive der Kausaltheorie, wird man in der Kollision jeweils das Resultat gegenläufiger *intentionaler Handlungen* entdecken können. Nach Hart und Honoré (1973) stellt die intentionale Handlung aber das Paradigma einer Ursache dar.[25]

Die Konfrontation unterschiedlicher intentionaler Handlungen befördert die Konzeptualisierung dieser Handlungstendenzen, insofern sie gleichermaßen auf Teil-Ursachen des Geschehens wie auch die Tendenzen des Gesamt- Geschehens fokussiert. Sie schafft jene neue intentionale Handlung, die den Kern der künstlerischen Fiktion einer Filmgeschichte ausmacht. Dank des hohen Konzeptualisierungsgrades des zugrunde liegenden filmischen Reizmaterials wird diese intentionale Handlung evident. Da sie ihr Ziel erreicht und dies

25 „Eine absichtliche menschliche Handlung ist […] fast immer die Grenze oder das Ziel, wenn man bei derartigen Fragestellungen die Kette der Ursachen zurückverfolgt: Sie ist die Instanz, jenseits derer wir die Ursachen späterer Ereignisse nicht weiter suchen werden, bis zu der wir jedoch die eigentliche Ursache über vermittelnde Ursachen anderer Art zurückführen werden" (Hart / Honoré 1973, 41, übersetzt und zit. in: Eimer 1987, 55).

vom Zuschauer bewusst wahrgenommen werden kann, erscheinen die Vorgänge als die einer zyklischen Handlung, einer geschlossenen Erzählung.

Denn unter den möglichen Varianten künftigen Geschehens, die der Rezipient einer Filmgeschichte antizipiert, werden ja vor allem jene als relevant betrachtet, die mit dem Ausgang des kollidierenden Handelns zu tun haben. Der Konflikt zwischen den intentionalen Handlungen, die als Interessen und Motive der Figuren in Erscheinung treten, schafft eine Problemsituation, deren Lösung sowohl für die Protagonisten wie die Rezipienten Konsequenzen hat.

Die Phasen größter Handlungsintensität, die (wie in 6 noch genauer ausgeführt werden soll) für den Rezipienten zugleich einen erhöhten Konzeptualisierungsgrad des Geschehens mit sich bringen, schaffen Zäsuren im Ablauf der Ereignisse, die man auch als *Drehpunkte der Handlung,* als *plot points* unterschiedlichen Grades ansehen kann. Und diese Momente von Konzeptualisierung und schrittweiser Klärung der Problemsituation für Figuren und Zuschauer bilden dann wohl die entscheidende kognitive Basis für die Organisation und das bewusste und emotionale Erleben der Kausalkette innerhalb der dramatischen Handlungen und Erzählungen.

Die Interessenkonflikte der Figuren und die damit einhergehende Eingrenzung ihrer Zielmotive bewirken eine Fokussierung der Handlungsintentionen für den gesamten Geschehensverlauf. Aufgrund des eingeengten Erwartungsfeldes entsteht eine Finalität der Handlung und die Geschehnisse werden zu abgeschlossen Informationseinheiten. Dies erleichtert es zum einen dem Zuschauer, Rückschlüsse über die Vorgänge und ihre Perspektiven zu ziehen. Dank dieser *Inferenzen* wird er besser in die Lage gesetzt, die Konfliktstoffe geistig zu beherrschen, d. h. zu wissen, woran er damit ist und was er zu erwarten hat. Zum anderen schafft die überschaubare Gerichtetheit der Handlung wesentliche Voraussetzungen für die Realisierung von höheren Formen des kreativen Denkens, wie sie dem ästhetischen Erleben angemessen sind und hier unbedingt Beachtung verlangen.

In der Regel erscheinen die kollidierenden Handlungs-Aktivitäten der Figuren dem Zuschauer im Nachhinein als finalisiert, als lineare Kausalkette. Diese anscheinende *Linearkausalität der Handlungen* ergibt sich dabei erst *retrospektiv* infolge des Eintreffens bestimmter Ereignisse, die sich aufgrund von Langzeithypothesen im Verlaufe des Geschehens als zunehmend wahrscheinlicher erweisen.

Trotz aller Plausibilität und Wirkungsmächtigkeit der narrativen Kausalkette darf nicht darüber hinweggesehen werden, dass es neben dem schon erwähnten „naiven" Konzept einer anschaulich gegebenen, evidenten Kausalität auch andere Zugänge zum Kausalprinzip gibt, welche nicht von einer unmittelbaren Kausalwahrnehmung ausgehen, sondern eher zu einem „naturwissenschaftlichen" Kausalbegriff neigen, der mit der notwendigen Einbeziehung von Inferenzen bzw. einer mittelbaren empirische Erschließung der Zusammenhänge rechnet. Unter solchen Voraussetzungen könnten für die Verknüpfung von Ereignissen innerhalb einer dramatischen Erzählung, die nach Aristoteles den Kriterien von „innerer Wahrscheinlichkeit und Notwendigkeit" (1979, 35) zu folgen hätten, kausale Beziehungen spezifischer Art genutzt werden, die keineswegs dem Zugang des Handlungsparadigmas unterliegen. Gemeint sind *nicht-lineare Beziehungen* und *komplexe Wechselwirkungen,* wie sie sich in der

menschlichen Lebenswelt häufig ergeben, beispielsweise aufgrund uneinsichtiger subjektiver Positionen der Figuren oder infolge von objektiv vorhandenen ökonomischen, sozialen und politischen Verhältnissen, die das menschliche Leben in entwickelten Zivilisationen bestimmen und darum für das Erzählen von Geschichten bedeutsam werden können.[26]

Neuere philosophische Theorien wie die von John L. Mackie (1980) gehen mit Selbstverständlichkeit davon aus, dass nicht nur ein einziges Ereignis als Ursache für ein anderes zu nehmen sei, sondern meist mehrere in einem breiten Beziehungsgeflecht. Das *„causal field"* (Mackie 1980, 35), das hierbei zutage tritt und als Netzwerk abgebildet werden kann, weist der linearkausalen Beziehung dann nur eine Rolle als Spezialfall zu. Die Filmwissenschaft ist aufgefordert, ihrerseits eine Denkweise anzunehmen, die die Dynamik einer filmischen Erzählung von jenen Impulsen ableitet, welche einem breiteren *kausalen Feld* von Konfliktmomenten innerhalb des repräsentierten Reizangebotes entstammen.

Dies ermöglicht es zum einen, die Handlungswirksamkeit der unterschiedlichsten Konfliktmomente für den Verlauf der Erzählung zu berücksichtigen, darunter auch schwacher und peripher angelegter. Zum anderen schließt dieses *Konfliktfeld* aber die Formierung einer markanten Kausalkette innerhalb der Erzählstruktur weder aus, noch stellt es wichtige Erkenntnisse der klassischen Dramaturgie dazu in Abrede. Es interpretiert manche davon nur um, indem es jene Fälle, wo eine spezifische Konfliktsituation innerhalb des Handlungsgeschehens an Dominanz gewinnt und zum „zentralen dramatischen Konflikt" wird, als Resultat einer deutlicheren Hierarchisierung innerhalb des kausalen Feldes erklärt, welches sich für den Zuschauer retrospektiv zu einer linearkausalen Folge von Ereignissen verengt.

Bei der Untersuchung von Verstehens-Prozessen während der Rezeption verbaler Texte, die freilich das Format von einfachen Kurzgeschichten mit nur einer Hauptfigur nicht überstiegen, wurden übrigens bereits Ereignis- oder Kausalketten im Rahmen eines kausalen Feldes untersucht (vgl. Trabasso / Secco / Van den Broek 1984; Trabasso / Sperry 1985; Trabasso / Van den Broek 1985). Christian Böhm hat diese Ansätze zusammengefasst und auf den Film bezogen, was eine spezifische Sichtweise auf das gesamte mentale Geschehen anregt, welches durch eine Erzählung vorgezeichnet wird.[27]

---

26 Während seiner Arbeit an „Die heilige Johanna der Schlachthöfe" notierte beispielsweise Brecht in diesem Sinne über die im Stück relevanten Geschehensverläufe: „[…] die Katastrophen von heute verlaufen nicht gradlinig, sondern in Form von Krisenzyklen, die ›Helden‹ wechseln mit den einzelnen Phasen, sind auswechselbar usw., die Kurve der Handlungen wird durch *Fehl*handlungen kompliziert, das Schicksal ist keine einheitliche Macht mehr, eher sind Kraftfelder mit entgegenwirkenden Strömungen zu beobachten, die Mächtegruppen selber zeigen nicht nur Bewegungen gegeneinander, sondern auch in sich selber usw. usw." (Brecht 1964, I, 242; Hervorh. i. O.). Für die Geschehensabläufe gewannen hier stochastische Gesetze an Bedeutung; nicht nur von Ereignissen, die durch lineare Kausalität miteinander verknüpft sind, ist die Rede, sondern nicht minder von Kraftfeldern, für die diese Form von Kausalität nur als Spezialfall gilt. Die Terminologie Brechts schöpft ihre Begriffsbildungen hier offensichtlich aus dem Wortschatz der modernen Physik.

27 „Zu Beginn einer Geschichte wird ein kausales Feld aufgebaut, das die möglichen Umstände, in denen die Geschichte handelt, beinhaltet. Die weiteren Sätze werden mit der Ausgangssituation

Grundlage einer Beschreibung von Erzählstrukturen mag also durchaus eine aus dem *Netzwerk* heraus bestimmte Kausalkette von Ereignissen sein, zwischen denen sich besonders evidente Beziehungen abzeichnen. Dadurch ergibt sich eine hohe Redundanz, die dem Textverstehen nützt. Für den Film scheint eine analoge Auffassung vom kausalen Feld ebenfalls produktiv. Die Momente intensiven kollidierenden Handelns, die man auch als Plot Points unterschiedlicher Ordnung auffassen kann, werden durch den Rezipienten intuitiv aus einem umfassenden Ereignisangebot herausgefunden und im netzwerkartigen Rahmen des kausalen Feldes der Gesamtkomposition in ihrem jeweiligen Verursachungszusammenhang wahrgenommen. Die normale Rezeptionsstrategie des Filmzuschauers, die darauf gerichtet ist, den wahrscheinlichsten Kausalzusammenhängen nachzugehen, hält sich erfahrungsgemäß generell an Tendenzen, die sich aus dem kollidierenden Handeln der Figuren ergeben und sich in bestimmten Phasen der Geschehensverläufe deutlich als Wirkungen vorangegangener Ereignisse herausstellen. Sie bevorzugt dabei sicher die geschlossene kausale Kette von Ereignissen, aber sie verschließt sich auch nicht gegenüber den Eindrücken jener Konfliktmomente, die nicht in diese Kette passen, sondern sucht diese in das kausale Feld der Handlung einzubeziehen, ist also flexibel gegenüber variabel organisierten kausalen Feldern. Der beim Erinnern und geistigen Nachvollzug jeweils konstruierte Handlungsbogen, der durchaus der dominanten Kausalkette verpflichtet bleiben kann, stellt sich also aufgrund der Wirkung einer Vielfalt unterschiedlicher Handlungsbeziehungen her.

Für ihre Formierung benötigen Basisstrukturen des Erzählens keine Dauerpräsenz im Filmgeschehen. Kraft handlungsübergreifender konzeptualisierter Strukturen ein Sujet aufzubauen, heißt also nicht, das gesamte Strukturangebot vom Anfang bis zum Schluss eines Films auf diese Abstraktionsebene zu heben, sondern es lediglich in gewissen *Intervallen* bewusst zu machen und dabei die Konfliktlösung merkbar voranzutreiben. Es sind Phasen von zunehmender dramatischer Auseinandersetzung, die, Pfeilern einer Brücke vergleichbar, das Sujet tragen. Die dabei entstehenden Zäsuren an den Plot Points fallen offenbar mit verstärkten kognitiven sowie erhöhten emotiven und imaginativen Aktivitäten zusammen (was in 7 noch erläutert wird). Die Komplexität dieser Reaktionen im Hinblick auf Sinnbildung deuten zu können, ist vermutlich Ergebnis eines kulturellen Lernprozesses.[28]

---

abgeglichen, indem kausale Bezüge hergestellt werden. Fehlen kausale Anknüpfungspunkte, findet eine Angliederung über zeitliche und räumliche Nähe statt. Später kann daraus ein kausaler Bezug entstehen. Falls die folgenden Sätze inkongruent zum ›causal field‹ sind, kann auch dieses verändert werden. Die Adäquatheit des ›causal field‹ wird ständig überprüft. Diese Definition lässt es zu, dass jedes Element – gleichgültig, ob am Anfang oder Ende der Geschichte – mit jedem anderen verknüpft werden könnte. Das kausale Netzwerk ermöglicht die Überwindung formaler Distanz durch inhaltliche Nähe. […] Die Causal-Chain stellt den Kern der Geschichte dar und bildet das Gerüst für die mentale Repräsentation. Ein Element der Causal-Chain mit vielen Connections ist somit eines der wichtigsten Elemente einer Kurzgeschichte" (Böhm 1990, 151).

28 Im Hinblick auf die Entstehung des Sujets wies Lotman (1981, 203) darauf hin, dass der Mensch, der über historisch lange Zeit seine verbalen Erzähltexte vor allem in Gestalt von Chroniken verfertigt hatte, offenbar erst beim Schaffen von Sujettexten lernte, Sujets im Leben zu erkennen

In seiner Einführung in die Semiotik des Films formuliert Lotman nicht nur wichtige Erkenntnisse zum strukturellen Aufbau des *Sujets,* die auf bemerkenswerte Weise mit den hier erwähnten psychologischen Aussagen zur Kausalkette konvergieren, sondern er führt auch Hypothesen an, die eine funktionale Erklärung für die so wesentlichste ästhetische Wirkung dieses Erzählelements bieten und damit dem Originalitätsprinzip der Kunst genügen.

Über das Innovationsmoment der Sujet-Erzählung heißt es dort:

„Die sujethaften Texte enthalten stets einen ›Fall‹, ein Ereignis (bezeichnenderweise leitet sich der Begriff des sujethaften Textes der ›Novelle‹ von dem italienischen Wort für Neuigkeit ab), also das, was es bisher nicht gegeben hatte oder nicht geben sollte.

Der sujethafte Text stellt den Kampf zwischen einer bestimmten Ordnung, Klassifizierung, einem Modell der Wirklichkeit und seiner Durchbrechung dar. Die eine Schicht einer solchen Struktur baut auf der Unmöglichkeit, ein bestimmtes System zu durchbrechen, auf, die andere auf der Unmöglichkeit, es nicht zu durchbrechen. Daraus erklärt sich der revolutionäre Sinn sujethafter Erzählungen und die Bedeutung, die ein Konstrukt dieses Typs für die Kunst gewinnt“ (Lotman [1973] 1977, 101).

Der Autor stellt die semiotisch gefasste These auf, der zufolge das Sujet „die Abfolge bedeutungstragender Elemente eines Textes [ist], die dessen regelhaftem Aufbau dynamisch entgegengesetzt sind“, was durch Beobachtungen zum Charakter der Handlung und seiner Helden belegt wird: „Die Struktur der Welt erscheint dem Helden als ein System von Verboten, eine Hierarchie von Grenzen, die zu überschreiten unmöglich ist. Das kann die Linie sein, die im Zaubermärchen ›das Haus‹ vom ›Wald‹ trennt, die im Mythos die Lebenden von den Toten sondert, […] die Reichen von den Armen scheidet. Ein Held, der auf eine dieser Welten fixiert ist, ist im Hinblick auf das Sujet unbeweglich. Solchen Helden steht meistens *ein* dynamischer Held gegenüber, der die Fähigkeit besitzt, die Grenze zu überwinden, deren Überschreitung für die anderen Helden undenkbar ist. […] Gerade die Überschreitung einer Verbotsgrenze bildet das bedeutungstragende Element im Verhalten einer Person, d. h. das *Ereignis* […] Da die Zweiteilung des Sujetraums durch eine Grenze ja nur die elementarste Form der Gliederung darstellt […], wird die Durchbrechung der Verbotsgrenzen in der Regel nicht als einmaliger Vorgang, als Ereignis, sondern als Kette von Ereignissen, als Sujet realisiert“ (Lotman 1977, 102).

Wenn Lotmans Narrationskonzept sich hier auf die Überschreitung einer Verbotsgrenze durch die Figuren beruft, dann ist damit nicht schlechthin eine signifikante Veränderung in deren Leben gemeint, sondern eine solche, die auch für den Zuschauer Innovation ins Spiel bringt, kommt es doch zu Ereignissen, die nach Aristoteles (1979, 39) „wider Erwarten eintreten.“ Dabei kann es sich um Innovationen unterschiedlicher Reichweite handeln. Neben solchen, die lediglich auf Verschiebungen der Formgestalt hinauslaufen auch andere, die mit einer Absage an gängige Weltmodelle verbunden sind. Indem über einen anschaulichen kausalen Vorgang etwas zum Ausdruck gebracht wird, was es bisher

---

und auf diese Weise das Leben zu deuten. Dies sei als historische Errungenschaft der Kultur zu betrachten.

nicht gab oder nicht geben durfte, werden ja potenziell vorhandene Weltbilder und mit diesen verknüpfte Einstellungen des Zuschauers oft infrage gestellt bzw. sogar rigoros verurteilt. Der kultursemiotische Modellansatz für die Beschreibung von Kino-Erzählungen erlaubt es mithin, auch die *pragmatische* Dimension des Zeichenprozesses zu erfassen, was in psychologischer Hinsicht bedeutet, auch die *psychische Regulierungsfunktion,* die durch ein Werk im Bewusstsein des Rezipienten bewirkt werden kann. Dies ist wichtig.

Denn zu den Vorzügen der künstlerischen Erzählungen des Films gehört es, dass sie über ihre komplexen Reizangebote nicht nur Ereignisse in ihren kausalen Zusammenhängen darbieten können, sondern damit zugleich originelle Welt-Erfahrungen des Autors weiterzugeben vermögen, also ästhetische Information vermitteln, die ein Veränderungspotenzial für die Weltsicht des Adressaten bedeutet. Für die Beurteilung der filmischen Erzählung erscheint daher nicht nur die Auffindung der kausalen Ereignis-Kette als wichtig, sondern nicht minder die der Differenz, die sich zwischen dem gängigen Weltmodell des Zuschauers und jenem *imaginierten Weltmodell* auftut, dessen Funktionsweise die Erzählung avisiert bzw. offen legt. Im Zuge kreativen Denkens hat der Zuschauer die unterschiedlichen Weltauffassungen zu reflektieren, zwischen ihnen abzuwägen und Wertvorstellungen zu gewinnen, die seine eigenen Haltungen produktiver und zukunftsfähiger machen. Der Kunstprozess verpflichtet die Möglichen Welten des Kinos zur Differenzqualität.

Ohne dieses Innovationsmoment sind kausal organisierte Ereignisfolgen in sujethafter Form zwar durchaus kommunizierbar, sie dürften in diesem Falle jedoch vor allem Auskünfte über die Welt enthalten, über die der Zuschauer bereits hinlänglich verfügt bzw. die für ihn im Grunde belanglos sind. Bekanntlich gehören die meisten Erzählungen, die von den audiovisuellen Massen-Medien angeboten werden, zu dieser Kategorie. Obwohl sie als geschlossene Erzählungen auftreten, bleibt ihre ästhetische Botschaft arm.

Zu den Vorzügen des Lotmanschen Modells gehört es mithin, den Funktionszusammenhang zwischen den Weltmodellen der Filmemacher und denen der Zuschauer in die Beschreibung des narrativen Prozesses einbezogen zu haben. Auch wenn es für die Klärung der pragmatischen Zeichenfunktion der Erzählung, die weitgehend Vorstellungen der Rezipienten betrifft, welche außerhalb der Erzählung liegen, keine Angaben macht, enthält es doch die Aufforderung, die Veränderung von Weltmodellen des Rezipienten in die Untersuchung einzuschließen.

### 4.3.3 Besonderheiten der Kausalkette filmischen Erzählens

Kognitionspsychologisch gesehen entspricht die Kausalkette von meist signifikanten Ereignissen einem filmischen Reizangebot auf der Ebene der Konzeptualisierung. Bestimmte Beziehungen innerhalb des Werks werden dabei auffällig und bewusst, sodass sie dem Zugriff von Denken und Erinnerung gegeben sind. Dies führt bei der Rezeption des Films zu einer kognitiven Aktivierung des Zuschauers auf der Stufe des Verstehens und des produktiven Denkens. Diese kognitive Aktivierung ist sehr stark und bewirkt daher, dass die Kausalkette im Kommunikationsprozess eine besondere semantische Stabilität

gewinnt, sodass sie in der Regel andere Basisstrukturen dominiert und damit die Erzählweise des Films prägt.

Die Konzeptualisierung geschieht vor allem dadurch, dass die Handlung durch starke Konflikte der Figuren bestimmt wird. Der Zuschauer wird angehalten, sich an Handlungen von Figuren zu orientieren, die einerseits durch deutliche Handlungsziele bestimmt werden, andererseits aber miteinander kollidieren, also zu Auseinandersetzungen führen, die auf Entscheidung drängen. Durch die Fokussierung des Geschehens auf ganz bestimmte Konflikte werden diese dem Zuschauer auffällig und bewusst, und er begreift ihre Entwicklung als einheitliche Handlung. Da er während der Erzählung Hypothesen darüber zu gewinnen sucht, zu welcher Entscheidung der Konflikt geführt wird, ist das Filmerleben für ihn dann nicht nur schlechthin mit Prozessen des Verstehens im Sinne von Lernen durch Reflexion, Hypothesenbildung und Inferenzen verbunden, sondern stets auch mit Problemlösung, welche einer höheren Form des produktiven oder kreativen Denkens zuzurechnen ist.

In der Tat geht es ja bei Geschichten, die die Kausalkette als Basisstruktur nutzen, inhaltlich meist um einen „Vorfall", ein Novum innerhalb der Lebenswelt, ein unerhörtes Geschehnis, also etwas, was es bisher nicht gab oder was es so nicht geben durfte (vgl. Lotman 1981, 205). Verwiesen wird damit auf mögliche Veränderungen im Leben, die dem Zuschauer produktives Denken abverlangen. An einem außergewöhnlichen Ereignis wird über eine kausale Folge von Situationen evident gemacht, dass das Leben Unerwartetes bereithalten kann und damit voller Dynamik und Entwicklungspotenzial ist.

Vorgänge dieser Art setzen freilich auch entsprechend aktive und dynamische Figuren voraus, die fähig sind, die Grenzen der bestehenden Ordnung zu überschreiten (206). Indem der Zuschauer mental ihren Schritten folgt, wird ihm zugleich die Erfahrung möglicher Grenzüberschreitung bestehender Verhältnisse vermittelt. Bestimmte Weltmodelle erlebt er dadurch exemplarisch in ihrer Funktion, und gelegentlich ist er aufgerufen, neue Weltmodelle zu akzeptieren, darunter solche moralischer oder sozialer Art. Die Formierung der Kausalkette mit ihren evidenten Strukturbeziehungen erweist sich damit nicht als Selbstzweck, sondern sie dient dazu, über starke Konflikte und deren schwierige Entscheidungen mögliche Veränderungen im Leben der Menschen erzählbar und in ihrer Wahrscheinlichkeit plausibel zu machen.

Da die Figuren bestimmte Handlungsziele haben, was zu Auseinandersetzungen darüber führt, welche Tendenz sich wohl durchzusetzen vermag, ergibt sich für den Zuschauer der Eindruck einer inhaltlich einheitlichen Handlung. Zudem einer solchen, die als Ereignis in sich abgeschlossen ist, indem sie Anfang, Mitte und Ende erkennen lässt. Der Konflikt wird darin exponiert, zur Kulmination gebracht und zu einer Entscheidung geführt, deren Richtung zugleich eine Sinndeutung nahelegt. Diese überschaubare pyramidale Struktur lässt sich vermutlich relativ leicht im Langzeitgedächtnis speichern, und der Zuschauer kann sich darum auch aus größerem zeitlichem Abstand zum Filmerlebnis gut an die Geschichte erinnern.

Die einzelnen Phasen des Geschehens unterscheiden sich in ihrem Charakter beträchtlich voneinander, sind also funktionell unterschiedlich und darum in ihrer Reihenfolge auch nicht austauschbar, sondern zeitlich und kausal in den Gesamtverlauf integriert (vgl.

Lotman 1977). Die Erzählung organisiert die strukturell heterogenen und voneinander kausal abhängigen Handlungselemente so, dass diese eine abgeschlossene Kette bilden. Die Geschichten führen daher meist zu einem markanten und eindeutigen Filmende.

Da der Zuschauer nach abgeschlossener Rezeption eines Films mit solcher narrativer Basisstruktur den konzeptualisierten kausalen Vorgang leicht verstehen, im Gedächtnis behalten und rekapitulieren kann, reduziert sich in seiner Erinnerung das meist komplizierte und verzweigte Gesamtgeschehen auf eine linear-kausale Handlung, deren Sinngehalt sich sukzessiv erschließt. All dies hat dazu beigetragen, dass sich Filme, in denen diese Basisstruktur dominiert, zumindest im Rahmen der abendländischen Kultur zu einem Idealtypus der filmischen Narration herausgebildet haben, dessen Rezeption zudem der Aufnahme durch ein Massenpublikum entgegenkommt. Besonders Letzteres dürfte dazu beigetragen haben, dass die Filmgeschichten, die der Kausalkette der Ereignisse folgen, für das Hollywood-Kino Normcharakter gewannen.

Sowohl der leichtere analytische Umgang mit Erzählungen, die auf dem evidenten Bindungsgesetz der Kausalkette beruhen, als auch die praktische Effizienz und der unstrittige pragmatische Wert von Filmen dieses Typs innerhalb der kulturellen Kommunikation haben bei den meisten Praktikern und Theoretikern des Films den Eindruck befestigt, dass die Kausalkette zwischen den Ereignissen als unverzichtbare Voraussetzung für eine gelungene Kinoerzählung anzusehen ist. An der Konstruktion von Erzählungen wirken aber auch andere Faktoren mit.

### 4.3.4 Exkurs: Zur Dichotomisierung von Erzählstrukturen

In früheren Diskussionen zur Problematik von Narration und Fabelkonstruktion von Theaterstücken finden sich Versuche, zu einer Bestimmung des Fabelbegriffs zu kommen, die sich, um eine übergreifende Gültigkeit zu gewinnen, in gestalterischer Hinsicht nicht festlegt. So hat Brecht im „Kleinen Organon für das Theater“ ([1948] 1964, VII, 53) über das „Herzstück des Dramas“ formuliert: „[…] die Fabel ergibt, als begrenztes Geschehnis, einen bestimmten Sinn, das heißt, sie befriedigt von vielen möglichen Interessen nur bestimmte.“ Dabei ist offengelassen, welchen Charakter im konkreten Fall einer Erzählung für die Bühne jeweils die Begebenheiten haben und welcher Art die Verknüpfung zwischen ihnen ist, zwei Aspekte, die seit Aristoteles für die Konstruktion der Fabel als relevant betrachtet werden.

Dass es möglich ist, neben bewusst erlebten signifikanten Begebenheiten und deren kausaler Verknüpfung auch andere Verfahren der Fabelkonstruktion und des Erzählens zu praktizieren, ist als Erkenntnis nicht neu. Schon Aristoteles hatte ja eine gegenläufige Erzählstrategie benannt, wenn er von „episodischen“ Fabeln sprach, über die es allerdings abwertend heißt: „Ich nenne eine Fabel episodisch, wenn ihre einzelnen Abschnitte aufeinanderfolgen, ohne dem Gebot der inneren Wahrscheinlichkeit oder Notwendigkeit zu entsprechen“ (1979, 37f.). Später hat dieser Fabeltyp eine Aufwertung erfahren. Besonders mit Beginn des 20. Jahrhunderts wurden von Literatur- und Kunstwissenschaften Dicho-

tomien entwickelt, die eine Gleichstellung von Kompositions- und Erzählweisen anstrebten, welche sich weniger an der Kausalkette orientierten. Vielfach hat dies auch den Blick auf die Erzählungen des Kinos und deren Kriterien verändert.

Manche dieser Versuche artikulieren Beobachtungen am künstlerischen Material, die Hinweise für eine Objektivierung jener Wirkmomente enthalten, auf die sich heute ein Verständnis von Topik-Reihen berufen kann. Gemeint ist eine Darstellung der Lebenswelt, bei der es nicht mehr um die Dynamik kontinuierlicher prozesshafter Zusammenhänge geht, sondern eher um die Zerlegung der Letzteren in Abfolgen oder Reihen separater Reizkomplexe.

So unterschieden Viktor Schklowski, Ossip Brik u. v. a. in den 1920er Jahren zwischen „sujethafter" und „sujetloser Prosa". Die Sujet-Prosa lege ihr Interesse auf die Entwicklung der dramatischen Intrige, meist eine Kollision im Psychologischen. „Sujetlose Prosa kennt keine oder fast keine Intrige, und wenn, dann verbindet sie lediglich die einzelnen Beobachtungen, Anekdoten, Gedanken zu einem literarischen Ganzen", notierte Brik ([1928] 1987, 169) in seinem Aufsatz „Die Zersetzung des Sujets".

Bertolt Brecht unterschied zwischen einer traditionellen dramatischen Bauform, die er als „aristotelisch" bezeichnete und einer episodischen, epischen, episierenden Form, die er auch als „nicht-aristotelisch" bezeichnete.[29]

Alfred Döblin (1968, 448) notierte im Anschluss an Überlegungen Brechts: „Wenn ein Roman nicht wie ein Regenwurm in zehn Stücke geschnitten werden kann und jeder Teil bewegt sich selbst, dann taugt er nichts." Betont wird in den eben zitierten Passagen stets ein Prinzip von Diskontinuität, Segmentierung, loser Reihung, das die Organisation einer sujetlosen, episodischen, epischen Darstellung kennzeichnet und dem der Kausalkette entgegensteht. Andere Konzepte bezogen sich mehr auf den verschiedenartigen Systemcharakter der gegenläufigen künstlerischen Kompositionsformen.

1915 hatte Heinrich Wölfflin zwei grundsätzliche Stilrichtungen in der Malerei unterschieden, indem er der tradierten „geschlossenen Form" die modernere „offene Form" gegenüberstellte, Begrifflichkeiten, welche auch von Film-Kritikern aufgenommen wurden.[30] Volker Klotz (1975, 215; Hervorh. i. O.) formulierte für das Theater eine auf Wölfflin und Brecht basierende Typologie dramatischer Erzählungen, die auf dem Gegensatz „*Ausschnitt als Ganzes* (Drama der geschlossenen Form)" und „*Das Ganze in Ausschnitten (*Drama der offenen Form)" beruhte (Klotz 1975, 215; Hervorh. i. O.).

Charakterisierungen dieser Art beschreiben zwar anschaulich bestimmte Ordnungs- und Ablaufschemata des dramatischen Geschehens, eine Erklärung dafür, wie sich im

---

29 In der aristotelischen Variante bilde der „Vortrag der Fabel ein absolutes Ganzes" und „man darf nichts aus dem Zusammenhang reißen". Im Falle der epischen Komposition sei „die Fortführung der Fabel […] diskontinuierlich, das einheitliche Ganze besteht aus selbstständigen Teilen" (Brecht 1964, V, 322). „Die Teile der Fabel sind also sorgfältig gegeneinander zu setzen, indem ihnen ihre eigene Struktur eines Stückchens im Stück gegeben wird" (VII, 54f.).

30 8) Über die geschlossene Form hieß es bei Wölfflin ([1915] 1984, 115): „Gemeint ist eine Darstellung, die mit mehr oder weniger tektonischen Mitteln das Bild zu einer in sich selbst begrenzten Erscheinung macht, die überall auf sich selbst zurückdeutet, wie umgekehrt der Stil der offenen Form überall über sich selbst hinausweist, unbegrenzt erscheinen will […]."

Rahmen der offenen Form eine Kohärenz der Erzählung herstellen lässt, geben sie jedoch nicht. So muss man Manfred Pfister beipflichten, der die Typologie kritisch sieht und vor allem argumentiert, dass „der Idealtyp der offenen Form als Gegenmodell […] zu dem der geschlossenen Form entworfen und damit *ex negativo* bestimmt" sei (1982, 322). In den folgenden Jahrzehnten haben sich die Bestrebungen zur Dichotomisierung in der Literaturwissenschaft fortgesetzt und die Ex-negativo-Bestimmung der offenen Erzählformen wurde dabei schrittweise überwunden, indem man sich um eine positive Beschreibung bzw. funktionale Erklärung ihrer Verknüpfungsprinzipien bemühte.

Tzvetan Todorov etwa hat eine linguistisch fundierte Typologie für Episodenformen entworfen, die er auf Gleichgewichtsprozesse zurückführte.

Im Anschluss an die Überlegung, wonach die Erzählung stets den Umgang mit Zuständen von Gleich- und Ungleichgewicht realisiere, bemerkt er, dass man zwei Typen von Episoden unterscheiden könne, „solche, die einen Zustand beschreiben (Gleichgewicht oder Ungleichgewicht), und solche, die den Übergang von einem Zustand in einen anderen beschreiben. Der erste Typ wird relativ statisch sein und – man kann schon sagen – iterativen Charakter haben. Dieselbe Art von Handlungen könnte sich unaufhörlich wiederholen. Der zweite hingegen wird dynamisch sein und im Allgemeinen nur ein einziges Mal auftreten. Diese Definition der beiden Typen von Episoden (und damit von Sätzen, die diese ausdrücken) lässt uns diese mit zwei Wortklassen, dem Adjektiv und dem Verbum in Verbindung bringen" (Todorov 1972, 60f.).

Diese Typologie schafft eine deskriptive Basis für narrative Beziehungen begrenzter Art, eröffnet aber zugleich eine Perspektive für die Analyse größerer Erzählungen, die ihrerseits Gleichgewichtsprinzipien unterliegen, und sie enthält auch Anregungen für die Beschreibung filmischer Erzählungen. So lässt sich etwa an den hier als sujetlos bezeichneten Filmerzählungen ebenfalls eine gewisse *Statik* des Geschehens bemerken, was in der *iterativen Beschreibung* gleichartiger Strukturangebote zum Ausdruck kommt, die sich damit „*adjektivisch*" verhalten. Wohingegen sujethafte Filme Veränderungen der Lebenswelt in ihrer *Dynamik* zeigen, und zwar über entsprechende Vorgänge *singulärer* Art, wie sie das *Verb* zum Ausdruck bringt.

Eine nicht unähnliche Charakterisierung findet sich in der Dichotomie von *sujetlosen* und *sujethaften* Texten, die Lotman ([1973] 1977) in der o. g. Filmsemiotik für die Beschreibung filmischer Erzählweisen nutzte:

„Alle in der Kulturgeschichte existierenden Texte – künstlerische wie nichtkünstlerische – lassen sich in zwei Gruppen einteilen: die eine beantwortet quasi die Frage ›was ist das?‹ (oder ›wie ist das aufgebaut?‹), die zweite die Frage ›wie ist das geschehen?‹ (›auf welche Weise ist das vor sich gegangen?‹). Die erste Gruppe von Texten werden wir als sujetlos, die zweite als sujethaft bezeichnen." Sujetlose Texte seien „ihrem Wesen nach statisch. Wenn sie Bewegungen beschreiben, handelt es sich um regelmäßig und regelhaft wiederholte Bewegungen, die sich immer wieder gleichen" (1977, 101). Im Gegensatz zu den sujetlosen Texten wird den sujethaften ein dynamischer Charakter zugesprochen (102).

Lotman hat diese eher abstrakten Hauptmerkmale beider Texttypen dann durch Aussagen zu einer Reihe von unterschiedlichen Gestaltungsaspekten fundiert, auf die später

noch eingegangen werden soll; damit hat er einen entscheidenden Beitrag geleistet, die *ex negativo* vorgenommene Bestimmung des sujetlosen Typs zu überwinden. Auch Filme ohne Kausalkette ließen sich danach aufgrund positiv definierter und empirisch nachweisbarer Gestaltungsmerkmale leichter und zuverlässiger dem sujetlosen Typ zuordnen.

Zu den ungelösten Problemen, die bei der Anwendung des Modells dennoch auftreten, gehört indes jenes, das die Beschreibung und Klassifizierung solcher Filmerzählungen betrifft, welche nicht eindeutig einem der beiden Idealtypen oder Extremwerte zugeordnet werden können, sondern Eigenheiten von Sujethaftigkeit und Sujetlosigkeit miteinander vereinen. Diese Beispiele kommen in der Praxis häufig vor, sind sogar weitaus in der Überzahl. Nur in seltenen Fällen ist eine ganz eindeutige Zuordnung einer konkreten Erzählstruktur zu einem der beiden Idealtypen möglich. Unter welchen Bedingungen bestimmte gegensätzliche Eigenschaften der erzählerischen Formgestalt, die die genannten Idealtypen bestimmen, miteinander völlig unverträglich sind oder doch paradoxerweise in Einklang miteinander gebracht werden können, ist auf der Ebene des semiologischen Modells schwerlich abzuklären. Es besteht jedoch die Hoffnung auf Lösung der Probleme, wenn man auch die mentalen Prozesse beim Filmerleben differenzierter erfasst und wichtige Funktionsweisen der Erzählstrukturen genauer beurteilbar macht.

## 4.4 Topik-Reihe und offene filmische Erzählung

Die Topik-Reihe ist daran zu erkennen, dass sie perzeptiv geleitete filmische Strukturen mit Handlungscharakter in Gestalt ähnlicher Vorgänge oder ganzer Episoden innerhalb des gleichen Werkes vielfach zur Wiederholung bringt. Indem diese sinntragenden Reizkomplexe von Anfang bis Ende des Films in bestimmten Intervallen wirksam werden, organisieren sie Erzählweisen, die besonders dazu geeignet sind, relativ statische Beziehungen, Zustände bzw. evolutionär verlaufende Prozesse der Lebenswelt darstellbar zu machen.

Wegen ihrer Fundierung auf perzeptionsgeleitete Strukturen lässt sich die Existenz von Topik-Reihen im konkreten Fall oft erst nach genauer Beobachtung und sorgfältigem Strukturvergleich bestimmter Filmpassagen nachweisen, und ihre narrative Funktion wird kaum evident bzw. scheint als solche kaum erklärbar. Erschwerend für die Analyse kommt hinzu, dass diese narrative Basisstruktur im Falle ihrer Dominanz keine einheitliche kanonisierte Form des Erzählens hervorgebracht hat, an deren äußeres Profil man sich halten könnte, eher ein breites Feld unterschiedlicher Erzählweisen, die in der Medienpraxis entweder als *„episodisch"*, *„episch"*, *„sujetlos"*, *„assoziativ"*, *„additiv"*, *„zyklisch"* oder als *„offen"* klassifiziert werden.

Die Filmbranche hat im Umgang mit Film-Werken dieser Art seit jeher große Schwierigkeiten gehabt, verzichten die dort gezeigten Geschehensabläufe doch oft auf kausale Zusammenhänge zwischen den Ereignissen bzw. die Ereignisse selbst verlieren so an Kontur, dass sie beliebig erscheinen und als solche nicht mehr wahrgenommen werden.

Aufgrund fehlender übergreifender konzept-geleiteter Strukturen stellten die Filme sich kaum dem Zugriff des Denkens und erschwerten damit Analyse und Interpretation ihres Sinngehaltes. Viele Kritiker belegten sie nicht nur mit dem Etikett „*sujetlos*" oder „*plotless*", sondern qualifizierten sie als „non-narrative", d. h. sie nahmen hinsichtlich der Erzählung eine Ex-negativo-Bestimmung vor. Diese markiert indes nur, dass ein bestimmtes Formgesetz im Strukturangebot *nicht* nachweisbar ist, verzichtet jedoch auf die weitere Bestandsaufnahme eventuell vorhandener Regelhaftigkeiten. Andererseits haben trotz der bemerkten Mängel Kenner des Metiers – und mitunter sogar ein dankbares Publikum von Arthouse-Kinos – immer wieder bemerkt, dass viele der kritisierten Werke dennoch über eine innere Gesetzmäßigkeit ihrer Reizangebote verfügten. Sie waren damit offenbar potenziell auch in der Lage, Bedeutung zu artikulieren und einen Sinnfluss zu organisieren. Im Interesse einer angemessenen Analyse dieser Werke gilt es, die vorhandenen formalen Regularitäten innerhalb des einzelnen Films zu beschreiben und eine Erklärung dafür zu finden, warum und in welcher Weise sie im Prozess von Erzählung und Sinnvermittlung funktionieren mögen.

Bei der Modellierung der Topik-Reihe wird die strukturelle Beschreibung der wiederkehrenden invarianten Reizangebote um eine Hypothese zur *Funktion* dieser Reihe innerhalb des Rezeptionsprozesses ergänzt, was dabei helfen soll, analog zur Kausalkette das *Verknüpfungsprinzip* oder *Bindungsgesetz* zu erklären, auf das entsprechende Erzählweisen sich stützen können. Der Modellansatz schließt die Annahme ein, dass die filmischen Topiks den Funktionsmechanismus des Wahrnehmungszyklus dafür nutzen, durch Iteration beim Rezipienten spezifische Erwartungen bzw. Wahrnehmungsdispositionen zum Eintreffen bestimmter Reizmuster zu verstärken und über diese kognitive Aktivität einen Erzählzusammenhang herzustellen.

Wie schon (in 3.4) erläutert, hat Ulric Neisser in der Anfangsperiode der Kognitionspsychologie ein Funktionsmodell für Prozesse der visuellen Wahrnehmung entworfen, das er den „*Wahrnehmungszyklus*" nannte. Dieses Modell scheint generalisierbar und hat bis heute nicht an heuristischem Wert verloren. Ihm zufolge werden bestimmte Merkmale eines Reizangebotes bei ihrem ersten Auftauchen im Gedächtnis des Wahrnehmenden gespeichert, und sie formieren sich dabei zu einer Art von Hypothesen, die im weiteren Verlaufe der Erkundung daraufhin überprüft werden, ob sie zutreffen oder nicht. Im Falle erneuten Auftretens der gleichen Reizkonfiguration wird die Hypothese bestätigt bzw. optimiert, und es entwickelt sich daraus ein Wahrnehmungsmuster der erfassten realen Erscheinung im Bewusstsein ihres Betrachters, das immer mehr der Realität entspricht. Die invarianten Momente der Erscheinungen werden über eine zyklische Wiederholung gleichsam gelernt und als Invarianten der Wahrnehmung fixiert, was dem Menschen zunächst noch kaum bewusst ist.

Hier wird die Annahme vertreten, dass die Topik-Reihe diesen Prozess simuliert, indem sie gezielt die Wahrnehmung periodisch auftretender Reizmuster organisiert und für den Aufbau einer handlungsübergreifend organisierten Basisstruktur des Erzählens nutzt. Seitens der Filmemacher geschieht dies in der Regel intuitiv. Wenngleich diese Struktur unauffällig ist, vom Zuschauer vorbewusst rezipiert wird und semantisch relativ schwach

bleibt, ist sie dennoch in der Lage, gegebenenfalls einen Fabelzusammenhang zu tragen und die Kohärenz einer ganzen Filmgeschichte zu bewirken, freilich einer solchen, die zu den offenen Erzählweisen tendiert.

### 4.4.1 Zum Verständnis des Topik-Begriffs

Bei den hier psychologisch interpretierten Termini *des Topik* und der durch ähnliche (bzw. homomorphe) Topiks fundierten *Topik-Reihe* handelt es sich um Bezeichnungen für filmästhetische Begriffe, die 1992 vom Autor eingeführt wurden (vgl. Wuss 1992; 1993a), inspiriert durch ein Konzept von Eco, das sich aber auf Phänomene der verbalen Sprache bezog, die neben Gemeinsamkeiten auch beträchtliche Unterschiede zu denen des Films aufwiesen. Um die Modifizierung des Begriffs für das Filmmedium anzuzeigen, schien es seinerzeit sinnvoll, statt der in literaturwissenschaftlichen Texten gängigen englischen Version „topic" die selten gebrauchte deutschsprachige Wortfassung „(des) Topik" (vgl. Eco 1989a, 224) zu übernehmen. (Dass sich Irritationen wegen des Rhetorik-Fachbegriffs „(die) Topik" einstellen könnten, wurde dabei in Kauf genommen, ging es doch auch dort um eine Reihung von Elementen mit sinnbildender Funktion.)

Eco (1987, 109) hat in „Lector in fabula" auf die doppelte Wurzel seines Begriffs hingewiesen: Der englische, sehr allgemein gefasste Begriff „topic" habe dabei eine Rolle gespielt, jedoch auch der vom griechischen „topos" hergeleitete aus der Rhetorik der Antike. Ein Topic bestimme „das, was van Dijk *aboutness* genannt hat, ein Sich-um-etwas-drehen. Die aboutness von ›De bello Galico‹ ist der Krieg in Gallien: das Lateinische ›de‹ ist ein Signum des Themas" (1987, 114).[31]

Roland Barthes stellte bereits 1970 eine moderne Interpretation des „topos"-Begriffs vor, die zugleich dessen Anwendung in der Pluralform einschloss. Gemeint sind die „topoi", also bestimmte Orte in einer Rede, die zum Zwecke einer rhetorischen Beweisführung immer wieder auf einen ähnlichen Grundgedanken zurückkommen.[32]

---

31 Eco hat den Topic-Begriff der Literatur vermutlich aus Gründen besserer Anschaulichkeit trivialisiert: „Der Topic ist eine Hypothese, die von der Initiative des Lesers abhängig ist, der sie auf etwas undifferenzierte Weise und in Form einer Frage formuliert (›worum zum Teufel geht es?‹) und die infolgedessen in einen Vorschlag für einen vorläufigen Titel übersetzt wird (›wahrscheinlich geht es um dies und das‹)" (ibid.).

32 „Was ist ein Ort? Das, sagt Aristoteles, wo eine Vielzahl von rednerischen Beweisführungen zur Deckung kommt. […] Warum ein *Ort?* Um sich an Dinge zu erinnern, sagt Aristoteles, braucht man nur den Ort wiederzuerkennen, an dem sie sich befinden (der Ort ist also Element einer Ideenassoziation, einer Dressur, einer Konditionierung, einer Mnemonik); die Orte sind also nicht die Argumente selbst, sondern die Abteilungen, in die sie eingereiht werden. […] Die Orte bilden also einen ganz besonderen Speicher wie das Alphabet: einen Korpus an sich sinnentleerter Formen, die durch Auswahl, Verknüpfung, Aktualisierung am Sinn mitwirken. Was ist nun die *Topik* in Bezug auf den Ort? Offenbar lassen sich drei Ausrichtungen des Wortes

Barthes insistiert sowohl auf die Etablierung verdichteter Sinnbeziehungen als auch deren Platzierung im kommunikativen Geschehen, also auf Funktionsweisen, die sich in unserem Modell der Topik-Reihen wiederfinden – mit dem wichtigen Unterschied freilich, dass die Rhetorik auf konventionalisierte und stereotypenhafte Beziehungen rekurriert und nicht auf solche privilegierte Orte im Textverlauf, die sich an perzeptionsgeleitete Strukturen und Wahrnehmungsdispositionen im Vorbewussten halten.

Der Literaturwissenschaftler Gotthard Lerchner (1986, 261) fand für die Topik einer verbalen Äußerung die Definition: „Verdichteter Grundgedanke im Aufbau eines Textes". Eine „als Verbindungslinie (›Kette‹) gedachte semantische Beziehung zwischen bedeutungsähnlichen Wörtern in einem Text" bezeichnet er als"*Isotopie*" (256), der eine textgliedernde und textbedeutungsaufbauende Funktion" zukomme. Für die filmische Erzählung ergibt sich ein analoges Verfahren bei der Verdichtung von Sinnbeziehungen aufgrund der Topik-Reihen, was auch dafür spricht, den Begriff der Literaturwissenschaft für die audiovisuellen Medien zu modifizieren.

Eco, der sich in mehreren Arbeiten mit dem Problem des so genannten Text-Topic befasste, geht davon aus, dass ein Text in der Regel nicht nur einem einzigen Topic folgt, sondern eine ganze Hierarchie von Topics aufbauen kann.

„Aufgrund des Topic entscheidet der Leser, ob er die semantischen Eigenschaften der im Text vorkommenden Lexeme hervorhebt oder narkotisiert, er bestimmt eine Ebene der *interpretativen Kohärenz*, die als *Isotopie* bezeichnet wird" (Eco 1987, 114; Hervorh. i. O.). Auch diese Aussagen enthalten anregende Hinweise für das Verständnis der filmischen Topik-Reihe. Innerhalb einer Filmhandlung treten ja ebenfalls meist mehrere Topik-Reihen in Erscheinung, und der Rezipient hebt jeweils bestimmte hervor oder unterdrückt sie. Die narrative Basisstruktur bindet sich nur an eine dominante Reihe.

An anderer Stelle weist Eco (1989a, 224: Hervorh. i. O.) darauf hin, dass die Topiks jeweils unterschiedliche Deutlichkeit erreichen können. Manchmal dienen Titel als Topik-Anzeiger, aber sehr oft müsse der Leser raten, wo das wirkliche Topik verborgen ist: „Häufig errichtet ein Text seinen Topik durch lautstarkes Wiederholen einer Reihe von Sememen, die zum gleichen semantischen Feld gehören (*Schlüsselwörter, key words*)." Ähnlich wie die Schlüsselwörter für die Verstehensprozesse der verbalen Texte wirksam werden, dürften auch die filmischen „*Schlüsselbilder*" innerhalb der audiovisuellen Kommunikation funktionieren. Ihre Repräsentationen von Strukturen der Lebenswelt sind jeweils mit einem Ausdrucksverhalten verbunden, das als semantische Geste oder intentionale Handlung rezipiert wird.

Bei deren Herausarbeitung scheint es produktiv, Anschluss an die Überlegungen zur *Abduktion* zu suchen, die Eco als Aussonderung verborgener Regelmäßigkeiten interpretiert (1989a, 224). Peirce (1929, 218f.) führte die Abduktion auf den „einmalige[n] Rate-Instinkt" des Menschen zurück und merkte dazu an, dass „wir aus der Beobachtung oftmals deutliche Hinweise auf die Wahrheit gewinnen, ohne jedoch in der Lage zu sein, genau anzugeben, wie die von uns beobachteten Umstände beschaffen wären, die uns diese

unterscheiden: Die Topik ist – oder war: 1. eine Methode; 2. ein Raster von Leerformen; 3. ein Vorrat ausgefüllter Formen" (Barthes 1988, 67; Hervorh. i. O.).

Hinweise vermittelten." Berührt wird hier u. a. die relativ unbewusste Reizverarbeitung, die offenbar die Konstruktion der Hypothesen einleitet. Diese Aussagen sind geeignet, jene besondere Form von Umgang mit dem jeweiligen filmischen Reizangebot plausibel zu machen, denn auch dort liegt keine ausformulierte Hypothese beim Rezipienten vor, sondern eine solche wird erst generiert, indem man hinter den beobachteten Fakten allmählich Regelhaftigkeit erkennen kann.

Es handelt sich dabei zwar meist um „weiche" Hypothesen zu undeutlichen Regelhaftigkeiten, die eher performativ hervortreten, doch lassen sich aufgrund der Wiederkehr ähnlicher Reizangebote in der gleichen Erzählung darin doch Strukturen ausmachen, die nach Lotman (1977, 108) den Episoden bzw. Elementen sujetloser filmischer Erzählungen entsprechen. So formieren sich im Rahmen der sujetlosen Erzählweise bedeutungstragende Elemente, die zum *„Anschluss funktional typengleicher Elemente"* führen, was für deren *Gleichberechtigung* sorge. Auch seien diese Elemente *relativ unabhängig* voneinander, und schließlich könne man an den sujetlosen Kompositionen das *Fehlen einer äußeren Begrenzung* der Elementen-Kette bemerken, weil dabei nur eine *„addierende kumulative Verbindung"* (ibid.) angestrebt werde, nicht aber eine integrative wie beim Aufbau einer sujethaften Erzählung.

Was in Lotmans semiotischer Darstellung über die Wiederholung, die relative Gleichartigkeit und Gleichberechtigung von bedeutungstragenden Elementen gesagt wird, über die relative Autonomie und Unabhängigkeit derselben, auch über die lizenzierte Unbegrenztheit der Kette bzw. den fehlenden inneren Zwang derselben, zu einem Abschluss zu kommen, ähnelt stark dem Signalement, das für die Topik-Reihen in Anspruch genommen wird. Indem die Wiederkehr des Gleichen praktiziert wird, erscheint die Welt statisch, auch in einer Form, die keinen festen und zwangsläufigen Zusammenschluss der Teile kennt, ebenso wenig wie deren hierarchische Organisation. An Lotmans Vorstellungen zum sujetlosen Erzählen kann das Modell der Topik-Reihe daher unmittelbar anknüpfen, sie vielfach sogar im Detail übernehmen. Die Einbeziehung einer psychologischen Perspektive erweitert indes das Blickfeld der Analyse um einige funktionale Zusammenhänge, die sich aus dem Wirken der Erzählstrukturen ableiten.

Ein zentraler Aspekt der psychologischen Interpretation der Topik-Reihe einer sujetlosen filmischen Erzählung ist mit der Annahme verbunden, dass die bedeutungstragenden Elemente des Erzählens sich über Wiederholung ähnlicher perzeptionsgeleiteter Handlungsstrukturen herstellen, welche aufgrund ihrer zyklischen Wahrnehmung dem Zuschauer immer bewusster werden. Unter den unterschiedlichen filmischen Geschehnissen scheinen dabei besonders jene die Aufmerksamkeit des Zuschauers zu erregen und als sinntragende Elemente für eine Erzählung verwertbar zu sein, die sich an begrenzte, doch spürbare *Konfliktmomente* der dargebotenen Ereignisse bzw. merkbare *Diskrepanzen* in ihrem Erleben binden.

Die Erzählstruktur erwächst dort vermutlich unmittelbar aus der sinnlichen Aneignung von Reizmustern, die sich auf mediale Repräsentationen lebensweltlicher Erscheinungen stützen, welche per se für den Zuschauer eine neue subjektive Erfahrung bedeuten, indem sie ihn auf real vorhandene Konfliktmomente und Widersprüche aufmerksam machen.

Letztere werden noch nicht in der Phase ihrer Eskalation gezeigt, jedoch als solche, die für ihn Bedeutung gewinnen können. Anders als in den sujethaften Geschichten, die den Zuschauer mit dynamischen Veränderungen der Lebenswelt konfrontieren, sorgt die Topik-Reihe beim Erzählen dafür, dass sich aus einem kunstvoll arrangierten Feld ähnlicher, statisch anmutender Beziehungen, die eher Gleichlauf und einen unveränderten Status quo der dargestellten Verhältnisse suggerieren, dennoch periodisch eine bestimmte Nuance von Gegenläufigkeit innerhalb des Geschehens heraushebt, was auf vorhandene Konflikte deutet. Auch mithilfe solcher Erzählstrategien lassen sich originelle Erfahrungen schaffen, die die Sicht des Zuschauers auf die Realität verändern, und sei es nur auf eine für diesen eher vorbewusste Weise.

Im Hinblick auf zeitliche Ausdehnung und Format der Handlungsabläufe kann die Topikalisierung der Reizkonfigurationen sehr unterschiedlich erfolgen.

Es gibt Topik-Reihen, die auf der detaillierten Beobachtung und dokumentarischen Darstellung von menschlichem Alltagsverhalten basieren, d. h. Vorgänge zeigen, die kaum bemerkbare Klein- und Kleinsthandlungen umfassen und eher im gestischen und mimischen Bereich angesiedelt sind. Andere sorgen dafür, dass komplexe Verhaltensmuster der Figuren repetiert werden und machen auf diese Weise dominante Verhaltensweisen wahrnehmbar und erzählbar, vielfach solche, die für eine ganze soziale Gruppe charakteristisch sind.

Ein anderer gestalterischer Ansatz für die Bildung von dominanten Topik-Reihen des Erzählens besteht darin, voneinander kausal unabhängige größere Handlungsepisoden dem gleichen Thema zu unterwerfen bzw. sie mit einem ähnlichen Ablaufschema zu versehen. Die Bildung perzeptiver Invarianten innerhalb eines solchen umfassenden ästhetischen Wahrnehmungsprozesses kann also sowohl auf Reizmustern basieren, die innerhalb weniger Sekunden analoge Nuancen minimaler psychischer Reaktionen der Figuren deutlich werden lassen, wie auch auf ähnlichen Gesamtprofilen von verzweigten Geschehnissen, die ein beträchtliches raumzeitliches Volumen haben. Wie gleich genauer ausgeführt werden soll, hat diese Variationsbreite für eine Vielfalt von Erzählweisen gesorgt, die alle der Topikalisierung verpflichtet sind.

Die Darstellung der Lebenswelt auf der Leinwand erleichtert es, die profilmische Realität zumindest partiell einer genauen Beobachtung zu unterziehen. Mit der Entpflichtung der Erzählung von der Einhaltung der klassischen Kausalkette steigt zugleich die Chance, eine größere Wirklichkeitsnähe bzw. Realitätszuwendung des Films zu erreichen und die Darstellung mit korrespondierenden Vorgängen in der Wirklichkeit zu konfrontieren. Viele sujetlose Filmwerke, auch ganze historische Gruppenstile, haben die offene Erzählweise in der Absicht angenommen, mit ihren dokumentierenden Beschreibungsverfahren die Erforschung der realen Lebenswelt voranzutreiben.

Es geht bei den Topik-Reihen darum, über periodische Wiederkehr ähnlicher bzw. gleichartiger Strukturen verdichtete Sinnbeziehungen zu schaffen, die einerseits bereits auf der perzeptiven Ebene zur kognitiven Invariantenbildung beitragen können, andererseits aber auch – analog zur Isotopie im Rahmen sprachlicher Texte – eine Bindung und interpretative Kohärenz zwischen den einzelnen Gliedern der Topik-Reihe herstellen. Dies

aber kann auch als Fundierung eines narrativen Zusammenhanges angesehen werden, als Bildung einer narrativen Basisstruktur mit spezifischen Eigenschaften.

### 4.4.2 Spielarten offener filmischer Erzählungen

Anders als bei der Kausalkette, die seit langem für das Aristotelische Prinzip von innerer Wahrscheinlichkeit und Notwendigkeit steht, auf das sich der Idealtyp der geschlossenen Erzählweise stützt, hat sich auf der Basis der Topik-Reihe kein einheitlicher Idealtypus des Erzählens herausgebildet. Stellt man sich die Frage, an welchen konkreten Phänomenen, etwa einzelnen Filmen bzw. ganzen Gestaltungsrichtungen oder historischen Gruppenstilen die Basisstruktur der Topik-Reihe mit ihrem zentralen Merkmal der intratextuellen Wiederholung ähnlicher Reizkonfigurationen nachweisbar ist, wird man auf ein breites Feld recht unterschiedlicher Erzählverfahren stoßen. Ungeachtet dessen, dass es dort zur periodischen Wiederholung invarianter Strukturangebote von Anfang bis Ende eines Films kommt, ergeben sich diverse Variationen bei der jeweiligen Ausformung der Topik-Reihe. Dies in verschiedene Richtung, was eine Übersichtsdarstellung der Formenangebote erschwert.

Besonders deutlich wurde der Rekurs auf die dominante Topik-Reihe an einer stilistischen Erscheinung, die in Italien und Frankreich etwa zu Beginn der 1960er Jahre massiv einsetzte. Gemeint ist eine Richtung des westeuropäischen Autorenfilms, für die seinerzeit die Bezeichnung *„Cinéma du comportement"* oder *„Film der Verhaltensweisen"* aufkam (vgl. Leprohon 1964). Wie schon erwähnt, stellte Umberto Eco (1977, 2002) am Beispiel einiger Filme Antonionis, zu denen besonders die Arbeiten der Tetralogie L'AVVENTURA (DIE MIT DER LIEBE SPIELEN, 1960), LA NOTTE (DIE NACHT, 1961), L'ECLISSE (LIEBE 1962, 1962), und IL DESERTO ROSSO (DIE ROTE WÜSTE, 1964) zählen, fest, dass sie Ereignisse zeigten, zwischen denen kein dramatischer Zusammenhang im konventionellen Sinn bestand.

Bei diesen Werken, die er dem Typ des *„offenen Kunstwerks"* zurechnete, war der Abbau des Plots bzw. der Verzicht auf die Kausalkette als Verknüpfungsprinzip der Handlung nicht eine Folge künstlerischen Unvermögens der Autoren, sondern er erfolgte durchaus absichtsvoll, in L'AVVENTURA sogar auf provokatorische Weise. Während einer Kreuzfahrt auf dem Mittelmeer verschwindet ein Mädchen spurlos auf eine menschenleere Insel, an der die Jacht angelegt hat. Ein unerhörter Fall, der die Filmhandlung normalerweise dazu konditioniert, eine dramatische Auseinandersetzung anzusteuern. Doch nichts dergleichen geschieht hier. Nach längerer Suche durch ihre Freunde, den Verlobten und die beste Freundin eingeschlossen, gerät die junge Frau bei diesen in Vergessenheit, und selbst der Regisseur verliert sie aus den Augen, insofern man bis zum Schluss nicht erfährt, was aus ihr geworden ist. Offen bleibt, ob sie Selbstmord verübt hat, verunglückt ist, oder in bekannter Manier mit ihrer Umwelt nur experimentiert, indem sie das Verschwinden vortäuscht. Statt eines zentralen dramatischen Handlungsbogens mit Plotcharakter, der sich über das gesamte Filmgeschehen erstreckt, schienen plötzlich andere Momente an

Bedeutung zu gewinnen, etwa Reihen von Beobachtungen zu extrem ähnlichen Arten des Verhaltens bei der gesamten Personage, angefangen von den Protagonisten bis hin zu Nebenfiguren.

Diese konstanten oder invarianten Verhaltensweisen wurden von Antonioni als filmisch erzählenswert befunden, weil sie Symptome einer die Gesellschaft prägenden „Krankheit der Gefühle" (Antonioni 1964, 83) bezeichneten. Ein häufiges Verhaltensmuster, das diesem Symptom entsprach, war der Erotismus der Figuren, ein Fehlgreifen des Eros, der sich etwa darin äußerte, dass Verlobter und Freundin des gesuchten Mädchens sich bei der Suche miteinander einlassen, und dies nicht mal als Konsequenz einer großen Liebe, sondern einfach so, einer Art Gewohnheit folgend. Motive des Erotismus ziehen sich durch den ganzen Film und bilden eine Topik-Reihe, die für eine ähnliche Erwartungshaltung des Zuschauers und für eine Kohärenz der Handlung sorgt. Im gleichen Film wird noch eine andere Topik-Reihe wirksam, die sich an Verhaltensweisen der Personage bindet: Die Figuren leiden an ihrer inneren Situation, sie sprechen darüber, machen sich also diesen unglücklichen Zustand bewusst, aber sie führen trotz besseren Wissens keine Wandlung herbei, sondern verharren im alten Zustand. Es sind also widerspruchsvolle und sogar paradoxe Wendungen innerhalb der Kleinsthandlungen, die der Film wiederholt. Generell vermochten die Filme der Verhaltensweisen über die Beobachtung von analogen Krisenpunkten im Leben der Menschen dem Zuschauer diese Momente wahrnehmbar und allmählich auffällig und bewusst zu machen. Die Wiederholung der Topiks hilft hier, auf eine spezifische, sich auf Andeutungen beschränkende Weise, Sinn zu vermitteln, auch Interesse für bestimmte Lebenserscheinungen zu aktivieren, die gewissermaßen neu gesehen und bestimmten Fragen ausgesetzt werden.

In der Exposition von L'ECLISSE eröffnet eine junge Frau ihrem Freund, dass sie entschlossen sei, sich von ihm trennen. Der Mann will die sofortige Verabschiedung nicht akzeptieren und befragt die langjährige Partnerin nach Argumenten für ihre Entscheidung. Obwohl die Erklärungen der Frau weniger seine Schuld als ihre eigene Unfähigkeit preisgeben, eine dauernde Bindung einzugehen und sich die Unterredung der beiden hinzieht, verlässt sie die Wohnung des Mannes dann doch und reißt sich – nachdem er sie anfangs im Auto begleitet und dann zu Fuß vor ihr eigenes Domizil gebracht hat – schließlich von ihm los. Über etwa 13 Minuten wird für den Zuschauer ein bestimmtes Verhalten des Paares choreographiert, in dem die Positionen beider gegeneinander stehen, wobei besonders das Verhalten der Frau ins Auge fällt, weil es einerseits den Wunsch nach Veränderung spüren lässt, andererseits aber auch einen Grad von Frustration und Ermüdung erkennbar macht, der wiederum auf keine entscheidenden Wandlungen der Verhältnisse hoffen lässt. Die weitere Handlung des Films bestätigt dann diesen Eindruck. Das nächste Verhältnis, das die Protagonistin eingeht, leidet unter ähnlichen Schwierigkeiten der Partner, eine tiefere Bindung eingehen zu können. Über die periodische Wiederkehr ähnlicher Verhaltensweisen stellen sich beim Zuschauer bestimmte Erwartungen dazu ein, wie das Geschehen weiter gehen wird, und es ergeben sich Fragen an die Lebensweise der Figuren. Diese Fragen stellen sich nicht rhetorisch, sondern eher aufgrund der ausgestellten Mehrdeutigkeit von Lebenssituationen. Eco (1977, 11) hat darauf verwiesen, dass das so genannte „offene Kunstwerk"

der Moderne absichtsvoll eine „fundamentale Ambiguität der künstlerischen Botschaft" befördere, die auf einer gewissen Vieldeutigkeit und Unbestimmtheit jener „Elemente, die zum ästhetischen Resultat zusammenstreben, selbst" beruhe. Diese Ambiguität höherer Ordnung, die die Eigenheit hat, manche Zuschauer stark zu verunsichern, darf freilich nicht mit Beliebigkeit verwechselt werden.

Filme des westeuropäischen Autorenkinos wie Ingmar Bergmans TYSTNADEN (DAS SCHWEIGEN, 1963), vor allem aber die meisten Arbeiten von Eric Rohmer und Jacques Rivette zeigen eine vergleichbare Erzählstrategie. Rivette hat übrigens mit OUT 1 (1974) eine extrem lange offene Kette von Episoden mit invariantem Kern geschaffen. Der Film dauert rund 13 Stunden, was nicht zuletzt dem Umstand geschuldet ist, dass Topik-Reihen oft erst nach vielfacher Iteration des Gleichen beim Publikum wirksam werden. Ein deutlicher Vorgriff auf das Verhaltens-Kino findet sich übrigens bereits Jahrzehnte zuvor im Œuvre des Japaners Yasujiro Ozu, dessen Filme durchweg dem Prinzip der intratextuellen Wiederholung ähnlicher Verhaltensmuster verpflichtet sind.

Analogien zum westeuropäischen Verhaltens-Kino zeigten sich während der 1960er und 1970er Jahre in den Arbeiten des *Dokumentarischen Spielfilms* im Osten Europas, eines länderübergreifenden Gruppenstils, zu dem besonders junge Filmemacher tendierten (vgl. Wuss 1986; 2003). Gemeint sind die ersten Arbeiten von Forman und Chytilova in der Tschechoslowakei, von Chuciev, Iosseliani und Schukschin in der Sowjetunion, von Zanussi in Polen, die im Hinblick auf ihre Realitätseffekte noch genauer betrachtet werden sollen. Auch in diesen Filmgeschichten wich das Organisationsprinzip der Kausalkette dem der Topik-Reihe. Die Topiks basierten meist auf authentisch wirkenden Beobachtungen von Alltagssituationen der Gegenwart, die in lockerer Folge aneinandergereiht waren. Die einzelnen Szenen und Episoden orientierten sich dabei in der Regel an widersprüchlichen, unausgegorenen Verhaltensweisen von meist jugendlichen Helden.

In späteren Jahren haben sich im *Amerikanischen Independent-Film* verwandte episodische Erzählstrukturen herausgebildet, deren Topiks aus dem authentischen Verhalten der Figuren vom Zuschauer erst herausgefiltert werden müssen, etwa in Jim Jarmuschs STRANGER THAN PARADISE (1984), DOWN BY LAW (1986) oder auch in Harmony Korines GUMMO (1997). STRANGER THAN PARADISE etwa besteht aus drei relativ autonomen Episoden, die zwei Männer aus den amerikanischen Suburbs und eine junge Verwandte des einen, die gerade aus Ungarn angereist ist, in Alltagssituationen zeigen, welche ein ähnliches Verhaltensmuster zutage treten lassen: Die Protagonisten erweisen sich zwar als frustriert, wenig kommunikationsfähig und in vielen Situationen als lasch, doch gelegentlich legen sie insofern vitale Renitenz an den Tag, als sie sich nicht durch irgendwen vereinnahmen lassen. So wirft das ansonsten um Anerkennung bemühte Mädchen beispielsweise ein Kleid in den Müll, das ihr nicht gefällt, obwohl es ein Geschenk des Cousins ist. Eine gleichartige Grundsituation vereint die Episoden: Die verpasste Gelegenheit. Es will den Protagonisten ein um das andere Mal nicht gelingen, ihre Haltung gegenüber den Kameraden und damit auch die eigene Lage zum Besseren zu verändern.

Episodische Struktur und Topik-Reihe spielen ferner in jenen Bauformen des filmischen Erzählens eine Rolle, für die die anglo-amerikanische Kritik den Begriff von *character-driven*

*story* in Anwendung gebracht hat, um deren Methode deutlich von dem der gängigeren *action-driven story* abzusetzen. In der Tat gibt es eine endlose Reihe von Filmgeschichten, darunter ältere wie Bressons PICKPOCKET (1959), Tschuchrais BALLADA O SOLDATE (BALLADE VOM SOLDATEN, 1959), Richardsons SATURDAY NIGHT AND SUNDAY MORNING (SAMSTAGNACHT BIS SONNTAGMORGEN, 1960) oder neuere wie Zemeckis' FORREST GUMP (1994), Kolleks SUE (SUE – EINE FRAU IN NEW YORK, 1997) oder ROSETTA (1999) der Brüder Dardenne, die starke und oft in sich widersprüchliche Charaktere in Lebenssituationen führen, die deren individuelle und soziale Besonderheiten enthüllen, ohne dabei jedoch eine zielgerichtete dramatische Handlung mit ihren konsequenten Entscheidungen anzubieten. Sie nutzen eher die episodische Form und beobachten die Figuren dabei, wie sie verschiedene Ereignisse durchleben, die nicht unbedingt kausal miteinander verbunden sind. Jede Figur reagiert dabei auf ihre Weise. Die Invarianz von Verhalten erscheint dort indes weniger als Resultat einer kunstvollen Stilisierung, denn als natürliche Eigenschaft der Charaktere, die ihrem Tun eine „adjektivische" Eigenschaft im Sinne Todorovs verleihen. Vielleicht liegen die Wurzeln für das Wiederholungsprinzip der Topik-Reihe ursprünglich überhaupt in der Menschendarstellung, in der vorsichtigen Formulierung von Figuren, deren Verhalten in vielen Situationen gleichermaßen Unverwechselbarkeit wie Stabilität einer Persönlichkeit zum Ausdruck bringen soll.

Eine verbreitete Variante der character-driven story beruht darauf, dass statt einer Hauptfigur *zwei Charaktere gegensätzlicher Art* in einem episodischen Geschehen agieren, was die Erwartungen des Zuschauers auf spezifische Weise fokussiert. Auch wenn die Handlung nicht in traditioneller Weise kulminiert, sorgt die *Kontrastfigur* für eine zeitweilige Dramatisierung der einzelnen Episode. So in ZORBA THE GREEK (ALEXIS ZORBAS, 1964) von Cacoyannis, in Romms DEVJAT' DNEJ ODNOVO GODA (NEUN TAGE EINES JAHRES, 1962) oder Zanussis STRUKTURA KRYSZTAŁU (DIE STRUKTUR DES KRISTALLS, 1969) (vgl. Wuss 1986).

Die *großen Epen des Kinos* benötigen das Wiederholungsprinzip der Topik-Reihe, um innerhalb ihrer voluminösen und in sich verzweigten Episoden einen Erzählzusammenhang zu wahren. In Arbeiten wie Griffiths INTOLERANCE (INTOLERANZ, 1916), Tarkowskis ANDREJ RUBLJOW, 1969) oder Bertoluccis NOVECENTO (1900, 1976) zeigen die Topiks indes einen unterschiedlichen Grad von Auffälligkeit und Konzeptualisierung. Griffith sorgte in INTOLERANCE bereits durch die rhetorisch gefassten Zwischentitel dafür, dass das gemeinsame Thema der sechs in Zeit, Ort und Personage so verschiedenen Episoden sich auf den Begriff bringen ließ, der den Titel prägte. Die strukturellen Gemeinsamkeiten der großen Ereignisblöcke von NOVECENTO hingegen fallen zunächst kaum ins Auge. Bei näherem Hinsehen wird man indes entdecken, dass sie sich nicht nur aus den periodischen gemeinsamen Auftritten der beiden Hauptfiguren ergeben, sondern auch aus deren paradoxer Freundschaftsbeziehung zwischen dem Landarbeiter- und dem Gutsbesitzersohn, die durch die Zeitläufte hindurch beobachtet wird. Der Ärmere streitet diese Freundschaftsbeziehung stets ab, fühlt sich aber im entscheidenden Moment, als er den anderen entmachten lassen könnte, durch sie gebunden, der Begüterte führt sie indes

oft im Munde, verrät sie jedoch, wenn es darum geht, den anderen gegen die Übergriffe der Faschisten zu verteidigen.

Thematische Invarianz oder zumindest strukturelle Ähnlichkeit der Glieder einer durchgehenden Topik-Reihe scheint eine notwendige Voraussetzung für die Kohärenz von ausgesprochenen *Episodenfilmen*. Dies wird nicht zuletzt an solchen Werken deutlich, die Vorgänge vereinen, welche an verschiedenen Handlungsorten stattfinden und von einem jeweils unterschiedlichen Figurenensemble getragen werden. Dazu gehören inhaltlich so abweichende Arbeiten wie Rossellinis PAISÀ (1946), Kurosawas YUME (AKIRA KUROSAWAS TRÄUME, 1990), Jarmuschs MYSTERY TRAIN (1989) und NIGHT ON EARTH (1991), Akermans TOUT UNE NUIT (EINE GANZE NACHT, 1982), Altmans SHORT CUTS (1993) und Haggis' CRASH (L. A. CRASH, 2004).

Die sechs Episoden von PAISÀ (1946), die anhand einer Chronik über den Vormarsch der Alliierten ein dokumentarisch genaues Bild Italiens während der letzten Kriegstage zeichnen, werden nicht zuletzt darum als narrative Einheit begriffen, weil sie in jedem Fall Veränderungen im Verhalten der Hauptfiguren zeigen, die ohne die Kriegsereignisse und den Kontakt zwischen Italienern und Alliierten-Soldaten so nicht möglich gewesen wären. Aufschlussreich für die Kohärenzbildung zwischen Episoden, die jeweils der Sujetform zuneigen, zugleich aber auch das Invarianzprinzip nutzen, dürfte die Anlage der ersten Filmskizze Rossellinis sein: Am Ende einer jeden Episode sollte ein Grabkreuz stehen, Zeichen für den Tod eines gefallenen Alliierten-Soldaten. Erst im Laufe der Dreharbeiten verschoben sich die Schwerpunkte der Handlung auf die Aktionen der eigenen Landsleute.

Bekannten Beispielen des europäischen Autorenfilms wie Resnais' HIROSHIMA MON AMOUR (1959) und L'ANNÉE DERNIÈRE À MARIENBAD (LETZTES JAHR IN MARIENBAD, 1961) Fellinis OTTO E MEZZO (ACHTEINHALB, 1962) oder Tarkowskis ZERKALO (DER SPIEGEL, 1974), die wegen ihrer Verquickung von realem und mentalem Geschehen – also Erinnerungen, Träumen, Phantasien – seinerzeit die Bezeichnung „*Mise en conscience*" erhielten, kommt man analytisch kaum bei, wenn man nicht den Topik-Reihen nachgeht, die für ihre Kohärenz sorgen. Im Zusammenhang mit Tagträumen und Vorstellungen soll dies aber (in 11) noch ausführlicher zur Darstellung kommen.

Die Topik-Reihe stellt im Bewusstsein des Zuschauers permanent Vergleiche zwischen unterschiedlichen Erscheinungen, Prozessen, Situationen her und artikuliert auf diese Weise auch Erwartungen. Die Reihen ähnlicher Reizangebote können dabei endlos lang, aber auch recht kurz sein. Im letzteren Fall ist die Erwartung, die sich über Wiederholung herstellt, oft nur sehr schwach. Es gibt indes Filmgeschichten, die gerade diese frühe Phase des Wahrscheinlichkeitslernens nutzen, um Vorgänge unterschiedlicher Art ineinander zu spiegeln und über die Erarbeitung von Analogiebeziehungen inhaltlich miteinander zu verknüpfen. Gemeint sind Werke, die zwei verschiedene Vorgänge mit solcher Selbstverständlichkeit nacheinander erzählen, als seien sie in einem engen Zusammenhang inhaltlicher Art zu sehen. Dazu gehören etwa Munks EROICA (EROICA – POLEN 44, 1957) oder Věra Chytilovás O NĚČEM JINÉM (VON ETWAS ANDEREM, 1963).

Die Anwendung eines modifizierten Topik-Modells macht auch beim Studium eines neueren Erzähl-Phänomens Sinn. Im Amerikanischen Independent-Film, doch auch im

internationalen Art-Cinema der 1980er und 1990er Jahre, tauchten gelegentlich Filme auf, die eine ähnliche Erzählstrategie aufwiesen, für deren Bezeichnung sich der Ausdruck „*forking plot*" (Branigan 2002) durchgesetzt hat. Für das nämliche Phänomen finden sich verwandte Charakteristika wie „parallel lines" (M. Smith 2001), „multi-draft narratives" (Nichols 2002), „forking-path narratives" (Bordwell 2002; 2006), „modular narratives" (Cameron 2006) oder „dezentrierte Erzählmodelle" (Tröhler 2006).

Um ihre Erzählstrategie zu charakterisieren, die „im Herausarbeiten von Parallelführungen: von Strukturen, die nicht mehr nur einen, sich linear entfaltenden, sondern mehrere nebeneinander herlaufende Handlungsstränge enthalten" hat Murray Smith ([2001] 2006, 85) eine Kernsequenz aus Tarantinos JACKIE BROWN (1997) beschrieben, in der eine raffinierte Geldübergabe stattfindet, die weder gradlinig noch über Parallelmontage die Figurenaktivitäten nachzeichnet. Stattdessen werden die Ereignisse dreimal in voller Länge durchgespielt, jeweils aus der Perspektive einer anderen, für die Übergabe zentralen Figur.

Die Kritik hat seither bei vielen anderen Filmen verwandte Verfahren des Geschichtenerzählens ausmachen können, was zu einem breiten Beispielkorpus führte, der sowohl die Vorgänger dieser Richtung einschloss wie in die unmittelbare Gegenwart führte. Zu den bekanntesten Arbeiten des erwähnten Typs dürften Jim Jarmuschs MYSTERY TRAIN (1989), Wong Kar-wais CHUNKING EXPRESS (1994), Quentin Tarantinos PULP FICTION (1994), David Lynchs LOST HIGHWAY (1997) und MULHOLLAND DRIVE (MULHOLLAND DRIVE – STRASSE DER FINSTERNIS, 2001) sowie Tom Tykwers LOLA RENNT (1998) gehören, über den M. Smith (ibid.) notiert: „Tykwer erzählt seine Geschichte dreimal, wobei es ihm vor allem auf die Konsequenzen winziger Unterschiede im Timing der Figuren ankommt."

Auch hier erweist sich die Beschreibung der Erzählstruktur über Topiks als brauchbar und sinnvoll. Anstelle einer einzigen linearen Folge von ähnlichen Strukturen, die sich dem Wahrnehmungszyklus stellen, findet eine vergleichbare Form von strukturellen Angeboten innerhalb mehrerer Anläufe statt, mit der Tendenz, Netzwerke von Topik-Reihen zu entwerfen. Mit Bezug auf die entsprechend dezentrierte Dynamik der Erzählung hat Margrit Tröhler (2006, 103f.) formuliert: „Die narrative Bewegung, die unweigerlich vorwärtsdrängt, gleicht dabei einer ›unfocused chain‹ (Branigan 1992, 19), in der sich die Episoden gewissermaßen parataktisch aneinanderreihen, eher räumlich als zeitlich organisiert sind und keinem einheitlichen Aktionsschema folgen. Parallelität, Simultaneität, Zirkularität und je nachdem Serialität dominieren die höchstens schwach kausalen Zusammenhänge, die sich zwischen den Figurenepisoden etablieren lassen. Dadurch werden Quer-, Vor- und Rückbezüge und also auch ›strukturelle Verwandtschaften‹ erleichtert."

Zur Erklärung für das so entstandene „Netz von *Analogien*, das alle Ebenen durchzieht", führt Tröhler (2006, 104; Hervorh. i. O.) Überlegungen von Barbara M. Stafford (1999, 9) an, die in der Formierung von Analogien ein wichtiges Charakteristikum neuerer Kunstbestrebungen sieht und von einer „webworking strategy par excellence" spricht.[33]

33 Über deren Funktionsweise heißt es: „Most fundamentally, analogy is the vision of ordered relationships articulated as similarity-in-difference. […] We should imagine analogy […] as

### 4.4.3 Die Topik-Reihe filmischen Erzählens

Aus kognitionspsychologischer Sicht leitet sich die Topik-Reihe, die auf einer Folge komplexer Reizmuster oder Motive mit invariantem Kern und verwandter Sinntendenz beruht, in Struktur und Funktion vom Prinzip der perzeptiven Invariantenbildung ab. Ähnliche Reizkonfigurationen im Filmgeschehen, die dem Zuschauer zunächst kaum bewusst sind, werden dabei von Anfang bis Ende des Films periodisch wiederholt und erzeugen im Bewusstsein des Rezipienten latente Erwartungshaltungen hinsichtlich weiterer Wahrnehmungsprozesse und deren Tendenzen zur Sinnproduktion. Auf diese Weise kommt es zur Formierung eines Strukturzusammenhangs mit potenzieller Erzählfunktion. Dieser ist jedoch semantisch instabil und entsprechend schwach wirksam. Man kann davon ausgehen, dass er nur im Arbeitsgedächtnis des Zuschauers und nicht im Langzeitgedächtnis gespeichert werden kann, was zur Folge hat, dass Topik-Reihen dessen Gedächtnis nur kurze Zeit nach dem Filmerleben noch verfügbar sind und man sich an die damit verbundenen Geschehnisse meist nur schlecht erinnern kann.

Zum funktionalen Verständnis dieses Modells, das die intratextuelle Wiederholung zur Grundlage der Beschreibung macht, mag das Prinzip des Wahrnehmungszyklus von Neisser dienen, dem zufolge der Mensch über seine Wahrnehmung die Welt erkundet, indem er bestimmte Hypothesen, die durch vorangegangene Erfahrungen herausgebildet wurden, überprüft, d. h. bestätigt oder korrigiert. Im topikalisierten Erzählprozess kommt es zu einer periodischen Bestätigung anfangs erzeugter Hypothesen und damit zu einer Sinnproduktion.

Die Inhalte der Topiks ergeben sich in der Regel über die mehrfache Beobachtung ähnlicher Lebenserscheinungen, etwa analoger menschlicher Verhaltensweisen oder wiederkehrender Figurenbeziehungen, deren Regelhaftigkeit sich der Zuschauer über Prozesse von Wahrnehmungs- und Wahrscheinlichkeitslernen aneignet. Resultate und Prozesse dieses Erzählens werden dem Zuschauer kaum konzeptualisierbar, er erlebt sie relativ unbewusst.

Die Topik-Reihen sind dazu geeignet, die Menschen und ihre Lebenswelt (auch ihre soziale Umgebung) in einer gewissen Zustandshaftigkeit darzustellen, also statisch und unter den Bedingungen eines Status quo, wie sie etwa für stagnierende Lebensverhältnisse zutreffen. Die geringfügigen Veränderungen des Lebens, die durch sie erfassbar werden, erscheinen im Film dann eher als gleichförmige und sich stets wiederholende Bewegungen.

Vorgänge dieser Art setzen laut Lotman (1977) eher statische Helden voraus. Letztere lassen es weder bei sich noch ihrer Umgebung zu großen Veränderungen kommen, und sie geben sich weniger über einmalige unverwechselbare Aktionen als über sich stetig wiederkehrende Verhaltensmuster zu erkennen. Oft binden sich die Topiks dabei an die Beobachtung widersprüchlicher Erscheinungen, welche die Konflikte erst als solche identifizierbar machen und noch nicht zur Kollision oder gar zur Grenzüberschreitung

---

a participatory performance, a ballet of centripetal and centrifugal forces lifting gobbets of sameness from one level or sphere to another. Analogy correlates originality with continuity, what comes after with what went before, ensuing parts with evolving whole“ (Stafford 1999, 9).

bestehender Ordnungen führen. Neue Weltmodelle lassen sich auf diese Weise nicht erzeugen, allerdings kann die Beobachtung von Lebens-Erscheinungen dafür sorgen, dass der Zuschauer die dargestellte Welt wegen der darin beobachteten Unstimmigkeiten und Missverhältnisse zu hinterfragen beginnt und die gängigen Weltmodelle einer Kritik unterzieht.

Indem die Topik-Reihe die wiederholte Darstellung ähnlicher Vorgänge und Erscheinungen favorisiert, reicht ihr als Bauprinzip die gleichwertige Aneinanderreihung von funktional typengleichen Elementen der Handlung, welche relativ unabhängig voneinander sind, etwa von Episoden mit ähnlichem Figurenverhalten. Deren Reihenfolge erscheint dann oft wenig zwingend. Die kumulative Angliederung der Elemente legitimiert im Erzählvorgang die Herstellung offener Ketten ohne äußere Begrenzung; zudem sind Filmgeschichten dieser Art häufig sehr lang und führen selten zu einem markanten Filmende.

Da Konfliktmomente nur geringfügig entwickelt werden, Handlungsziele und -ergebnisse der Helden sich oft als undeutlich und widersprüchlich erweisen und auch die Ereignisse damit wenig Kontur gewinnen, verbleiben die Geschehnisse insgesamt häufig auf der Stufe der Perzeption und erschweren dadurch eine gedankliche Reflexion und Sinndeutung. Den Eindruck einer einheitlichen und in sich abgeschlossenen Handlung gewinnt der Zuschauer über sie selten. Handlungsergebnisse erscheinen ihm vielmehr als offen und Sinntendenzen als mehrdeutig.

Werden in einem Film außer der Topik-Reihe keine semantisch stabileren Basisstrukturen wie Kausalkette und Erzählstereotyp genutzt, kann sie deren tradierte Funktion übernehmen, und, einer Art Substitutionsgesetz der narrativen Strukturen folgend (vgl. 5), aus eigener Kraft für Kohärenz sorgen und einen Erzählzusammenhang herstellen, allerdings einen solchen des „offenen" Typs. Um über Erzählungen dieses Typs zu kommunizieren, braucht es einen aktiven und zugleich sensibilisierten Zuschauer, der meist erst in einem längeren kulturellen Lernprozess herangebildet werden muss, in welchem er sich mit den Besonderheiten und Vorzügen jener Erzählweise vertraut machen kann.

## 4.5 Erzählstereotyp und konventionalisierte Erzählweisen

### 4.5.1 Das filmische Erzählstereotyp

Ein drittes bedeutsames Organisationsprinzip von Filmgeschichten bildet eine narrative Basisstruktur, die sich an filmischen Stereotypen orientiert und hier als Erzählstereotyp bezeichnet werden soll. Diese Basisstruktur beruht auf der Konventionalisierung umfangreicher Handlungsabläufe, was daran erkennbar ist, dass diese nicht nur in einem einzigen Film vorkommen, sondern auf intertextueller Wiederholung des gleichen Ablaufmusters in zahlreichen Werken des Films bzw. benachbarter Künste beruhen.

Eine konkrete aktuelle Erzählung des Films, so originell sie auch immer sei, muss ihre Verfahren nie völlig neu erfinden, sondern sie kann stets auf eine längere kulturelle Erfahrung des menschlichen Erzählens (auch speziell im Bereich der AV-Medien) zurückgreifen, damit auf spezifische Erzählmuster, die bereits früher erdacht wurden und sich bereits im kommunikativen Gebrauch bewährt haben. Diese narrativ erprobten Strukturen lassen sich empirisch nachweisen, nämlich über die *intertextuelle Wiederholung* eines bestimmten Formangebotes. Wir erkennen Erzählstereotype also an Reizkonfigurationen mit narrativem Potenzial, die innerhalb einer größeren Menge von Filmwerken eine Nutzung erfahren haben. Diese Erzählmuster können dann bereits im Rahmen einer längeren historischen Traditionslinie oder aber im aktuellen Gesamtrepertoire der Medien eines Kulturkreises wiederholt auftauchen. Bei der Rezeption bilden diese Muster eine *informationelle Einheit,* die den kognitiven Zugriff auf das Geschehen erleichtert und Kohärenz stiftet.

Die Kausalkette selbst ist ein solches Muster, das durch die westliche Erzähltradition auch konventionalisiert und kanonisiert worden ist und zu einem Story-Schema führte, das im anglo-amerikanischen Sprachraum *canonical story* genannt wird (vgl. David Bordwell 1989b, 27). Schon in den Tragödien der Antike dienten *bekannte Mythen* als Erzählstereotype. Der Dramatiker Friedrich Dürrenmatt sagt über sie: „Das Publikum wusste, worum es ging, es war nicht so sehr auf den Stoff neugierig, als auf die Behandlung des Stoffes" (1955, 13). Ähnlich wirken *Archetypen,* wie sie Eco (vgl. 1989a, 296ff., zit. in 3.4.4) an einem Geflecht von archetypischen Situationen in CASABLANCA nachgewiesen hat: Die Unglückliche Liebe, die Flucht, die Aufopferung, das Liebesdreieck oder der Weg ins Gelobte Land. Der Zuschauer hat gleichsam normierte Erwartungen über weitere Verläufe des Geschehens, wenn er solch einem Formengut aus zweiter Hand wiederbegegnet.

Stabile narrative Muster sind auch deutlich in Genrefilmen ausgeprägt. Schon Michail Bachtin (1972, 179) bezeichnete das Genre treffend als „Repräsentant des schöpferischen Gedächtnisses" innerhalb der künstlerischen Entwicklung und machte auf das feste und wenig plastische Skelett von Genrebeziehungen aufmerksam. Auch hier bilden sich im Bewusstsein der Filmemacher und der Zuschauer während eines kulturellen Lernprozesses u. a. komplexe kognitive Schemata heraus, die bei ihrer erneuten Verwendung im Rahmen einer filmischen Erzählung reaktiviert werden.

Diese kognitiven Schemata von hoher semantischer Stabilität beziehen sich auf äußerst rigide spezifische Erwartungsmuster des Zuschauers. Die Erzählkonventionen der unterschiedlichen Genres affizieren dabei äußerst starke Hypothesen über den weiteren Handlungsverlauf, die sich dann mit hoher Wahrscheinlichkeit bestätigen lassen. In der Tragödie kann der Zuschauer etwa auf die Katastrophe der Protagonisten rechnen, im Western auf den Showdown der Kontrahenten, im Detektivfilm auf die Ergreifung des Täters usw.. Die gezeigten Ereignisse lassen sich dabei nicht nur leichter voraussehen, sie fügen sich auch automatisch zu größeren Informationseinheiten oder *Chunks* zusammen, werden für den Zuschauer also müheloser kognitiv erfassbar und bahnen bzw. kanalisieren so die Rezeptionsprozesse.

Die Medienkultur der Gegenwart zeichnet sich durch Erzählweisen aus, die Stereotypen in großem Umfang nutzen. Dazu gehören vor allem die unzähligen Beispiele des Unter-

haltungskinos und der Television, die *serielle Techniken* verwenden (vgl. Eco 1989, 301). Seit den 1990er Jahren hat sich in den audiovisuellen Medien eine regelrechte Second-hand-Kultur ausgebildet, die in der Postmoderne des Kinos bizarre Kunstformen hervorbrachte.

Die Filmpraxis hat Stereotype des Erzählens sehr früh zu nutzen begonnen, denn was man bereits in der Phase des frühen Kinos einem größeren Publikum an fiktionalen Darstellungen anbot, orientierte sich an Erzähl-Erwartungen der Zuschauer, die sich aus der Massenkultur, besonders deren Bühnenvarianten, ergaben. In den Programmen der Music Halls und Vaudeville-Theater fanden die kurzen Filmvorführungen der Anfangsjahre darum leicht ihren Platz, weil sie bestimmte, dort bereits vorhandene Erwartungen an gängige Attraktionen erfüllten, auch solche des Erzählens und des Genres. Dies bevor sie selbst zu eigenständigen Genre-Produktionen vorstießen, für deren Standards in Produktion und Distribution eigenständige ökonomische Erwägungen sprachen.

Wichtig für das Zustandekommen von Erzählstereotypen scheint ebenfalls, dass die Reizangebote handlungsübergreifend wirken. Als Voraussetzung für ihre Existenz gilt, dass sie in der nämlichen Konfiguration bei den Rezipienten eine Konzeptualisierung erfuhren, damit zeichenhaft geworden waren und im Langzeitgedächtnis gespeichert werden konnten. Es ist denkbar, dass einige darunter sogar in das Dauergedächtnis oder Tertiärgedächtnis der Zuschauer finden und damit kaum mehr vergessen werden können.

Obzwar die Existenz des genannten Gedächtnistyps umstritten ist, gibt es gelegentlich verblüffende Beobachtungen dazu, wie fest bestimmte Erzählmuster im Bewusstsein des Zuschauers verankert sind, wenn sie von Letzterem in einem kurzen Werbeclip, der auf eine Genre-Erzählung rekurriert, automatisch erfasst werden. Bereits nach Bruchteilen von Sekunden erwartet der Zuschauer, dass die gezeigte Grundsituation eines Krimis, eines Spionagefilms oder eines Lustspiels zu einer Interpretation des Geschehens hinführt, die der Werbe-Botschaft des Clips dient.

Interessant und paradox an den Erzählstereotypen ist, dass sie zwar zu kulturellen Zeichen geworden und fest im Gedächtnis des Individuums verankert sein können, aufgrund ihres vielfachen Gebrauchs aber oft bereits in eine Phase von *Habituation* eingetreten sind. Sie haben dann an Auffälligkeit verloren und werden vom Zuschauer auch kaum mehr bewusst wahrgenommen. Ihre Rezeption erfolgt eher unbewusst. Der Zuschauer nimmt sie zwar durchaus wahr, blickt aber gleichsam durch sie hindurch wie durch eine Glaswand. Die *canonical story* erscheint ihm vielfach als Selbstverständlichkeit, diverse archetypische Situationen mit ihren kanalisierten Handlungskonsequenzen werden mitunter kaum als solche erkannt, und auch manche Genre-Abläufe wirken im konkreten Fall als Gegebenheiten, die sich automatisch einstellen.

### 4.5.2 Traditionslinien des Erzählstereotyps

Erfahrungen im Umgang mit stereotypen Formen führen zurück in die literaturwissenschaftliche Tradition. Sie beziehen sich dort etwa auf die normativen Poetiken und Dramaturgien des 19. Jahrhunderts, die sich vor allem an den Namen von Gustav Freytag binden und

zu den Konzepten der canonical story Hollywoods führen; auf die strukturalen Poetiken, die im Anschluss an Wladimir Propps „Morphologie des Märchens" entstanden und in der Filmwissenschaft Strukturuntersuchungen des Western wie Wrights „Six Guns and Society" inspirierten; doch auch auf morphologische Phänomene wie Genres und Stile, die sich als komplexe Stereotypen-Phänomene höherer Ordnung auffassen lassen, welche wiederum spezifische kanonisierte Erzählformen hervorbrachten.

Was die normativen Poetiken und Dramaturgien betrifft, so können sie auf eine Geschichte zurückblicken, die sich an die Dispositionslehre der klassischen Rhetorik anlehnt und in ähnlichem Sinne wie diese die Regeln für den Ablauf einer dramatischen Handlung zu bestimmen sucht (vgl. Bickert 1969, 22ff.). Unter den deutschsprachigen Arbeiten dieser Art haben besonders die „Shakespeare-Studien" von Otto Ludwig und Gustav Freytags „Technik des Dramas" ([1863] 1965) Einfluss erlangt. Ludwig suchte hinter der Handlungskonstruktion des Dramas ein dreigliedriges Schema nachzuweisen, welches der musikalischen Sonatenform nicht unähnlich war. Freytag beschrieb eine vergleichbare Struktur pyramidaler Art, die fünf Stufen umfasste.

Pfister referiert in seiner theoretischen Darstellung des Dramas dieses Schema mit den Worten: „Die Einleitung exponiert die konflikthafte Ausgangsposition, worauf durch das erregende Moment – eine entscheidende Handlung der Protagonisten oder Antagonisten – der Konflikt in steigender Handlung zum Höhepunkt geführt wird und dann durch ein tragisches Moment der Fall des Protagonisten oder die Umkehr der Handlungsrichtung eingeleitet wird, die schließlich, verzögert durch ein Moment der letzten Spannung, in dem noch einmal Hoffnung aufscheint, zur Katastrophe führt" (Pfister 1982, 320f.). Der Autor macht darauf aufmerksam, dass ein solches Modell einen zielstrebig-linearen, einsträngigen Handlungsablauf impliziert, in dem jeder Phase und jedem Detail nur insoweit Bedeutung zukommt, als es dem Handlungsfortschritt dient. Die Stereotypenbildung, die Freytag dem Drama zugrunde legt, bezieht sich dabei auch lediglich auf solche Verknüpfungen zwischen den Ereignissen, die durch ursächliche Beziehungen erzeugt werden, also durch die Kausalkette bewirkt werden. Eine gewisse Gültigkeit konnte das Schema darum nur gegenüber einem eingegrenzten Materialkorpus behaupten. Die Bauformen des Sophokles etwa, sowie das klassische französische und deutsche Drama folgten dem Modell, und unter bestimmten Vereinfachungen passten auch einige Shakespearestücke in diese Vorgaben. Das komische Drama, das mittelalterliche Drama, das Drama des Sturm und Drang oder die Stücke Büchners und Grabbes mussten indes von vorneherein ausgeklammert bleiben.

Das von Freytag entwickelte Dramen-Schema hat sein Pendant im anglo-amerikanischen Raum im *„canonical story format"*, das auch Eingang in die Filmwissenschaft fand. Bordwell bezeichnet eine Reizkonfiguration, die der stereotypengeleiteten Struktur des filmischen Erzählens in vieler Hinsicht entspricht, als „›template‹ of narrative structure in contemporary Western cultures" (1985, 35). Er urteilt darüber: „Nearly all story-comprehension researchers agree that the most common template structure can be articulated as a ›canonical‹ story format, something like this: introduction of setting and characters – explanation of a state of affairs – complicating action – ensuing events – outcome – ending." Die Untersuchungen Bordwells und seiner Mitarbeiterinnen (vgl. Bordwell 1985;

Bordwell / Staiger / Thompson 1985) haben gezeigt, dass dieses Schema, das sich analog zu dem Freytags an der Kausalkette orientiert, sich für die analytische Darstellung der US-amerikanischen Filmproduktion, besonders für die Arbeiten aus der dominierenden Stilrichtung des *Classical Hollywood Cinema*, sehr gut eignet, zumal die dortigen Studios seit langem eine solche Bauform anstreben.

Beim analytischen Umgang mit dem Dramen-Schema Freytags bzw. dem Muster der *canonical story* ist indes Vorsicht geboten, verbunden mit der Einsicht in einen elementaren erkenntnistheoretischen Sachverhalt: Dass ein solches Schema sehr wohl von großem Wert sein kann, wenn man es als Beschreibungsmodell für vorhandene filmische Reizangebote verwendet, aber ebenso klar in die Irre führen muss, wenn man es mit Idealvorstellungen mit Ewigkeitswert bzw. sogar zwingenden Herstellungsnormen verbindet, oder aber, um sich an Positionen eines analogen Diskurses anzulehnen. Ludwig und Freytag, vor allem aber ihre zahlreichen Epigonen gingen fehl, wenn sie glaubten, ein im Rahmen der dramatischen Kunst bzw. der Tragödie allgemein bindendes und auf ewig gültiges normerzeugendes Kompositionsschema herausgefunden zu haben. Ebenso wenig ist es heute akzeptabel, alle Filmgeschichten nach der gleichen Bauform herstellen zu wollen – auch wenn diese sich in vielen Fällen hervorragend bewährt hat.

Das PKS-Modell nutzt die Erfahrungswerte der Tradition für die Konstruktion von Beschreibungsmodellen für die Darstellung von konventionalisierten Handlungen im Makrobereich der dramatischen Erzählung des Films. Dabei lassen sich die kanonischen Formen als solche auffassen, die bei der Struktur- und Sinnbildung des Werkganzen lediglich partiell zur Geltung kommen, was ihnen ein eingeschränktes Wirkungspotenzial einräumt und die Notwendigkeit ergänzender Untersuchungen zur Topikalität oder Sujethaftigkeit nach sich zieht.

Eine verwandte Verabsolutierung stereotypengeleiteter Erzählstrukturen vom Beschreibungsmodell zur Herstellungsnorm, wie sie sich oft im Umgang mit dem *canonical story format* ergibt, ist 1949 durch Joseph Campbells „Monomythos" von der „Abenteuerfahrt eines Helden" vorgezeichnet worden, der heute im Nachdenken über Filmgeschichten eine gewisse Renaissance erlebt. In seinem Buch „Der Heros in tausend Gestalten" ([1949] 1999) berief sich Campbell auf C. G. Jungs Archetypentheorie, wenn er im Mythos der Abenteuerfahrt ein universelles, anthropologisch übergreifendes Schema für aktives menschliches Handeln mit folgender Gliederung nachzuweisen suchte: „Trennung von der Welt, Durchkämpfen zu einer Quelle übernatürlicher Kräfte und lebensbringende Rückkehr" (1999, 45).

Insofern sich darin ein enger Zusammenhang zwischen den Bestrebungen einer aktiven Figur und einem konflikthaften Handlungsgeschehen manifestierte, empfahl sich das Schema für ein Organisationsprinzips, das sich vielfach in den Erzählungen des US-amerikanischen Mainstream-Kinos nachweisen ließ. Christopher Vogler hat dafür im Untertitel seiner Anleitung für Filmszenaristen „Die Odyssee des Drehbuchschreibers" (1998) die Schlagzeile formuliert: „Über die mythologischen Grundmuster des amerikanischen Erfolgskinos". Hermeneutisch vorgehend, suchte Vogler nicht nur in den Erzählweisen von Abenteuerfilmen, sondern auch von anderen Formen des Aktionskinos und sogar des

Melodrams, ähnliche Phasen nachzuweisen, wie schon Campbell sie benannt hatte. Bei großzügiger Interpretation war dergleichen für Geschichten mit einem zentralen Protagonisten insofern plausibel zu machen, als sich hinter der Formel Campbells das allgemeine Muster für jegliche zyklische Handlungseinheit abzeichnet, die nach Oesterreich (1981, 12) ein festes Handlungsziel und ein variables Aktionsprogramm umfasst. Liest man eine Publikation wie die Voglers als Polemik zur Durchsetzung eines aktuellen künstlerischen Programms, mag in ihrer Fixierung auf eine bestimmte Erzählform ein gewisser Nutzen liegen, für die analytische Aneignung von Erzählprozessen, die über den beschriebenen Spezialfall hinausgehen, greift sie indes zu kurz.

Dass der Spezialfall nicht unbedingt verallgemeinerungsfähig ist, zeigt auch die Erfahrung mit strukturalen Erzähltheorien, die in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts an Bedeutung gewannen und vielfach auf Grundüberlegungen basieren, welche der russische Folklorist Vladimir Propp 1928 in seiner „Morphologie des Märchens" formulierte. Propp ging bei seinen Untersuchungen von einem spezifischen und eng eingegrenzten Materialkorpus aus, nämlich dem des russischen Zaubermärchens. Er konzentrierte seine Aufmerksamkeit auf das Handeln der in diesen Märchen agierenden Figuren und suchte als konstituierendes Moment die „Funktion" derselben herzustellen als „eine Aktion einer handelnden Person […] unter dem Aspekt ihrer Bedeutung für den Gang der Handlung" (Propp 1975, 27). Wie Meletinski (1969, 136) resümierte, ergab sich bei der Analyse der bekannten Märchen dieses Typs eine begrenzte Zahl solcher Funktionen, nämlich genau 31, und die Personen ließen sich typologisch unter sieben möglichen Rollen klassifizieren.

Im Zusammenhang mit der modellgestützten Filmanalyse ist darum der Hinweis am Platze, dass sich Propp ausdrücklich auf einen sehr eingeschränkten Textkorpus bezieht, der einem bestimmten Genre der Folklore angehörte, mithin in seiner Form als abgeschlossene und in seiner Menge als nicht mehr veränderbare Größe zu betrachten war. Die festgestellten invarianten Regelhaftigkeiten galten nur für den recht engen Kreis der Zaubermärchen; bereits auf Kunstmärchen mit verwandter stilistischer Tendenz waren sie nicht mehr anwendbar. Diese Limitierung des Geltungsbereichs invarianter Regelhaftigkeiten, die sich zwangsläufig durch eine begrenzte Anzahl von Strukturen für einen bestimmten Beschreibungsformalismus ergibt, lässt das Verfahren überall dort schwierig oder gar undurchführbar werden, wo der Materialkorpus sich stark erweitert und dabei neuartige gestalterische Variationen zeigt. Dennoch wurde in den 1970er Jahren eine Reihe von Versuchen unternommen, auch Filmgeschichten, die konventionalisierte Erzählformen aus dem Genrebereich nutzten, entsprechend zu analysieren. So untersuchte Wright (1975) den Western, Wollen (1976) Hitchcocks NORTH BY NORTHWEST (DER UNSICHTBARE DRITTE, 1959), Fell (1977) einige amerikanische Genrefilme.

Der umfassendste und wohl auch produktivste Versuch in dieser Richtung stammt von William Wright, der in „Six Guns and Society" (1975) vier Grundtypen des Westerns herausarbeitete und ihre Erzählkonventionen zu beschreiben suchte. Er kombinierte dabei die Modellvorstellung von Propp, die sich auf Protagonisten und deren Handlungen bezog, mit solchen, die von Lévi-Strauss stammten, welcher bei der Untersuchung von Mythen einiger Naturvölker binäre Oppositionen herausgefunden hatte, die auch ein Wertgefüge

widerspiegelten. Wright brachte die Organisationsform dieser alten Mythen mit den modernen Mythen des Westerns in Zusammenhang, und er ergänzte Propps Verfahren um eines, das verschiedenste Oppositionen einführte.

Wie die bislang geführte Diskussion zur strukturalen Beschreibung künstlerischer Werke und Prozesse gezeigt hat, wurden besonders oft solche Gestaltphänomene für eine Formalisierung von Erzählstrukturen herangezogen, die aus dem Bereich der populären Genres stammen, etwa dem Zaubermärchen, dem Western, dem Detektiv- und Abenteuerfilm zuzurechnen sind. Nicht ohne Verblüffung dürfte man zur Kenntnis nehmen, dass so bedeutende Vertreter der europäischen Geisteswissenschaft wie Barthes, Todorov oder Eco durchweg James-Bond-Geschichten als Demonstrationsmaterial für ihre strukturalen Beschreibungen wählten, als sei ihr Geschmack einhellig durch diese Art von Literatur geprägt. Die Favorisierung verwandter Analyseobjekte dürfte freilich weniger durch den geistigen Inhalt des Beispielkorpus bestimmt worden sein als von der besonderen Eignung seines Formenangebotes für eine solche Deskription. Genres und besonders solche der Populärkultur bieten für eine strukturale Beschreibung wohl darum so gute Bedingungen, weil darin zwei Faktoren zusammenwirken, die bereits für sich genommen die Rezeption und Objektivierung des Reizangebots erleichtern: Zum einen führt die Herausbildung von Genres zur *Stabilisierung* und Verstetigung von bestimmten Wirkungsweisen, zum anderen sorgt die Formierung genregeprägter Möglicher Welten gegenüber der Lebenswelt für eine *Komplexitätsreduktion* des naturalen Reizangebotes. Beide Faktoren fördern Stereotypenbildung.

Hier sei dazu nur die Arbeitshypothese geäußert, dass Genres (wie in 10 noch weiter ausgeführt werden soll) auf intertextueller Invarianz bestimmter komplexer Beziehungen von Formgestalt und psychischer Wirkung basieren, die über längere Zeit hin relativ stabil bleiben**.** Filmgenres sind zudem als Stereotype abgeleiteter Art, als *Stereotype höherer Ordnung* anzusehen, weil sie bereits auf stereotypen Reizkonfigurationen erster Ordnung im Bereich von Narration, Konflikt, Figur, Bild, Ton und Montage beruhen, für die sich bestimmte Kombinationen als hochwahrscheinlich und damit genreprägend herausgebildet haben. Die narrativen Basisstrukturen der Kausalkette und Topik-Reihe zeichnen sich in der Regel deutlich hinter den Genre-Erzählungen ab. Die Erzählstereotype der meisten Genres basieren auf der Kausalkette, doch werden andere – wie manche Komödientypen, Roadmovie oder Musik-Film – durch die Topik-Reihe bestimmt.

## 4.6 Zur Generalisierbarkeit des Narrationsmodells

Bevor im Folgekapitel genauere Erläuterungen zur Anwendung des Modells gegeben werden, seien hier wichtige Besonderheiten des Konstrukts benannt.

Das vorgeschlagene Deskriptionsmodell narrativer Strukturen des Films, das sich zunächst auf drei so genannte Basisstrukturen filmischen Erzählens stützt, geht von der Annahme aus, dass es nicht nur eine einzige strukturelle Beziehung gibt, über deren Be-

schreibung die zentralen Erzählvorgänge eines Filmwerks objektivierbar und in ihrer Funktionsweise erklärbar gemacht werden können, sondern mehrere, vielleicht sogar viele, von denen im Anschluss an das PKS-Modell hier drei genauer herausgearbeitet werden konnten: Topik-Reihe, Kausalkette und Erzählstereotyp.

In allen drei Fällen haben wir es mit Beziehungen zu tun, die den von Aristoteles begründeten Prinzipien von innerer Wahrscheinlichkeit und Notwendigkeit eines dargestellten Geschehens genügen. In jedem Falle geschieht dies aber auf andere Weise, nämlich unterschiedlichen gestalterischen Regelhaftigkeiten folgend und auf verschiedenen kognitiven Funktionsweisen basierend. Und wohl in keinem Falle treten die Strukturtypen allein auf.

Hier wird die Annahme vertreten, dass die unterschiedlichen Strukturtypen erst in ihrem Zusammenwirken die filmische Erzählung organisieren, für deren dynamischen Erlebniszusammenhang und inhaltliche Kohärenz sorgen. Der rote Faden der Filmgeschichten ist also nicht als homogen zu betrachten, sondern er umfasst potenziell mehrere Komponenten, die sich untereinander beträchtlich unterscheiden. Neben den Wirkmomenten der Kausalkette, die der Zuschauer bewusst rezipiert, kommen auch die vorbewussten der Topik-Reihe und manche häufig unbewusst erfassten der Erzählstereotype zum Tragen. Aus dieser Differenzierung erwachsen neue Möglichkeiten für die Analyse des Erzählens, doch auch bestimmte Verpflichtungen und Zwänge. Ein großer Gewinn für die analytische Tätigkeit ergibt sich daraus, dass das Modell eine umfassende und vorurteilslose Bestandsaufnahme der im Film vorhandenen Strukturangebote gestattet. Es beschränkt die Untersuchung des narrativen Potenzials einer filmischen Komposition nicht nur darauf, die vom Zuschauer bewusst wahrgenommen zentralen Kausalketten der dargebotenen Ereignisse zu erfassen.

Dass das Analyseverfahren empirisch-deskriptiv und nicht normativ- wertend ausgerichtet ist, sichert die Generalisierbarkeit des Modells zusätzlich ab. Dank der freien Kombinierbarkeit der drei Basisstrukturen ist das Modell prinzipiell für die Beschreibung unterschiedlichster konkreter Erzählweisen anwendbar, nicht nur für solche, die dem Idealtypus entsprechen, der im anglo-amerikanischen Raum als *„narrative“* bezeichnet wird. Die approximative Beschreibung der unterschiedlichen Phänomene des Erzählens über den gleichen Modellansatz ist darum stets gegeben, weil die filmischen Strukturangebote auf kognitive Prozesse zurückgeführt werden, was sie den Phasen kognitiver Schemabildung zuordenbar macht, die in allen Rezeptionsprozessen vorkommen. Ein derart weit gefasster Zugriff auf die Welt der Erzählungen erweist sich besonders dort als wichtig, wo es um die Analyse von künstlerischen Filmgeschichten geht, deren Botschaft eine originelle und zugleich wesentliche menschliche Erfahrung artikuliert, und dies oft über innovative und bisher unbekannte Reizkombinationen.

# Zur Anwendung des Narrationsmodells

# 5

„In STALKER und SOLARIS ging es mir […] ganz sicher nicht um ›Science-fiction‹. […] Die ›Science-fiction‹ bildete im STALKER sozusagen nur eine taktische Ausgangssituation, die den für uns zentralen moralischen Konflikt plastischer herauszubringen half. Doch in all dem, was hier mit den Filmhelden geschieht, gibt es keinerlei ›Science-fiction‹. Der Film wurde so gemacht, dass der Zuschauer das Gefühl haben konnte, alles würde sich heute abspielen und die ›Zone‹ wäre gleich nebenan."

Andrej Tarkowski, Filmregisseur, 1984*

## 5.1 Übersicht idealtypischer Merkmale der narrativen Basisstrukturen

Anhand der (in 4 formulierten) Aussagen zu den drei Basisstrukturen filmischen Erzählens lassen sich Idealtypen für diese formulieren, die es gestatten, Merkmale einer bestimmten Erzählweise zusammenzufassen und sie vielfach auch miteinander zu vergleichen. Die Annahmen zu den Basisstrukturen der Kausalkette und der Topik-Reihe lehnen sich vielfach an Charakteristika an, die Lotman (1977) zur Bestimmung von sujethaften und sujetlosen Erzählweisen verwendete. Durch die psychologische Interpretation erfahren diese eine zusätzliche funktionale Begründung und Differenzierung.

### 5.1.1 Merkmale der Kausalkette

(1) Aus kognitionspsychologischer Perspektive entspricht die Kausalkette von *auffälligen Ereignissen singulärer Art* einem filmischen Reizangebot auf der Ebene der *Konzeptualisierung.* Ursächliche Zusammenhänge zwischen einzelnen Situationen der Handlung werden dem Zuschauer dabei *bewusst* und seinem *Denken* zugänglich**.** Das *Kausalprinzip* sorgt für die *Bindung* zwischen den Ereignissen**.**

© Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2020
P. Wuss, *Künstlerische Verfahren des Films aus psychologischer Sicht*, Film, Fernsehen, Medienkultur, https://doi.org/10.1007/978-3-658-32052-2_5

(2) Dramaturgisch wird die Konzeptualisierung vor allem durch *starke Konflikte* der Figuren bewirkt, die auf *dramatische Entscheidungen* drängen und den Zuschauer in *evidente Problemlösungsprozesse* einbeziehen, welche mit *Lernen über Reflexion* verbunden sind und *produktives Denken* voraussetzen.

(3) Charakteristisch ist eine *Zentrierung der Vorgänge,* in deren *Mittelpunkt* ein *„Vorfall"* steht, ein Novum innerhalb der Lebenswelt, ein unerhörtes Geschehnis, also etwas, was es bisher nicht gab oder nicht geben durfte und darum auf ein unbekanntes Entwicklungspotenzial der Welt verweist.

(4) Geschehnisse dieser Art setzen *aktive, dynamische Figuren* voraus, die fähig zu einer *Grenzüberschreitung* der bestehenden Ordnungen sind und dazu bereit, in Lebensrealität oder Vorstellungen *neue Weltmodelle durchzusetzen* oder alte als überholt zu entlarven.

(5) Die *einzelnen Handlungselemente* der Geschichte sind *heterogen* und *unterscheiden sich funktional* voneinander. Sie sind daher in ihrer *Reihenfolge nicht austauschbar,* sondern fest in den Gesamtverlauf *integriert,* sodass sie eine *abgeschlossene Kette* bilden, welche meist zu einem *markanten und eindeutigen Ende* führt.

(6) Für den Zuschauer entsteht so der Eindruck einer *einheitlichen Handlung mit Anfang, Mitte und Ende*, die eine *Sinndeutung erleichtert.* Die konturierte Handlungsstruktur lässt sich im *Langzeitgedächtnis* speichern, sodass die Geschichte gut erinnerbar bleibt.

(7) All dies trägt dazu bei, dass die Kausalkette im Kommunikationsprozess eine *hohe semantische Stabilität* gewinnt, andere Basisstrukturen daher meist dominiert und so die *Erzählweise der Geschichten wesentlich bestimmt.* Filme mit dominanter Basisstruktur dieses Typs sind darum geeignet, auch ein *Massenpublikum* zu erreichen.

### 5.1.2 Merkmale der Topik-Reihe

(1) Kognitionspsychologisch beruht die Topik-Reihe auf der *intratextuellen Wiederholung unauffälliger Reizmuster* mit *verwandter Sinntendenz,* die der Zuschauer eher *vorbewusst* auf der Ebene der Perzeption verarbeitet. Der *Wahrnehmungszyklus* sorgt über *hypothesengesteuerte Perzeption* für eine *Bindung* zwischen den Ereignissen.

(2) Dramaturgisch wird dies über die *wiederholte Beobachtung ähnlicher Phänomene* (etwa widersprüchlicher menschlicher Verhaltensweisen, Figurenbeziehungen, Situationen) gewährleistet, deren *Konfliktmomente unauffällig* sind und *ohne dramatische Zuspitzungen* auskommen. Der Zuschauer eignet sich dabei die Reizmuster über *Wahrscheinlichkeitslernen* an und muss die *Problemsituationen im Lebensmaterial* oft erst *auffinden.*

(3) Um eine periodische Beobachtung ähnlicher Erscheinungen zu ermöglichen, wird ein *dezentriertes Geschehen über episodische Vorgänge* offeriert, welche die Welt in ihrem *Status quo,* d. h. in einer bestimmten *Zustandshaftigkeit* zeigen, die ihr Veränderungspotenzial kaum erkennen lässt.

(4) Figuren und Umwelt bleiben eher *statisch*; die geringfügigen Veränderungen des Lebens, die dennoch erfasst werden, erscheinen als *gleichförmige und sich stets wiederholende Bewegungen*. Das narrative Verfahren ist daher geeignet, bestehende Zustände

zu beschreiben, nicht aber, Entwicklungen zu veranschaulichen oder neue Weltmodelle vorzustellen.

(5) Beim Erzählen kommt es zur *gleichwertigen Aneinanderreihung* von *funktional typengleichen Elementen*, die in ihrer *Reihenfolge austauschbar* sind. Die kumulative Angliederung der Elemente legitimiert im Erzählvorgang die Herstellung *offener Ketten ohne äußere Begrenzung.* Dies führt dazu, dass die Filmgeschichten meist Überlänge haben, doch *keinen markanten Schluss.*

(6) Infolge geringer Konturiertheit der Vorgänge erscheinen *Abläufe als unabgeschlossen*, die *Handlungsergebnisse als offen* und die *Sinntendenzen oft als mehrdeutig.* Da die Topiks zudem nur im *Arbeitsgedächtnis* gespeichert werden, kann das Publikum sich bereits kurze Zeit nach der Filmvorführung kaum an sie *erinnern* und hat Mühe mit ihrer inhaltlichen Interpretation.

(7) Topik-Reihen sind daher *semantisch instabil* und *bei der Kommunikation störanfällig.* Gleichwohl können sie wirksam werden und dafür sorgen, dass sich für den Zuschauer ein Zusammenhang zwischen den Ereignissen herstellt. Werden in einem Film neben der Topik-Reihe keine semantisch stabileren Basisstrukturen wie Kausalkette oder Erzählstereotyp genutzt, kann diese sogar deren Leitfunktion als roter Faden übernehmen, und – einem *Substitutionsgesetz der narrativen Strukturen* folgend – aus eigener Kraft für Kohärenz sorgen, allerdings in einer Erzählweise des *offenen* Typs, die einen *aktiven und zugleich sensibilisierten Zuschauer* voraussetzt.

Während ein Vergleich von Merkmalen der Basisstrukturen Kausalkette und Topik-Reihe auf deutlichen Unterschieden beruht, lassen Erzählstereotype diese irrelevant werden, weil sie auf beiden Strukturtypen aufbauen können.

### 5.1.3 Merkmale des Erzählstereotyps

(1) Kognitionspsychologisch beruhen Erzählstereotype auf *signifikanten narrativen Strukturen unterschiedlichen Auffälligkeits- und Bewusstheitsgrades*, die an ihrer *intertextuellen Wiederholung* erkennbar sind. Die Bindung zwischen den Ereignissen geschieht über die Herausbildung *komplexer zeichenhafter Beziehungen* infolge von *Selbstorganisation.*

(2) Dramaturgisch gesehen handelt es sich dabei meist um *Mythen, archetypische Situationen, canonical stories, Genre-Vorgänge* sowie deren verschiedenartige *Kombinationen*, welche in einem *fortgeschrittenen kulturellen Lernprozess* ihre *Konventionalisierung* erfahren haben. Dank der Normierung von Konfliktsituationen kann der Zuschauer bei deren Rezeption *erprobte Wege von Problemlösungsverhalten* nutzen, doch zwischen diesen auch *neue Kombinationen* herstellen.

(3) Dabei werden *sowohl Kausalketten als auch Topik-Reihen* einer Stereotypisierung unterzogen und erfahren in verschiedenen Genres eine je unterschiedliche Dominanz. Die *Fokussierung und Kombination* von redundanten Reizangeboten führt dann zur *Herausbildung größerer Informationseinheiten (Chunks),* was neben der Kanalisierung des

Informationsverarbeitungsprozesses auch die Möglichkeit für Reflexion und die Aufnahme neuer Information vergrößert.

(4) Die Nutzung von Erzählstereotypen begünstigt die Formierung von *Spielvarianten zu vorhandenen Weltmodellen* (etwa über die possible worlds der unterschiedlichen Genres) und erleichtert damit das Zustandekommen neuer Vorstellungen über die Realität und deren Veränderungspotenzial.

(5) Analog zu Stereotypenstrukturen elementarer Art lösen Erzählstereotype nicht nur Kognitionen aus, sondern setzen komplexe *Unterprogramme psychischen Verhaltens* in Gang, darunter solche zu *Emotionen, Vorstellungsbildern* und *Wertungen*. Der Einsatz von Genres führt meist zu starken Emotionen und Vorstellungsbildern spezifischer Art, die sich besonders im Finale der Filme zeigen.

(6) Erzählstereotype werden im Langzeitgedächtnis aufbewahrt, können vermutlich im *Dauergedächtnis (Tertiärgedächtnis)* gespeichert und daher oft auch dann erinnert werden, wenn sie dem Zuschauer durch Habituation bereits wieder unbewusst geworden sind. Dies sorgt bei *wechselnder Stabilisierung der kunstsemantischen Prozesse* für eine Intensivierung des Erlebens.

(7) Erzählstereotype erleichtern die Kommunikation mit dem Zuschauer enorm und verhelfen damit den Filmen dazu, ein *Massenpublikum* erreichen.

Indem bestimmte ästhetische Funktionen isoliert und forciert werden (etwa bei Genrebildung), optimieren sie (über Genre-Präferenzen der Zuschauer) die *Distribution* von Filmen.

Die Merkmalslisten wurden hier vor allem in der Absicht eingefügt, eine systematische Differenzierung von sujethafter und sujetloser Narration zu erleichtern. Denkbar wäre hierzu auch eine Tabelle, die sich unmittelbar an jene des PKS-Modells anschließt.

## 5.2 Wechselwirkungen der narrativen Basisstrukturen

Trotz der genaueren Merkmalsbestimmung für die einzelnen Basisstrukturen, die sicherlich auch manche traditionelle filmwissenschaftliche Darstellung aufwerten dürfte, sind damit jedoch noch keine hinreichenden Voraussetzungen für die Beschreibung von Erzählstrukturen im Rahmen einer empirischen kognitionspsychologischen Untersuchung gegeben. Vielmehr ist es notwendig, die Basisstrukturen in ihrem funktionalen Zusammenwirken zu studieren. Denn eine Filmgeschichte wird kaum jemals unter Verwendung eines einzigen Strukturtyps realisiert, sondern in der Regel nutzt sie alle Ebenen von Abstraktionsleistung für die Formierung der Erzählung. Und diese Resultate kognitiver Schemabildung wirken nicht isoliert, sondern interagieren miteinander. Gemeinsam organisieren sie ein Erwartungsfeld beim Zuschauer und nutzen es für Sinnbildungsprozesse.

Aus semiotischer Perspektive hat Lotman dieses dynamische Geschehen mit den Worten beschrieben: „Der künstlerische Text spricht nicht mit *einer* Stimme, sondern als komplex polyphoner Chor zu uns. Komplex organisierte Teilsysteme überschneiden sich und bilden eine Aufeinanderfolge semantisch dominanter Momente“ (1977, 105; Hervorh. i. O.).

Für die Analyse ist es daher notwendig, jeweils das Vorkommen jener Reizkonfigurationen, welche Topik-Reihen, Kausalketten und Erzählstereotype formieren, zu erfassen – damit ihre figurale Präsenz. Zudem geht es darum, auch die Interaktion der unterschiedlichen Strukturtypen innerhalb des kunstsemantischen Prozesses zu bewerten, d. h. ihre semantische Korrelation.

Für die Beurteilung (1) *der figuralen Präsenz* der Basisstrukturen spielt es etwa eine Rolle, wie stark *(1a) die Ausprägung* der einzelnen Basisstrukturen ist. Wichtig ist außerdem, wie häufig der Zuschauer innerhalb eines Werks mit den narrativen Basisstrukturen konfrontiert wird, also in welcher *(1b) zeitlichen Dichte* die jeweiligen Basisstrukturen auftreten. Und natürlich ergeben sich auch durch *(1c) ihre Verteilung,* d. h. durch ihre Anordnung innerhalb der gesamten Komposition, bedeutsame Konsequenzen für das Erleben der filmischen Erzählungen. Auf die beiden erstgenannten Problemkreise soll hier nicht eingegangen werden, da sie sich im Prinzip über die Strukturbeschreibungen der (in 3) vorgestellten Filmanfänge erschließen dürften, die sich analogen Merkmalen des dramaturgischen Aufbaus zuwandten. Was unter Verteilung von Basisstrukturen zu verstehen ist, mögen zwei Arbeiten veranschaulichen, deren Erzählweise maßgeblich durch Episoden bestimmt ist, doch für eine je unterschiedliche Funktion der anderen Basisstrukturen sorgt.

Der in Australien gedrehte Film WALKABOUT (1971) von Nicolas Roeg beginnt damit, wie zwei bislang wohlbehütete weiße Kinder aus bürgerlichem Hause, ein etwa 16-jähriges Mädchen und ihr kleiner Bruder, von ihrem Vater in eine Wüstengegend chauffiert werden und dort nur durch Zufall den Schüssen des verzweifelten Mannes entgehen, bevor dieser Selbstmord verübt. Die Kinder wären der unwirtlichen Natur Australiens hilflos ausgeliefert gewesen, hätte nicht ein junger Ureinwohner des Landes ihren Weg gekreuzt und ihnen dann in unzähligen Situationen geholfen, in der Wildnis zu überleben. Einem Initiationsritus der Aborigines folgend, war der Halbwüchsige auf einem „walkabout", um sich allein im Dschungel durchzuschlagen und so zum Manne zu werden; nun erschweren die weißen Kinder in ihren Schuluniformen seine Bewährungsprobe. Als diese mit seiner Hilfe den Weg in die Zivilisation zurückfinden, können sie ihrer Konsumgesellschaft schwerlich jene andere Wertewelt nahebringen, der sie teilhaftig wurden. Nach einem Zeitsprung erlebt man, wie das Mädchen als bürgerliche Hausfrau den Reden ihres Ehemannes über materielle Perspektiven zuhört, während in ihrer Erinnerung Bilder auftauchen, die sie selbst, ihren kleinen Bruder und den Jungen nackt beim Baden in einem kleinen See zeigen. Alle drei sind entspannt, ausgelassen und wirken glücklich.

Innerhalb der Filmgeschichte wechselt die Dominanz der narrativen Strukturen deutlich. Auf die dramatische Kausalkette am Anfang folgt eine lange Reihe von Topiks, die jedoch keine Zuspitzung der Konfliktsituation schaffen, sondern den beschwerlichen Weg der Kinder als deren eigenen *walkabout* erscheinen lassen. Das Finale nimmt den Gestus des Parabelgenres auf, indem es gegensätzliche Lebensmaximen miteinander konfrontiert.

LOST IN TRANSLATION (2003) von Sofia Coppola zeigt eine völlig andere Verteilung der drei Strukturtypen. Statt des Dominanzwechsels in drei Handlungsphasen strebt die Komposition deren gleichzeitige Präsenz an. Erzählt wird über die junge Amerikanerin Charlotte und ihren Landsmann Bob Harris, einen Schauspieler mittleren Alters. Beide

hat es in das gleiche Hotel in Tokio verschlagen, wo sie einen frustrierenden Alltag erleben. Der Mann ist als Darsteller für läppische Werbespots engagiert, die junge Frau wartet ohne rechte Beschäftigung auf ihren Ehemann, der Japan als Photograph bereist. Nachdem die beiden unterschiedlichen Charaktere miteinander bekannt geworden sind, verbringen sie immer mehr Zeit in der Gesellschaft des anderen. Für eine Weile scheint es so, als wenn der ältliche Familienvater alsbald in ein erotisches Abenteuer mit Lolita-touch schlittern würde, aber zu einer Affäre kommt es nicht, eher gewinnen beide zueinander eine vertrauensvolle Distanz. Dies allerdings schafft einen körperlichen Abstand zwischen ihnen, der auch verkrampft wirkt. Als Harris Tokio verlässt, verabschiedet Charlotte sich von ihm, indem sie ihm seine Jacke bringt, die noch in ihrem Zimmer lag, doch man hält weiterhin förmlich Abstand. Erst als Harris aus seinem Auto die Frau in einer Menschenmenge entdeckt, steigt er aus, und es kommt zu einer herzlichen Umarmung mit Kuss, bevor er in stoischer Haltung zum Flughafen fährt.

Im Film dominieren Topik-Reihen widersprüchlicher Verhaltensmuster der Helden und gliedern das Geschehen in ähnlich strukturierte Episoden. Und sukzessive entwickeln sich auch Kausalkette und Genrestereotyp. Eine dramatische Steigerung des Geschehens kommt nicht zustande, aber mit der Annäherung der Helden formieren sich beim Zuschauer Erwartungshaltungen, die Erzählmuster der Love Story ins Spiel bringen, welche aber immer wieder komische Brechungen erfahren, steuert der Film doch auf ein Happy End zu, das dann absichtsvoll den gängigen Normen nicht genügt und statt der erotischen Annäherung die gegenseitige Akzeptanz betont.

Denkbar ist, dass die genauere Bestimmung solcher Dominanzverhältnisse zwischen den narrativen Basisstrukturen in manchen Fällen neue Differenzierungen bei der Werk-Beschreibung erlaubt. Erfolgversprechender für die Analyse dürften indes Bemühungen sein, die Wechselwirkungen der semantischen Tendenzen zwischen den narrativen Strukturen zu erfassen.

Erste Aufschlüsse über wichtige Wechselwirkungen der unterschiedlichen Strukturtypen lassen sich aus einer Betrachtung ihrer semantischen Korrelation gewinnen. Bei der Beurteilung der Interaktionen zwischen unterschiedlichen narrativen Basisstrukturen ist davon auszugehen, dass die Erzählstrukturen jeweils mit Bedeutungen belegt sind, sich also mit Sinntendenzen oder Handlungsintentionen verbinden, die auch stark voneinander abweichen können. Ihr Zusammenwirken dürfte folglich im Rezeptionsprozess zu variablen Konsequenzen führen. Um die Formen semantischer Korrelation differenzierter erfassen zu können, bietet sich auch hier eine Schematisierung an, die zwischen *drei Grundtypen semantischer Korrelation* unterscheidet:

*(1) semantische Kooperation,*
*(2) semantische Substitution,*
*(3) semantischer Konflikt.*

Im Folgenden sollen diese Grundtypen der Korrelation kurz erläutert werden:

### 5.2.1 Semantische Kooperation

Die *semantische Kooperation* von Erzählstrukturen unterschiedlichen Typs ist sicher die meistverbreitete Form feststellbarer Wechselwirkungen. Gemeint ist eine solche Kooperation, die sich auch als bewusste *Verstärkung der gleichen Bedeutungstendenz* interpretieren lässt. Erzählstereotype, Kausalketten und Topiks folgen gleichsam einer pyramidalen Anordnung nämlicher inhaltlicher Beziehungen. Die kleinen Details aus den Topik-Reihen stützen mit ihrer Ausdruckstendenz auf möglichst unmittelbare Weise die inhaltliche Tendenz der zentralen Kausal-Handlung, und diese wiederum wird durch ein semantisch ähnlich ausgerichtetes Erzählstereotyp überformt.

Der australische Film THE PIANO (DAS PIANO, 1992) von Jane Campion erzählt, wie Mitte des 19. Jahrhunderts die junge schottische Witwe Ada mit ihrer kleinen Tochter und einem Piano per Schiff nach Neuseeland kommt, um dort aufgrund väterlicher Vermittlung die Ehe mit dem ihr unbekannten Farmer Stewart einzugehen. Dieser liebt sie zwar, hat jedoch für ihr Interesse am Klavierspiel keinerlei Verständnis, sodass ein Nachbar namens Baines dadurch ihr Herz gewinnen kann, dass er sich um die Rettung des Instruments kümmert und bei ihr Klavierunterricht nehmen will. Baines nutzt die Unterrichtsstunden indes zielgerichtet für eine sexuelle Annäherung, und nach einer Phase von Zurückweisung durch die Frau entsteht zwischen beiden ein Liebesverhältnis. Als der Ehemann es entdeckt, bestraft er Ada, indem er ihr einen Finger abhackt. Da er spürt, dass er die Liebe seiner Frau nicht zurückgewinnen kann, wünscht er, dass sie die Gegend verlässt. Von Baines und der Tochter begleitet, tritt Ada ihre Abreise auf einem Eingeborenen-Kanu an. Das mitgeführte Piano will sie plötzlich nicht mehr haben und lässt es über Bord ins Meer werfen, doch wird sie von dem schweren Instrument mitgerissen und versinkt mit ihm in die Tiefe. Sie kann sich aber befreien, und am Ende des Films sieht man, wie sie mit Baines und der Tochter jenseits von Neuseeland in einem weißen Haus lebt. Dank einer Fingerprothese spielt sie sogar Klavier.

Auch die Komposition dieses Films ist durch eine klassische Erzählweise bestimmt. Alle drei narrativen Basisstrukturen sind deutlich ausgeprägt, und ihr Zusammenwirken beruht eindeutig auf semantischer Kooperation. Die von den zahlreichen Topik-Reihen aufgebauten Sinnbeziehungen stützen und verstärken die Bedeutungsvermittlung durch die Kausalkette der zentralen dramatischen Ereignisse, und sie dienen zugleich dem Aufbau eines Handlungsstereotyps, das dem Genre des Melodrams zuzuordnen ist. In jedem Fall helfen sie dem Zuschauer, die Situation der Heldin und die Entwicklung der gesamten Sujetgeschichte sowie das Genre besser zu begreifen und emotionaler zu erleben. Eine erste Studie von Monika Suckfüll (1997), die die Wirkungen dieser Topiks wie auch der plot points erstmals aus psychophysiologischer Perspektive untersucht hat, konnte sich dabei auf Wirkungsanalysen zu mehreren Topik-Reihen stützen.

Zu den wichtigsten visuell wirksamen Topiks gehört das titelbestimmende Motiv des Tasteninstruments. Wenn nach der Ankunft Adas das von Stewart am Meeresufer zurückgelassene Piano vor den haushohen Wellen steht, gewinnt dieses Bildmotiv eine metaphorische Kraft. Eine Kritikerin sagt der Geschichte nach, sie handele „von einem

empfindlichen Wesen, das der Naturgewalt trotzt, von einer Frau in einer Männerwelt, vom viktorianisch geprägten Menschen […] überwältigt von Leidenschaft" (Peitz 1995, 40, zit. in Suckfüll 1997, 63). „Im Laufe der Filmhandlung wird das Piano immer deutlicher mit Adas Körper identifiziert. […] Ein Körper, der stumm ist, der sich über die Musik, über das Klavierspielen ausdrückt. Das Piano als Klangkörper substituiert den stummen Körper von Ada. […] Am Ende des Films wird Ada mit dem Piano in die Tiefe gerissen und befreit sich" (Suckfüll 1997, 63f.).

Ein anderes wichtiges Topik-Motiv ist das der Körperlichkeit, das zum einen dazu geeignet ist, die historisch und kulturell bedingten Haltungen der Figuren zur Sexualität zu charakterisieren, zum anderen aber zeigt, wie Adas Verhalten dem Zeitgeist widerspricht. Diese Topik-Reihe wird ergänzt durch eine solche der Axt. Mehrmals erscheint dieses bedrohliche Werkzeug im Bild, bevor es im Kulminationspunkt des Geschehens vom Ehemann brutal als Instrument der Strafe eingesetzt wird. Wichtige Bedeutung für die Bestimmung der Figurensituation haben auch solche Motive wie die der fremden Welt der Maori, in deren unmittelbarem Umkreis sich das Geschehen ereignet, sowie die häufigen Einblicke in die widrigen Klimabedingungen der Insel, ferner sich wiederholende Passagen, die von der erschwerten Kommunikation der Figuren handelt und andere, die gelegentlich deren voyeuristischen Blick festhalten.

Im Rahmen der auditiven Wirkmomente kommt den eingängigen Melodien der auf schottischen Volksliedern basierenden Filmmusik von Michael Nyman eine dominante Funktion zu. Als Leitmotive eingesetzt bewirken sie, dass der Zuschauer die dargestellten Vorgänge historisch in der angelsächsischen Kultur des 19. Jahrhundert verortet, die mit der der Maori Neuseelands zusammenstößt. All diese und noch andere von Suckfüll aufgeführte invariante Wirkmomente kooperieren semantisch eng mit der Sujethandlung, die sich zunehmend den Gesetzen des Melodrams unterwirft; sie verstärken die konzeptualisierten Beziehungen der Geschichte und machen den unerhörten Fall, den diese erzählt, über eine genaue sachliche und emotional geprägte Bestimmung der Handlungsumstände plausibel. Der Zuschauer nimmt die Topiks indes kaum als Kunstmittel wahr; sie scheinen sich auf natürliche Weise aus dem exotischen Handlungsumfeld zu ergeben.

In der Regel sind es Filme des realistischen Erzählkinos, die ihre Kunstmittel den physischen Aktionen der zentralen Handlung völlig unterzuordnen suchen, sodass diese sich oft einer separaten Beschreibung entziehen. Die hermeneutische Darstellung hat es mit der Interpretation von Filmgeschichten, deren narrative Basisstrukturen semantisch kooperieren, verhältnismäßig leicht, lassen sich doch Auslegungen der unterschiedlichen Reizangebote, die der gleichen Sinntendenz dienen, dort mühelos und ohne Gedankensprünge vornehmen. In der analytischen Praxis scheint es daher meist ein unsinniger Umweg, derartige Bauformen einer formalisierten Beschreibung zu unterwerfen. Für Konstellationen wie die semantische Substitution oder den semantischen Konflikt liegen die Dinge anders.

### 5.2.2 Semantische Substitution

Wie das Beispielmaterial zur Dominanz von narrativen Basisstrukturen der Topik-Reihe zeigt, gibt es eine Vielzahl recht unterschiedlicher filmischer Erzählweisen, die eine Kohärenz der Geschichte bei deutlicher Sinnfunktion erreichen, ohne sich dabei auf durchgehende Kausalketten der Ereignisse zu stützen. Dies führte zu der Annahme, dass eine derart zentrale Funktion der Erzählung durch periodische Wiederkehr ähnlicher Reizmuster in Gestalt werkübergreifender Topik-Reihen bewirkt wird. Jedenfalls würde eine solche Annahme, die sich an der Funktion des Wahrnehmungszyklus orientiert, erklärbar machen, warum auch episodisch gebaute Filmgeschichten, die nicht dem Paradigma der Kausalkette folgen, in vielen Fällen einen inneren Zusammenhang und mithin narrative Kohärenz gewinnen können.

Wie schon angedeutet, sprechen Erfahrungswerte dafür, dass die kognitiven Strategien von den jeweils stärksten Hypothesen für das wahrscheinliche Eintreffen eines Ereignisses ausgehen. Bordwell weist darauf hin, dass Story-Schemata mit heuristischen Strategien verbunden seien. Wenn beim Textverstehen etwa die gelernten Schemata der „*canonical story*" keine rechte Hilfe mehr leisten, suche der Rezipient nach anderen Strategien (vgl. Bordwell 1989b, 27). Möglicherweise ist diese Aussage, die sich im Rahmen des PKS-Modells gleichermaßen auf Kausalketten der Erzählung wie auf deren kulturelle Stereotypisierung bezieht, verallgemeinerbar für alle Stufen der kognitiven Schemabildung und auch die damit verbundenen Heuristiken. Viele Beobachtungen sprechen jedenfalls dafür, dass bei der Erzeugung und Rezeption narrativer Prozesse der audiovisuellen Medien eine Art *Substitutionsgesetz filmischer Strukturen* waltet, demzufolge bei der Ausbildung von narrativen Zusammenhängen die kognitiv nächstschwächere Strukturebene die stärkere zu ersetzen vermag. Empirisch belegt ist eine solche psychologische Annahme bisher jedoch nicht. Strittig scheint, ob die getroffenen Aussagen wirklich generalisierbar sind. Um dies zu klären, ist es aber nicht nur nötig, die kognitive Komponente innerhalb der Erzählvorgänge zu erfassen, sondern auch andere Faktoren einzubeziehen, die sich etwa aus der Funktion von Emotionen und Vorstellungen ergeben. Gleichwohl dürfte die kognitive Struktur der Erzählung geeignet sein, hierfür Anfangshypothesen zu liefern.

Anhand der sujetlosen oder episodisch organisierten Filmbeispiele, die bereits im Zusammenhang mit der Dominanz von Topik-Reihen beschrieben wurden, kann man meist mühelos belegen, dass dort die Basisstrukturen der Kausalkette und des genrebedingten Erzählstereotyps nur auf stark reduzierte Weise vorkommen oder völlig fehlen, sodass sich die Heuristik bei der Sinnfindung des Zuschauers zwangsläufig auf die Topiks verlagert, mithin auf eine tiefer gelegene Ebene kognitiver Schemabildung. An einem seinerzeit bekannten Beispiel sei ein solches Strukturangebot nochmals demonstriert:

Der dokumentarische Spielfilm STRUKTURA KRYSZTAŁU (DIE STRUKTUR DES KRISTALLS, 1969) des polnischen Autorregisseurs Krzysztof Zanussi variiert Alltagssituationen aus dem Leben zweier junger Physiker. Marek, ein arrivierter Wissenschaftler, der an der Universität arbeitet und die halbe Welt bereist hat, besucht seinen ehemaligen Kommilitonen Jan, der mit seiner Ehefrau auf dem Dorfe wohnt und schon seit Jahren

eine kleine meteorologische Station betreut, obschon er als großes Talent in seinem Fach gilt. Die Begegnung der beiden verläuft höchst unsensationell und durchschnittlich. Banale Vorgänge, die vom Rhythmus des Landlebens bestimmt sind, folgen locker aufeinander: Man isst gemeinsam, man sitzt am Ofen, man geht spazieren, kommt den häuslichen Verpflichtungen nach oder spricht miteinander. Immer wieder werden dabei aber Lebensumstände, Haltungen, Interessen und Konzepte der beiden jungen Männer vergleichbar. Es sind sehr unterschiedliche Lebensentwürfe, denen sie folgen, und entsprechend abweichend verhalten sie sich auch in Alltagssituationen. Jan erscheint argloser und freundlicher als der Pragmatiker Marek. Man erlebt ihn in Harmonie mit der dörflichen Umgebung, im redlichen Umgang mit den Nachbarn, der Ehefrau, auch mit den primitiven Gerätschaften, die er für seine Routinearbeit oder Hobbys benötigt. Er kann es sich leisten, die Praktiken Mareks zu kritisieren, von dem er weiß, dass er bei der Durchsetzung seiner beruflichen und wissenschaftlichen Interessen oft recht skrupellos vorging. Marek unterlässt es seinerseits nicht, den Lebensstil des anderen anzugreifen. Denn schon jetzt ist erkennbar, dass Jan die große wissenschaftliche Leistung, die er vermutlich erbringen könnte, der Welt schuldig bleiben wird, wenn er sich weiterhin in der Einsamkeit abkapselt. Marek war mit dem Auftrag hergereist, Jan für das Institut zurückzugewinnen, verlässt jedoch unverrichteter Dinge das Dorf.

Dass eine zielführende Aktion dahintersteht, wenn Marek Jans Lebensweise immer wieder anzufechten sucht, stellt sich für den Zuschauer aber erst sehr spät heraus. Dergestalt bleibt die Abfolge der Situationen sujetlos, weil die Spannung einer Entscheidungssituation absichtsvoll umgangen wird und es für den Rezipienten keine erkennbare Kausalkette von Ereignissen gibt, die das Geschehen für ihn zentrieren würde. Dafür kann dieser die gleichbleibenden Verhaltensmuster der beiden jungen Leute in der Nuance erfassen und Topik-Reihen konstruieren, die die Polarisierung von Lebensvorstellungen innerhalb einer Generation polnischer Intellektueller in der Mitte der 1960er Jahre verdeutlichen.

Der Charakter dieser Abfolge von Verhaltensbeobachtungen dürfte bereits am Anfang des Films deutlich werden, als die beiden Protagonisten auf dem Hof der Dorfschule einen spielerischen Vergleich der Kräfte vornehmen und Marek den anderen im Spaß, doch absichtsvoll behindert, Jan sich hingegen großzügig-kameradschaftlich zeigt. Schon dieses kindliche Spiel offenbart Lebenskonzepte, die dann in Topik-Reihen gegeneinandergestellt werden. Der Konflikt zwischen den Figuren und ihren Interessen eskaliert jedoch nie zur dramatischen Auseinandersetzung der Charaktere. Die Welt bleibt auch nach der Begegnung der beiden so, wie sie vorher war; für die Figuren selbst ändert sich jedenfalls nichts. Nur der Rezipient hat durch die Betrachtung menschlicher Verhaltensweisen, die nie eindeutig als beispielhaft oder verwerflich dargestellt werden, neue Erfahrungen gewonnen. Die gezeigten Alltagsvorgänge schließen sich für ihn darum offenbar zu einer kohärenten Erzählung (vgl. Wuss 1986, 313 ff.). Zumindest dürfte dies für ein internationales Fachpublikum gelten, das seinerzeit diese und ähnlich gestaltete Arbeiten des Regisseurs mit großem Interesse anschaute.

### 5.2.3 Semantischer Konflikt

Eine dritte Variante von Interaktion narrativer Basisstrukturen wird hier als semantischer Konflikt definiert. Obschon diese Korrelation in der Praxis nicht eben häufig vorkommt, dürfte sie zu jenen erzählerischen Ausdrucksformen gehören, die Filmemacher und Theoretiker oft außerordentlich stark beeindruckt und in ihren Bann gezogen hat. Vermutlich hängt das Interesse der Fachwelt mit dem artistischen bzw. geistigen Balanceakt zusammen, den die Bewältigung einer solchen Erzählweise sowohl den Künstlern wie ihren Interpreten abverlangt.

Um diese Form von Interaktion zu verstehen, muss man sich ins Gedächtnis rufen, dass das Verständnis von Konflikthaftigkeit hierbei ebenso relativ zu sehen ist wie das von Kooperation. Genau genommen gibt es innerhalb künstlerischer Kompositionen ja stets einen semantischen Konflikt zwischen den einzelnen Teilkomponenten, denn ohne diesen verlöre das künstlerische Erleben die notwendige innere Spannung. Gleichwohl zeigen sich im konkreten Fall bezüglich der Deutlichkeit des Konflikts beträchtliche graduelle Unterschiede. Ein unstrittiger semantischer Konflikt narrativer Strukturen liegt m. E. dann vor, wenn der Schluss einer Filmgeschichte bei der Rezeption zwei entgegengesetzte Interpretationsrichtungen zulässt, ja absichtsvoll miteinander konfrontiert, sodass dem Rezipienten eine aktive Entscheidung darüber abverlangt wird, zu welcher Alternative er sich bekennen soll.

Zwei Arbeiten seien hier aufgeführt, die als Musterbeispiele für Ambiguität der filmischen Erzählung dienen können: RASHOMON (RASHOMON – DAS LUSTWÄLDCHEN, 1950) von Akira Kurosawa und OTTO E MEZZO (ACHTEINHALB, 1962) von Federico Fellini. Beide Arbeiten sind insofern einander ähnlich, als sie ihre Geschichten auf mehreren Handlungsebenen entwickeln, die jeweils unterschiedlich in ihrem Realitätsbezug sind. Neben einem Geschehen, das quasi-reale Vorgänge wiedergibt, die sich in der Gegenwart vollziehen, enthalten die Kompositionen auch stets eine oder mehrere Ebenen, die auf Vorstellungsbilder der Protagonisten zurückgehen, auf Erinnerungen, Träumen oder anderen mentalen Prozessen der Figuren basieren. Die verschiedenen Handlungskonsequenzen auf den einzelnen Ebenen werden im Finale nicht widerspruchsfrei zusammengeführt, sondern bewusst gegeneinander gesetzt, sodass ein offener Schluss entsteht, welcher unterschiedliche Interpretationen der Geschichte zulässt, nichtsdestoweniger den Zuschauer aber dazu aufruft, sich für eine davon zu entscheiden.

Dass die Filmemacher sich ihrerseits zu einer bestimmten Tendenz bekennen, wird dabei über entsprechende Bauformen des Erzählens befördert. Ohne Einbeziehung psychologischer Erkenntnisse und Annahmen sind diese kaum differenziert genug zu beschreiben, um die künstlerischen Entscheidungen bewertbar zu machen. Damit wird ein transdisziplinärer Modellansatz, der die unterschiedlichen Funktionsweisen der filmischen Strukturen offenlegt, sinnvoll und sogar notwendig, um die merkwürdige kommunikative Strategie zu begreifen, die ihre Paradoxie bewusst ausstellt. Im Alltag kommt dergleichen ja kaum vor, sieht man vom Dualismus der Zigarettenwerbung einmal ab, die heute die Reklame für das Produkt durch eine deutliche Bekundung seiner Gesundheitsschädlichkeit ergänzen muss.

Akira Kurosawas RASHOMON warf seinerzeit komplizierte Interpretationsprobleme auf, die sich vornehmlich aus dem Konflikt zwischen semantisch gegenläufig ausgerichteten Basisstrukturen des Erzählens ergaben. Das Filmgeschehen, das im mittelalterlichen Japan spielt, vollzieht sich auf drei Zeitebenen, die jeweils von den unterschiedlichen narrativen Basisstrukturen dominiert werden. Am weitesten zurück liegt ein gewaltsamer Vorgang. Inmitten eines Waldes überfällt der Räuber Tadsemaru einen Samurai und dessen Ehefrau. Er fesselt den Mann und vergewaltigt die Frau. Der Samurai wird später tot im Walde aufgefunden. Auf den ersten Blick erscheint das Ganze als Kriminalfall, welcher der üblichen Kausalkette dramatischer Ereignisse folgt.

Die Tötung des Samurai gibt Anlass für einen Gerichtsprozess, der auf einer näher zurückliegenden Zeitebene entwickelt wird. Vor dem Gericht sagen die drei an den Ereignissen Beteiligten aus, wobei der verstorbene Samurai durch seinen Geist vertreten wird. Außerdem kommt ein Holzfäller zu Wort, der vorgibt, das Geschehen als Augenzeuge beobachtet zu haben. Die Vorgänge erscheinen so auf der Leinwand, wie sie in den Aussagen der vier Personen zur Darstellung kamen. Keine Version stimmt mit den anderen überein, und in wichtigen Details widersprechen sie einander. So stellt sich der Überfall aus der Sicht des Räubers als nobler Schwertkampf dar. Die Frau behauptet indes, sie selbst habe den Samurai getötet. Letzterer spricht jedoch davon, dass er Harakiri verübt habe. Der Holzfäller beschreibt hingegen den Kampf eher als ungelenke Prügelei an deren Ende der Räuber den Samurai auf Geheiß von dessen beleidigter Frau umgebracht habe. Wie der Samurai wirklich zu Tode kam, auch, wen der Beteiligten dabei die Hauptschuld trifft, bleibt nach der Gerichtsverhandlung offen.

Die unterschiedlichen Versionen sorgen aber dafür, dass der Zuschauer das Verhalten der Akteure beobachten kann und dabei auf merkwürdige Gemeinsamkeiten in deren Verhaltensmustern stößt. In den Memoiren des Regisseurs findet sich eine Passage, die diesen kompositorischen Kunstgriff genauer erklärt. Er habe, so Kurosawa, seinen Assistenten, die das Drehbuch verwirrend fanden, seinerzeit folgende Lesart der Geschichte offeriert: „Die Menschen sind unfähig, aufrichtig zu sich selbst zu sein. Sie können nicht über sich sprechen, ohne das Bild zu schönen. Das Drehbuch beschreibt solche Menschen, die nicht leben können, ohne sich selbst zu belügen und sich besser zu machen, als sie sind. Es zeigt, dass dieser sündhafte Wunsch, ein falsches, schmeichelndes Bild von sich zu vermitteln, sogar über das Grab hinaus Bestand hat: Der Mann, der in dem Stück getötet wird, kann auch dann nicht von seinen Lügen lassen, als er durch ein Medium zu den Lebenden spricht. Egoismus ist ein Laster, das die Menschen von Geburt an verfolgt; sie sind nur äußerst schwer davon zu heilen. Dieser Film ist wie ein Rollbild, das im Entrollen das menschliche Ich enthüllt […]“ (Kurosawa 1989, 217f.).

An dieser Darstellung ist aufschlussreich, dass sie auf die sujethaften Vorgänge im Wald überhaupt nicht eingeht und den einheitlichen Sinnbezug der unterschiedlichen Geschehnisse aus Gemeinsamkeiten im Verhalten der Hauptfiguren ableitet. Um den Assistenten das Bindungsgesetz und den Grundgedanken der verwirrenden Geschichte nahezubringen, lenkte der Regisseur ihre Aufmerksamkeit auf eine Abfolge verdichteter Sinnbeziehungen invarianter Art, die hier als Topik-Reihe bezeichnet wird. Die Assistenten Kurosawas

waren bei der Erarbeitung der Fabel sozusagen an die Grenzen des überkommenen filmwissenschaftlichen Instrumentariums gestoßen, und der Regisseur wies sie auf einen produktiven Weg hin, sich der Botschaft des Werks und dem Erzählzusammenhang über ein Prinzip von Kohärenzerzeugung jenseits der tradierten Kausalkette zu nähern, indem er das wiederkehrende Moment im Verhalten der Figuren betonte. Sinnträchtige Momente der Handlung, die relativ unbewusst rezipiert und erst unter gewissen analytischen Anstrengungen herausgefiltert werden müssen, erschienen damit als wichtige Faktoren einer Erzählstruktur, die in diesem Falle mehrere gegenläufige Tendenzen zusammenschließt. Bekannte Interpreten des Films wie Parker Tyler und Siegfried Kracauer sind zu ähnlichen Ansichten wie der Regisseur gelangt.

Kracauer (1985, 363): „Aber geht es in RASHOMON wirklich um die Ermittlung des Tatbestandes? Der brillanten Interpretation Parker Tylers zufolge trifft die Frage nach der Identität des Mörders völlig daneben. […] Es soll darin gezeigt werden, dass die Menschen unter dem Schock des Bösen, das sie getan oder erlitten haben, vor allem danach trachten, ihre moralische Würde wiederherzustellen; dass sie bewusst oder unbewusst das Beweismaterial im Interesse ihrer innersten Bedürfnisse manipulieren […]. Tyler drückt das so aus: ›In RASHOMON wird in den Tiefen des Gedächtnisses jeder einzelnen Person das Bild dessen, was weit weg im Wald geschah, neu geschaffen, und zwar derart, dass es mit dem Idealbild der Person von sich selbst im Einklang steht‹."

Viele Kritiker haben den benannten Analyseschritt nicht vollzogen und den Film entsprechend anders beschrieben und interpretiert. Aus der Tatsache, dass die Aussagen der Protagonisten sich widersprachen und das Gericht keine Klärung über die wahren Sachverhalte herbeiführen konnte, schlossen sie meist, dass der Film, indem er die Unfähigkeit der Menschen zur Wahrheitsfindung zeige, ein Konzept des Agnostizismus verfolge (vgl. Anderson / Richie 1959, 224; Richie 1965, 78; Ivasaki 1965, 180). Die Ausdeutung des Fabelzusammenhangs erweist sich damit auch für die philosophische Grundrichtung der Interpretation als zentral.

Wie in einer ausführlichen Werkanalyse des Autors beschrieben (vgl. Wuss 1986), umfasst die Erzählstruktur von RASHOMON außer den genannten narrativen Basisstrukturen auch eine Rahmenhandlung, die keinesfalls eine agnostische Tendenz unterstützt. In dieser Rahmenhandlung, die in der Gegenwart spielt, wird gezeigt, wie drei Männer, ein Priester, der erwähnte Holzfäller und ein Diener, sich unter dem Regendach eines Tempels über den grässlichen Vorfall im Wald und die nachfolgende Gerichtsverhandlung unterhalten. Sie führen eigentlich eine Art Weltanschauungsdiskussion darüber, ob angesichts der vernommenen Unfähigkeit der Menschen zur Wahrheit nicht auch moralische Werte des sozialen Lebens fallen gelassen werden sollten. Am Ende des Films findet der zynische Diener im Tempel ein ausgesetztes Kind und eignet sich sogleich dessen Kleidungstücke an, indem er sich auf den allgemeinen Zustand der Welt beruft, der ein moralisches Vorgehen nicht rechtfertige. Der Holzfäller, der sich als Zeuge vor Gericht keineswegs als besonders wahrheitsliebend gezeigt hat, nimmt indes das verlassene Kind an sich, um es zusammen mit den eigenen aufzuziehen. Die hoffnungsvolle Frage des Priesters, ob eine Besserung der inhumanen Welt möglich sei, wird durch diese Tat positiv beantwortet.

Die hier beschworene Symbolhandlung, die dem Genre der Parabel in seiner japanischen Spielart des Nô-Theaters und dessen Handlungsstereotypen verpflichtet ist, sorgt damit für einen didaktisch-eindeutigen Schluss der Geschichte.

Dass dieser Schluss, obschon unmissverständlich artikuliert, doch merkwürdig blass bleibt und von vielen Kritikern übersehen oder bewusst vernachlässigt worden ist, erklärt sich vermutlich daraus, dass einerseits die spektakulären Vorkommnisse im Wald mit ihren irritierenden Varianten die Aufmerksamkeit der Zuschauer stärker fesseln als die abstrakter angelegte Rahmenhandlung, und dass andererseits eine Erzählstrategie des Kinos, die den semantischen Konflikt zwischen drei unterschiedlichen narrativen Ebenen bzw. Basisstrukturen herausarbeitet, seinerzeit völlig neu war. Das Publikum war angehalten, die semantische Gegenläufigkeit innerhalb der Erzählstruktur kognitiv zu verarbeiten. Übrigens stehen nicht nur die bruchstückhaften Berichte zu den Vorgängen im Wald vielfach zueinander in Widerspruch, auch manche Verhaltensweisen der Figuren erscheinen widersinnig. So gibt der angeklagte Räuber Tadsemaru zwar freimütig Missetaten zu, die ihn vor Gericht belasten, nicht aber den Umstand, dass er vom Pferd gefallen ist, weil dies seinem Macho-Selbstbild widerspricht. Das Beschreibungsmodell, das manche dieser gegenläufigen Tendenzen narrativen Basisstrukturen zuordnet, kann dabei helfen, diese zu entflechten, was einer Analyse der Erzählstruktur und Interpretation der Geschichte dienlich sein dürfte.

Zu den eindrucksvollsten und kompliziertesten kompositorischen Formen, die die Kinomoderne hervorgebracht hat, gehört Federico Fellinis ACHTEINHALB. Dies nicht zuletzt deshalb, weil die Erzählstruktur im Bewusstsein des Rezipienten auf nachdrückliche Weise einen semantischen Konflikt aufbaut. Letzterer führt zu einer Schlusslösung, die den Zuschauer zwingend vor eine Alternativentscheidung stellt, wie er das Gesamtgeschehen zu bewerten hat und welche der miteinander konkurrierenden inhaltlichen Tendenzen letztendlich gemeint ist. Außer der seinerzeit neuartigen offenen Erzählweise sorgte eine Reihe ungewöhnlicher gestalterischer Verfahren in Fellinis Werk dafür, dass es im Erlebensprozess vieler Zuschauer zu Orientierungsproblemen und Irritationen kam, die das Verständnis des Films erschwerten. Bevor einige dieser Gestaltungsweisen hier noch gesondert betrachtet werden sollen, etwa die gewählte Intentionalität der Schlusslösung mit ihren Wunschvorstellungen (in 8.) und die sukzessive Einbeziehung von Träumen, Erinnerungen oder Vorstellungen des Helden in die quasi-reale Handlung (in 11.), sei darauf verwiesen, dass sich auch für diese unvergleichliche künstlerische Arbeit über die Herausarbeitung der narrativen Basisstrukturen ein geeigneter analytischer Zugang gewinnen lässt.

So ist es für das Verständnis der Handlung von Bedeutung, dass sich das Filmgeschehen, so unübersichtlich es sich seinerzeit für die meisten Zuschauer darstellte, durchaus über eine sujethafte Kausalkette der dramatischen Ereignisse beschreiben lässt: Der Filmregisseur Guido Anselmi, der schon mitten in der Realisierungsphase eines Filmprojekts steht, entdeckt, dass er nicht imstande ist, eine sinntragende Handlung des geplanten Films zu artikulieren. Bedrängt von seinen Mitarbeitern, besonders seinem Produzenten, rettet er sich in Ausflüchte, während er in einem Prozess von Selbstbefragung eine Lösung aus dem

Dilemma sucht. Diese Geschichte, deren dramatischer Konflikt mit jedem Arbeitsschritt für das Filmprojekt sich mehr und mehr zuspitzt, wird zwar aufgrund der eingeflochtenen Erinnerungen, Träume und Phantasien, die sich aus dieser Selbstbefragung Guidos ergeben, nicht durchgängig nach dem Prinzip der Kausalkette erzählt, führt jedoch zu einer Situation, in der der Held sich entscheiden muss, ob er das sinnlos gewordene Projekt nicht besser aufgeben sollte. Ein Abbruch der Dreharbeiten dürfte indes nicht nur Guidos berufliche Karriere als Filmregisseur gefährden, sondern käme letztendlich einer Absage des Helden an ein künftiges schöpferisches Leben gleich.

Fellini hat die Geschichte des Regisseurs Guido Anselmi damit beendet, dass die Kausalkette der realen Ereignisse in der Tat zum Abbruch von dessen Filmprojekt führt. Im gleichen Atemzuge mit dieser Kapitulationserklärung des Helden formieren sich in seinem Bewusstsein aber absolut gegenläufige Vorstellungen, welche belegen, dass er seine künstlerischen Intentionen und sein damit verbundenes Selbstverständnis als Individuum nicht aufzugeben gedenkt.

Diese gegensätzliche Tendenz innerhalb des semantischen Konflikts baut die narrative Struktur systematisch auf den Ebenen der Topik-Reihen und Erzählstereotype auf. Ausführliche hermeneutische Darstellungen des Films (vgl. Wuss 1986, 73–110) haben bereits eine Vielzahl von Beobachtungen dafür erbracht, wie diese Erzählkomponenten zusammenwirken, um die von der Real-Handlung gestützte Aussage über Guidos Absage an eine künftige Produktivität zu relativieren oder sogar inhaltlich umzukehren.

Besonders augenfällig und typisch für mehrere verwandte Topik-Reihen sind Klein- und Kleinsthandlungen sowie Gesten der Figuren, mit denen viele Szenen oder längere Einstellungen des Films enden: Diese zeigen Guido und Menschen aus seiner Umgebung in heiterer, ja euphorischer Stimmung (17ff.). Die Protagonisten bewegen sich spielerisch-unernst, tänzerisch leicht, sodass der beschwingte Gestus der Szenenschlüsse wie eine ständige Aufforderung an den Rezipienten wirkt, die harten Konflikte besser aus fröhlicher Distanz zu sehen und das Leben mit seinen Widersprüchen als beherrschbar zu begreifen, als ein intellektuell durchschaubares und praktisch kontrollierbares Geschehen. Die Welt wird damit insofern als veränderbar erlebbar, als der Zuschauer immer wieder motorische Impulse erfährt und Affekten ausgesetzt wird, die eine Stimmung von Hilflosigkeit gegenüber den schwierigen Verhältnissen, welche auch eigene soziale Probleme tangieren, gar nicht erst aufkommen lassen.

Das gestische Material der Topiks findet im karnevalistischen Finale des Films noch eine ungewöhnliche Steigerung, was zugleich die Genre-Tendenz zur phantastischen Komödie unterstreicht. Die von Fellini angestrebte Genrerichtung nutzt ja Handlungsstereotype, die grundsätzlich eine solche positive Wendung zulassen, reicht doch ihre Tradition bis zum Deus ex machina der antiken Komödie zurück. Wie später noch ausführlicher beschrieben werden soll, sorgen die letztgenannten narrativen Basisstrukturen, die oft eher unterhalb der Bewusstheitsschwelle wirksam werden, im semantischen Konflikt für die Zurücknahme der aufscheinenden Katastrophe am Filmschluss. Das kognitive Beschreibungsmodell der narrativen Strukturen erlaubt zumindest eine solche Annahme und schafft auch einen theoretischen Ansatz, sie empirisch zu prüfen.

Die hier angeführten Filmbeispiele sollten dem Zweck dienen, die Grundtypen von Wechselwirkungen zwischen narrativen Strukturen etwas zu veranschaulichen. Eine Werkanalyse der Filme müsste die Beschreibung natürlich weit differenzierter und gründlicher vornehmen. Es wäre dort etwa nötig, die enormen graduellen Unterschiede darzustellen, die sich jeweils im Rahmen von semantischer Kooperation, Substitution und semantischem Konflikt im Strukturangebot der konkreten Filmerzählungen ergeben. Prinzipiell schafft der Modellansatz dazu die Möglichkeit, lässt sich mit seiner Hilfe doch ein breites Spektrum von Mischformen und Kombinationen zwischen unterschiedlichen Fabeltypen berücksichtigen. Das Beschreibungsverfahren, das hier bisher nur im Zuge einer synchronischen Betrachtung einzelner Arbeiten zur Anwendung kam, eignet sich auch für eine diachronische Untersuchung, etwa für eine Darstellung von Erzählweisen in ihren zeitlichen Veränderungen.

## 5.3 Veränderungen filmischer Erzählweisen

### 5.3.1 Dominanzverschiebung narrativer Basisstrukturen

Das Deskriptionsmodell lässt sich auch auf die Darstellung von zeitbedingten Veränderungen der Erzählweisen anwenden, indem es diese als *strukturelle Verschiebungen* zwischen den Basisstrukturen fasst. Auf diese Weise kann es auch historischen Veränderungen der filmischen Narration gerechter werden. Denn obschon die Entwicklung filmischer Erzählstrukturen nicht allein von internen Gesetzen der Formgestalt abhängt, sondern einem ganzen Komplex von kunstinternen und -externen Bedingungen folgt, werden doch wichtige Wandlungen objektivierbar.

Für die mediale Praxis ist ja oft von größtem Interesse, wenn sich die Entwürfe der Filmemacher plötzlich im Hinblick auf ihre Erzählstruktur von den früher erzeugten deutlich abheben. Etwa, indem sie nachdrücklich zu einer Episodenform tendieren und dabei Genres zu meiden trachten, wie dies etwa im italienischen Neorealismus nach dem Zweiten Weltkrieg sowie in vielen osteuropäischen Ländern geschah, die während der 1960er Jahre einen dokumentarischen Spielfilmstil anstrebten. Ein ähnlich auffälliger Wandel der Erzählstrukturen, der ganze nationale Produktionen erfasste und sogar internationalen Charakter gewann, ereignete sich am Ende der 1980er Jahre beim Übergang zur Postmoderne des Kinos, als überall Erzählstereotype dominierten und sich mit neuartigen Genrekombinationen verbanden. Auf einen derartigen Wandel im Rahmen der narrativen Strukturen müssen sich Filmemacher, Produktionsstätten und Verleih ebenso einstellen wie das potenzielle Publikum und die Kritik, denn er bedeutet stets einen Bruch mit bisherigen ästhetischen Erwartungen und gängigen künstlerischer Normen.

Erfahrungsgemäß ereignen sich derart radikale Umschwünge, die oft einen Stilwandel beinhalten, welcher die gesamte künstlerische Komposition des Films erfasst, nicht unvorbereitet. Sie haben vielmehr ihre Vorläufer, etwa Arbeiten, die mit der Erzählstruktur

experimentieren, indem sie neuartige Kombination der Basisstrukturen vornehmen. Im Schaffensprozess der Macher geschehen diese Abweichungen von den gängigen Normen kaum je mit dem erklärten Ziel, eine merkbare Differenzqualität auf der Ebene des Erzählens zu erzeugen, eher werden sie als Folgeerscheinungen origineller Inhalte der jeweiligen Geschichten empfunden, welche eben nur dank dieser Veränderungen voll zum Ausdruck gebracht werden können. Im Œuvre einzelner Filmemacher lassen sich mitunter solche Umbruchs-Phasen anhand von Neuerungen bei der Kombination narrativer Basisstrukturen feststellen, welche das Potenzial in sich tragen, innovative inhaltliche Botschaften besser vermittelbar zu machen. Kritiker und Historiographen des Kinos haben seit jeher entsprechende Differenzqualitäten mit Interesse beobachtet, und es gibt durchaus Versuche, sie theoretisch aufzuarbeiten.

So haben sich Vertreter der Formalen Schule zunächst um Verfahren zur Beschreibung literarischer Entwicklungsprozesse bemüht, die solche Veränderungen im literarischen Material berücksichtigten. Kunst, die mit ihrem Strukturangebot immer eine Differenzqualität gegenüber dem Bestehenden bieten muss, erscheint dabei als *evolutionierendes System,* worin sich nach Phasen zeitweiliger Stabilität innere und äußere Beziehungen zwischen den Elementen verändern, sodass es zu merkbaren strukturellen Verschiebungen kommt. Dies gilt für Gattungen und Genres ebenso wie für Erzählformen.

Tynjanow sprach in diesem Sinne davon, dass sich in der Geschichte der Literatur zeitweilig stabile literarische Reihen herausbilden. Diese können wir heute im Rahmen einer „Evolutions-Systemologie" (Markov 1986, 181) als eine Art stabiler Subsysteme verstehen. Die Funktion der Reihen drückt sich in Wechselwirkungen mit anderen Reihen, anderen Subsystemen aus. Und diese anderen Reihen weisen jeweils ihre Eigenentwicklungen auf, die zur Beständigkeit oder aber zur Wandlung einer bestimmten Formbeziehung beitragen können. „Der Hauptbegriff der literarischen Evolution ist die *Ablösung* der Systeme", schreibt Tynjanov (1982, 33; Hervorh. i. O.).[34]

Auf filmisches Erzählen bezogen mag das etwa heißen: Die Basisformen der Kausalkette und der Topik-Reihe können sich zeitweilig in ihren inhaltlichen Intentionen gegenseitig verstärken, was dann die Sujethaftigkeit, also jene Fabelstruktur stabilisiert, die das traditionelle Erzählkino bevorzugt. Die Topik-Reihe mit ihren Beobachtungen von Verhalten kann aber für die vom Autor favorisierte inhaltliche Tendenz auch derart wichtig werden, dass sie sich emanzipiert und die dramatischeren sujethaften Beziehungen in die Peripherie abdrängt. Um mit Tynjanov zu sprechen, beginnt die Topik-Reihe in einem solchen Fall sich zu automatisieren, schließlich selbst einen Kanon zu kreieren.

---

34 Tynjanov (1982, 18f.) erläutert: „So stoßen wir bei der Analyse der literarischen Evolution auf folgende Etappen: 1) ein dem automatisierten Konstruktionsprinzip entgegengesetztes Konstruktionsprinzip zeichnet sich dialektisch ab; 2) es wird angewendet – das Konstruktionsprinzip sucht die leichteste Anwendung; 3) es breitet sich auf die meisten Erscheinungen aus; 4) es automatisiert sich und ruft entgegengesetzte Konstruktionsprinzipien hervor."

### 5.3.2 Wandel von Erzählweisen bei Antonioni, Kaurismäki und Jarmusch

Am Œuvre des italienischen Regisseurs Michelangelo Antonioni lassen sich Übergänge solcher Art studieren, und zwar sogar nahezu gegenläufige. Legt man das Beschreibungsmodell an, um die Formtendenzen innerhalb des Erzählens in den wichtigsten Arbeiten zwischen 1950 und 1970 zu vergleichen, wird man feststellen, dass sich deren Erzählstrategie anfangs an die Dominanz der Kausalkette mit gewissen Genrebindungen hielt, um sich im Verlauf der 1950er Jahre immer stärker einer episodischen Struktur zuzuwenden, was dann mit Beginn der 1960er Jahre zu einer radikalen Dominanz der Topik-Reihen führte. Ab 1966 kam es dann zu einem abrupten Wechsel: Die Erzählstruktur der bekanntesten Werke setzte wieder auf die kausale Kette der Ereignisse und nutzte dabei sogar Erzählstereotype der Populärgenres.

Es wäre unsinnig zu glauben, der Autorregisseur hätte diese starken Verschiebungen innerhalb der Erzählweise vollzogen, um aufsehenerregende Differenzqualitäten filmischer Form zu kreieren. Um die eigentlichen Ursachen und komplexen Zusammenhänge narrativer Prozesse und ihrer Veränderungen zu erfassen, sind freilich umfassende Untersuchungen auf vielen Ebenen der künstlerischen Gestaltung nötig. Das angeführte Deskriptionsmodell, das sich auf Annahmen zu kognitiven Strukturen bezieht, kann aber dazu beitragen, innerhalb dieser Prozesse bestimmte Regelhaftigkeiten zu objektivieren, indem es deren empirischen Nachweis erleichtert. Im Folgenden soll das Raster des Modells an einige wichtige Arbeiten des Autorregisseurs angelegt werden.

In Antonionis Spielfilmdebüt CRONACA DI UN AMORE (CHRONIK EINER LIEBE, 1950) wird erzählt, wie sich zwei junge Leute, die früher einmal ein Liebespaar waren, wiedertreffen. Obwohl die Frau inzwischen mit einem älteren wohlhabenden Mann verheiratet ist, geht sie bald mit ihrem früheren Liebhaber wieder sexuelle Beziehungen ein, und schließlich planen beide, den Ehemann umzubringen. Zu dem Gattenmord kommt es jedoch nicht, weil der Ehemann bei einem Autounfall stirbt. Obwohl für das Paar damit der Weg für ein glückliches Zusammensein offen wäre, gehen die beiden aber sehr bald auseinander.

Das Thema des Gattenmords bildet ein zentrales Motiv vieler Filme. Übrigens auch jenes von Viscontis OSSESSIONE (BESESSENHEIT, 1943), der wenige Jahre zuvor in Italien gedreht wurde. In der Regel wird dieses Motiv auf eine Weise abgehandelt, dass der Zuschauer mit Interesse die kausale Ereigniskette verfolgt, die zu einem Verbrechen führt, und nicht selten nutzt das Sujet dabei Erzählstereotype des Kriminal- oder Detektivgenres. Antonionis Filmstory folgt zunächst dem tradierten Muster. Sie geht chronologisch vor, zeigt sorgsam die einzelnen Phasen des Verbrechens und deckt dabei die Motivationen der Hauptfiguren auf, sodass sich an ihr durchaus Regelhaftigkeiten des Kriminalfilms demonstrieren lassen. Bei genauerem Hinsehen erweist sich allerdings, dass sich die Regie nicht darauf beschränkt, das bekannte Erzählmuster elegant abzuarbeiten, sondern damit noch ein anderes Interesse verbindet, lenkt sie doch die Aufmerksamkeit des Publikums

weniger auf den Fortgang der kriminellen Handlung als auf das Grundverhalten der Hauptfiguren und deren Innenleben.

Im Unterschied zum Neorealismus, der vor allem das Verhältnis von Individuum und Gesellschaft in den Fokus gerückt habe, sei es für ihn, so Antonioni, wichtiger gewesen, „bei der Person selber zu verweilen, im Innern dieser Person, um zu sehen, was von alledem, das sich ereignet hatte – der Krieg, die Nachkriegszeit, all die Dinge, die noch weiterhin geschahen und die zu wichtig waren, um nicht ihre Spur auf den Personen, den Individuen zu hinterlassen –, was von alledem in den Personen selbst zurückgeblieben war." In CHRONIK EINER LIEBE habe er daher „den Zustand geistiger Dürre und auch eine bestimmte Art seelischer Kälte bei einigen Figuren des gehobenen Mailänder Bürgertums" analysiert, weil „in dieser inneren Leere ausreichend wichtiges Material vorhanden war, um es einer Prüfung zu unterziehen" (Antonioni 1964, 85).

Zu den äußeren Symptomen für die inneren geistig-moralischen Entwicklungen, die der Regisseur herauszuarbeiten suchte, gehörten vor allem relativ stabile, an vielen einzelnen Handlungen nachweisbare Verhaltensmuster der Protagonisten, vor allem solche, die zugleich bei mehreren Figuren erkennbar wurden und interpersonalen Charakter gewannen. In CHRONIK EINER LIEBE finden sich solche Verhaltensweisen unerwartet dort, wo das Verbrechen erdacht und im Detail vorbereitet wird, auch zur Bewertung kommt, wenn es sich dann erübrigt hat. Die beiden nett und zivilisiert wirkenden Beteiligten entschließen sich merkwürdigerweise ohne jegliche Skrupel zu einem Mord, sie planen diesen emotionslos, und als er sich plötzlich als unnötig erweist, stellt sich für sie absurderweise heraus, dass ihnen an dem gemeinsamen Leben, um dessen Willen die Untat unternommen werden sollte, eigentlich nichts liegt. In diesem Sinne ist die angekündigte Chronik einer Liebe eher die Chronik einer Unliebe, eines verhängnisvollen Zustands der Lieblosigkeit, des Nicht-lieben-Könnens. Der Regisseur hat für diese kritikwürdige innere Befindlichkeit vieler seiner Film-Figuren die Formel „Krankheit der Gefühle" (ibid.) gefunden.

Das Eindringen in das Innere der Personen wird hier nicht über eine Introspektion in Bewusstseinsinhalte, etwa Erinnerungen oder Träume versucht, sondern eher registrierend von außen, nämlich über eine genaue Beobachtung des Figurenverhaltens. Während sie etwa gemeinsam die Mordtat auf einer Brücke vorbereiten, bezichtigen sie einander, am Tode der Verlobten des Mannes vor vielen Jahren schuld zu sein, die bei einem offenbar fingierten Fahrstuhlunfall umkam. Es ging dem Regisseur darum, über eine Herausarbeitung widersprüchlicher äußerer Verhaltensmomente in das verzerrte Innenleben der Figuren vorzudringen. In den „Cahiers du cinéma" schrieb man von einem „cinéma du comportement et de l'intériorité", übersetzbar als „Film der Verhaltensweisen und des Innenlebens" (Leprohon 1964, 128). Anhand bestimmter Widersprüche und Diskrepanzen in den Verhaltensmustern sollte eine innere Spannung in der Psyche der Personen bloßgelegt werden.

Im Verlaufe der 1950er Jahre verlagerten sich die Konflikte von Antonionis Figuren immer stärker auf die inneren Widersprüche in ihrer Persönlichkeitsstruktur, und dies durchaus mit Konsequenzen für den Bau der Geschichten. Im Falle von LE AMICHE (DIE FREUNDINNEN, 1955), worin es um fragwürdige Haltungen einer Gruppe junger

Frauen aus der italienischen Mittelklasse geht, führt dies zu einer gewissen Auflösung des klassischen Sujets in relativ autonome Episoden, wobei die Geschichte allerdings noch mit einem deutlichen Schlusspunkt endet, dem Selbstmord einer Protagonistin.

Mit Anbruch der 1960er Jahre sorgte Antonioni für eine weitere Emanzipation sozial relevanter Verhaltensmuster, indem er sie in Topik-Reihen fasste, die sich dank der Abwesenheit einer starken Kausalkette von Ereignissen zur tragenden Basisstruktur der Erzählung entwickelten. Gemeint sind vor allem die Arbeiten L'AVVENTURA (1960), LA NOTTE (1961), L'ECLISSE (1962) und IL DESERTO ROSSO (1964), wegen ihrer narrativen und gestalterischen Analogien gelegentlich auch als „Tetralogie des Verhaltens" apostrophiert. Die dort dokumentierten und gleichsam ausgestellten Verhaltensmuster der zentralen Figuren bringen die vom Autorregisseur benannte „Krankheit der Gefühle" am radikalsten zum Ausdruck.

Das Verhaltenskino brachte nicht nur eine für den Spielfilm neuartige Bauform der undramatischen Erzählung ein, die mit einem Zugewinn an professionellen Erfahrungen auf vielen Gebieten der Darstellung wie Mise-en-scène, Schauspielerführung, Kamerahandlung und Montage verbunden war, sondern es führte seinerzeit auch in eine gewisse künstlerische Sackgasse. Dies zeigte sich vor allem darin, dass die Zuschauer Schwierigkeiten mit der offenen Erzählweise hatten. Das große Publikum hätte die originelle „Dramaturgie der Langeweile" lieber durch spannungsvolle Handlungsabläufe ersetzt gesehen; es favorisierte traditionelle Erzählformen, die kognitiv leichter zu erfassen waren und auch stärkere emotionale Erlebnisse versprachen.

In der zweiten Hälfte der 1960er Jahre gab Antonioni seine puristische Erzählstrategie auf, zur Verblüffung vieler seiner Bewunderer, die sich inzwischen auf die Anstrengungen bei der Rezeption der Verhaltensfilme eingestellt hatten. Mit BLOW UP (1966) fand er zu einer narrativen Struktur, die auf den ersten Blick wie ein Rückfall in das traditionelle Erzählkino anmutete. Wie anhand einer zentralen Sequenz (in 3) bereits erläutert, entdeckt ein Mode-Photograph beim Entwickeln seiner Aufnahmen, die er in einem Park gemacht hat, dass er offenbar Zeuge eines Mordfalles geworden ist, und er betätigt sich als Detektiv.

Die Vorgänge werden hier einem Handlungsstereotyp unterstellt, das aus dem Bereich der Trivial- oder Populärgenres stammt, nämlich aus dem Kriminal- oder Detektivfilm. Es erweist sich freilich, dass der Autorregisseur die früher initiierte Verhaltensbeschreibung seiner Figuren nicht aufgegeben hat, denn ein echter Kriminal- oder Detektivfilm kommt nicht zustande. Vielmehr geht es auch dort um die innere Befindlichkeit des Protagonisten. Der Photograph entdeckt nicht nur Indizien für einen Mord und die dazugehörige Leiche. Er erscheint vielmehr als leidenschaftlicher Wahrheitssucher, allerdings als ein solcher, der sich immer wieder von dem erklärten Ziel, das Geschehen im Park aufzudecken, ablenken lässt, bis er am Ende sogar an seiner eigenen Wahrnehmungsfähigkeit zweifelt und seine aufklärerischen Aktivitäten aufgibt. Erzählstereotype der Detektivgeschichte verbinden sich mit solchen der Parabel. Die Geschichte über den investigativen Photographen mutiert zu einer solchen über einen Wahrheitssucher, der sich, dem Zeitgeist folgend, von seinen ideellen Zielen nur allzu leicht abbringen lässt.

Das in sozialer Hinsicht für die 1960er und 1970er Jahre höchst relevante Thema, dass die Wahrheitssucher und potenziellen Weltverbesserer ihre ursprünglichen revolutionären Ziele auf merkwürdige Weise aus den Augen verlieren, beherrschte auch zwei wichtige Arbeiten Antonionis der Folgezeit, ZABRISKIE POINT (1969) und PROFESSIONE: REPORTER (1974). Von ihren Inhalten und Hauptfiguren wird später noch die Rede sein. Zur Erzählstruktur sei nur notiert, dass Antonioni sich nach wie vor darum bemühte, die widersprüchlichen Verhaltensweisen der Hauptfiguren anhand nuancierter, sich wiederholender Muster darzustellen, dies jedoch – in analoger Weise zu BLOW UP – zugleich unter Verwendung dramatischer Ereignisketten und genrebedingter Erzählstereotype, die sich an einschlägigen Populärgenres und der klassischen Parabel orientierten.

Um genauere Erklärungen dafür zu schaffen, aus welchen Gründen und mit welchen inhaltlichen und gestalterischen Konsequenzen sich die Erzählweisen der Filmgeschichten im künstlerischen Schaffen einzelner Szenaristen und Regisseure jeweils änderten, reicht eine Beschreibung der Dominanzverhältnisse der drei narrativen Basisstrukturen nicht aus. Der modellgestützte Strukturvergleich unterschiedlicher Werke erlaubt es aber, Umschichtungen innerhalb der narrativen Abläufe leichter auszumachen, Dominanz-Verschiebungen zwischen den Basisstrukturen zu markieren und so auch historische Entwicklungstendenzen zu erkennen, die die Bauformen des Erzählens und ihre Rezeption betreffen. Sowohl für die Analyse einzelner Werke als auch die synchronische und diachronische Untersuchung umfangreicher Gruppen von Arbeiten ist dies gewiss von Vorteil.

Die in den Arbeiten Antonionis feststellbaren „tektonischen Verschiebungen" innerhalb der Erzählstrukturen sind in ihrer Radikalität und zeitlichen Dichte sicher eine seltene Erscheinung. Dass es dem Autorregisseur gelang, in jeder Phase der durch jähe Umbrüche gekennzeichneten Entwicklung seinen unverwechselbaren Personalstil durchzuhalten und mit dem Umbruch der Erzählstrategie stets neue Varianten seines Verhaltenskinos anzubieten, erhöht die ästhetische Faszination dieses Phänomens und lässt es darum als Ausnahmefall erscheinen, der Sonderbedingungen für die Untersuchung schafft. Das vorgestellte Deskriptionsmodell dürfte sich indes auch im analytischen Umgang mit weniger konturierten Formen und sanfteren Dominanzverschiebungen der Erzählkonzepte bewähren, die im Kinorepertoire den Normalfall bilden.

Autorregisseure wie Aki Kaurismäki oder Jim Jarmusch mussten sich als Vertreter einer jüngeren Generation den „dokumentarischen Spielfilmstil" der 1960er Jahre bzw. die „Filme der Verhaltensweisen" jener Zeit nicht selbst in praktischer Auseinandersetzung aneignen, sondern konnten bereits auf deren Erzählformen blicken wie auf ein abgeschlossenes Kapitel der Kinogeschichte.

Der erzählerische Ansatz von Kaurismäkis Frühwerk basierte anfangs auf einer differenzierten Verhaltensbeobachtung der Figuren. In seiner „Trilogie der Verlierer", die die Filme VARJOJA PARATIISISSA (SCHATTEN IM PARADIES, 1986), ARIEL (1988) und TULITIKKUTEHTAAN TYTTÖ (DAS MÄDCHEN AUS DER STREICHHOLZFABRIK, 1990) umfasste, suchte er sich dem Verhalten seiner Protagonisten eher dokumentierend zu nähern. Wobei er beim Erzählen jedoch gelegentlich auch in eine Parodie des filmischen Dokumentarismus verfiel und in die Nähe von Genrekonventionen der Komödie geriet.

Im zeitlichen Wechsel zu diesen Arbeiten drehte er andere, die eine narrative Strategie verfolgten, welche von vorneherein durch genrebedingte Erzählstereotype geprägt war. Über sich selbst sagte er, er drehe zwei Sorten von Filmen, eine mehr realistische, wie sie in der Trilogie zum Ausdruck käme, und eine stilistisch entgegengesetzte, wie in LENINGRAD COWBOYS GO AMERICA (1989) und I HIRED A CONTRACT KILLER (VERTRAG MIT MEINEM KILLER, 1990) (vgl. Kaurismäki 1991, 88). Die letztgenannte Arbeit nimmt die früheren Motive und Figurenkonstellationen zwar auf, erzählt sie aber explizit in einem Genrefilm, der nahe der Komödie oder Parabel angesiedelt ist. Kaurismäki sagt, er habe sich dabei stilistisch an der britischen *Ealing comedy* orientiert (88f.), was den bewussten Rekurs der Erzählung auf bereits Vorgeformtes bedeutet.

Im Œuvre von Jarmusch ist ebenfalls eine deutliche Ausrichtung auf zwei Erzähltypen zu beobachten. Der eine wird durch dominante Topik-Reihen geprägt. Die meisten Arbeiten des Autorregisseurs folgen einer episodischen Bauform und variieren thematisch und strukturell ähnliche Vorgänge. An Beispielen aus dem Frühwerk wie STRANGER THAN PARADISE (1984) kam das Grundprinzip schon ausführlicher zur Darstellung. Es gibt dabei aber Variationen. Der genannte Film ist zwar episodisch angelegt, folgt jedoch dem gleichen Geschehen und nutzt die nämlichen Hauptfiguren, ähnlich wie DOWN BY LAW (1986), COFFEE AND CIGARETTES (2003) oder BROKEN FLOWERS (2005). Arbeiten wie MYSTERY TRAIN (1989) und NIGHT ON EARTH (1991) sind hingegen echte Episodenfilme, die aus autonomen Vorgängen mit wechselnder Personage bestehen. Einige wenige Filme wie DEAD MAN (1995), GHOST DOG (GHOST DOG – DER WEG DES SAMURAI, 1999) oder ONLY LOVERS LEFT ALIVE (2013) halten sich hingegen an Erzählstereotype aus der Genre-Welt, die sie im Zuge der Postmoderne zu Polygenres kombinieren.

Im letztgenannten Film kreuzen sich in der Erzählform zwei narrative Basisstrukturen auf fast mathematische Weise. Die Handlung folgt einem Mann auf einer langen Reise, die auf stoische Weise in Abschnitte gegliedert ist, in denen er nach konspirativen Regeln auf eine fremde Person trifft und von dieser eine geheime Nachricht übergeben bekommt, die seinen weiteren Weg bestimmt. Schließlich steht der Held in einer menschenleeren Gegend vor einem vielfach gesicherten Gebäude, in das er dann eindringt, um dessen mächtigen Inhaber zu töten. Die Episodenstruktur, die in den meisten anderen Arbeiten Jarmuschs den Zuschauer zu einer perzeptuellen Suche nach gemeinsamen Regelhaftigkeiten der Geschehnisse veranlasst, sorgt hier trotz der extremen Schematisierung der Vorgänge lange Zeit ebenfalls für eine rätselhafte Situation. Diese klärt sich indes am Ende, weil die Etappen der Reise sich als genau geplante Schritte einer konspirativen Handlung erweisen, die ihren Agenten, der Züge eines politischen Widerstandskämpfers trägt, sicher zum Ziel führt.

### 5.3.3 Veränderungen des Erzählens im Werk von Fassbinder und Wolf

Bisher wurden hier vor allem Filmwerke angeführt, die das Raster des vorgeschlagenen Deskriptionsmodells anhand krasser Veränderungen der Erzählweisen mühelos anwendbar machten. In der Medienpraxis hat ein derart rigoroser Wandel der Narration indes eher

Seltenheitswert. Realiter ereignen sich die Übergänge zwischen den Erzählformen meist fließend, oft über sehr geringfügige Verlagerungen der Akzente. Das Beschreibungsschema zeigt aber nicht zuletzt hier seinen analytischen Wert, erleichtert es doch, intuitiv erfolgte gestalterische Verschiebungen mit gewisser Zuverlässigkeit zu objektivieren.

So schafft es etwa ein Signalement für wichtige narrative Verschiebungen im Œuvre von *Rainer Werner Fassbinder*, in dem einerseits die Wiederkehr sozialer Verhaltensmuster der Figuren fokussiert wurden, andererseits jedoch Erzählstereotype des Genrekinos zur Anwendung kamen, die den Gleichlauf der Verhaltensprotokolle für den Zuschauer dynamisierten. Thomas Elsaesser (1994, 190) schreibt: „Fassbinders Konzept vom publikumsorientierten Film beruhte hauptsächlich auf dem Rückgriff auf das Genrekino und ging, wie bei Wenders, von einem relativ radikalen Überdenken von dessen Funktion für das Filmemachen aus. […] Wie bei Wenders bestand seine Strategie darin, die starke Geschichte, die sich aus der Aktionslogik ergebende Spannung zu umgehen, wie sie etwa für das Kriminalfilmgenre typisch ist, und sich stattdessen auf die Protagonisten einzulassen, als ob sie selbst die Zuschauer ihres eigenen Lebens wären". Diese von Elsaesser vornehmlich anhand des Figurenaufbaus erläuterte künstlerische Strategie Fassbinders lässt sich auch modellgestützt interpretieren.

Fassbinders Film LIEBE IST KÄLTER ALS DER TOD (1969) erzählt etwa eine Story aus dem Gangstermilieu unter Nutzung von Genre-Stereotypen. Zur Fabel: Der kleine Zuhälter Franz weigert sich, einem Verbrechersyndikat beizutreten. Das Syndikat, das seine homo-erotischen Neigungen kennt, setzt den Schönen Bruno auf ihn an, und Brunos Morde werden bald Franz angelastet. Als Bruno und Franz einen Banküberfall planen, verrät Johanna, die Freundin von Franz, das Unternehmen an die Polizei. Bei einer Schießerei, die sowohl vom Syndikat wie von der Polizei initiiert wird, kommt aber trotz aller Intrigen Bruno ums Leben, während Franz und Johanna fliehen können.

Fassbinder (1969, 20) erklärte die von ihm gesetzten Akzente mit den Worten: „Ich habe die Krimiszenen, die Totschlägerszenen, die drinnen sind, so konventionell als möglich gemacht, so dass sie einfach vorbeilaufen. Dadurch soll herauskommen, dass das Kriminelle eigentlich nicht in den Überfällen und Morden liegt, sondern darin, dass Leute so erzogen werden, dass sie solche Beziehungen zueinander haben, dass sie eben nicht fähig sind, sich ihrer Beziehungen klar zu werden." Hierin zeigt sich, dass der Autorregisseur das Genre-Motiv ähnlich wie später Tarkowski ganz bewusst als „taktische Ausgangssituation" (vgl. Motto zu 5) betrachtete. Er bekannte aber, dass ihm die melodramatischen Arbeiten von Douglas Sierk viel gegeben hätten (vgl. Jansen / Schütte 1995), auch Genre-Filme von Walsh und Huston. Godards melodramatisch ausgerichtetes VIVRE SA VIE (DIE GESCHICHTE DER NANA S., 1962) habe er sich sogar 27 Mal angesehen.

Es ging Fassbinder offenbar darum, mithilfe der Erzählmuster aus dem Bereich der Populärgenres ein sozial belangvolles Figurenverhalten besser darstellbar zu machen als dies die Topik-Reihen der Verhaltensweisen per se ermöglichten. Sein Film KATZELMACHER (1969) lässt erkennen, wie notwendig eine solche Strategie war. Auf den ersten Blick wirkt die Arbeit wie ein naturalistisches Drama, worin deutsche Kleinbürger einen Fremdarbeiter zusammenschlagen, damit er die Gegend verlässt. Aber die Geschichte er-

zählt keinen einmaligen unerhörten Fall, sondern das Massenhafte, Unsensationelle, das alltägliche Verhalten einer bestimmten Schicht, exemplifiziert an vier unterschiedlichen Paaren. Und am Ende belässt man den Fremden, den „Griechen aus Griechenland" trotz aller Abneigung sogar dort, wo er ist, weil eine der Frauen ihn als zahlungsfähigen Mieter braucht. Das Drama endet damit atypisch. Aber es erzeugt eine Spannung, die freilich anders ist als die dramatische Spannung sonst.

DER HÄNDLER DER VIER JAHRESZEITEN (1971) experimentiert mit dem Genre des Melodrams, indem es dessen Struktur aufnimmt, aber gleichsam gegen den Strich kämmt: Ein Mann, der aus Verzweiflung in die Fremdenlegion geriet, kommt heim, stößt dort wieder auf die gleiche Lieblosigkeit bei Mutter und Frau wie zuvor. Als er wegen eines Infarkts einen ehemaligen Legionskameraden als Gehilfen beim Obsthandel anheuern muss, bootet dieser ihn aus, sodass ihm nur bleibt, sich totzusaufen und dem anderen seinen Platz im Geschäft und im Bett zu überlassen. Auch hier wird Alltagsverhalten abgebildet, aber eben eingebunden in eine Pseudoerzählung, deren Schema man vorher kennt.

An der Schwelle der 1980er Jahre gelang es Fassbinder, über die Hinwendung zu Genreerzählungen große Publikumserfolge zu erreichen. Arbeiten wie DIE EHE DER MARIA BRAUN (1978); BERLIN ALEXANDERPLATZ (13-Teiler von 1980) und LILI MARLEN (1980) sind ja unübersehbar auf Erzählstereotypen mit Genrehintergrund fundiert. Echte Genre-Filme im Sinne der Populärkultur sind sie dennoch nicht, denn immer wieder gewinnen die Topik-Reihen der Verhaltensmuster an Präsenz und erzeugen einen artifiziellen Ton. Stilistisch entsprach dies einer bestimmten Richtung innerhalb des Neuen Deutschen Films, für die die Kritik damals die Formel von der „Neuen Künstlichkeit" fand.

Hier wurden diese Beispiele vor allem deshalb angeführt, um zu zeigen, dass das dreistufige Deskriptionsmodell es nicht nur gestattet, ausgesprochene Dominanzwerte bei der Nutzung narrativer Basisstrukturen zu berücksichtigen, sondern auch nuancierte Übergänge zwischen diesen systematisch zu erfassen. Es bietet sich daher als Heuristik und Interpretationshilfe selbst dort an, wo die Kunstgriffe der filmischen Erzählung kaum hinter einer glaubwürdigen realistischen Darstellung der Lebenswelt hervortreten, um die sich die Filmemacher der DDR vor allem bemühten. Etwa für eine vergleichende Untersuchung der Erzählstrukturen im Œuvre von *Konrad Wolf.* Obschon die Erzählstrategien des DEFA-Regisseurs und seines produktivsten Szenaristen Wolfgang Kohlhaase, die beide durchweg einem realistischen Stilkonzept verpflichtet sind, sich auf den ersten Blick im Laufe der Zeit kaum wesentlich änderten und über zwei Jahrzehnte hin ähnlichen Gestaltungskonventionen zu folgen scheinen, macht eine Beschreibung der Erzählstrukturen wichtiger Arbeiten erkennbar, dass die verwendeten narrativen Verfahren doch einem beträchtlichen Wandel unterlagen.

Der Film SONNENSUCHER (1958) hielt sich an ein Lebensmaterial, das dem rabiatesten sozialen Schmelztiegel der Nachkriegsjahre im Osten Deutschlands entstammte, der „Wismut- AG". Er entwarf eine Art Gruppenporträt aus der Arbeitswelt des sowjetisch-deutschen Uranbergbaus, das eine Reihe sehr unterschiedlicher menschlicher Einzelschicksale in prägnanten Episoden aufleuchten ließ. Die Szenaristen Karl Georg Egel und Paul Wiens steuerten dabei eine personale und thematische Zentrierung des Geschehens

an. Der tragfähigste dramatische Konfliktstoff ergab sich aus der Realsituation, dass die sowjetische Schachtleitung für die Uranförderung nicht nur schlechthin deutsche Arbeitskräfte benötigte, sondern hoch engagierte Leistungsträger, die im Bergwerk bis zur Selbstaufopferung mitzogen. Der aktuelle Zwang zur Produktionsleistung war dabei so stark, dass auf beiden Seiten die Vorbehalte gegenüber den ehemaligen Kriegsgegnern selbst dann ausgelöscht werden mussten, wenn es starke persönliche Vorbehalte und politische Verdachtsmomente gegenüber Vertretern der anderen Nation gab. Aus den Beobachtungen der menschlichen Verhaltensweisen auf beiden Seiten ergab sich so ein Konfliktfeld jener Übergangszeit, dem es an Schroffheit nicht mangelte. Die episodengebundene Erzählweise half bei einer Auffindung und Identifizierung der Probleme, indem sie bestimmte Widerspruchsmomente wiederholte. Die klassische dramatische Handlung wurde modifiziert, die Kausalkette der Ereignisse aufgebrochen. Die Erzählstruktur von SONNENSUCHER geriet damit stilistisch in die Nähe vieler anderer filmischer Gruppenporträts jener Jahre, auch solchen des Auslands.

In DER GETEILTE HIMMEL (1964), einer Adaption der Erzählung von Christa Wolf, geht es um eine Liebesgeschichte im Osten Deutschlands, die unglücklich endet, weil der Mann in den Westen zieht und das weit jüngere Mädchen, das andere Lebenserfahrungen gemacht hat als er, nicht bereit ist, ihm dorthin zu folgen. In Abweichung von früheren DEFA-Produktionen wird die in der DDR offiziell als strafbare Handlung verfolgte „Republikflucht" des Mannes im Film nicht diffamiert, sondern psychologisch aus dem Werdegang eines Intellektuellen erklärt, der mit den Mängeln und widersprüchlichen Verhältnissen der neuen sozialen Ordnung nicht klarkommt, besonders emotional nicht, sodass er immer wieder Enttäuschungen erlebt. In Anlehnung an die Darstellung von Christa Wolf wurde die Liebesgeschichte nicht in einer chronologischen Ereigniskette erzählt, die in die tragische Katastrophe führt, sondern aus der Sicht der jungen Frau, und zwar vom Ende her. In Rückblenden dargeboten und zerlegt in kleine Abschnitte, wurden deren Erlebnisse zudem noch durch eine Erzählerstimme reflektiert. Die dramatischen Vorgänge wurden auf diese Weise aufgebrochen und in ihrer Emotionalität zurückgenommen. International war dergleichen seinerzeit nichts Neues, hatte doch der Gestus der geistigen Reflexion mit Beginn der 1960er Jahre Eingang in die Arbeiten des europäischen Autorenkinos gefunden. Ein quasi-reales Leinwandgeschehen wurde etwa in den Filmen von Resnais zeitweilig durch eine Art von mentalem Geschehen untersetzt, d. h. durch Erinnerungen, Vorstellungsbilder, Träume und Phantasien, und mitunter gewannen die Vorstellungsaktivitäten die Wirkungsmächtigkeit realen Lebens. DER GETEILTE HIMMEL entwickelte eine rationalistisch-spröde Extremform dieser Tendenz, nicht unähnlich der mancher Kluge-Filme.

Ermutigt durch die differenzierten Lebensbeobachtungen des Cinéma vérité griffen während der 1960er Jahren besonders jüngere Filmemacher der damaligen sozialistischen Länder zu Darstellungs- und Erzählweisen eines dokumentarischen Spielfilmstils, der in dem Versuch bestand, den fiktionalen Film hinsichtlich seiner Gestaltungsverfahren und Rezeptionsweisen dem Dokumentarfilm anzunähern. Auch dies führte zu Kompositionsformen, die während des Erzählens die klassische dramatische Kausalkette zugunsten von

genauen Lebensbeobachtungen entlasteten. Obgleich sich Konrad Wolf damals gegenüber der dokumentarischen Stilrichtung reserviert verhielt, nutzte er doch ihr Grundverfahren, um mit ICH WAR NEUNZEHN (1968) einen Ausschnitt aus seiner eigenen Biographie zu erzählen, nämlich jene Phase, in welcher er am Kriegsende als Sohn deutscher Emigranten und Soldat der Roten Armee in sein Vaterland zurückkehrte. Der Blick des Zuschauers verbindet sich mit der Wahrnehmung der authentischen Aussage eines Zeitzeugen, dessen Bericht sich nahtlos mit echten Dokumentarfilmaufnahmen zusammenfügt. Angesichts des autobiographischen Pathos der Darstellung tritt die zentrale Konfliktsituation der Hauptfigur, welche in eine besiegte Heimat zurückkehrt, in der noch kein Gesinnungswandel der Menschen stattgefunden hat, in den Hintergrund; sie wird lediglich durch einzelne, in ihrer Tragweite begrenzte Episoden annonciert.

Der künstlerische Wert einer Komposition, die auf die genau beobachteten Einzelepisoden und deren prägnanten Verbund in der Topik-Reihe setzt, tritt in Wolfs DER NACKTE MANN AUF DEM SPORTPLATZ (1974) zutage, für den wiederum Kohlhaase das Szenarium schrieb. Der Film über den Bildhauer Kemmel erzählt von den Anstrengungen des Künstlers jener Jahre, die äußerlich von einem merkwürdigen Gleichlauf geprägt war, seinerzeit häufig mit den Worten Brechts als „Mühen der Ebenen" apostrophiert. Der Filmhandlung fehlt der Plot, das klassische Sujet mit seiner Kausalkette. Sie hat weder einen richtigen Anfang noch ein markantes Ende, auch keinen Höhepunkt, dennoch aber eine zwingende innere Struktur, indem sie in unablässiger Folge anhand unterschiedlicher Arbeiten Kemmels vorführt, welcher Art die Anstrengungen sind, die der Künstler unternimmt, um sein Werk und damit auch sich selbst in das Leben der Gesellschaft einzubringen. Über mindestens sieben solcher „Kunstfälle", die wie ein musikalisches Leitmotiv in bestimmten Variationen wiederkehren, kann der Zuschauer nach und nach jene Besonderheiten von Verhalten entdecken, die die persönliche und künstlerische Selbstbehauptung des Bildhauers ermöglichen. Nicht der einmalige genialische Kraftakt, die originelle temperamentvolle Aktion scheint dem Künstler hier von Nutzen, sondern eine Mischung von Zurückhaltung und Zähigkeit, das zu erreichen, was ihm wichtig ist, manchmal unter dem Beifall der Öffentlichkeit, manchmal unbemerkt von dieser, manchmal gegen offizielle Vorgaben. Erzähltechnisch brachte die konsequente Abfolge von sehr genau beobachteten Variationen eines bestimmten Verhaltensmusters den Film in die Nähe des *Cinéma du comportement*, das in jenen Jahren im internationalen Autorenfilm eine so fundamentale Rolle spielte. Die Arbeit, die auch als Präzedenzfall für ein offenes Kunstwerk im Kino der DDR anzusehen ist (vgl, Wuss 1986, 153ff), teilte mit Filmen dieser künstlerischen Machart freilich die Eigenheit, von einem breiten Publikum nicht angenommen zu werden.

Internationale Spitzenregisseure wie Antonioni, Resnais oder Tarkowski, die die Erfahrung machen mussten, dass solche Kompositionsformen eines sensibilisierten Zuschauers bedurften, den es erst heranzubilden galt, hatten, wie schon berichtet, auf diese schmerzhafte Problemlage mit einem rigorosen Wechsel der Erzählstrategie reagiert. Dies, indem sie zwar weiterhin ganz bestimmte Beobachtungen zum Verhalten der Figuren selektierten

und leitmotivisch zur Darstellung brachten, die Filmkompositionen aber zugleich durch eingängige Handlungsstereotype überformten, welche meist den Populärgenres entstammten.

Auch Wolfs und Kohhaases SOLO SUNNY (1980) lässt eine solche Tendenz erkennen. Einerseits werden dort Verhaltensweisen einer Schlagersängerin aus der Provinz wiederholt, die den Anspruch der Hauptfigur nach Selbstverwirklichung in einer Umwelt zum Ausdruck bringen, welche das Zustandekommen ihres individuellen Soloparts permanent verhindert; andrerseits bringt die Dramaturgie aber auch durchaus bewährte Erzählstereotype des Melodrams ins Spiel. Diese fungieren dann gleichsam als Verstärker der feinen Beobachtungen, machen sie erkennbarer, emotional wirksamer, und sie sind wohl auch ein Grund dafür, dass SOLO SUNNY über Jahre hin von einem großen Publikum gesehen und angenommen wurde.

Der deutliche Rekurs des Filmteams auf das Melodram geschah interessanterweise nahezu zeitgleich mit dem Triumph der Genreerzählung in den Arbeiten Fassbinders. Thomas Elsaesser und Michael Wedel ([2001] 2009, 50) haben auf diese stilistische Koinzidenz im Œuvre beider prominenter deutscher Regisseure aus Ost und West bereits hingewiesen, als sie auf die Notwendigkeit insistierten, eine integrale und internationale Geschichte des deutschen Films zu schaffen. Das vorgestellte Deskriptionsmodell dürfte es erleichtern, wichtige narrative Strukturen zu vergleichen. Es empfiehlt sich damit als ein Werkzeug der *Komparatistik,* und zwar generell.

Wie erst am Ende des Buches genauer ausgeführt werden kann, lassen sich Veränderungen der narrativen Struktur ebenso für die vergleichende Untersuchung von Filmstilen verwenden, deren ästhetische Wirkungseffekte weitgehend durch die Erzählstruktur mitbestimmt wird. Oft zeigen die historischen Verschiebungen der Erzählweisen ja deutlich an, welche neuen Spielräume sich für die übrigen Gestaltungsmittel der Filmkomposition ergeben, auch, welche künstlerischen Verfahren dort eher eine Einschränkung erfahren. Das Deskriptionsmodell wird so zum *Indikator für Stilwandel.*

## 5.4 Zusammenfassend über die Anwendung des Narrationsmodells in filmwissenschaftlichen und psychologischen Untersuchungen

Der hier skizzierte Ansatz einer kognitionspsychologischen Modellierung narrativer Strukturen des Films erweist sich sowohl für eine disziplinäre filmwissenschaftliche Untersuchung hermeneutischer Art als auch für die Etablierung empirischer filmpsychologischer Studien, die eine künftige transdisziplinäre Forschung einleiten könnten, als nützlich.

Als Deskriptionsmodell ist er generalisierbar, d. h. anwendungsfähig auf Erzählprozesse von Spielfilmen jeglicher Art (zudem, was hier nicht ausgeführt werden kann, modifizierbar für die Untersuchung des gesamten Angebots audiovisueller Medien, also ebenso für Dokumentarfilme oder animierte Werbeclips, die bei der Rezeption ja ihrerseits kognitive Strukturen nutzen).

Die vom PKS-Modell der Filmbeschreibung hergeleitete dreistufige Typologie erlaubt der traditionellen filmwissenschaftlichen Darstellung bei der Einschätzung filmischer Erzählweisen eine systematische Differenzierung. Zugleich befähigt sie diese zu einer größeren Trennschärfe bei der Beurteilung künstlerischer Phänomene. Denn ohne Zweifel macht es einen Unterschied, ob innerhalb des medienpraktischen Diskurses allein thematisch-inhaltsbezogene und gegebenenfalls genrebezogene Kriterien für die Klärung von Erzählproblemen herangezogen werden, oder aber, quer zu den klassischen Hierarchien, zusätzliche Annahmen über deutlich markierte psychologische Wirkmomente, welche mit weiterführenden Hypothesen verknüpft werden können, etwa zu Varianten semantischer Korrelation.

Die Typologie kognitiver Schemabildung zur Deskription von Erzählweisen trägt nicht nur zur Qualifizierung synchronischer Darstellungen einzelner Filme im Rahmen von Werkmodellen bei, sondern erleichtert auch den strukturellen Vergleich unterschiedlicher Erzählweisen und empfiehlt sich damit als Instrument der Komparatistik für eine diachronische Betrachtung langzeitiger künstlerischer Anstrengungen. So lassen sich anhand der Verschiebungen narrativer Techniken und Erzählstrategien Entwicklungen im Œuvre einzelner Filmemacher genauer erfassen, ebenso narrationsbedingte stilistische Veränderungen. Für filmhistoriographische Untersuchungen dürfte dergleichen von Wert sein.

Ein entscheidender Vorzug des Narrationsmodells besteht darin, dass es Wirkungshypothesen erlaubt, die im Rahmen empirischer psychologischer Studien überprüft werden können. Denn die Typologie narrativer Strukturen markiert ja unterschiedliche Wirkmomente, die zu spezifischen Zuschauerreaktionen führen, welche im psychologischen Experiment (verstanden im weitesten Sinne dieses Begriffs) nachweisbar sein dürften. Der Übergang zur empirischen transdisziplinären Untersuchung verlangt freilich noch eine Vielzahl von Studien, welche sich auf Wirkungshypothesen der ersten und zweiten Generation stützen. Gegenwärtig ist die filmwissenschaftliche Forschung erst dabei, Hypothesen der ersten Generation auszuwerten, also zu ermitteln, ob sich aufgrund der Werkmodelle überhaupt valide Aussagen zu psychophysiologischen Zuschauerreaktionen herstellen lassen.

Hierfür ergab sich ein entscheidender Fortschritt durch die frühen Untersuchungen von Monika Suckfüll (1997), die anhand von Jane Campions Film THE PIANO die ersten psychophysiologischen Nachweise für Rezeptionseffekte von plot points und Topik-Reihen erbringen konnte – dies namentlich auf der Basis von Herzfrequenzveränderungen, die seinerzeit als Folge kognitiver Aktivitäten gedeutet wurden. Die von Kritikern bis dahin gelegentlich behauptete semantische Funktion von Reihen ähnlicher Handlungs- bzw. Bildmotive, die das PKS-Modell als Topik-Reihen beschreibt, erfuhr durch die empirischen Untersuchungen nun erstmals eine Objektivierung. Zeitgenau mit den topikalisierten Reizangeboten im Film konnten physiologische Zuschauerreaktionen auf Wirkmomente nachgewiesen werden, die den Rezipienten selbst meist nicht bewusst geworden waren und kurz nach dem Filmerleben auch kaum in deren Erinnerung verblieben. Entdeckungen solcher Art stützen die Hoffnung der Medienwissenschaft, über empirische psychologische Untersuchungen zur Analyse jener unbewussten Wirkungen von Erzählstrukturen vorzudringen, die sich bisher einem Nachweis entzogen.

Spätere Untersuchungen von Monika Suckfüll (1998; 2000; 2001; 2004; 2007; 2008a; 2010; 2013; 2014; 2016a), die sich ebenfalls an das hier entwickelte Werkmodell anlehnten, dabei jedoch andere Filmbeispiele und zusätzliche psychophysiologische Daten einbezogen, haben gezeigt, dass sich die Aussagen zu nuancierten und oft unbewusst realisierten Kunstwirkungen des Films mithilfe empirischer Untersuchungen noch maßgeblich erweitern und präzisieren lassen.

Die Zeit scheint heran, um aufgrund der gewonnenen Erfahrungen mit ästhetisch-psychologischen Hypothesen der ersten Generation zu Laborstudien von solchen der zweiten Generation überzugehen. Die (in 5.2.2 unterbreiteten) modellgestützten Aussagen zur Korrelation narrativer Basisstrukturen mögen als Hinweise dienen, in welche Richtung Untersuchungen dieser Art unternommen werden könnten. Gemeint sind besonders die Annahmen zur Funktionsweise offener Erzählweisen, die sich auf die Kohärenz von filmischen Erzählungen beziehen, welche auf der Dominanz von Topik-Reihen beruhen und zu der Vermutung führen, dass diese die klassische Kausalkette bzw. das gängige Erzählstereotyp substituieren könnten. Eine andere Mutmaßung betrifft die Konstruktion narrativer Basisstrukturen, die zu einem semantischen Konflikt hinleitet, der bis zum Filmende – zumindest anscheinend – ungelöst bleibt. Beispiele für beide Typen von Korrelation narrativer Strukturen kommen in der Praxis immer wieder vor und sind im Rahmen einer naiven Hermeneutik schwerlich bewertbar. Empirische psychologische Studien könnten dieser Hilflosigkeit Einhalt gebieten.

Wie Robert Rabenalt (2020, 210–221) gezeigt hat, erweist sich die Anwendung des PKS-Modells übrigens auch dort als hilfreich, wo es um die musikdramaturgische Einschätzung der Interaktion zwischen Strukturen der medialen Erzählung und solchen der Filmmusik geht. Generell ist es im Rahmen der dramaturgischen und redaktionellen Praxis der AV-Medien von Wert, neben der Funktion konzeptualisierter Handlungen auch mögliche Wirkungen filmischer Topiks und Erzählstereotype besser beurteilen zu können. So dürften etwa Hinweise auf die spezifische Rolle von Topik-Reihen nützlich sein, um die Akzeptanz offener Erzählweisen im Repertoire der Film- und Fernsehstudios zu erleichtern, werden gegenwärtig doch literarische Entwürfe solcher Art häufig schon deshalb abgelehnt, weil sachliche Argumente über das besondere Wirkungspotenzial einschlägiger Erzähltechniken fehlen. Die Auskünfte der Theorie über die kognitive Dimension solcher künstlerischer Verfahren jenseits des Mainstreams sollten freilich noch um jene ergänzt werden, die den Aspekten von Emotionen und Vorstellung gelten.

# Konflikt und Problemlösung

# 6

„Der Film zeigt uns einen bedeutsamen Konflikt menschlichen Handelns in bewegten Bildern, die, befreit von den physischen Formen des Raumes, der Zeit und der Kausalität, an das freie Spiel unseres seelischen Erlebens angepasst sind und durch die vollendete Einheit von Handlung und bildhafter Erscheinung eine vollkommene Isolierung von der praktischen Welt erreichen."
Hugo Münsterberg, Psychologe, 1916*

„Im Gebiet der Kunst verkörpert sich dieses dialektische Prinzip der Dynamik im KONFLIKT als dem wesentlichen Grundprinzip des Bestehens eines jeden Kunstwerks und jeder Kunstgattung. DENN KUNST IST IMMER KONFLIKT:
1. ihrer sozialen Mission nach,
2. ihrem Wesen nach,
3. ihrer Methodik nach."

Sergej M. Eisenstein, Filmregisseur, 1929**

## 6.1 Zur Bestimmung und geistigen Tradition des Konfliktbegriffs

Zu den zentralen Kategorien der Filmwissenschaft gehört der Begriff des Konflikts. Der Terminus leitet sich vom lateinischen „conflictus" ab, übersetzbar als Zusammenstoß oder Widerstreit. Als Synonyme für „Konflikt" finden sich im Sprachgebrauch Wortbildungen wie „Widerspruch", „Gegensatz", „Kollision", die teilweise auch als philosophische Fachbegriffe zur Verwendung kommen.

Die Filmwissenschaft in Deutschland konnte den Konfliktbegriff aus den ästhetischen und literaturwissenschaftlichen Diskursen zum Theater übernehmen, wo er sich vor allem auf die Widersprüche im Handeln der Figuren bezieht. Laut Hegels „Ästhetik" ([1838]1965, II, 521) äußert sich dramatisches Handeln auf der Bühne vornehmlich in einem Interessengegensatz der Figuren, bei dem es zu „wechselseitigen Konflikten und

© Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2020
P. Wuss, *Künstlerische Verfahren des Films aus psychologischer Sicht*, Film, Fernsehen, Medienkultur, https://doi.org/10.1007/978-3-658-32052-2_6

deren Verwirklichung kommt. Die dramatische Handlung beruht deshalb wesentlich auf einem kollidierenden Handeln […]." Generell fiel es der Filmbranche hierzulande nicht schwer, ihre ersten dramaturgischen Erfahrungen auf den Konfliktbegriff zu beziehen (vgl. Richter 1920). Auch in dem Buch „Der Film. Seine Mittel – seine Ziele" ([1919] 1920) des dänischen Regisseurs Urban Gad, das bald auf Deutsch erschien, wird mit Recht die Bedeutsamkeit unterstrichen, die den dramatischen Konflikten bei der Themenwahl für das neue Medium zukommt: „Ein Stoff, dessen Handlung aus einer äußeren bildmäßigen Reihe von Ereignissen besteht, die sich wie fertige Episoden formen, wird sich darum am besten zum Film eignen; er muss Konflikte enthalten, die leicht sichtbare Form annehmen können, zwischen Gegnern, die am besten bereits in der äußeren Erscheinung als Gegensätze charakterisiert sind – […] und die Konflikte dürfen sich nicht um abstrakte Begriffe scharen, sondern müssen sich mit handgreiflichen, sichtbaren Dingen beschäftigen […]" (Gad 1920, 13).

Bereits in den 1920er Jahren nahm der Konfliktbegriff des Films im Sprachgebrauch aber vielfach eine Bedeutung an, die über die Figurenbeziehung im Rahmen des dramatischen Handelns beträchtlich hinausging, insofern als an verschiedensten filmischen Strukturen und deren Rezeptionsweisen gegensätzliche Tendenzen entdeckt und für relevant befunden wurden, welche sich ebenfalls als konflikthafte Momente interpretieren ließen. Dies trug allerdings auch dazu bei, den Umgang mit dem Konfliktbegriff zu erschweren. Um zwischen dem eng und weit gefassten Begriff produktive Vermittlungen herzustellen, sind bis heute theoretische Anstrengungen nötig.

Im Folgenden geht es zunächst um die Konflikte aus dem Bereich der Dramaturgie, also jene, die eng mit den Problemen des Erzählens und der Figurengestaltung verknüpft sind. Im Hinblick auf die filmische Narration, die hier bisher vor allem unter strukturellem Aspekt behandelt wurde, steht der Konfliktbegriff für die Dynamik des Geschehens, für die Organisation der inneren und äußeren Bewegung der dargebotenen Ereignisse. Indem der Konflikt sich an gegensätzliche Handlungsintentionen der Figuren hält, lässt er deren Profile und Interessen im Rahmen einer Auseinandersetzung deutlicher hervortreten. Zugleich macht er erklärbar, warum und wie sich eine Filmhandlung entwickelt, eben aufgrund von kollidierendem Handeln zwischen gegensätzlichen Kräften, die in ihrer Widersprüchlichkeit die Ereignisse vorantreiben und so für die Dynamik des Geschehens sorgen.

Seinen philosophischen Hintergrund bezieht der dramaturgische Konfliktbegriff aus der Dialektik und deren Verständnis vom Widerspruch sowie der durch ihn erzeugten Bewegung. Das Konzept des dialektischen Widerspruchs hat bekanntlich eine lange Tradition. Schon bei Heraklit heißt es, „alles Geschehen erfolge infolge eines Gegensatzes" (Herakleitos von Ephesos in: Capelle 1958, 133) und „Kampf ist der Vater von allem" (135), was zu der populären Formel vom „Kampf als Vater aller Dinge" führte. Nach Hegel, in dessen „Logik" die Theorie des Widerspruchs eine umfassende begriffliche Ausbildung erfuhr, sind „alle Dinge […] an sich selbst widersprechend". Der Widerspruch sei „das Prinzip aller Selbstbewegung", „die Wurzel aller Bewegung und Lebendigkeit; nur insofern

etwas in sich selbst einen Widerspruch hat, bewegt es sich und hat Trieb und Tätigkeit" (Hegel, Logik, II, 1951, 58f.).

Der Marxismus hat versucht, die Lehre vom dialektischen Widerspruch als der Quelle der Bewegung und Entwicklung der Materie massiv auf die sozialen Prozesse anzuwenden, indem er diese entsprechend beschrieb und den politischen Umgang mit ihnen interpretierte. Seine Überlegungen, die sich häufig auf Formulierungen von Hegel beriefen, haben das Denken vieler Avantgarde-Künstler beeinflusst, was u. a. an den ästhetischen Konzepten von Eisenstein, Brecht oder Godard ablesbar ist.

In Eisensteins Aufsatz „Dramaturgie der Film-Form" ([1929] 1975, III, 201) (vgl. Motti zu 6) finden sich im Anschluss an Ideen aus Friedrich Engels' „Dialektik der Natur" emphatisch formulierte Passagen, welche das Konfliktprinzip auf sehr umfassende Weise für die Kunstanalyse anzuwenden suchen. Dass Widersprüche innerhalb des Lebensausschnitts, dem sich ein Theaterstück oder ein Film zuwendet, die Handlung vorantreiben, macht sie zweifellos zu einem günstigen Ausgangspunkt für jeden analytischen Umgang mit solchen Darstellungen. Auch Brecht forderte für die Analyse von Stücken sowie deren Regiekonzepte eine Strategie, die die Widerspruchsmomente herausarbeitet. „Indem wir die Krisen und Konflikte herausarbeiten, folgen wir dem dialektischen Denken […]. Der Dialektiker arbeitet bei allen Erscheinungen und Prozessen das Widerspruchsvolle heraus, er denkt kritisch, das heißt, er bringt in seinem Denken die Erscheinung in ihre Krise, um sie fassen zu können" (Brecht [1953] 1964, VII, 113).

Generell bietet eine Fokussierung von Gegensätzen und Widersprüchen im menschlichen Handeln einen produktiven methodischen Ansatz, um bei der Darstellung von Figuren und deren Aktivitäten zu einer rationalen Sichtweise zu finden, geht es doch bei der Herausarbeitung von Konfliktmomenten um sehr elementare Erscheinungen, die meist gleichermaßen signifikant wie inhaltlich relevant sind. Erfahrungsgemäß helfen Konfliktbeschreibungen darum dabei, im Analyseprozess das Thema einer Filmgeschichte zu präzisieren und sich so deren Inhalt zu nähern.

Wenn sich nichtsdestoweniger zeigt, dass der Terminus „Konflikt" in der deutschsprachigen Fachliteratur zum Theater und Film immer seltener zur Anwendung kommt, was in eklatantem Missverhältnis zu seinem hohen analytischen Potenzial steht, dann hat dies sicher mehrere Ursachen. Ein Grund dafür dürfte im raschen Niedergang der kommunistischen Bewegung liegen, der zweifellos dazu beigetragen hat, dass dem ästhetisch-dramaturgischen Begriff das stützende Paradigma der marxistischen Lehre vom dialektischen Widerspruch abrupt entzogen wurde. Wobei man ergänzen muss, dass die Kulturpolitik des realen Sozialismus den Begriff lange zuvor selbst in Misskredit gebracht hat, weil sie ihn zwar als Postulat demonstrativ vor sich hertrug, für die eigene Kunstdiskussion aber kaum heranzog.

Eine andere Ursache für das Schwinden des Konfliktbegriffs dürfte in seiner Verdrängung durch den des *„plot"* liegen, was mit der Amerikanisierung der europäischen Kultur zusammenhängt. Die Begriffsinhalte dessen, was die deutsche Dramaturgie als „dramatischen Konflikt" bezeichnet, und des anglo-amerikanischen „plot" überschneiden sich, allerdings in einem Verhältnis, das unterschiedlich definiert wird. Im „Dictionary of

Literary Terms" von Harry Shaw (1972, 289) heißt es: „Conflict: The oppositions of persons or forces upon which the action depends in drama and fiction is called conflict. Dramatic conflict is the struggle which grows out of the interplay of opposing forces (ideas, interests, wills) in a plot; conflict may be termed the material from which a plot is constructed". Für den Begriffsinhalt des englischen „plot" spielt der zentrale Konflikt eine wesentliche Rolle; er bildet eine Konstituente der dramatischen Erzählung und wird von dieser gleichsam integriert, weshalb der Begriff des „conflict" vielen Analytikern auch als verzichtbar und durch „plot" ersetzbar scheint, ungeachtet der Unterschiede zwischen beiden Begriffen.

Ein wichtiger Beweggrund für die aktuelle Abwertung des Konfliktbegriffs hängt vermutlich auch mit dem wissenschaftlichen Unvermögen zusammen, sich den oft starken und nachhaltigen Erlebensprozessen, die essenziell mit dem Auftreten von Konflikten im Film verbunden sind, analytisch zu nähern. Auch wenn viele Filmleute sich intuitiv auf kollidierendes Handeln der Figuren beziehen, tun sie dies in der Regel, ohne dabei die Ebene der dargebotenen Ereignisse zu verlassen. Um jedoch ein Verständnis filmischer Konflikte zu gewinnen, das deren Funktion innerhalb des psychischen Erlebens gerecht zu werden vermag, ist es unabdingbar, sich systematisch dem Rezeptionsprozess des Zuschauers zuzuwenden.

Um sich diesem Wirkungspotenzial in den Bereichen von Kognition, Emotion und Imagination zu nähern, braucht es nicht nur operationalisierbare Annahmen zur Funktionsweise der dargestellten Konfliktmomente im Rahmen der Informationsverarbeitung des Zuschauers, sondern auch gegenüber dem filmischen Reizangebot müssen manche tradierte Sichtweisen revidiert werden. Im Folgenden wird darum vorgeschlagen, im analytischen Instrumentarium der Filmwissenschaft den vertrauten Begriff des „zentralen" bzw. „dramatischen Konflikts" durch den des „*Konfliktfeldes*" zu ersetzen.

## 6.2 Das Konfliktfeld

Die Konfliktmomente der Kunst scheinen ihren Ausgangspunkt oder Anlass in den realen Widersprüchen der menschlichen Lebenswelt zu haben, die sich innerhalb der filmischen Geschehnisse und Geschichten als ein breites Feld von Gegensätzen zeigen, welche dort zu steten Veränderungen führen. Diese Veränderungen betreffen die jeweilige Situation der Figuren, deren Beziehungen untereinander und ebenso die Verlaufsformen und Tendenzen der Ereignisse, was die Konflikte zur Quelle der Entwicklung werden lässt.

Wie bisherige Erfahrungen zeigten, ist es darum sinnvoll, die filmischen Repräsentationen der lebensweltlichen Widersprüche auch zum Ausgangspunkt der Werkanalyse zu machen. Die klassische Dramaturgie hat sich indes vor allem für jene Gegensätze interessiert, deren Wirkungen sie auf offenkundige Weise bestimmten. Sie betrachtete das damit verbundene Konfliktgeschehen als *zentralen* bzw. *dramatischen Konflikt* und bemühte sich darum, von dort her hierarchische Beziehungen zu weniger wirksamen Gegensätzen abzuleiten. Dies in gleichsam pyramidaler Ordnung, in welcher die untergeordneten Konfliktmomente

den übergeordneten inhaltlich zuarbeiten. Der hermeneutischen Analyse, welcher es um die Herausarbeitung eines geistigen Substrats geht, kam eine solche Beschreibung und Bewertung der Handlungen entgegen, und dies ist bis heute der Fall. In der Tat führen sehr markante und handlungsübergreifende Gegensätze dazu, dass sich mit den gegenläufigen Handlungsinteressen nicht nur die Figuren profilieren, sondern auch die möglichen Handlungstendenzen für den Zuschauer klären, was wiederum zum besseren Verständnis des ideellen Anliegens eines Films beiträgt.

Für die künstlerische Praxis und die Analyse ihrer Produkte zeigt sich freilich dort ein Problem, wo die konkreten Vorgänge einer Filmgeschichte eine solche pyramidale Anordnung der Konfliktmomente vermissen lassen, etwa, weil die Realität sie nicht in dieser Weise vorproduziert hat. Oder aber, weil die Verwendung einer längst durch Habituation ermüdeten kanonischen Form es erschwert, bestimmte Beobachtungen der Lebenswelt zum Ausdruck zu bringen, die mit Recht von den Autoren als besonders erzählenswert befunden werden. Die Reduktion des Konfliktverständnisses auf sehr markante gegenläufige Beziehungen zentraler Art führt dazu, dass man sich allein für sie interessiert und alle anderen Konfliktmomente von geringerem funktionalen Gewicht, darunter solche, die sich auf einer niedrigeren Abstraktionshöhe bemerkbar machen, vernachlässigt oder gar ignoriert.

Eine verwandte Problemlage wurde ja schon im Hinblick auf narrative Strukturen bemerkt. Sie lässt sich auf analoge methodische Probleme bei der Beschreibung filmischer Strukturen zurückführen. Das filmische Reizangebot wird in beiden Fällen nur dort einer analytischen Betrachtung zugänglich, wo es der Zuschauer bewusst aufnehmen kann, d. h. wo es die Verarbeitungsphase der Konzeptualisierung erreicht hat. Die konzeptualisierten Ereignisketten, die manche Erzählweisen prägen, eignen sich zwar dazu, aufgrund der leicht rezipierbaren monokausalen Beziehungen beim Zuschauer den Eindruck von Kohärenz der Geschichten zu erzeugen, erschweren aber häufig die Aufnahme von Information, die sich aus komplizierteren Wechselbeziehungen zwischen unterschiedlichen widersprüchlichen Erscheinungen ergibt, welche der Film darüber hinaus zu zeigen vermag. Der Begriff des zentralen dramatischen Konflikts trägt mithin ein Selektionsprinzip in die Analyse, das eine Reihe von gestalterischen Momenten in die Peripherie drängt oder außen vor lässt.

Es scheint daher sinnvoll, bei der Beschreibung von filmischen Vorgängen, in denen unterschiedlichste gegensätzliche Tendenzen miteinander interagieren und dabei zur Quelle von Bewegung, Veränderung, Entwicklung werden, ein Verständnis von Kausalität zu praktizieren, das weiter gefasst ist und im Sinne neuerer philosophischer Theorien von einem *„causal field"* (Mackie 1980, 35) ausgeht. Für die dramaturgische Filmanalyse legitimiert ein solches Kausalverständnis den Begriff von *Konfliktfeld*. Wie sich der monokausale Zusammenhang nur als Spezialfall innerhalb eines kausalen Feldes ergibt, das als Netzwerk abgebildet werden kann, ist der zentrale dramatische Konflikt, der mit seiner Kausalkette die klassische Dramaturgie bestimmt, dann ebenfalls nur als ein Spezialfall anzusehen, welcher in einem Umfeld anderer Konfliktmomente eingebettet ist.

In einem Konfliktfeld erscheinen die einzelnen unterschiedlichen Konfliktmomente zunächst generell als gleichberechtigte Wirkungsfaktoren. Die genauere Analyse mag klären,

welche Unterschiede sich zwischen ihren Funktionsweisen ergeben. Dass sich dabei unter den Konfliktmomenten Dominanzverhältnisse herstellen, die zur Bildung von Hierarchien führen, dürfte – wie bei den Erscheinungen der Lebenswelt generell – als Normalfall gelten. Aufgabe der Analyse wäre also die genauere Klärung solcher Beziehungen. Dazu sollten die vorhandenen Konfliktmomente möglichst umfassend in Augenschein genommen werden, weil sie ein aktives Konfliktfeld bilden, das in seiner Gesamtheit auf die mentalen Prozesse des Zuschauers einwirkt.

Das Konfliktfeld umfasst viele Lebenserscheinungen, die zwar merkbar durch das filmische Bild repräsentiert werden, im Rahmen einer narrativen Struktur aber kaum in Erscheinung treten. Bis in die 1950er Jahre wurden diese Wirkmomente häufig unter der Fragestellung diskutiert, ob der Film mehr zur dramatischen oder eher zur epischen Darstellung neige. Von Ernst Iros ([1938] 1957) wurde z. B. die Ansicht vertreten, dass sich der Film dank seiner bildlichen Darstellung von Beziehungen, die sich bei der Interpretation nicht dem zentralen dramatischen Konflikt unterwerfen, auch in seiner Konfliktgestaltung gegenüber dem Bühnenstück stark unterscheide.[35] Die von mir vertretene Auffassung vom Konfliktfeld mag dazu beitragen, dass die widersprüchlichen Reizmomente auf der Stufe der bildlichen Darbietung eine dramaturgische Aufwertung erfahren, indem sie etwa als narrative Topiks begriffen werden können.

Um das Konfliktfeld eines Films in seiner Variationsbreite und Vielfalt differenzierter zu beschreiben, stehen unterschiedliche Verfahren zur Verfügung, darunter herkömmliche, für die es keine psychologischen Modelle braucht. Wenn im Folgenden zunächst einige wichtige davon benannt werden sollen, dann geschieht dies mit dem Anspruch, auf diese Weise Merkmale der filmischen Gestaltung zu erfassen, aus denen sich auch psychologische Beobachtungsgrößen ableiten lassen. Es handelt sich dabei um Aspekte, die jeweils

35 In „Wesen und Dramaturgie des Films" (1938) arbeitet Iros die Unterschiede der Konfliktgestaltung für Bühne und Film heraus. Die Spezifik des Films von der „primären Position des Bildes" (1957, 105) herleitend, folgert er, dass „die Gestaltung des Dramatischen im Film […] sich der epischen Gestaltung, sie modifizierend, ein- und unterzuordnen" (1957, 89) habe. Was er als epische Gestaltung bezeichnet, schließt dabei auch jene Reizangebote jenseits der Konzeptualisierung ein, die sich nicht den klassischen Kriterien des „dramatischen Konflikts" unterwerfen, im Rahmen des filmischen Bildes aber eine Rolle spielen. Über diese Modifikation heißt es: „Der Konflikt im Film beruht auf der Antithetik in weitestem Sinne, der des Dramas überwiegend auf einer solchen des menschlichen Gerichtetseins. […] Von dem sich im Strom des Geschehens entfaltenden Konflikt im Film werden die menschlichen Partner klar und eindeutig, aber zunächst nur in allgemeiner Beziehung zu ihrer Umwelt erfasst, mit fortgerissen und gewandelt. In ständiger Wechselwirkung damit nehmen sie selbst zugleich Einfluss auf den Konfliktverlauf. Die Menschen im filmischen Konflikt sind wie Kiesel, die von den Strudeln des dahinfließenden Stroms getragen und geformt werden und selbst immer wieder zu Wirbeln und Stauungen Anlass geben. Der Konflikt im Film lässt also den Menschen nicht nur aktiv sein, sondern auch passiv werden, wird vom Menschen, oft nur teilweise, gestaltet und gestaltet den Menschen; im Konflikt des Dramas sind die Menschen immer aktiv. Der Mensch im Film ist Subjekt und zugleich auch Objekt des Konflikts, im Drama fast ausschließlich Subjekt" (Iros, [1938] 1957, 92).

ein Spektrum erfassen, das zwischen zwei empirisch klar unterscheidbaren Merkmalen angelegt ist und jeweils Variationsmöglichkeiten absteckt im Hinblick auf

(1) Personenbezogenheit: interpersoneller vs. intrapersoneller Konflikt;
(2) Handlungsoption: offene vs. eingeschränkte Handlungsmöglichkeit;
(3) Wirkungsmächtigkeit: Haupt- vs. Nebenkonflikt;
(4) Lösbarkeit: lösbare vs. unlösbare Problemsituation.

Im Folgenden seien diese Aspekte anhand eines Filmbeispiels erläutert.

## 6.3 Die Variationsbreite filmischer Konfliktmomente (in HIGH NOON)

Das Konfliktfeld von Fred Zinnemanns HIGH NOON (ZWÖLF UHR MITTAGS, 1952) umfasst ein umfangreiches Angebot von gegenläufigen Handlungsinteressen der Figuren, die auch zu starken Kollisionen führen. Dies lässt den Film als geeignet erscheinen, um die unterschiedlichen Aspekte zu studieren, unter denen das Konfliktverhalten der Figuren beschrieben und verglichen werden kann.

Erzählt wird die Geschichte des amerikanischen Marshal Will Kane, der viele Jahre in der Kleinstadt Hadleyville für Recht und Ordnung sorgte, sich aber am Tag seiner Hochzeit – als er den Dienst quittiert hat und zusammen mit seiner jungen Frau Amy die Gegend verlassen will – mit der Nachricht konfrontiert sieht, dass ein Schwerverbrecher namens Frank Miller, der einst die Stadt in Schrecken versetzt hat, soeben aus der Haft entlassen wurde. Mit dem Mittagszug soll Miller an der Bahnstation des Ortes eintreffen, wo seine Banditen bereits auf ihn warten. Obwohl Amy dagegen ist, kehrt Kane in sein Amt zurück, um den Kampf gegen die Kriminellen aufzunehmen, von denen zu erwarten ist, dass sie ansonsten die Stadt wie früher terrorisieren werden. In dem Glauben, dass die Einwohner des Ortes ihn dabei unterstützen werden, sucht er sie zusammenzutrommeln. Doch er muss feststellen, dass sie nicht willens sind, sich bei der Auseinandersetzung persönlich zu engagieren und sogar wünschen, er selbst möge Hadleyville besser verlassen. Dennoch ist Kane zum Handeln bereit. Allein gelassen von allen, selbst von seiner Frau Amy, die sich anschickt abzureisen, stellt er sich dem Kampf.

Das Geflecht von Handlungen und Figurenbeziehungen, mit denen der Zuschauer dabei konfrontiert wird, erschließt sich ihm vor allem über jene Momente, in denen sich die konflikthaften Tendenzen zuspitzen. Diese lassen sich, wie gesagt, unter verschiedenen Aspekten betrachten.

### 6.3.1 Personenbezogenheit: interpersoneller vs. intrapersoneller Konflikt

Im Hinblick auf die Einbindung der Figuren in das widersprüchliche Geschehen lassen sich Konflikte im Film danach unterscheiden, ob sie auf einem Interessengegensatz zwischen Kräften beruhen, die von zwei unterschiedlichen natürlichen Entitäten ausgehen, d. h. auf äußeren Gegensätzen beruhen, wie sie im realen Leben etwa zwischen zwei Personen, ganzen Menschengruppen bzw. zwischen Individuum und Umgebung bestehen, also personen-extern bzw. *interpersonell* (interindividuell) angelegt sind. Oder aber, ob sie sich im Innenleben, in der Psyche eines einzelnen Individuums abspielen, das als Persönlichkeit selbst eine natürliche Entität bildet, jedoch ein Ensemble aus inneren Gegensätzen darstellt, welches verschiedene Strebungen, Tendenzen, Intentionen vereint, die zu personen-internen bzw. *intrapersonellen* (intraindividuellen) Konflikten führen können.

Das Konfliktfeld von HIGH NOON umfasst Gegensätze, die sich beiden Grundtypen zuordnen lassen. Der Konflikt zwischen Kane und der Miller-Bande ist *interpersoneller* Art. Er ist dominant und handlungsübergreifend im Sinne klassischer dramatischer Konflikte angelegt. Im Verlauf der Geschichte wächst seine Bedrohlichkeit für den von Gary Cooper gespielten Marshal, als dieser erleben muss, dass die Menschen aus seinem Umfeld nicht bereit sind, ihn im Kampf gegen die Verbrecher zu unterstützen. Kane hatte sich zuvor immer als Interessenvertreter der Bürger verstanden, und dies zu Recht, weil durch seine Arbeit als Sheriff in das bis dahin von Kriminellen heimgesuchte Leben der Stadt Ruhe und Ordnung eingekehrt war. Nun stellt sich heraus, dass die Bürger ihm unter Vorgabe unterschiedlichster Argumente ihre Unterstützung versagen und es am liebsten sehen würden, dass er, der Miller ins Gefängnis brachte, sogleich den Ort verlässt, damit die Banditen keinen Anlass für Übergriffe hätten.

Erzählt wird dieser interpersonelle Konflikt in einzelnen Etappen, anhand von etwa fünfzehn individuellen Konfrontationen, die aber in einen massiven Gegensatz zwischen Kane und der Bürgerschaft münden. Der Affront der Einwohner ist im Einzelnen unterschiedlich. In der Regel schätzt man zwar Kane und seine Arbeit, hat aber Angst vor den Banditen und sucht einen bequemen Ausweg. Der Hilfspolizist Harvey, der Kane kurz vor dessen schwierigem Alleingang sogar tätlich angreift, ist hingegen eifersüchtig auf ihn und verübelt ihm zudem, dass er ihn nicht als Nachfolger eingesetzt hat. Die Ehefrau Amy lehnt als Quäkerin den Kampf als solchen ab und ist bereit ihn zu verlassen, weil sie früher bei gewaltsamen Auseinandersetzungen ähnlicher Art Mitglieder ihrer Familie verloren hat. Auch die Nebenhandlungen werden vielfach durch interpersonelle Konflikte bestimmt. So gibt es etwa eine Auseinandersetzung zwischen Amy und der Mexikanerin Helen, Kanes früherer Geliebter, die Amy vorwirft, ihren Ehemann im Stich zu lassen.

Ihr besonderes Profil und ihre dramatische Substanz verdankt die Filmgeschichte indes einem *intrapersonellen Konflikt,* der das Handeln von Kane entscheidend mitbestimmt. Als dieser von der Rückkehr Millers erfährt, ist er offiziell nicht mehr Marshal des Ortes. Wenn er sich dennoch entschließt, den Kampf unter Umständen aufzunehmen, die seinen Einsatz nun als nahezu aussichtslos und selbstmörderisch erscheinen lassen, dann handelt

er aus subjektiven moralischen Beweggründen. Diese verdanken ihre Kraft jedoch Faktoren von durchaus objektiver Natur, ist doch die aktuelle Haltung der Figur das Resultat einer historisch gewachsenen Persönlichkeitsstruktur, die aufgrund ganz bestimmter sozialer Forderungen ausgebildet wurde, welche die damalige Entwicklung der realen Lebenswelt an Kane herantrug. Auf seinem früheren Lebensweg hatte dieser nicht nur bestimmte Erfahrungen gemacht, sondern auch einschlägige Charaktereigenschaften erworben, bzw. sich anerziehen müssen, die ihm gestatteten, schwierige und höchst bedrohliche Situationen souverän zu bewältigen und zu überleben. Diese Charaktereigenschaften sorgten seinerzeit dafür, dass die so strukturierte Persönlichkeit lebens- und zukunftsfähig wurde.

Aus dieser Persönlichkeitsentwicklung erwuchsen dann bestimmte Überzeugungen, Dispositionen und Handlungsreflexe, die nicht mehr einfach abgelegt und verändert werden konnten, selbst auf die Gefahr hin, dass die durch sie geprägte Person unter veränderten Bedingungen dank ihrer sogar scheitern könnte – eine Konstellation, auf der das Genre der Charaktertragödie aufbaut. In HIGH NOON handelt der eher besonnen wirkende Kane zwar auf merkwürdige Art unvernünftig, weil sein Überleben im einsamen Kampf gegen eine brutale Bande unwahrscheinlich ist; doch wird dieser Mangel an realistischer Sicht durch eine gegensätzliche Tendenz aufgehoben, die auf dem Erfahrungswert beruht, dass man die Feinde der Zivilisation in ihrem Tun nicht einfach gewähren lassen darf. Diese in Amerika historisch gewachsene Lebenshaltung, die zu spezifischen Moralvorgaben führte, teilt Kane mit anderen Filmhelden. Sie hat die Figuren des Westerngenres mitgeprägt. Die Bürger der Stadt erscheinen in diesem Sinne als unmoralische Opportunisten, die in ihrer Angst vor notwendigen Auseinandersetzungen entgegen besserem Wissen handeln.[36]

### 6.3.2 Handlungsoption: offene vs. eingeschränkte Handlungsmöglichkeit

Es macht auch einen Unterschied, welche Optionen ein Konflikt im Hinblick auf eine Lösung hat, was vor allem bedeutet, ob er den Protagonisten in ihrem Handeln mögliche Alternativen öffnet, oder aber, ob er die Handlungsoptionen von vorneherein einschränkt, sodass für die Figuren womöglich nur ein einziger Weg gegeben ist, aktiv zu werden. Georg Lukács ([1937] 1955, 100f.) hat beide Grundsituationen anschaulich beschrieben. Die erstgenannte brachte er auf die Formel, dass hierbei das „Problem des Scheidewegs im Leben des Einzelnen und der Gesellschaft" eine Rolle spiele. Oft stehen die Protagonisten

36 Der Drehbuchautor Carl Foreman soll zu der Arbeit an dem Stoff von einem prominenten UN-Vertreter angeregt worden sein, soziale Themen der Gegenwart auf indirekte Art im Western anzugehen, was zu einer frühen Ankündigung des Filmprojektes (in der „New York Times" vom 8. März 1949) führte, wo der Produzent Kramer schrieb: „[…] in Form eines Western [wird] die Geschichte einer Stadt erzählt, die stirbt, weil die Bürger nicht genügend Rückgrat haben, um aus moralischen Gründen einen Mann zu unterstützen" (vgl. Drummond 2000, 40ff.).

ja vor der Situation, dass sie mehrere Handlungsoptionen haben, die entsprechende Alternativen eröffnen. Sie können dann zwischen dieser oder einer anderen Handlungsvariante wählen. Anders steht es um jene Art von Konfliktsituationen, die Lukács (ibid.) unter dem Schlagwort fasst, hier werde dem Menschen für etwas „die Rechnung präsentiert". Die Entscheidung über künftige Handlungsmöglichkeiten ist in solchen Fällen meist bereits zu einem früheren Zeitpunkt gefallen, und das Individuum hat in der aktuellen Situation keine echte Wahlmöglichkeit mehr, sondern ist genötigt, die verursachte Rechnung zu begleichen. Sein Problem besteht vornehmlich darin, ob bzw. wie es mit der Situation, an der es grundsätzlich nichts mehr ändern kann, zurechtkommt.

In HIGH NOON finden sich Konfliktsituationen, die in beide Richtungen gehen. Der Konflikt, der angesichts der drohenden Rückkehr der Miller-Bande für Kane und die Bürger der Stadt entstanden ist, entspricht der Grundsituation des Scheidewegs mit seinen unterschiedlichen Handlungsoptionen für den Hauptprotagonisten und den variablen Lösungschancen, die dann freilich von der Entwicklung der Kräfteverhältnisse zwischen Kane und seinen Gegnern abhängen. Im Verlauf des Geschehens stellt sich zunächst heraus, dass Kane von den anderen keinerlei Unterstützung erwarten kann, was sich erst unerwartet während des Showdowns ändert, als seine Frau ihm plötzlich Schützenhilfe gewährt und einen gefährlichen Widersacher tötet. Immer wieder wird im Film daher die Problematik des Scheideweges deutlich, die sowohl für den Helden als auch die Menschen aus seiner Umgebung besteht.

Der innere Konflikt, den Kane auszutragen hat, folgt anderen Gesetzen. Wie schon gesagt, ist der Hauptprotagonist durch seinen bisherigen Lebensweg zu einer Persönlichkeit geworden, die sich in ihren Grundhaltungen und Wertvorstellungen kaum verändern lässt. Gestützt durch die langjährigen Erfahrungen seiner sozialen Praxis tut er weiterhin das, was sich bisher als richtig erwiesen hat; er bleibt sich selbst treu. Seine Handlungsoptionen sind damit stark eingeschränkt. Eigentlich hat Kane keine Wahl; er muss sich dem Kampf mit den Banditen stellen, denn wie er Amy erklärt, würde seine Flucht die Auseinandersetzung nur aufschieben und er selbst sich innerlich verbiegen. Die Rechnung für die früher gewonnene Lebenseinstellung ist jetzt zu bezahlen, und die Konfliktsituation verlagert sich auf das Problem, *wie* dies geschieht. Die Aussichtslosigkeit, in dem anstehenden Kampf zu überleben und zu siegen, ist Kane bewusst.

Insofern die Geschichte aber nicht nur erzählt, dass Kane gegen Schurken zu kämpfen hat, sondern auch gegen eine opportunistische Gesellschaft, die es zu überzeugen gilt, dass man den Banditen die Stirn bieten muss, verändern sich die Aktivitäten der Hauptfigur im Vergleich mit denen der meisten Westernhelden. An die Stelle des physischen Aktionismus tritt das Gespräch; statt um den Sieg im Kampf geht es um dessen mentale Vorbereitung. Diese Arbeit erweist sich für ihn als permanent erfolglos. Sie ist umso bedrückender, als er sich mit seinem Einsatz gerade um den Fortbestand dieser Gesellschaft bemüht. Der Held wird dabei zunehmend nachdenklicher und zeigt in Körper- und Gesichtsausdruck seine Leidensfähigkeit. Die Kritik sprach angesichts dieser Veränderung des tradierten Figurenprofils von „adult western".

### 6.3.3 Wirkungsmächtigkeit: Haupt- vs. Nebenkonflikt

Nach dem Verständnis der klassischen Dramaturgie können Konfliktstoffe variabel in ihrer Wirkungsmächtigkeit sein. Sie beruhen auf Gegensatzpaaren verschiedener Stärke, deren Wirkungskraft von jeweils unterschiedlicher Relevanz für den Verlauf des Filmgeschehens ist. Innerhalb des Konfliktfeldes wird dadurch eine hierarchische Ordnung geschaffen, in der die Hauptkonflikte über eine Vielzahl untergeordneter Nebenkonflikte dominieren. Konflikthierarchie und Dominanzverhältnisse können im Verlauf der Handlung relativ stabil bleiben, sich aber auch in ihrem gegenseitigen Kräfteverhältnis verschieben, sodass etwa Nebenkonflikte für den Gesamtverlauf an Bedeutung gewinnen können und umgekehrt.

Für die Beurteilung der unterschiedlichen Konfliktmomente unter diesem Aspekt sind stets mehrere Faktoren in Betracht zu ziehen, darunter die jeweilige Bedeutsamkeit der dargestellten Widersprüche im realen Leben, ihr Platz und Aktionsradius innerhalb des fiktiven Handlungsgeschehens, ihre Stabilität und temporäre Veränderbarkeit im Ereignisverlauf und anderes mehr. Das reiche kausale Feld der repräsentierten Realität formiert sich in der Möglichen Welt des Kinos zu einem eigenständigen kausalen Feld, zu einem Konfliktfeld mit ästhetischer Funktion.

Wie soeben beschrieben, verschränkt die Filmhandlung von HIGH NOON zwei im Leben bedeutsame Konfliktstoffe und entwickelt daraus einen Hauptkonflikt, der durchaus den Charakter eines klassischen dramatischen Konflikts annimmt. Die Konfliktmomente erscheinen dort nicht als separat angelegte Gegensatzpaare, die per se für eine Dynamisierung der Handlung sorgen, sondern sie agieren in einem komplexen Bedingungsgefüge. Die Bedrohung der Stadt durch die Banditen hätte einen anderen Charakter, würde Kane, der ja offiziell gar kein Sheriff mehr ist, einfach die Gegend verlassen; Kanes Charakterprofil, genauer, der innere Konflikt, der durch den Bruch mit einer bewährten, historisch gewachsenen Haltung eskalieren dürfte, steht dem aber entgegen. Dieser innere Konflikt wird ja auch dadurch nicht außer Kraft gesetzt, dass die Männer von Hadleyville Kane die Unterstützung versagen. Die Situation spitzt sich dank der Gegenläufigkeit zweier Handlungstendenzen nur weiter zu.

Die Medienpraxis hat für solche Fälle den metaphorischen Ausdruck von „Widerhaken" parat, die für eine optimale dramatische Steigerung der Konfliktentwicklung sorgen. Das kompositorische Bedingungsgefüge, das im Zentrum der Ereignisse mehrere Gegensätze aufeinander bezieht, gibt am Ende des Geschehens oft die einzelnen Komponenten frei, weshalb die Handlung von HIGH NOON aufgrund ihrer unterschiedlichen Konflikte auch zwei Schlüsse besitzt. Kane hat den Kampf mit den Banditen für sich entschieden und sich zugleich als Persönlichkeit behauptet, damit das wichtigste Handlungsziel erreicht. Die Gegensätze in Verhalten und moralischem Anspruch, die ihn von den Einwohnern Hadleyvilles unterscheiden, werden indes nicht beigelegt, und als er die Stadt verlässt, wirft er seinen Sheriffstern in den Staub.

Die enge Verschränkung zweier zentraler Konfliktstoffe führt dazu, dass sich innerhalb der gewohnten Hierarchien von gegensätzlichen Momenten eine Option für deren Verschiebungen ergibt. Figurenkonstellationen, denen nach den Genretraditionen des Western

eine eher untergeordnete Rolle im Rahmen eines Nebenkonflikts zugedacht war, erhalten innerhalb der Konflikthierarchie einen anderen Stellenwert und rücken ins Zentrum der Aufmerksamkeit. Von besonderer Bedeutung ist die Darstellung der Einwohner von Hadleyville, deren Verhalten als Individuen und Gruppe ja entscheidende Voraussetzungen für die gesamte Konfliktsituation des Helden schafft. Abweichend von den Western jener Jahre entsprechen sie weder den genre-üblichen Rollen als hilfsbedürftige Opfer oder beherzte Helfer, noch überhaupt jener von Repräsentanten der zivilisierten Gesellschaft. Trotz aller individuellen Besonderheiten reagieren sie am Ende nach dem nämlichen Verhaltensmuster, als feige Opportunisten, die sich hinter einer bequemen Kollektivmeinung zu verschanzen suchen. Die Filmautoren beschrieben damit aber offenbar eine höchst aktuelle moralische Grundhaltung ihrer Landsleute, was die besondere Aufmerksamkeit der Zuschauer auf diese Passagen lenkte und sie innerhalb der Konflikthierarchie aufwertete.

Andere wesentliche Verschiebungen gegenüber dem Western-Repertoire ergaben sich vor allem durch die Figurenzeichnung von Kanes Frau Amy und seiner ehemaligen Geliebten Helen. Kaum jemals war es bis dahin im Western vorgekommen, dass die zentrale physische Auseinandersetzung der männlichen Hauptfiguren durch eine Frau entschieden wird, erst recht nicht durch eine Ehefrau, die zudem noch den Rat der früheren Geliebten ihres Mannes befolgt. Dank dieser Aktivitäten der Frauen, die den Gesamtverlauf der Geschichte ganz entscheidend beeinflussen, verändern die anfangs als Nebenkonflikte angelegten Konstellationen ihren Stellenwert im Rahmen der Konflikthierarchie, was beträchtlich zur inneren Dynamisierung des Geschehens beiträgt.

### 6.3.4 Lösbarkeit: lösbarer vs. unlösbarer Konflikt

Konkrete filmische Konflikte weisen einen jeweils unterschiedlichen Grad von Lösbarkeit auf; das Spektrum reicht von leicht lösbar bis völlig unlösbar. Einen wichtigen Anhaltspunkt für das Verständnis der Konfliktsituationen filmischer Figuren und deren Lösung bieten sicher die realen Lebensprozesse mit ihren Widersprüchen, die im Film eine mehr oder weniger deutliche Repräsentation erfahren. Denn vermutlich leitet der Zuschauer seine Anfangshypothesen zum Verlauf des Konfliktgeschehens im Film vielfach aus den Erfahrungen ab, die sich aus der eigenen Auseinandersetzung mit analogen Konfliktmomenten seiner Lebenswelt ergeben haben. Der Film muss diese Erfahrungswerte aber nicht bestätigen. Seine kommunikative Funktion kann gerade darin bestehen, sie zu korrigieren, weil sie ein falsches und irreführendes Bild der Welt zeichnen oder aber unangemessene Emotionen und unproduktive Vorstellungen erzeugen. Die künstlerische Gestaltung des Geschehens lässt den Autoren entsprechende Spielräume. Sie kann eigenständige Verfahrensweisen nutzen, um das Bild der Realität artifiziell zu ändern.

Der Aufbau der Konfliktkonstellation in HIGH NOON sorgt zunächst dafür, dass sich die äußeren Gegensätze, die Kane unter Druck setzen, extrem zuspitzen und auch der innere Konflikt, der ihm die Aufgabe seiner Prinzipien und Charaktereigenschaften abverlangt, sich als unlösbar erweist. Ein Ausweg aus der immer schwierigeren Situation der Hauptfigur

ist nicht in Sicht, die Katastrophe scheint unaufhaltsam. Dass der Held dennoch nicht zu Tode kommt, wird durch Vorgänge herbeigeführt, die aus der Peripherie des Geschehens stammen und, wie gesagt, auf den Aktivitäten der beiden ihm nahestehenden Frauen beruhen. Amy, die ebenso strikt wie ihr Mann an Prinzipien festgehalten hat, die sich aus ihrer eigenen schmerzhaften Lebenserfahrung und religiösen Erziehung ergaben, ändert ihre Haltung, tötet während des Showdowns einen Banditen und reißt sich, von Miller als Geisel genommen, vehement von diesem los, sodass Kane ihn vernichten kann. Ihr innerer Konflikt, der ihr zunächst nahelegte, auf ihre Liebe zu verzichten und den Ehegefährten im Stich zu lassen, erweist sich unerwartet als lösbar und führt sogar zu einer rettenden Aktion. Dies geschieht allerdings erst aufgrund einer Schock-Situation, als Amy nach ihrer Rückkehr in die Stadt in einem der getöteten Opfer der Banditen Kane vermutet und kurz darauf auch dessen Testament erblickt.

Dass sie überhaupt nach Hadleyville zurückkehrt, hat ebenfalls einen höchst merkwürdigen Beweggrund. Kanes Ex-Geliebte Helen hatte ihr bei einer ersten Begegnung deutlich gemacht, dass sie, statt den Ort zu verlassen, jetzt eher an der Seite ihres Mannes bleiben sollte. Diese ungewöhnliche Empfehlung an eine Rivalin wiederum gründet sich offenbar auf Helens Wertschätzung für Kane, welche aus der tieferen Kenntnis seiner Persönlichkeit und dem umfassenden Einblick in viele Lebensfakten resultiert. Anders als Amy versteht Helen sogleich, warum der Mann die Stadt nicht verlässt, und während sie diese durch intime Beziehung gewonnene Kompetenz gegenüber der Rivalin ausspielt, gewinnt auch der Zuschauer zusätzliche Argumente, die stoische Haltung des Marshals im Zusammenhang mit seiner Lebensleistung zu begreifen. Die Aktivitäten der Frauen erweisen sich somit als solche, die die zentralen Konfliktmomente der Handlung tangieren, also ihrerseits mit diesen durch „Widerhaken" verbunden sind.

Hinter dem Geflecht von äußeren Vorgängen steht eine entsprechende Konstruktionsleistung, die ein ganz spezifisches Konfliktfeld hervorbrachte.[37]

Die vier aufgeführten Aspekte der Konfliktbetrachtung dürften dabei helfen, die Konfliktkonstellationen des Films im Rahmen einer hermeneutischen Analyse zu erhellen. Insofern sie die Auffassung eines in sich differenzierten Konfliktfeldes stützen, erleichtern sie auch die Herausarbeitung von Variablen und Beobachtungsgrößen für empirische psychologische Studien, etwa im Hinblick auf die Untersuchung von Problemlösungsprozessen.

---

37 Aus der Projektgeschichte des Films sind übrigens Details bekannt, die dazu konkrete Hinweise enthalten: Nachdem der Drehbuchautor Foreman 1948 eine dreiseitige Skizze zur Filmhandlung angeboten hatte, erfuhr er von einer Erzählung ähnlichen Inhalts, die ein Jahr zuvor erschienen war, John W. Cunninghams THE TIN STAR. Da es sich bei der eigenen Version um ein unbewusstes Plagiat hätte handeln können, kaufte Foreman die Rechte an Cunninghams Story, formte diese aber um. Dabei kam es zu starken Veränderungen der Figurenkonstellation. So hatten etwa die Bürger der Stadt bei Cunningham keine Rolle gespielt, und junge Frauen wie Amy und Helen kamen in dem Figurenensemble nicht vor. Auch das Finale wurde geändert. Bei Cunningham stirbt Kane, weil er sich für einen bedrohten Hilfspolizisten namens Toby opfert (vgl. Drummond 2000, 40; 80ff.).

## 6.4 Filmische Konflikte als Startpunkte für Problemlösung

### 6.4.1 Aktive und passive Kontrolle von Konfliktsituationen

Um sich dem komplexen ästhetischen Erlebnis analytisch zu nähern, ist es sicher nötig, gleichermaßen kognitive, emotive und imaginative Wirkmomente einzubeziehen. Dies geht aber nur schrittweise. Ähnlich wie bei der Analyse der Narration erweist es sich auch hier als nützlich, die Konfliktstrukturen des Filmwerks zunächst aus einem Blickwinkel zu betrachten, der psychologisch orientierte Beschreibungsweisen erlaubt. Wie bereits erwähnt, bietet die Kognitive Psychologie hierfür günstige Ansatzpunkte, indem sich die Untersuchung Überlegungen zunutze machen kann, die sich bei der Erforschung von *Problemlösungsverhalten* des Menschen ergeben haben.

Nach psychologischem Verständnis ist Problemlösen erforderlich, wenn

(1) eine *unbefriedigende Ausgangssituation* in

(2) eine *befriedigende Zielsituation* überführt werden soll, dies aber

(3) durch *Barrieren* behindert wird (vgl. Hussy 1998, 20; Klix 1971, 640f.).

Hussy (1998, 84) notiert über Problemlösungsprozesse im Rahmen des Denkens, sie seien „zielgerichtet" und erforderten das „In-Beziehung-Setzen von Informationen".[38]

Auch im Film ist das kollidierende Handeln der Figuren in der Regel mit einer Art von Problemsituation verbunden, in der sich die Helden eines Films orientieren und behaupten müssen. Das konflikthafte Geschehen strebt einer Entscheidung zu, und dies meist in einer Auseinandersetzung, die eben „dramatisch wird", d. h. die Widersprüche zuspitzt, sie zur Eskalation bringt. Erst am Ende wird der unbefriedigende Zustand aufgehoben, das Problem gelöst, zumindest eine gewisse Entscheidung herbeigeführt, entweder zugunsten eines Konfliktpartners oder einer Tendenz im Rahmen der Figurenentwicklung.

Die Problemlösung, die das kollidierende Handeln von Filmfiguren begleitet, ist indes nicht identisch mit jenen Problemlösungsprozessen, wie sie von der Psychologie im Zusammenhang mit Denken oder künstlicher Intelligenz erforscht werden. Bei der Herstellung von Analogiebeziehungen ist daher Vorsicht geboten. Gleichwohl trifft auch für

38 „Demnach stellt Problemlösen das Verarbeiten von Informationen im Sinne ihrer zielbezogenen (Neu-)Verknüpfung dar. Dabei gilt, dass die zu verarbeitenden Informationen intern (im Arbeitsgedächtnis) repräsentiert sind, gleichgültig, ob sie über den Wahrnehmungsvorgang aufgenommen oder über den Erinnerungsprozess abgerufen werden. Die Intentionalität und Zielgerichtetheit ergibt sich daraus, dass der anfängliche Problemzustand (Ausgangszustand, Istzustand) in einen Lösungszustand (Zielzustand, Sollzustand) umgewandelt werden muss. Die Notwendigkeit zur (Neu-)Verknüpfung resultiert aus der zu überwindenden Barriere, die sich zwischen Ist- und Sollzustand befindet und die es verhindert, dass die Überführung durch den alleinigen Abruf von Faktenwissen aus dem Langzeitgedächtnis gelingt. Im letzteren Fall liegt eine Aufgabe, nicht aber ein Problem vor" (Hussy 1998, 84).

die Figuren einer Filmhandlung zu, dass sie eine Grundvoraussetzung der Problemlösung erfüllen, insofern sie als informationsverarbeitende Systeme agieren.[39]

Dass auch bei Filmkonflikten die Erreichung des gewünschten Zielzustandes durch Barrieren erschwert wird, ist ästhetisch von Belang. Einige davon scheinen ihr Pendant in den oben beschriebenen dramaturgischen „Widerhaken" zu haben. Beobachtungen zeigen, dass filmische Konfliktfelder dazu fähig sind, immer komplexere Zusammenhänge der Lebenswelt zu repräsentieren. Vielleicht kommt ihnen im Rahmen der menschlichen Kultur zunehmend die Funktion zu, das Publikum auch ein *komplexes Problemlösen* zu lehren. Häufig ähnelt ja der Ablauf filmischen Geschehens lebensweltlichen Prozessen, die in Wechselwirkungen mit anderen stehen. Psychologische Studien zum komplexen Problemlösen führen Charakteristika der analysierten Situationen an, die die Schwierigkeiten einer Lösung erhöhen, wie etwa die Zunahme der beteiligten Variablen, den hohen Grad ihrer Vernetztheit sowie einen geringen Grad der Transparenz (vgl. Hussy 1984, I, 226). Eine Sichtung filmischer Konfliktfelder fördert oft Ähnliches zutage.

Um komplexen Problemlösungsprozessen analytisch gerecht zu werden, hat die Kognitive Psychologie eine Reihe von Differenzierungen erarbeitet, die daher auch für die Filmuntersuchung von Interesse sein können. Dazu gehört etwa der Vorschlag, die Überwindung von Barrieren bei der Problemlösung mit dem Einsatz von *Operatoren* zu verbinden. „Die Barriere ist hier definiert durch die Notwendigkeit eines Operatoreneinsatzes" (Hussy 1984, I, 115). Auf der Basis einer solchen Interpretation lassen sich Unterschiede zwischen manchen Problemen besser markieren und beispielsweise Klassifikationen in geschlossene (*well-defined*) und offene (*ill-defined*) Probleme vornehmen.[40]

Im Filmbereich zeigen sich manche parallele Erscheinungen, die vielleicht auf ähnliche Weise analysiert werden können. Die geschlossene Form des Erzählens in HIGH NOON, die Ausgangs- und Zielsituationen umfasst, welche beide klar definiert sind, hat etwa eine starke Affinität zum geschlossenen Problem. Filme mit offenen Erzählweisen haben aufgrund ihrer undeutlich formulierten Anfangs- und Zielsituationen sowie ihrer dialektischen Barrieren grundsätzlich eine Neigung, offene Problemstrukturen aufzubauen.

Wie schon gesagt, ist der Weg zu einer Problemlösung auf der Leinwand jeweils auf Ziele orientiert, die sich von den Handlungsinteressen der Figuren bzw. den Tendenzen der in ihnen angelegten Bestrebungen ableiten. Um sie zu erreichen, braucht es meist mehrere unterschiedliche Figurenaktivitäten, die dafür sorgen, dass bestimmte Vor-Entscheidungen herbeigeführt werden, welche die Konfliktsituation einer Lösung näherbringen.

---

39 Diese Systeme stehen im Informationsaustausch mit ihrer Umwelt und sind in der Lage, eine objektive Problemstruktur aufzunehmen und diese – zumindest partiell – zu erkennen sowie diese Erkenntnisse zusammen mit systemintern gespeicherten Fakten zur Lösung des Problems zu verarbeiten, etwa Handlungsschritte abzuleiten, die eine Zielannäherung bewirken sollen (vgl. Clauss et al. 1976, 402f.).

40 Ein geschlossenes Problem liegt dann vor, wenn Ist- und Sollzustand klar definiert sind, die Operatoren zur Überwindung der Barriere jedoch nicht bekannt sind. Offene Probleme zeichnen sich hingegen dadurch aus, dass weder Ausgangs- noch Zielzustand definiert sind und auch über die möglichen Operatoren Unklarheit herrscht. (vgl. Hussy 1984, I, 115).

Die Dramaturgie spricht von *Drehpunkten der Handlung,* auch *plot points* genannt; diese entsprechen in gewisser Weise den erreichten *Teilzielen* der Handlung, die die *subgoals* eines Problemlösungsprozesses bilden, haben sie doch nach Field (1991, 47) die Funktion, „die Geschichte voranzutreiben", nämlich auf eine Entscheidung zu.

Erfahrungen mit künstlerischen Filmen zeigen, dass diese den Zuschauer häufig mit komplexen Vorgängen konfrontieren, welche spürbare Barrieren für Konflikt- und Problemlösungen durch die Figuren enthalten. In den Phasen von Konflikteskalation auf der Leinwand, etwa in der Nähe von plot points, kommt es dabei offenbar nicht nur bei den Protagonisten, sondern auch beim Zuschauer zu höheren kognitiven Aktivitäten. Es scheint daher sinnvoll, das Problemlösungsmodell ebenfalls auf die Rezeptionsvorgänge des Zuschauers anzuwenden, es also auf eine ganz andere Projektionsebene zu beziehen, nämlich auf eine solche, die die kognitiven Prozesse des Filmerlebens betrifft.

In der Tat wird ja nicht nur das Figurenensemble einer Kinogeschichte in Problemlösungsprozesse hineingezogen, sondern auch das Publikum eines Films. Zwar sind die konkreten Probleme der Figuren in der Regel andere als die des Zuschauers, aber vermutlich wird dieser in das Problemlösungsverhalten der Figuren involviert, weil er es im eigenen Leben mit einer *analogen kognitiven Grundsituation* zu tun hat wie die Protagonisten auf der Leinwand. Nämlich immer wieder mit einer *Situation von Ungewissheit und Unsicherheit,* mit *schwer voraussehbaren Geschehensverläufen* verschiedenster Art, die von ihm verlangen, dass er die damit jeweils verbundene Problemlage erkennt und praktisch zu beherrschen vermag. Die filmischen Konfliktstoffe appellieren damit an ein Bedürfnis des Zuschauers, das sehr nachdrücklich wirkt: das menschliche *„Primärbedürfnis nach Kontrolle"* (vgl. Dörner et al. 1983, 63).

Diesem Bedürfnis kann auf unterschiedliche Weise entsprochen werden. Ohne sich dabei auf artifizielle Darstellungen von Konfliktsituationen zu beziehen, haben Vertreter der Kognitionspsychologie einen Unterschied zwischen aktiver und passiver Kontrolle markiert, indem sie darauf hinwiesen, dass der dort angestrebte Sollzustand in der Regel auch durch „passive Kontrolle, d. h. die Möglichkeit der Vorausschau" (ibid.) befördert werde. Für die Filmuntersuchung ergibt sich daraus ein interessanter Hinweis, denn um die Möglichkeit der Vorausschau geht es im Filmerleben sehr wohl. Der Unterschied zwischen aktiver und passiver Kontrolle ist aber essenziell: Während die lebensweltlichen Konfliktsituationen des Menschen diesem in der Regel eine *aktive Kontrolle* abverlangen, d. h. eine *praktische Beherrschung* der Problemlage, welche auf deren konkrete Lösung hinausläuft, ist der Zuschauer von filmischen Repräsentationen des Lebens lediglich zu einer *passiven Kontrolle* befähigt, d. h. zu einer *kognitiven Beherrschung* der Situationen aufgefordert. Er muss Ereignisverläufe einer Filmhandlung – wünschbare wie unangenehme – in bestimmtem Grade *voraussehen,* künftige Entscheidungen *antizipieren* können. Dafür ist es nötig, dass er durch eigene kognitive Anstrengungen die Ungewissheit der Ereignisse abbaut, was vermutlich im Rahmen eines imaginierten Problemlösungsprozesses geschieht, der den Charakter von mentalem Probehandeln und imaginativem Spiel annimmt, Vorgänge, über die heute freilich nur spekuliert werden kann. Mit der Annahme, dass filmische Konfliktsituationen eine passive Kontrolle auf der Basis von kognitiver Beherrschung über die Antizipation von

Konfliktentscheidungen erlauben, ist jedoch ein Ansatz gegeben, sich über Modelle zum Problemlösungsverhalten an die Rezeptionsprozesse des Films heranzutasten.

### 6.4.2 Passive Kontrolle der Filmkonflikte im IDEAL-Modell

Ein weiterer Schritt der Untersuchung besteht darin, eine Differenzierung der Problemlösungsprozesse des Rezipienten vorzunehmen, die sich aus dem *Verarbeitungs- oder Reifegrad der Problemsituation* ergibt, den ein auf der Leinwand dargestellter Konflikt für diesen erreicht hat. Denn was die Entwicklung eines Problembewusstseins beim Zuschauer und die damit verbundenen Lösungsstrategien betrifft, so führen die Konfliktmomente bei diesem zu Phasen unterschiedlicher Informationsverarbeitung.

Manchmal sorgen sie lediglich dafür, dass bestimmte Widersprüche innerhalb einer Aktion oder im Verhalten einer Figur zwar von der Kamera genau beobachtet werden, im Verlauf des Geschehens aber nicht weiter zur Austragung gelangen. Zu einer dramatischen Handlung führt dergleichen zwar kaum, die Beobachtung von Gegenläufigkeit trägt jedoch dazu bei, dass ein Problem als solches für den Zuschauer identifizierbar und definierbar wird; ein möglicher Konfliktstoff wird damit als existent und potenziell wirksam annonciert, was stets auch den Anfang eines Lösungsprozesses bedeutet.

In anderen Filmwerken liegen die Konflikte gleichsam auf der Hand. Sie werden dem Zuschauer sogleich bewusst und seine Reflexionen über mögliche Handlungsverläufe können sich unmittelbar mit geistigen Operationen, etwa der Bildung von Rückschlüssen verbinden, was Antizipationen erleichtert.

Eine dritte Gruppe von Konfliktmomenten, für deren Problemlösung es beim Zuschauer bereits kulturelle Erfahrung und sogar Routine gibt, etwa solche, die er aus bestimmten Genres kennt, worin eine bestimmte Form der Konfliktlösung eine spezifische Handlungskonvention hervorgebracht hat, zeigt einen noch höheren Verarbeitungs- oder Reifegrad der Informations- bzw. Konfliktverarbeitung an. Es zeigt sich hier, dass der Aneignungsprozess von Konflikten einem ähnlich elementaren Evolutionsschema unterworfen werden kann wie die Phasenmarkierung kognitiver Strukturen des Films im Rahmen des PKS-Modells.

Auch in anderen Lebensbereichen lassen sich analoge Prozesse beobachten. So hat etwa der didaktische Umgang mit mathematischen Problemlösungssituationen, wie sie im universitären Unterricht auftreten, seit langem gezeigt, dass es nicht nur wichtig ist, die konkrete Lösung einzelner Probleme zu verstehen und zu vermitteln, sondern auch die Motive und Prozeduren, die dorthin führen. Der Mathematiker George Pólya hat in diesem Sinne empfohlen, die erfassten Problemsituationen aufzulisten und in einer Abfolge zu gruppieren, die vier Phasen umfasst:

„First we have to *understand* the problem; we have to see clearly what is required. Second, we have to see how the various items are connected, how the unknown is linked to the data, in order to obtain the idea of the solution, to make a *plan*. Third, we *carry out* our plan. Fourth, we *look back* at the completed solution, we review and discuss it“ (Pólya 1957, 5f.; Hervorh. i. O.).

Im Rahmen ähnlicher Überlegungen aus der Sicht einer psychologischen Problemlösungstheorie ließ sich dieses Schema modifizieren. Bransford und Stein (1984, 12) haben für den generellen Umgang mit Problemlösungen ein pragmatisch orientiertes *IDEAL-Schema* unterbreitet, wobei sich das Akronym auf die Initialen von fünf Phasen bezieht.

„I = Identify the problem.
D = Define and represent the problem.
E = Explore possible strategies.
A = Act on the strategies.
L = Look back and evaluate the effects of your activities."

Die Filmwissenschaft kann sich hier anschließen. Nimmt man als Analytiker das Konfliktfeld des Films in seiner Breite zur Kenntnis, wird man bei der Beschreibung der Konflikte auch Annahmen über deren jeweiligen Verarbeitungsgrad einbeziehen können, wie sie das IDEAL-Schema markiert. Denn dieses gibt ja eben Raum für variable Reifegrade bei der Ausarbeitung von Problemlösungsstrategien durch den Zuschauer.

Die fünf Stufen des IDEAL-Schemas lassen sich übrigens auch zu einem dreistufigen Schema komprimieren, und zwar in den Kombinationen ID, EA und L, sodass sich daraus ein Äquivalent zum PKS-Modell der Filmrezeption in Gestalt eines *elementaren Phasenmodells kognitiver Verarbeitung* von Reizmustern ergibt. Dieses mag dabei helfen, zur Überwindung der erwähnten Barrieren beim Problemlösen Heuristiken zu nutzen, die sich aus den Erkenntnissen über die jeweiligen Organisationsweisen einzelner Phasen ergeben haben. Wie dies gemeint ist, soll im Folgenden erläutert werden.

## 6.5 Anwendung des IDEAL-Schemas: Phasen von Problemverarbeitung

### 6.5.1 Problem-Identifizierung durch Wiederholung invarianter Reizangebote

Indem die Kamera ähnlich konflikthafte, d. h. auf Gegensätzen beruhende Reizkonfigurationen für die filmische Darstellung auswählt und fokussiert, sodass sie im Rahmen der Erzählung über eine periodische Wiederkehr narrativ wirksam werden können, wird für den Zuschauer in der Regel auch eine Identifizierung und Definierung dieser Konfliktmomente befördert.

Im Rahmen der Beschreibung einiger filmischer Anfangssequenzen (in 3.) ließ sich bereits der Aufbau entsprechender perzeptionsgeleiteter Strukturen bzw. ganzer Topik-Reihen zeigen. Die noch eher vorbewusst vonstattengehende Identifizierung und Definierung von Konfliktsituationen wurde dort freilich nachvollzogen, ohne dabei ihren widersprüchlichen Charakter explizit zu berücksichtigen. Dies etwa anhand der Kleinsthandlungen, die jeweils eine ähnliche semantische Geste der „Störung" in der Exposition von ASCHE UND DIAMANT sinnfällig machten und damit eine Problemsituation annoncierten. Am

Anfang von ARIEL kam der Grundsituation des „endgültigen Aus" eine ähnliche Rolle zu, zu Beginn von PROFESSIONE: REPORTER dem Motiv der „verhinderten Kommunikation".

Was dort zunächst als Erzähl- oder Kompositionsprinzip einzelner Werke zur Darstellung kam, findet sich mitunter in ganzen Gruppen von Filmen, etwa jenen, deren Narration durch dominante Topik-Reihen charakterisiert werden kann. Die wiederkehrende Konfrontation mit bestimmten Gegensätzen sorgt dafür, dass der Zuschauer etwas wahrnimmt, was ihm zu einem besseren Problembewusstsein verhilft. Das Identifizieren und Definieren lebensweltlicher Konfliktstoffe wird damit zu einer Aufgabe der künstlerischen Komposition. Wie bereits (in 4.) gezeigt wurde, lässt sich dergleichen leicht an Gruppenstilen wie den Filmen des Verhaltens studieren, in denen der Zuschauer unauffällige menschliche Konfliktmomente und Problemsituationen ähnlicher Art miterlebt, die ihm unbekannt oder aber im Leben bisher verborgen gebliebenen sind. Aufgrund vielfacher Wiederkehr werden sie indes für ihn definierbar und identifizierbar. Die Erzählweise von HIGH NOON folgt nicht der dominanten Topik-Reihe, jedoch lassen sich auch dort Topik-Reihen ausmachen. Und zwar ebenfalls dort, wo handlungsrelevante Entwicklungsprozesse erzählt werden.

Dazu gehört die über viele Einzelbegegnungen schrittweise herbeigeführte Entdeckung, dass die Bürger der Stadt Kane ihre Hilfe verweigern bzw. dass mit ihnen nicht gerechnet werden kann. Drummond (2000, 65) schreibt über Kane, er habe „als Held die Aufgabe zu verhandeln", verbringe daher einen Großteil des Films damit, in siebzehn Schlüsselszenen seine Lage zu besprechen.

Ein anderer evolutionärer Vorgang von zentraler Bedeutung besteht in der zunehmenden Enttäuschung Kanes über den Opportunismus der anderen. Sehr lange glaubt er noch, dass sich die Haltung der Leute verändern könnte und folgt weiter seinem ursprünglichen Plan, sie zu gewinnen. Der Zuschauer erlebt, wie aussichtslos das ist, aber die Dramaturgie fixiert dieses Grundgefühl nicht.

In der Szene, in der er sein Testament schreibt, hatten die Autoren bei der Stoffentwicklung zeitweilig noch eine Geste vorgesehen, in der der Held sich die Mündung seines Revolvers an den Kopf hält, um dann die Waffe aber niederzulegen. In der Endfassung wurde jedoch auf diese Einstellung, die deutlich das tragische Scheitern des Protagonisten beschwört, verzichtet (vgl. Drummond 2000, 84).

Gestisch und musikalisch werden indes deutliche Markierungen gesetzt, die beispielsweise über die wiederkehrenden einsamen Gänge des ermüdeten Helden durch den menschenleeren Ort oder das häufig ertönende Motiv des Titelsongs dafür sorgen, dass den Zuschauer sehr wohl auch Topiks oberhalb der Bewusstheitsschwelle erreichen. Das Spiel des Protagonisten setzt dabei auf feinste mimische Ausdrucksnuancen. Nach Auskunft des Filmteams hätten sogar aktuelle gesundheitliche Probleme wie Arthritis, Rückenschmerzen und ein Magengeschwür Cooper seinerzeit dabei geholfen, die Haltungen seiner Figur noch authentischer darzustellen (vgl. Hahn / Jansen 1985, 322).

Diese diffizilen Verhaltensmuster sind jedoch stets in eine Handlung eingebunden, die reich an physischen Aktionen und konzeptualisierten Ereignissen ist. So sind die ablehnenden Haltungen der anderen, die Kanes Enttäuschung und Leidensfähigkeit spürbar machen, stets in sachlich klare Vorgänge eingebettet, die in ihrem Bedeutungsgehalt nicht

erst enträtselt werden müssen. Der Marshal wird ja mit eindeutigen Absagen der Bürger konfrontiert.

### 6.5.2 Problem-Lösung dank konzeptualisierter Reizmomente

Die Narration und der Stil bringen in HIGH NOON eher solche Verarbeitungsstufen der Konflikte zur Dominanz, die von den nachfolgenden Phasen des IDEAL-Schemas erfasst werden. Dabei geht es um jene deutlich erkennbaren Konfliktstoffe des dramatischen Geschehens, hinter denen sich ein „E = Explore possible strategies" und „A = Act on the strategies" des Zuschauers abzeichnet, weil dieser im Erlebensprozess des Films entsprechende Phasen von Problembewältigung erreicht.

Wie schon erwähnt, kann die Konfliktlage von HIGH NOON eher als Beispiel für ein geschlossenes Problem gelten, in dem Ausgangs- und Lösungszustand in klar definierter Form vorliegen. Der Zuschauer erkennt am Ende der Exposition, worin das Problem besteht, und er weiß, was im Falle einer Lösung erreicht sein muss – auch wenn es Barrieren gibt, die eine unmittelbare Lösung verhindern. Erkenntnisse der Denkpsychologie legen für solche Fälle nahe, bei der Beseitigung der Barrieren Operatoren einzusetzen, die im Rahmen von Heurismen kombiniert werden (vgl. Hussy 1984, I, 115f.).

Unter einem Heurismus wird dabei ein „Verfahren zur Lösungsfindung" verstanden, d. h. „eine bestimmte Abfolge elementarer geistiger Operationen, durch die ein Problem gelöst werden kann, nicht aber zwangsläufig gelöst werden muss" (Hussy 1984, I, 188).

Ähnliches bei der Filmuntersuchung zu realisieren, führt in wissenschaftliches Neuland. Erste Beobachtungen lassen vermuten, dass man sich den notwendigen Operatoren und Heuristiken nähern kann, indem man folgende Schritte im Erkenntnisprozess des Zuschauers deskriptiv nachvollzieht:

(1) die Erfassung von konzeptualisierten Handlungszielen,
(2) die Zerlegung der Handlung in Sequenzen mit Teilzielen und
(3) die differenzierte inhaltliche Spezifizierung dieser Sequenzen.

Auf der hier betrachteten Stufe der Problemverarbeitung scheint es sinnvoll, innerhalb des Konfliktfelds eines Films zunächst die *konzeptualisierten Konfliktstrukturen* aufzufinden, also signifikante Konfliktkonstellationen auszumachen, die in ihrem wesentlichen Charakter vom Zuschauer sogleich erkannt und während der weiteren Rezeption noch präziser bestimmt werden können. Letzteres dadurch, dass sie essenziell mit der Erreichung eines *definierten Handlungsziels für die Hauptfiguren* verbunden sind. Eine zusätzliche Klärung der Situation wird noch dadurch befördert, dass es im Verlaufe des Geschehens zu einer *Sequenzierung* der zielführenden Handlung kommt, nämlich über die jeweils erreichten *Teilziele der Problemlösung,* die durch *plot points* und *plot lines unterschiedlicher Ordnung* markiert sind. Intuitiv wurde bei der praktischen kompositorischen Arbeit seit jeher ähnlich verfahren, war man doch darauf aus, die Handlungsabläufe entsprechend der Konfliktentwicklungen zu organisieren. Heute besteht die Aussicht, dies analytisch

nachzuvollziehen und die Erlebensprozesse in ihren unterschiedlichen Phasen von Reizverarbeitung empirisch zu untersuchen.

Für eine weitere Differenzierung des so aufgefassten Konflikt- und Ereignisfeldes eignen sich die eingangs angeführten traditionellen Aspekte von Konfliktverhalten, die sich stärker auf die konkreten Inhalte der Sequenzen beziehen. Wenn dort etwa Unterschiede im personenbezogenen Konflikttyp, bei der Begrenzung von Handlungsoptionen, der Wirkungsmächtigkeit innerhalb der Konflikthierarchie oder der Lösungsmöglichkeit konkreter Konflikte markiert werden können, dann ergeben sich daraus Chancen für die Auffindung zusätzlicher psychologischer Variablen, welche der Aufklärung komplizierter Beziehungen dienen. Problemlösen ist ja als eine der wichtigsten Formen des kreativen bzw. produktiven Denkens anzusehen, und ein Vorzug künstlerischer Filmgeschichten scheint gerade darin zu liegen, dass sie dem Zuschauer helfen, gegenüber ihrer realen Lebenswelt solche Denkweisen zu entwickeln.

In HIGH NOON etwa muss das Publikum das Unerhörte des dort gezeigten Falls begreifen: dass der Held als Verteidiger der Zivilisation paradoxerweise gerade von dieser Zivilisation alleingelassen und verraten wird, dennoch aber stoisch weiterhin jene Werte durchzusetzen sucht, für die er einmal angetreten ist. Dazu muss das Besondere dieses Geschehens dem Zuschauer sinnfällig vor Augen geführt, das Unglaubliche als real Mögliches bewusst gemacht werden. Die Filmgeschichte nutzt dafür sehr verschiedene konkrete Vorgänge, die in unterschiedlichen Handlungssträngen organisiert sind, und die Komposition sorgt für ein Zusammenspiel ihrer Wirkmomente. Die Analyse muss sich bemühen, dieses Zusammenspiel hinter den funktionalen Zusammenhängen von Handlungsziel, Sequenzierung des Geschehens und jenen inhaltsnahen Aspekten zu entdecken.

An Handlungspassagen wie jener, die unmittelbar zur Kulmination der dramatischen Ereignisse von HIGH NOON führt, lässt sich etwa demonstrieren, wie die Konzeptualisierungsprozesse der einzelnen Handlungsphasen jeweils verlaufen und stufenweise den Höhepunkt aufbauen, *plot points* und *plot lines* unterschiedlicher Ordnung nutzend sowie die Blickrichtung auf das konkrete Geschehen wechselnd: Nachdem die in der Kirche versammelten Gemeindemitglieder und Kanes Amtsvorgänger wenige Minuten vor der Ankunft des Zuges dem Helden die Unterstützung versagt hatten, war dieser zu allem Überfluss noch von seinem Hilfssheriff Harvey, der ihn als Rivalen bei der Mexikanerin Helen betrachtet, in eine Prügelei hineingezogen worden. Obwohl die Beziehung zwischen Kane und Harvey bisher eine ganz untergeordnete Rolle gespielt hatte, macht der Affront des jungen Mannes nun Kanes Notlage sinnfällig, überdies zehrt der Kampf an seinen Kraftreserven. Als er sich, körperlich stark angeschlagen, dem Ortszentrum nähert, ist der Titelsong zu hören: „Do Not Forsake Me, Oh My Darling". Neben Themen wie Gewalt und Liebe reflektiert der Text auch das der Einsamkeit.

In der nächsten Handlungsepisode, die zunächst nur auf eine Kleinstaktion peripherer Art hinauszulaufen scheint, erfährt das Geschehen eine weitere Konzeptualisierung und inhaltliche Zuspitzung. Denn als der Marshal im Barbierladen Wasser erbittet, um seine Wunden zu säubern, zimmert man in den hinteren Räumen lautstark an den Särgen für

die Opfer des bevorstehenden Kampfes, und aus der Reaktion des Barbiers, die für eine Beendigung des Lärms sorgt, wird klar, dass man Kane mit Selbstverständlichkeit als ein solches betrachtet, aber nicht pietätlos sein möchte. Über seinen Tod fällt kein Wort, die sachlichen Vorgänge lassen ihn jedoch als unvermeidliches Faktum erscheinen.

In seinem Büro wird der Marshal vom ehrenamtlichen Hilfssheriff Herb aufgesucht, der sich zunächst an dem Kampf beteiligen will und ihn fragt „Wo sind die anderen?" – jedoch seine Unterstützung ebenfalls absagt, als er hören muss, dass es da keine anderen gibt. Sein Engagement sei unter diesen Umständen Selbstmord, und dies könne er als Familienvater nicht verantworten. Die Konzeptualisierung des Konflikts hat hier den Inhalt des Dialogs erfasst.

Emotional scheint die Bedrohlichkeit der Lage dann für einen Moment in den Hintergrund gerückt, als sich doch ein Helfer einstellt. Ein Halbwüchsiger bietet sich als Mitstreiter an, sucht sich dafür aber als älter auszugeben, als er wirklich ist. Die Komik des Vorgangs lässt deutlich werden, dass Kane sogar dort keine reale Unterstützung findet, wo man ihn mag und subjektiv zu ihm hält. Nachdem er den Jungen weggeschickt hat, macht er seine Waffe schussfertig und beginnt etwas zu schreiben. Es ist dies aber sein Testament.

Während er dies tut, sieht man, wie die Zeiger der großen Uhr über seinem Pult unaufhaltsam vorrücken. Die zugespitzte Konfliktlage teilt sich über eine Montagefolge von Bildern mit. Zu sehen ist, wie die Banditen auf dem Bahnhof den Kampf vorbereiten, die Gemeindemitglieder untätig in der Kirche verharren oder aber in der Kneipe gespannt den Showdown erwarten. Manches Bild wird zum Zeichen von nahezu begrifflicher Deutlichkeit: die Uhr, der Schienenstrang, die Gesichter der opportunistischen Honoratioren, einer nach dem anderen in Großaufnahme, am Schluss der leere Richterstuhl.

Auf diese Phase von höchster Anspannung folgt wiederum eine Szene trivialen Inhalts. Als man den Zug bereits in der Ferne kommen sieht, fällt Kane ein, dass in der Zelle neben dem Büro noch ein verlotterter junger Mann zur Ausnüchterung einsitzt, den er nun entlassen muss und der sich im Abgehen noch treuherzig nach den Öffnungszeiten des nahen Lokals erkundigt. Die skurrile Nebenhandlung schafft eine ähnliche Pause innerhalb der gespannten Konfliktlage wie die Episode um den hilfsbereiten Jugendlichen kurz zuvor, aber der Kontrast macht die Bedrohlichkeit der Situation abermals deutlicher.

Als der Marshal in der lähmenden Wartesituation vor das Haus tritt, sieht er, wie Amy und Helen gemeinsam ein Pferdegespann zum Bahnhof lenken, wortlos vorbei an Kane, der auf dem Dorfplatz zurückbleibt. An dieser Stelle werden zwei zentrale Handlungsstränge zusammengeführt, für die es im Stilsystem des klassischen Hollywood-Films die Bezeichnung der *social line* und der *romance line* gibt. Ihre Verknüpfung steigert die Konfliktsituation des Helden nochmals, steht doch nun auch die junge Ehefrau definitiv nicht mehr an seiner Seite.

Als das Gefährt der beiden Frauen am Bahnhof anlangt, ist der Zug bereits eingetroffen. Miller steigt aus, von seinen Kumpanen begrüßt: Nun könne es losgehen. Während die Crew mordbegierig zur Stadt aufbricht, sieht man, wie Kane immer noch allein auf dem hellen Vorplatz steht, bis auch die Kamera sich von ihm entfernt und ihn in seiner Einsamkeit zurücklässt. Die Funktion der Konzeptualisierung, die in der beschriebenen

Szenenfolge zunächst von den ausgespielten Vorgängen, dann vom Dialog und schließlich von der Montagefolge wahrgenommen wurde, wird jetzt zur Sache des Kamera-Zooms. Bildmetaphern befestigen den Sinn der Szene mit ihren Mitteln.

Welche Rolle den benannten *plot points* und *plot lines* jeweils in einem solchen Handlungsgefüge zukommt, dürfte sich künftig nicht allein aus dramaturgischer Perspektive, sondern auch psychologisch-empirisch erschließen lassen. In ähnlicher Weise regt die Theorie der Problemlösung zu Studien jener kognitiven Strategien der Filmkomposition an, die mit der Konstruktion des „*Problemraums*" bzw. „*Suchraums*" zusammenhängen, innerhalb dessen jeweils die Lösungen zu finden sind. „In jedem Fall bestimmt der Suchprozess den Problemraum. Liegt der Lösungszustand in ihm, dann kann die Transformation zur Lösung hin gefunden werden, liegt die Lösung nicht darin, muss erst der Problemraum erweitert werden" (Klix 1971, 644). Gegebenenfalls ist statt einer Erweiterung auch eine Einschränkung des Suchraums nötig. Auch dazu kennt die Dramaturgie Analogien, die anregend für Modellbildung sein dürften: Im Film wird der Problemraum vor allem durch das Handlungspotenzial der Figuren bestimmt. So erlaubt es das Handlungspotenzial, das von den Männern aus Hadleyville ausgeht, den Autoren von HIGH NOON nicht, den Hauptkonflikt im Rahmen der von diesen beherrschten *social line* zu lösen. Sie erweiterten daher den Suchraum, indem sie die Entscheidungen in die Peripherie des Figurenensembles verlagerten, nämlich in die *romance line*, sodass die Konfliktlösung nun über die Aktivitäten der beiden Frauen Helen und Amy herbeigeführt wird. Für eine Realisierung funktionstüchtiger Modellansätze braucht es freilich noch diverse Vorarbeiten.

### 6.5.3 Rückschau auf vorhandene Problemlösungsstrategien

„L = Look back and evaluate the effects of your activities" war die letztgenannte Position des IDEAL-Schemas überschrieben. Für die Analyse der Filmrezeption ist darin der Hinweis enthalten, dass die Vorgaben zur Problemlösung, die ein konkretes Werk dem Zuschauer unterbreitet, oft auf Erfahrungen zurückgreifen können, die die Kultur bereits früher mit bestimmten Arten des Erzählens und Konfliktentwicklung gewonnen hat. Mitunter führten diese Erfahrungen sogar zur Herausbildung eines Kanons, der sich aufgrund der Bewährung spezifischer Formen von Problemlösung im Erzählprozess herausbildete und entsprechende Normen der Gestaltung hervorzubringen half. Bei genauerem Hinsehen zeigt sich, dass diese stabilisierte und über Konventionen fixierte Erfahrung eng mit *filmischer Stereotypenbildung* korrespondiert. Die Stereotypenbildung führte etwa zu *canonical stories* mit bestimmten formalen Eigenheiten, an die sich ein Werk halten konnte.

Selbst die gängige Auffassung von *Plot,* die auf die erprobte und normierte Anwendung von kausalbasierten Konfliktlösungsstrategien rekurriert, folgt im Grund der Devise von Rückblick und Wiederverwendung approbierter Verfahren von Konfliktentwicklung. Ähnliches gilt für *Genres,* deren Entstehung nicht zuletzt auf kulturellen Erfahrungen mit bestimmten Problemlösungsprozessen während des Geschichtenerzählens beruht. Genre-Stereotype implizieren stets den Rückblick auf bereits bestehende Formangebote

und deren Wirkmomente; es ist gerade die bewertende Rückschau, die zur Wiederverwendung bewährter Problemlösungsstrategien rät. Dass dergleichen in künstlerischen Arbeiten mit einer Modifizierung und Abwandlung des Bekannten verbunden sein kann, steht dabei außer Frage.

Für die Heuristik im Rahmen der Problemlösung ist maßgebend, dass der Zuschauer die Konflikte sowie die Strategien ihrer Lösung als Stereotypenstrukturen rezipiert, d. h. als konventionalisiertes Formangebot aus früheren kulturellen Erfahrungen wiedererkennt.

Wie wichtig für Genres etwa die Erfahrungen mit unterschiedlichen Konfliktlösungen sind, ergibt sich u. a. aus der Formierung von Filmschlüssen. HIGH NOON verfügt als Western-Drama über den für dieses Genre zur Norm gewordenen Showdown, bei dem der Held über seine Feinde obsiegt, was der Zuschauer auch in gewissem Grade voraussehen kann. Wie schon beschrieben, spitzt der Film aber den Konflikt zu und erklärt den imaginierten Sieg zunächst für unwahrscheinlich, indem er den Helden allein gegen eine Übermacht antreten lässt. Erst die unerwarteten Aktivitäten Amys verwandeln das Kräfteverhältnis erneut.

Die Modifizierungen des Westerngenres gehen noch weiter. HIGH NOON ist nicht nur ein *„Übergangs-Western"* im Verständnis von Wrights „Sixguns and Society" (1975), weil er den klassischen Western-Plot umkehrt, indem der Held zu Beginn der Handlung noch zur etablierten Gesellschaft gehört, diese aber am Ende verlässt. Vielmehr gehört der Film auch zu jener exklusiven Gruppe von Werken, die nach André Bazin (1994, 233) zu den *Sur-Western,* den Über-Western oder Super-Western avancierten, weil sie in Thematik und ästhetischem Anspruch über die Maßstäbe des Populärgenres weit hinausgehen. Nach heutigen Erkenntnissen lässt er sich als frühes Beispiel für *Hybrid- oder Polygenres* betrachten, das gleichermaßen Eigenheiten des *Western* und der *Parabel* integriert. Schon bei seinem Erscheinen hat die aufgeklärte Kritik die Geschichte der Hauptfigur darum nicht nur als die eines Westernhelden begriffen, sondern auch als Parabel über die Einsamkeit des Individuums in einer Welt interpretiert, in der Zivilcourage und Mut durch Opportunismus und Herdentrieb dominiert werden. Im Hinblick auf die inhaltliche Interpretation der Filmgeschichte ist unübersehbar, dass es in der sozialen Realität durchaus aktuelle Problemsituationen gab, die eine solche inhaltliche Deutung nahelegten.

So wird berichtet, dass der Drehbuchautor Carl Foreman 1951 im Verlaufe der Filmproduktion unter der zweiten Welle der Anhörungen des McCarthy-Ausschusses zur Untersuchung antiamerikanischer Umtriebe zu leiden hatte, der ihn mehrfach vorlud. Der Produzent Stanley Kramer entließ ihn daraufhin mit einer finanziellen Abfindung, und in einer offiziellen Kampagne, die gegen ihn geführt wurde und ihn am Ende in die Emigration nach England trieb, hielten ihm nur wenige Filmkollegen – darunter Zinnemann und Cooper – die Treue. Foreman, der zwischen den Vorladungen weiter an seinem Drehbuch geschrieben hatte, notierte später dazu: „Ein großer Teil des Skripts zeigte nun die Wirklichkeit, viele Szenen waren aus dem Leben gegriffen. Eine davon ist ein Destillat aus den Sitzungen mit meinen Partnern, Geschäftsfreunden und Rechtsanwälten. Und dann ist da auch noch die Szene mit dem Mann, der seine Hilfe anbietet und mit dem

Gewehr zurückkommt: ›Wo sind die anderen?‹ fragt er. ›Es gibt keine anderen‹, antwortet Cooper“ (zit. in: Hahn / Jansen 1985, 322).

## 6.6 Bilanz und Perspektive kognitiver Beschreibung

Hinter der filmwissenschaftlichen Kategorie des Konflikts, die hier vornehmlich auf Figurenbeziehungen bezogen wird, verbirgt sich also eine Vielfalt von Phänomenen, die nachdrücklich wirksam werden und die Dynamik des Filmgeschehens bestimmen. Im Erlebensprozess des Zuschauers führt dies zu signifikanten Reaktionen. Bereits ohne diese psychologisch zu interpretieren, lassen sich an den künstlerischen Gestaltungsweisen der Konfliktmomente Formangebote ausmachen, die im Rahmen einer traditionellen Taxonomie differenzierter darstellbar sind. Einige solcher Aspekte wurden hier erläutert. Dabei hat sich gezeigt, dass es für ihre systematische analytische Anwendung notwendig ist, zu einem Konfliktverständnis zu finden, das den verschiedenen Formen von Gegensätzlichkeit und kollidierendem Handeln gleichermaßen gerecht zu werden vermag, also bei der Beschreibung eines Film-Werks stets ein umfassendes Konflikt-Feld in Betracht zu ziehen.

Die Reizkonfigurationen des Films, welche die unterschiedlichen Konflikt-Momente dieses Feldes formieren, erlauben indes auch eine psychologische Interpretation sowie eine empirische psychologische Untersuchung, und dies im Hinblick auf mehrere psychische Funktionen.

Ein produktiver Ansatz für eine Erforschung der kognitiven Komponente der Filmrezeption dürfte sich dabei über Problemlösungsprozesse ergeben, die durch die Konflikte der Figuren in doppelter Hinsicht zum Tragen kommen, nämlich über das Streben der Figuren nach aktiver Beherrschung der Konfliktsituationen sowie das Bemühen der Zuschauer nach passiver Kontrolle des Geschehens auf der Leinwand, also im Hinblick auf eine Voraussage der Handlungsverläufe. Eine differenziertere Beschreibung solcher Prozesse lässt sich über ein Phasenmodell für die Entwicklungsstufen von Problemlösung erreichen, das dem IDEAL-Schema von Bransford und Stein (1984) folgt und Analogien zum hier entwickelten dreistufigen PKS-Modell zeigt.

Denkbar ist, dabei an Erfahrungen bei der Untersuchung kognitiver Aktivitäten der Zuschauer anzuknüpfen, die in empirischen Studien von Peter Ohler (1994) und Monika Suckfüll (1997) begonnenen wurde. So hat etwa Ohler anhand einer Passage aus Peter F. Bringmanns THEO GEGEN DEN REST DER WELT (1980) den kognitiven Verarbeitungsaufwand an Episodengrenzen narrativer Filme empirisch zu bestimmen versucht, wobei sich die Hypothese bestätigen ließ, dass dieser Aufwand an Episodengrenzen höher als an Stellen innerhalb von Episoden ist (vgl. Ohler 1994, 214ff.). Die Analyse galt vornehmlich den Reaktionen auf konzeptualisierte filmische Strukturen, wie sie auch durch plot points realisiert werden, welche im Film häufig an Episodengrenzen auftreten. Noch umfassender wurden die Zuschauerreaktionen auf plot points von M. Suckfüll (1997) anhand von Jane

Campions THE PIANO dargestellt, zudem ergänzt um den Nachweis von Wirkungen perzeptionsgeleiteter Topiks.

Inzwischen hat es sich zudem als sinnvoll erwiesen, eine Untersuchung der Konfliktmomente im Hinblick auf die *antizipativen Vorstellungen* des Zuschauers anzustreben, die durch sie in Gang gesetzt werden und an den Filmschlüssen nachweisbar sind, was (in 8.) noch behandelt wird. Vor allem aber haben sich Erfolge bei der Untersuchung *affektiver Erregungen und Emotionen* eingestellt, die durch filmische Konfliktmomente affiziert werden, was im nächsten Kapitel zur Sprache kommt.

# Das Konflikt-Diskrepanz-Modell der Kino-Emotionen

7

„To picture emotions must be the central aim of the photoplay."
Hugo Münsterberg, Psychologe, 1916*

„*Die Komposition nimmt die Strukturelemente der dargestellten Erscheinung* und schafft aus ihnen *die Gesetzmäßigkeit der Konstruktion des Kunstwerkes.* Dabei nimmt sie in Wirklichkeit diese Elemente in erster Linie aus der Struktur *des emotionalen Verhaltens des Menschen,* der mit dem *Erleben des Inhalts* dieser oder jener dargestellten Erscheinung verbunden ist."
Sergej M. Eisenstein, Filmregisseur, 1939**

„Emotions are probably the most individual and often idiosyncratic of human phenomena. They express what the world means to the individual, as a particular person at a particular crossroads in the world, and they compose his or her individual reaction to that crossroads. Yet, at the same time, emotions are lawful."
Nico H. Frijda, Psychologe, 2007***

## 7.1 Von den Lachsalven bei Chaplin zur empirischen Emotionsforschung

Kurz nach seiner Premiere im Herbst 1925 diente Chaplins THE GOLD RUSH (GOLDRAUSCH, 1925) als Ausgangspunkt für ein bizarres Rundfunk-Experiment: Radio BBC nahm die Saalgeräusche im Londoner Kino „Tivoli" auf, die sich als Zuschauerreaktion auf eine zentrale Sequenz des Films ergaben, um dann über alle Sendestationen Englands etwa zehn Minuten wohlartikuliertes Lachen übertragen zu können (vgl. Robinson 1989, 419f.). Ausgewählt wurde dafür jene Passage, in der sich Charlie und sein Partner Big Jim beim morgendlichen Aufstehen in ihrer Goldgräberhütte darüber wundern, wie der Fußboden des kleinen Holzhauses bei jedem ihrer Schritte in Bewegung gerät, bis sie schließlich gewahr werden, dass der Schneesturm dasselbe nachts weggeweht und bereits

© Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2020

P. Wuss, *Künstlerische Verfahren des Films aus psychologischer Sicht*, Film, Fernsehen, Medienkultur, https://doi.org/10.1007/978-3-658-32052-2_7

über den Rand eines Abgrunds geschoben hat, auf dessen Kante es nun je nach Belastung hin und her wippt.

Dass die Filmleinwand ein Austragungsort für emotive Aktivitäten ist, hat der Psychologe Hugo Münsterberg schon 1916 erkannt, indem er notierte, dass die Darstellung von Emotionen das Hauptanliegen des Lichtspiels sein müsse (vgl. Motto [1916] 1970, 48). Das Radio-Projekt machte ein Jahrzehnt später deutlich, dass auch emotive Reaktionen des Filmpublikums nicht minder von Belang und zudem durchaus objektivierbar sein dürften. Dies sollte die gegenwärtigen Bestrebungen ermuntern, von Aussagen zu Kino-Emotionen, wie sie der Einzelne durch Introspektion leicht zu gewinnen und in Form subjektiver Anmutungen unter die Leute zu bringen vermag, nach und nach zu solchen zu gelangen, die über experimentalpsychologische Methoden auch empirisch belegbar sind. Zudem ergibt sich aus dem gewählten Filmausschnitt auch ein Hinweis darauf, wo die konkrete Wirkungsforschung sinnvollerweise ansetzen könnte: Bei offenkundigen Konfliktmomenten im Filmgeschehen. Über die von ihnen ausgehenden affektiven Erregungen beim Zuschauer lassen sich wohl am ehesten Aufschlüsse über Emotionen im Kino gewinnen, und im Folgenden soll ein solcher Ansatz skizziert werden.

Da der Konfliktbegriff sowohl in den Überlegungen der Filmwissenschaft als auch der Emotionspsychologie eine wichtige Rolle spielt, macht es Sinn, die verwandten doch keineswegs identischen Konzepte der beiden Disziplinen zunächst in einen engeren Zusammenhang zu rücken und von diesem vereinfachten Zugang her die interdisziplinäre Erforschung emotiver Filmwirkungen zu beginnen. Denn meiner Annahme zufolge lassen sich die Konfliktmomente im filmischen Geschehen als mögliche bzw. naheliegende Quellen oder Auslöser der emotiven Publikumsreaktionen betrachten. Das Filmbeispiel bestätigt dies auf seine Weise. Was sich in der Chaplin-Szene vor den Augen des Zuschauers abspielt, ist eine Konfliktsituation par excellence, und zwar eine solche, die zugleich im Widerspruch zu den allgemeinen Erwartungen des Publikums steht. Da begreifen die Protagonisten nicht, und zwar auf haarsträubende Weise, in welch schreckliche Lage sie geraten sind, und dies versetzt das Auditorium buchstäblich mit jedem Schritt, der auf der Leinwand geschieht, immer stärker in affektive Erregung.

Übrigens erweisen sich die damit verbundenen Emotionen keineswegs als so leicht beurteilbar, findet doch die Reaktion der Filmhelden auf ihre Situation in jener der Zuschauer nicht ihre lineare Fortsetzung. Im erwähnten Falle wurden etwa Angst und Unsicherheit der Figuren durch anhaltendes Lachen quittiert, allerdings von einem englischen Publikum, dem man einen schwarzen Humor zuspricht. Zutreffende Auskünfte über die wirklich vonstattengehenden emotionalen Prozesse bei der Rezeption sind also so einfach nicht zu haben. Selbst dort nicht, wo eine signifikante Reaktion des Publikums und eine derart geniale Emotionsquelle wie Chaplin zur Verfügung stehen. Der Weg zu einer empirischen psychologischen Analyse scheint also für die Emotionsforschung am Film entsprechend weit. Hier soll ein solcher aber vorskizziert werden, indem zunächst Anschluss an allgemeinpsychologische Emotionskonzepte gesucht wird, um die gewonnenen Modellvorstellungen dann im Hinblick auf das Filmerleben zu modifizieren und an die Untersuchung konkreter Filmwerke anzupassen.

## 7.2 Zum Emotionsverständnis der Kognitiven Psychologie

Wenn die Filmwissenschaft sich trotz der längst erkannten Notwendigkeit einer Untersuchung der Kino-Gefühle erst seit den 1980er Jahren diesem Thema ernsthaft richtig zu stellen begann, dann liegt dies nicht zuletzt daran, dass die Psychologie selbst erst nach längerer Abstinenz die Emotionen als Arbeitsschwerpunkt wieder für sich entdeckt hat, als sie ihre divergierenden Konzepte über das Informationsverarbeitungsmodell zu zentrieren vermochte.[41]

Inzwischen gibt es längst eine starke Emotionspsychologie, und in den letzten beiden Jahrzehnten hat die Filmwissenschaft Anschluss an die Fortschritte der Emotionspsychologie gesucht und eigene Beobachtungen auch aus psychologischer Perspektive interpretieren können. Um indes zu einer wirklichen Klärung der emotionalen Filmwirkungen zu kommen, muss sie zu empirischen psychologischen Untersuchungen vordringen, was zunächst einen analytischen Zugang über die Auffindung möglichst elementarer und aussagekräftiger psychologischer Variablen nötig macht. Dabei ist sie zugleich mit theoretischen und methodischen Problemen der Emotionspsychologie konfrontiert und genötigt, eigene Positionen zu beziehen. Dies betrifft etwa übergreifende Fragen wie den angemessenen analytischen Umgang mit der Komplexität emotiver Prozesse, die auch für die medienspezifischen Phänomene eine Rolle spielt.

Dass beispielsweise das Zustandekommen der emotiven Reaktionsmuster generell nicht so leicht nachweisbar sein würde, räumte bereits Watson (1919, 165) ein, muss doch der Organismus auf die Reizangebote in ihrer Komplexität reagieren, und dies in einem vielschichtigen Verarbeitungsprozess, der wiederum zu vielschichtigen und komplexen Reaktionsmustern führt. Dergleichen hat bereits Einfluss darauf, wie man Emotion definiert, weshalb Izard (1994, 34f.; Hervorh. i. O.) mit Recht notiert: „Eine vollständige Definition von Emotion muss *neurale, expressive* und *erlebnishafte* Komponenten berücksichtigen. Die Emotionen entstehen infolge von Veränderungen im Nervensystem, und diese Veränderungen können entweder durch interne oder externe Ereignisse hervorgerufen worden sein. […] Emotion lässt sich betrachten als veränderter oder besonderer Zustand des Bewusstseins. Sie kann relativ unabhängig von anderen Bewusstseinszuständen existieren, aber gewöhnlich interagiert sie mit anderen, gleichzeitig bestehenden Zuständen oder Prozessen im Bewusstsein und übt Einfluss auf sie aus“ (34f.; Hervorh. i. O).

---

41 Der Psychologe Klaus Scherer (1981, 304f).) kommentierte den damaligen Zustand seiner Disziplin: „Bei der Betrachtung des Forschungsbetriebes in der heutigen Psychologie drängen sich unwillkürlich Bilder aus den Zeiten des Goldrausches im amerikanischen Westen auf: Goldsucher aus allen Himmelsrichtungen eilen scharenweise zum Attribution Canyon, um dort noch schnell einen Claim abzustecken; am Cognition River sieht man die vom Goldfieber Gepackten unermüdlich Sand sieben, um vielleicht noch ein Goldkörnchen zu finden; Emotion City ist fast zur Ghosttown herabgesunken, in der nur noch einige wenige unverbesserliche Einzelgänger zwischen den vielen aufgegebenen Schürfstellen graben. In der Psychologie gibt es mehrere solche Ghosttowns, die zu Recht oder zu Unrecht verlassen wurden. Meiner Ansicht nach ist es im Falle der Emotion zu Unrecht geschehen.“

Die angedeuteten Definitionsprobleme gehen einher mit solchen der Forschungsstrategie. Zwar hat sich auch für die Emotionspsychologie der so genannte „kognitive Ansatz" empfohlen, doch auch in seinem Rahmen sind noch vielfältige Auffassungen möglich. Nach Keith Oatley (1999, XVII) ist schon das gegenwärtige Grundverständnis der Relation Kognition-Emotion mehrdeutig: „Cognition and emotion – this phrase connects two concepts, but it is ambigious. For some people it means the cognitive approach to emotion. For others it means the joining of two domains, cognition and affect, that were previously thought disparate." Oatley (XVIII) charakterisiert sein Konzept mit den Worten: „A current cognitive conception, for which there is a broad consensus, is that emotions are central to mental and social life because they are fundamental mediators between inner and outer worlds. They relate what is personally important (goals, concerns, aspirations) to the world (events, people, things). If we humans merely worked from what was important to us, we would be bundles of drives and species-typical action patterns. If we merely responded to events, we would be reflex machines. Instead, because of mediation by emotions, some aspects of our lives are given meaningful urgency, some people we know become uniquely important, and our many goals are prioritized."

Bei den Versuchen, diese komplizierten Beziehungen zu modellieren, hat es sich als sinnvoll erwiesen, der Emotion *Systemcharakter* zuzuerkennen (Strongman 1987, 244), was es erlaubt, sie als separate Ganzheit zu sehen, welche einem eigenen Entwicklungsgesetz folgt und zugleich in den vielfältigsten Beziehungen zu anderen psychologischen Systemen stehen kann. Dergleichen ist u. a. von Wert, wenn es darum geht, die Emotion in ihrem Funktionszusammenhang mit anderen psychischen Systemen zu verstehen, etwa mit Kognition und Motivation (vgl. Lazarus 1999, 10).

Eine solche Einbindung der Emotion hilft zugleich, diese als adaptives Verhalten in einen umfassenden Zusammenhang praktischer menschlicher Tätigkeit zu stellen, die von zielgerichtetem Handeln dominiert wird, übrigens auch durch soziale und kulturelle Faktoren, die in vieler Hinsicht Einfluss auf die emotionalen Prozesse haben (vgl. Stein / Trabasso 1992; G. Smith 2003, 34f.; Frijda 2007, 80). Eine Modellierung dynamischer Systeme kann zudem dafür sorgen, engere Beziehungen zwischen Erkenntnissen der Emotionstheorie und Neurobiologie herzustellen (vgl. Lewis 2005). Was aber sind die Ursachen oder Auslöser für Emotionen, und wie lassen sie sich bestimmen?

## 7.3 Annahmen zur Entstehung von Emotionen

In jedem Falle macht es Sinn, das Zustandekommen von Emotionen im Rahmen menschlichen *Adaptionsverhaltens* zu betrachten: Robert W. Levenson (1994, 123) schrieb: „Emotions are short-lived psychological phenomena that represent efficient modes of adaptation to changing environmental demands. Psychologically, emotions alter attention, shift certain behaviour upward in response hierarchies, and activate relevant associative networks in memory. Physiologically, emotions rapidly organize the responses of different biological

system activity, and endocrine activity to produce a bodily milieu that is optimal for effective response. Emotions serve to establish our position vis-à-vis our environment, pulling us toward certain people, objects, actions, and ideas, and pushing us away from others. Emotions also function as a repository for innate and learned influences, possessing certain invariant features along with others that show considerable variation across individuals, groups, and cultures."

Emotive Reaktionen sind danach durch Adaptionszwänge bestimmter Art motiviert, was in verschiedenen Konzepten seinen Ausdruck gefunden hat, die sich über Schlüsselbegriffe wie *control, coping* und *action readiness* einander annähern lassen. Gegenüber einer sich stets verändernden Umwelt ist der Mensch ja bestrebt, die Kontrolle zu behalten und die Situationen in Gegenwart und Zukunft möglichst beherrschbar zu gestalten. Man spricht darum von einem *„Bedürfnis nach Kontrolle" als menschlichem „Primärmotiv"* (vgl. Dörner et al. 1983, 63) bzw. von *coping processes,* deren Funktion darin besteht, eine beunruhigende Beziehung zwischen dem Individuum und seiner Umgebung zu verändern oder eine wünschbare aufrecht zu erhalten (vgl. Lazarus 1991, 112). Auch von der Notwendigkeit für *action readiness* (Frijda 1986), wobei dieser Terminus gleichermaßen Handlungsfähigkeit, -mächtigkeit und -kompetenz einschließt. Um die Kontrolle und Handlungsmächtigkeit des Menschen gegenüber seiner Umgebung zu gewährleisten und für Effizienz des Adaptionsverhaltens zu sorgen, haben die Emotionen gewissermaßen für ein angemessenes psychophysiologisches Gesamtklima zu sorgen. Dabei kommt es notwendigerweise (1) zu *appraisal*, d. h. einer Bewertung der veränderten Situation im Hinblick darauf, welche subjektive Bedeutung sie nun für den Menschen hat, die dann eben (2) zu *action readiness* in Beziehung gesetzt wird, also zu den realen Möglichkeiten des Menschen, auf die veränderten Bedingungen einzugehen.

Nico Frijda (1986, 474) erklärt die Existenz von Emotionen generell über *action readiness change*, und sein Schüler Ed Tan hat daraus eine praktikable Arbeitsdefinition des Emotionsbegriffs entwickelt, die auch für die Filmuntersuchung von Wert 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). Aus dem Spannungsverhältnis von getroffener Bewertung der Situation und der vorhanden Handlungsmächtigkeit, mit ihr fertig zu werden, entsteht offenbar generell eine affektive Erregung, eine komplexe psychische Aktivierung, die sich aus der infrage gestellten Handlungsfähigkeit ergibt. Zumindest erscheint diese Erklärung für den Normalfall, den alltäglichen adaptiven Umgang mit lebensweltlichen Situationen, recht einleuchtend.

Wichtig für den Bewertungsprozess ist, dass es sich dabei um einen solchen handelt, der gleichermaßen einen *Grad von Bedeutung* ausdrückt wie eine *Relevanz für das Individuum,* das menschliche Subjekt. Tan und Frijda (1999, 51) schreiben: „Emotions occur when a situation is relevant for an individual's concerns. They consist of an appraisal of the situation's significance and an action tendency. The emotional experience is the awareness of the situation's particular meaning in terms of a relevance for a concern, reality and difficulty, and the felt action tendency. The action tendency itself consists of an inclination to act in a particular way."

Scherer (1999, 637) hebt die Bedeutung des subjektiven Faktors bei der Bewertung hervor: „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." Ähnliche Urteile finden sich bei anderen Forschern (vgl. Smith / Ellworth 1985; Oatley / Johnson-Laird 1987).

In Beantwortung der Frage, wie man sich die konkrete Ursache bzw. den unmittelbaren Anlass für das Zustandekommen der affektiven Erregung plausibel machen kann, hat Frijda eine Heuristik angeboten: „Emotion might be defined as action readiness change in response to emergencies or interruptions; and this action readiness change itself might be restricted to activations and deactivations of actual, overt response: activated behavior and physical arousal or upset" (Frijda 1986, 474). Damit aber gerät ein Konzept in Sicht, das man als Konflikt-Diskrepanz-Ansatz der Emotionspsychologie bezeichnen kann.

## 7.4 Der konfliktbetonte Ansatz der Emotionstheorie

Schon 1960 hat Daniel Berlyne hat in seinem Buch „Conflict, Arousal and Curiosity" notiert, dass man in der Geschichte der Psychologie häufig *„im Konflikt die Hauptquelle für Emotionen"* (1974, 53) gesehen habe, was durch eine Liste bekannter Namen wie Dewey, Lurija, Darrow, Hebb, Brown / Farber u. a. belegt wird. Heute lässt sich diese Erfahrung auch im Rahmen der kognitiven Schema-Theorie darstellen. 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 stören oder provozieren, und zwar durch Unerwartetes, durch *Diskrepanzen* im Reizangebot, wodurch unser Adaptionsverhalten gleichsam in eine Krise gebracht wird. George Mandler zufolge entsteht ein Stimulus generell dadurch, dass der Mensch Diskrepanzen in seinem Umweltbereich registriert. Das Erleben einer Emotion ergebe sich aus der gestaltähnlichen Verknüpfung der beiden Hauptkomponenten: viszerale Erregung und kognitive Bewertung. Die Verknüpfung von Erregung und kognitiver Bewertung schaffe im Bewusstsein jeweils einen neuartigen Zustand, das phänomenale Erleben einer Emotion (vgl. Mandler 1984, 129).

Nach Mandlers *Diskrepanz-Bewertungs-Theorie* entstehen die meisten Anlässe für die nervale Erregung aufgrund von Diskrepanzen in Wahrnehmung, Handeln und Denken, und dies gelte sowohl für positive wie negative Situationen (vgl. Mandler 1992, 106). Frijda zufolge schaffen schon geringe Abweichungen vom Erwartungsschema entsprechende Erregungen (1993, 381). Sie provozieren Bewertungen und stellen die Frage nach einer angemessenen psychischen Haltung im Sinne von Beherrschbarkeit der Lebensprozesse, was in psychophysiologischer Hinsicht auch bedeutet: nach einer affektiven Reaktion von bestimmter Grundqualität, die der Bewertung der jeweiligen Situation mit ihren unterschiedlichen Reizangeboten optimal entspricht. Aus dieser Sichtweise geht hervor, dass sich der von beiden Autoren favorisierte Zugang zur Emotionsproblematik an eine Art Idealtypus

menschlicher Reaktion bindet, die sich auf strukturell unspezifisches Reizmaterial bezieht, das auf sehr unterschiedlichen Ebenen der Reizverarbeitung zum Tragen kommen kann.

Die allgemeine Psychologie hat vielfach versucht, im Rahmen einer differenzierten Emotionstheorie „unterschiedliche Emotionen als unterscheidbare erlebnishaft-motivationale Prozesse" (Izard 1994, 63) herauszuarbeiten. Dabei wurden immer wieder Reihen fundamentaler Emotionen dargestellt, die auf unterschiedliche Weise miteinander interagieren. Izard (1994, 109–115) spricht von zehn fundamentalen Emotionen, ein Handbuch zur Kognition und Emotion (Dalgleish / Power 1999) stellt seine separaten Kapitel unter Oberbegriffe wie: Anger, Disgust, Anxiety, Panic, Sadness, Positive affect, Shame, Guilt, Embarrassment, Pride, Jealousy, Envy. Für die Charakterisierung von Selbstbeobachtungen ist eine solche Differenzierung sicher hilfreich, zumindest im Rahmen des nämlichen nationalsprachlichen Diskurses, denn viele Bezeichnungen für Gefühle sind schwer adäquat in andere Sprachen übersetzbar. Im Hinblick auf mögliche erste Anwendungen im Rahmen empirischer Studien zur Emotionslage erweisen sich diese Taxonomien, die sich auf schwer vergleichbare, komplexe Phänomene beziehen, indes als wenig praktikabel, weil zu kompliziert.

Produktiver dürfte hingegen ein Rekurs auf zwei gegenläufige emotive Grundtendenzen sein, die man als „positive" oder „negative" Affekte oder Emotionen bezeichnen kann. Diese heuristische Unterscheidung von zwei Idealtypen emotiver Grundtendenzen hat den Vorzug, dass sie sich aus den elementarsten Forderungen adaptiven Verhaltens des Menschen ableiten lässt, nämlich, ob jener zu der subjektiven Bewertung kommt, einer neuen Situation gewachsen zu sein oder nicht, anders gesagt, ob er sich imstande zu action readiness, control oder coping fühlt oder ob dies nicht der Fall ist.

Wichtige Überlegungen zu einer typologischen Unterscheidung in dieser Richtung hat schon die russische Tätigkeitspsychologie formuliert. In Anlehnung an Fraisse sprach Alexej A. Leontjew (1979, 189) im Rahmen seines Tätigkeitskonzepts davon, dass die Emotionen die Funktion innerer Signale hätten: „Die Besonderheit der Emotionen besteht darin, dass sie die Beziehungen zwischen den Motiven (den Bedürfnissen) und dem Erfolg oder der Möglichkeit der erfolgreichen Realisierung der ihnen entsprechenden Tätigkeit des Subjekts widerspiegeln." Dieses Verhältnis lässt sich auch als *„Informationsdefizit"* darstellen. Mit Simonov kann man „die Emotionen als spezialisierten nervalen Mechanismus ansehen, der zur Kompensation des Defizits an Informationen dient, die der Organismus zur Organisation seiner Anpassungstätigkeit benötigt" (1975, 83).

Das unbefriedigte Bedürfnis nach so genannten „pragmatischen Informationen", also nach solchen, die ein gegebenes Handlungsziel zu erreichen helfen, ist in jedem Falle Quelle der emotionalen Anspannung. Der Grad der Anspannung hängt dabei aber quantitativ sowohl von der Stärke der Bedürfnisse als auch der Differenz zwischen derjenigen Informationsmenge ab, die prognostisch für notwendig gehalten wird, und jener, die tatsächlich vorhanden ist. In den Kompensationsmechanismus gehen daher neben Bedürfnissen auch prognostische Einschätzungen intuitiver Art darüber ein, was zur Anpassungstätigkeit nötig wäre, womit sich in methodischer Hinsicht übrigens deutliche Parallelen zum Appraisal-Prinzip ergeben. Aus dieser Konstellation ist dann eine Unterscheidung in positive

und negative Emotionen ableitbar, die weder von den subjektiven Wertungskriterien der fühlenden Individuen noch der Analytiker abhängt: Wenn trotz Zuführung von Informationen ein Defizit an pragmatischer Information verbleibt, entsteht laut Simonov eine negative Emotion. Hingegen führt die Überschreitung der für notwendig befundenen Informationsmenge durch die wirklich erhaltene zur Entstehung positiver emotionaler Zustände, die vom Subjekt maximiert werden (vgl. Simonov 1982, 89).

Auch nach Dörner et al. (1983, 62) sind Emotionen als „Reaktionen auf empfundenen oder antizipierten Verlust oder Wiedergewinn von Kontrolle" zu betrachten, was eine Differenzierung der Emotionen in „positive" und „negative" aus einem funktionalen Zusammenhang mit elementaren Handlungsmöglichkeiten des Menschen zulässt. Vermutlich ist es auch für Untersuchungen emotiver Kunstwirkungen effektiv, zunächst bei sehr elementaren Unterschieden anzusetzen. Daniel Berlyne (1974, 68) sprach seinerzeit in solchen Zusammenhängen von *collative variables,* von „Variablen des Vergleichs". Neben Charakteristika wie „Konflikt" finden sich dort Termini, die noch deutlicher auf die erregende Diskrepanz im Prozess des Kunsterlebens verweisen wie „Inkompatibilität", „Neuartigkeit" oder „Überraschungswert".

Die Frage ist, ob bzw. in welcher Hinsicht das emotionspsychologische Konzept auch für die Analyse von Filmwirkungen geeignet ist.

## 7.5 Konflikte und Diskrepanzen im Filmerleben

Der vorgeschlagene Analyse-Ansatz erlaubt es, für Emotionen, die aus einer realen Lebenssituation erwachsen, und solchen, die einer medialen Darstellung entstammen, in mancher Hinsicht eine gemeinsame Basis herzustellen, aber auch Unterschiede zwischen ihnen zu berücksichtigen. Für das Kino gilt sicher wie für den Normalfall des Lebens, dass wir es bei den dort evozierten Emotionen mit zeitlich begrenzten psychischen Zuständen zu tun haben, die mit erregungsbedingten Veränderungen des Menschen einhergehen. Es gilt ferner, dass diese psychischen Prozesse im Leben wie im Kino zwar nicht direkt einsehbar sind, sich aber potenziell über Reaktionen auf der neuralen, expressiven oder erlebnishaften Ebene zu erkennen geben dürften. Problematischer ist es, jene Faktoren auf den gleichen Nenner zu bringen, die für beide Bereiche als Quelle oder Auslöser affektiver Erregungen und Emotionen dienen.

Eine automatische Ausdehnung des skizzierten emotionspsychologischen Ansatzes auf den Film verbietet sich insofern, als sich die dort getroffene Annahme, Konflikte und Diskrepanzen im Reizangebot als Auslöser für affektive Erregungen anzusehen, auf die unmittelbare Konfrontation des Individuums mit einer authentischen Lebenssituation, nicht aber mit einem fiktiven Geschehen auf der Leinwand bezog. Unser adaptives Verhalten im Hinblick auf eigene aktive Handlungsfähigkeit wird ja beim Filmerleben nicht direkt gefordert, denn im Kinosessel können wir durch das Geschehen auf der Leinwand weder unmittelbar behelligt werden noch auf seinen Verlauf verändernd einwirken. Allerdings

handelt es sich dabei um eine approximative Beschreibung sehr komplizierter Beziehungen, die eine Vielfalt von Faktoren ausklammert, was die Funktionszusammenhänge und Reaktionsweisen beider Bereiche von Reizverarbeitung auch ähnlich erscheinen lassen dürfte.

Bei genauerem Hinsehen ergibt sich zudem ein ganzes Bündel von Argumenten, die dafür sprechen, Kino-Gefühle als genuine Emotionserlebnisse zu betrachten, auch wenn es einen beträchtlichen Unterschied macht, ob man als Mensch durch die authentische Situation einer realen Lebenswelt in affektive Erregung gerät oder durch die fiktive Situation einer medialen Darstellung. Es scheint in diesem Falle jedoch angebracht, im Falle der filmgenerierten Emotionen mit Tan und Frijda (1999) von spezifischen „*witness emotions*" zu sprechen: „Film-elicited emotion […] consists largely of *witness emotions*. […] The viewers of films are led to imagine themselves as invisible witnesses that are physically present in the fictional world" (Tan / Frijda 1999, 52; Hervorh. i. O.). Von Klaus Scherer (vgl. 1998, 277) wird die Auseinandersetzung mit dem fiktiven Geschehen des Medienangebots als mitunter sehr eindrucksvoll und relevant für das eigene Leben der Zuschauer als Mit-Emotionen bewertet.

Auf einige Funktionsweisen im Rahmen des Filmerlebens, die für eine Annäherung der Zuschauerreaktion an das o. g. allgemeine Emotionskonzept sprechen, soll in diesem Kapitel noch genauer eingegangen werden. Etwa auf die *Empathiebeziehungen* zwischen Zuschauer und Filmfigur, die wesentlich dadurch geprägt sind, dass der Zuschauer beim einfühlenden Verstehen von deren Konfliktsituation mit der Frage nach der möglichen Überwindung der entstandenen Diskrepanzen konfrontiert wird. Das Spannungsverhältnis von Konfliktlage und Handlungsmächtigkeit des Individuums erweist sich damit als entscheidende Schnittstelle zwischen Figuren- und Zuschauerverhalten. Insofern die Erzählprozesse mit ihren immanenten Konflikt- und Figurenbewertungen zu einer Hierarchisierung der Empathiebeziehungen führen, sieht auch der Zuschauer nicht gleichmacherisch auf das Geschehen, sondern aus der Perspektive von Figuren, denen auch seine Sympathie gilt.

Ein anderer Aspekt der Rezeption von Filmhandlungen, der damit eng zusammenhängt, wurde (in 6) bereits ausführlicher behandelt: Das durch Konfliktsituationen der Figuren evozierte *Problemlösungsverhalten* des Zuschauers, das sich, dem menschlichen Primärbedürfnis nach Kontrolle folgend, um passive Kontrolle des Geschehens im Sinne von Voraussicht der Ereignisse bemüht. Betrachtet man die Handlung eines Films als einen Problemlösungsvorgang, der zu einer bestimmten Entscheidung führt, wird man den gesamten Weg dorthin als permanente Auseinandersetzung begreifen, innerhalb derer aber bestimmte Teil- oder Zwischenziele des Problemlösungsprozesses erreicht werden, an denen sich die Ereignisse zuspitzen, weil dort jeweils Vorentscheidungen über den Ausgang der Handlung fallen. In diesen Phasen, die als Drehpunkte der Handlung oder plot points unterschiedlicher Ordnung erscheinen, kommt es nicht nur zu einer Intensivierung des Geschehens auf der Leinwand, sondern stets auch zu einer psychischen Aktivierung des Zuschauers im Kinoraum davor.

Da es dabei, wie schon erwähnt, um die rationale Klärung dessen geht, wie die Entscheidungen auf der Leinwand wohl ausfallen werden, ist diese psychische Aktivierung des Zuschauers durchaus kognitiver Art. Die Erfahrung zeigt jedoch, dass das Publikum

jeweils auch emotional stärker in die Auseinandersetzungen der Figuren einbezogen wird. Wo sich Handlungsentscheidungen anbahnen, steigt offenbar die affektive Erregung beim Rezipienten an. Im Falle von Konfliktmomenten mit aktuellen oder drohenden Diskrepanzen wird er sowohl kognitiv wie emotiv zunehmend stärker in das Geschehen involviert, und in dem weiterführenden Prozess des Filmerlebens möchte er seine Unsicherheit über die Ereignisverläufe wiedergewinnen. Damit erweisen sich die dramaturgisch bedeutsamen Handlungskonflikte der Filmfiguren als quasi funktionsgleich mit jenen psychologisch relevanten psychischen Konfliktmomenten, die auf Diskrepanzen bei der Reizverarbeitung beruhen und als Quelle oder Auslöser emotiver Zuschauerreaktionen gelten können.

Obwohl die beiden disziplinär unterschiedlichen Konfliktbegriffe in Inhalt und Umfang nicht identisch sind, lassen sich ihre Unterschiede für die Analyse des Spezialfalls Spielfilm, der eine gigantische Menge von Beispielen umfasst, offenbar zeitweilig vernachlässigen. Für die empirische psychologische Untersuchung ist eine solche Aussage von praktischem Wert, ergeben sich dadurch doch wichtige Arbeitshinweise, etwa dazu, wie das Konfliktfeld mit seinen plot points unterschiedlicher Ordnung als Basis für die Bestimmung emotiver Reaktionen verwendet werden kann.

Bevor auf die konkrete Anwendung des psychologischen Ansatzes eingegangen werden soll, sei hier aber nochmals darauf hingewiesen, dass in der entwickelten Version von Georg Mandler der entscheidende Akzent auf der Diskrepanzbewertung einer konflikthaften Situation des Menschen liegt. Das Erlebnis von Diskrepanz bei der Reizaufnahme kann bei der Rezeption von Film auf sehr unterschiedliche Weise zustande kommen. Um für den Zuschauer ästhetisch reizvoll zu sein, wird dem Filmwerk (vgl. 2.) zwar generell Originalität bzw. ein Informationsbeitrag (im Sinne von Veränderungspotenzial) abverlangt, der zu einer merkbaren Differenzqualität der Formgestalt führt. Dies kann jedoch ebenso aufgrund der filmischen Makrostruktur, d. h. im Rahmen der Narration, Konflikt- oder Figurengestaltung, wie aufgrund der filmischen Mikrostruktur geschehen, die sich über Gestaltung von Bild, Ton oder Montage äußert. Wenn hier zunächst Phänomene der dramaturgisch relevanten Makrostruktur fokussiert wurden, so ist damit nur ein eng gefasster Ausschnitt filmischer Wirkmomente berücksichtigt, ein breites Feld möglicher Diskrepanzen blieb zunächst unerwähnt.

Einen wichtigen Grund, eine derart einseitige Darstellung vorzunehmen, sah der Autor darin, dass das dramaturgische Konfliktverständnis geeignet schien, sich den emotionalen Wirkmomenten des Kinos über Beobachtungen robuster Strukturen zu nähern, die in der Medienpraxis weit verbreitet sind und auch dem Laien vertraut. Gleichwohl ist im Umgang mit dem Konflikt-Diskrepanz-Ansatz der Kino-Emotionen darauf zu achten, dass die Inhalte der Konfliktbegriffe aus Filmdramaturgie und Emotionspsychologie nicht miteinander vermischt werden. Sie weisen der Diskrepanz einen je unterschiedlichen Stellenwert zu. Dass es beispielsweise Filme gibt, die trotz starker Handlungskonflikte kaum Emotionen erzeugen, lässt sich etwa aus der mangelnden Differenzqualität, d. h. fehlenden Diskrepanz erklären, wie sich andererseits aufgrund neuartiger Formangebote im Rahmen der filmischen Mikrostruktur, z. B. über innovative Bildgestaltung, ästhetische Differenzqualitäten, mithin Diskrepanzen und Emotionen einstellen.

## 7.6 Wechsel filmgenerierter Emotionen

Was die Anwendung des Modells auf Kinogefühle betrifft, so kann man davon ausgehen, dass der Spielfilm, der über seine konflikthaften Ereignisverläufe eine kohärente Erzählung organisiert, über die Möglichkeit verfügt, aufgrund der Konfliktentwicklungen die filmgenerierten Affekte und Emotionen nicht nur zu erzeugen, sondern auch zu steuern, indem er sie als temporäre Prozesse mit episodischem Wechsel der Gefühlslagen aufbaut. Emotionen werden hierbei potenziell in ihren Grundqualitäten und Stärkegraden verändert.

Ed Tan erklärt die Kontinuität narrativer Prozesse im Film als gebunden an ein durchgehendes Interesse des Zuschauers, womit *interest* zu einer Art Basisemotion erhoben wird. Die Erzählstruktur sei in der Lage, für eine ständige Neubestimmung der situationellen Bedeutung der Ereignisse zu sorgen, die Nico Frijda (1993) *„emotion episodes"* nennt. Diese Veränderungen führen dann jeweils zu neuen emotion episodes (vgl. Tan 1996, 62).

Nach Ansicht von Tan spielen dabei auch die Grenzen narrativer Segmente mit plot-point-Charakter eine wichtige Rolle. Diese Erklärung konvergiert mit der meinen. Der hier vorgetragene Modellansatz, der sich am Konfliktcharakter des fiktionalen Films orientiert, welcher im Konzept Tans kaum Erwähnung findet, erlaubt es, dieses Moment zu akzentuieren und das gesamte Konflikt-Feld stärker in die Wirkungsanalyse einzubeziehen, was m. E. auch dazu beiträgt, den Zusammenhang zwischen der Dynamik der filmischen Erzählung und der affektiven Erregung des Zuschauers zu verdeutlichen.

Einen verwandten Zugang zu einem Prozessmodell für den Aufbau filmischer Emotionen hat Greg Smith unter der Bezeichnung *„mood-cue-approach"* skizziert. Dieser Ansatz, der ebenfalls mit meinem kompatibel scheint, basiert auf der Wechselbeziehung von übergreifenden und episodischen emotiven Tendenzen, die Smith, Frijda folgend, „moods" und „episodic emotions" nennt: „The primary set of orienting emotion states is mood. A mood is a preparatory state in which one is seeking an opportunity to express a particular emotion or emotion set. Moods are expectancies that we are about to have a particular emotion, that we will encounter cues that will elicit particular emotions" (G. Smith 2003, 38).[42]

---

42 „A combination of mood (emotional orientation) and external circumstances forms a sequence of emotional moments that Nico Frijda calls an emotion episode. An emotion episode is a series of emotions that are perceived to be a structured coherent unit having a beginning, a middle, and an end." […] „Film structures seek to increase the film's chances of evoking emotion by first creating a predisposition toward experiencing emotion: a mood. […] To sustain a mood, we must experience occasional moments of emotion. Film must therefore provide the viewer with a periodic diet of brief emotional moments if it is to sustain a mood. Therefore, mood and emotion sustain each other. Moods encourage us to experience emotion, and experiencing emotions encourage us to continue in the present mood. […] Because emotions can be evoked using a wide range of stimuli linked in an associative network, film can use the full range of perceptual cues to evoke emotion, as noted in our desiderata" (G. Smith 2003, 42).

Aus den handlungsbezogenen Konfliktmomenten, die sich aus der Werkstruktur ergeben, lässt sich mithin ein pragmatischer Hinweis gewinnen, wie damit begonnen werden kann, emotive Funktionsweisen des filmischen Reizangebotes zu ermitteln. Nachdem für ein konkretes Filmwerk anhand der plot points die konfliktbedingten Sequenzierungen der Handlung (auf der Zeitachse) markiert worden sind, werden diese Handlungsphasen als *emotion episodes* interpretiert. Damit erscheint auch der Zeitpunkt einer bestimmten psychophysiologischen Reaktion voraussehbar, was zur Formulierung von Hypothesen der ersten Generation berechtigt, die für alle weiteren Untersuchungen zu emotiven Reaktionen nötig sind.

Für eine Bestimmung der filmgenerierten Emotionen und ihrer ästhetischen Wirkungsdimension reicht dergleichen zwar nicht aus, denn nicht ohne Grund wurde das hier vertretene Konzept für die Untersuchung von Kino-Gefühlen auf die psychische Bewältigung von Diskrepanzen bezogen, die sich zwischen filmischem Reizangebot und Zuschauererwartung auftun, deren Erforschung Einsichten in Gebiete erfordert, die das Beschreibungsmodell nicht erfasst. Dennoch sind die Konfliktmomente im Filmgeschehen am Zustandekommen dieser Diskrepanzen beteiligt, oft sogar maßgeblich, sodass sie als optionaler Anhaltspunkt für die Herausbildung affektiver Reaktionen bzw. als Indiz für deren Entstehen zu betrachten sind.

## 7.7 Modell-Anwendung (anhand von FATHER AND DAUGHTER)

Im Folgenden richtet sich der Fokus der Betrachtung auf ein Filmbeispiel, das dank seiner luziden künstlerischen Komposition und seines geringen zeitlichen Umfangs entsprechende Einblicke in psychologische und ästhetische Wirkmomente erleichtert, auch bereits zu empirischen psychologischen Studien führte, die den vorliegenden Modellansatz nutzten. Gemeint ist der achtminütige Animationsfilm des Holländers Michael Dudok de Wit FATHER AND DAUGHTER (2000), der 2001 in seiner Kategorie wohl nicht zuletzt darum den „Oscar“ erhielt, weil es ihm gelang, beim Publikum außerordentlich starke Gefühle zu wecken und es in einen Zustand von trauriger Ergriffenheit zu versetzen.

Unübersehbar an dieser Filmgeschichte ist, dass sie einem zentralen Vorgang folgt, der eine menschliche Konfliktsituation aufbaut: Ein kleines Mädchen, das in Harmonie mit seinem Vater gelebt hat, wird eines Tages von diesem verlassen, aus Gründen, die man nicht erfährt. Das Kind kehrt aber immer wieder an die Stelle am Ufer jenes großen Wassers zurück, von der das Boot des Vaters ablegte, offenbar in der Hoffnung, dass er zurückkommen werde. Aber dies geschieht nicht, auch dann nicht, als aus dem Mädchen eine erwachsene Frau geworden ist. Doch die Sehnsucht nach dem Vater bleibt, und an einem Wintertag, als die Tochter, inzwischen im Greisenalter, sich an einem im Eis festgefrorenen Boot niederlegt, welches jenem ähnelt, in dem der Vater einst weggerudert war, erlebt sie auf einmal, wie er doch zurückkehrt und sie, die sich unversehens in ein Kind zurückverwandelt sieht, zärtlich umarmt – dies aber geschieht offenbar nur in ihrem Traum.

Die Konfliktsituation der Hauptfigur wird ebenso konsequent wie lapidar erzählt, und die Geschehnisse ziehen den Zuschauer so in ihren Bann, dass er ihnen emotional folgt. Dabei wird auch ersichtlich, wie eng die dramaturgische Kategorie des Konfliktes, die Hegel in seiner „Ästhetik" bei der Analyse der dramatischen Kunst im Zusammenhang mit dem Begriff der „Kollision" und des „kollidierenden Handelns" ([1838]1965, II, 521) verwendet, mit dem dialektischen Prinzips des Widerspruchs verbunden ist. In FATHER AND DAUGHTER werden zwei gegenläufige Momente unterschiedlicher Art miteinander verbunden: Der äußere, interpersonelle Konflikt, der sich aus dem Weggang des Vaters ergibt, und der innere, intrapersonelle, der sich in dem Maße verstärkt, als sich herausstellt, dass die Tochter sich mit dieser Situation innerlich nicht abzufinden vermag.

Im Rahmen der narrativen Struktur wird ein leicht überschaubares Geschehen aufgebaut, das sich über zwei plot points definiert, die auf den o. g. Konfliktmomenten basieren und eine Kausalkette der Ereignisse bilden:

(1) Den Weggang des Vaters, der in einem fundamentalen Gegensatz zu den Wünschen des Kindes steht und (2) die traurige Einsicht der Tochter, dass dieser Verlust endgültig ist und nur in der Vorstellungswelt aufgehoben werden kann. Diese beiden plot points erster Ordnung, die die entscheidenden Drehpunkte der Handlung bilden, begrenzen eine Reihe kleiner Episoden, welche sich strukturell und inhaltlich als sehr ähnlich erweisen und eine Topik-Reihe formieren. Man wird als Zuschauer gewahr, dass es sich in allen Episoden um die gleiche Protagonistin handelt, nur in verschiedenem Lebensalter, auch, dass es immer um dasselbe Handlungsziel geht, und, dass sich leider stets das nämliche traurige Resultat einstellt. Aufgrund dieser leitmotivischen Wiederholung der gleichen Grundsituation, die plot points zweiter Ordnung bezeichnen, bekommt der Weggang des Vaters eine neue Dimension. Er wird zu einem permanenten Lebensproblem und damit zu einem essenziellen Verlust.

Die beiden benannten Schichten der filmischen Story sind noch durch eine dritte überformt, ein Erzählstereotyp, das durch eine Genreerwartung in den Rezeptionsprozess eingebracht wird. In seiner Gestaltungsweise folgt das Geschehen ja dem Kanon des Melodrams, nicht zuletzt, was die Konfliktlösung betrifft. Die Katastrophe der Protagonistin erscheint zunächst unaufhaltsam, aber plötzlich wird sie dann doch in eine Art Happy End überführt, in die wünschbare Lösung des Konflikts, die freilich nur in der Vorstellungswelt der Heldin stattfindet. Die Utopie bietet einerseits die Auflösung der unglücklichen Situation, schafft aber andererseits, indem sie die Lösung in eine erträumte Welt verlegt, auch die Bekräftigung des fatalen Ausgangs.

Auf allen drei hier benannten kognitiven Ebenen der Erzählstruktur des Films wirken verwandte Konfliktmomente, die sich gegenseitig verstärken und das Geschehen zielstrebig vorantreiben. Sie erweisen sich dabei aber nicht nur als relevant für die Narration, sondern bilden insofern auch die Quelle oder den Auslöser für Affekte und Emotionen, als sie durch ihre emotion episodes zu einer Neubewertung der Figurensituation beitragen. Narrationstheorien von Todorov (1972, 57 ff.) oder Greimas (1983), welche auf den Konfliktbegriff verzichten, erklären die Dynamik des Erzählprozesses als Folge von Störungen eines Gleichgewichtszustandes bzw. von Spannungen zwischen Gleichgewichts- und Un-

gleichgewichtszuständen. Indem sie das Geschehen auf ein solches Äquilibrationsmodell beziehen, sprechen sie aber dem Gleichgewichts- oder Harmoniezustand eine Rolle zu, die die kybernetische Regelungstheorie als Führungsgröße bezeichnet. Vergleichbare Richtwerte kennt die Ästhetik seit langem: Nach Hegel ([1838] 1965, I, 203; Hervorh. i. O.). hat die dramatische Kollision „ihren Grund in einer *Verletzung*, welche nicht als Verletzung bleiben kann, sondern aufgehoben werden muss; sie ist eine Veränderung des ohne sie harmonischen Zustandes, welche selbst wieder zu verändern ist." Was in dem Film geschieht, ist die Verletzung eines harmonischen Zustandes par excellence: das Erleiden eines menschlichen Verlustes essenzieller Art.

Der Rekurs Hegels auf die Verletzung des Harmoniezustandes, der zum Ungleichgewicht gerät, verweist zugleich darauf, dass es sich bei den Konfliktmomenten nicht schlechthin um jähe oder schroffe Veränderungen im Geschehensverlauf handelt, sondern dass die damit verbundenen Diskrepanzen, sollen sie emotional von Belang sein, stets mit einer Anfechtung der menschlichen Handlungsmächtigkeit verbunden sein müssen, die auch den Zuschauer erfasst. Das Spannungsverhältnis der Konfliktsituation auf der Leinwand stellt zugleich die passive Kontrolle, die Fähigkeit des Zuschauers zur Voraussicht infrage, macht sie auch für diesen zur Problemsituation, in der sich freilich unterschiedliche Reifegrade bei der Erfassung der Lage ergeben, die mit der Identifizierung des Problems beginnen.

Selbst in der knappen und stark stilisierten Handlung von FATHER AND DAUGHTER gibt es in dieser Hinsicht ein gewisses Gefälle zu beobachten, insofern die essenzielle Problemlage der Heldin nicht sogleich offensichtlich wird, sondern vom Zuschauer in einem aufmerksamen Wahrnehmungsprozess, der sich über mehrere Episoden hinzieht, erst herausgefiltert werden muss. Gelegentlich erschwert das Äußere der Situationen die Wahrnehmung, und an einer Stelle gibt es sogar Irritationen, weil es so scheint, als habe die Heldin gar den Verlust des Vaters nun überwunden, nämlich, wenn sie mit ihrem Liebsten ans Ufer kommt und im Dämmerlicht einfach verborgen bleibt, ob sie in gewohnter Weise Ausschau gehalten hat oder nicht. Die Problemsituation definiert sich in den Episoden danach jedoch umso deutlicher, und das Filmgeschehen macht dem Zuschauer auch die Unmöglichkeit einer Lösung bewusst, sodass dieser in seiner Vorstellungswelt auf die für solche Fälle geschaffene Standard-Lösung des Genres zurückgreift und lediglich ein erträumtes Happy End akzeptiert.

Normalerweise wird mit jedem Schritt der Handlung für eine ständige Neubestimmung der situationellen Bedeutung der Ereignisse gesorgt, damit für einen spezifischen emotionalen Impuls. In FATHER AND DAUGHTER besteht dieser Impuls indes bis kurz vor Schluss in der Fortschreibung der traurigen *emotion episodes* im Sinne des *mood-cue-approach* von G. Smith. Smith (2003, 43) zufolge haben die *cues*, die auf allen Ebenen der filmischen Gestaltung liegen, aus mehreren Gründen für Redundanz zu sorgen, zunächst, weil sich der Film als Kommunikat gegenüber einem Publikum durchzusetzen hat, dessen Vertreter auf verschiedene emotionale Reizmomente ansprechen.

Der kurze Animationsfilm schafft Redundanz durch die Wiederholung der gleichen Konfliktsituation. Die dabei erzeugten episodischen Emotionen, die den Topiks der Erzählung folgen, haben dabei den Charakter von sehr auffälligen *cues*; sie wirken sogar als

*emotion marker*. In den meisten anderen Filmwerken sind die *cues* bzw. die topikalisierten Konfliktmomente nicht so einheitlich formuliert, und sie werden auch kaum so auffällig; folglich erscheinen auch die Emotionen, die sie hervorbringen, entsprechend schwächer und in ihrer Qualität ambivalenter.

Dass die Erarbeitung der situationellen Bedeutung von Ereignissen dabei stets auf menschliche Handlungen bezogen wird, welche sich an die Figuren eines Films binden, sorgt dafür, dass der Rezipient zu diesen ein Empathie-Verhältnis herstellt, in dem die Wechselbeziehungen von Kognition und Emotion auf spezifische Weise austragen werden. Vom Konflikt-Diskrepanz-Modell aus kann darauf ebenfalls Bezug genommen werden. Gegenwärtig wird die Emotionsforschung zum Film im Rahmen der „Cognitive Film Theory" ja unter mehreren Aspekten versucht, vor allem über drei Zugänge: die Narration, die Empathie zu den Figuren und die Genrewirkungen. Das vorgeschlagene Modell, das sich eher an der Narration orientierte, schließt die beiden anderen Strategien nicht aus und grenzt sich auch nicht gegen sie ab, sondern sucht sie eher auf einen gemeinsamen Nenner zu bringen.

## 7.8 Notiz zur Empathie

Das Problem, welche Rolle Empathie im Filmerleben spielt, kann hier allerdings nur gestreift werden. Im weitesten Sinne geht es beim Verständnis dieses Begriffes immer um die Reaktion eines Menschen auf Erlebnisse eines anderen. Sein Empathievermögen zeigt, dass er verstandesmäßig bzw. gefühlsmäßig entsprechend beeinflussbar ist. Gängige Konzepte zur Empathie lassen erkennen, dass ein sehr breites Spektrum von Bestimmungen existiert, welches von Empathie als „Fremdverstehen" (gegenüber Perspektiven, Motiven fremder Personen) (Lipps 1907) bis „Teilhabe an den Emotionen anderer" (Zillmann 1991) reicht.

Diese Variationsbreite im Empathieverständnis hängt damit zusammen, dass Empathie offenbar sowohl kognitive als auch emotive Komponenten einschließt oder zumindest potenziell zulässt. Mehrere Autoren definieren Empathie darum als „einfühlendes Verstehen" (Sachse 1993, 171), indem sie die kognitiven und emotiven Tendenzen zusammenführen (vgl. Omdahl 1995). Im Hinblick auf Filmerleben scheint diese Auffassung von „Empathie als einfühlendem Verstehen" am produktivsten zu sein, und sie spielt darum für die neueren filmpsychologischen Ansätze in den verschiedensten Schattierungen eine Rolle (vgl. M. Smith 1995; 1997; 2006; Neill 1996; Gaut 1999; J. Eder 2008). Die Emotionen des Zuschauers werden dabei als an die Filmfiguren gebunden betrachtet, wobei freilich über Ursachen, Charakter und Differenzierungen der Emotionen unterschiedlichste Interpretationen kursieren (vgl. / Bartsch / Eder / Fahlenbrach (2007) Schick / Ebbrecht 2008).

Ausgehend vom vorgestellten Analysemodell, das die Figuren in einem funktionalen Zusammenhang mit dem Konfliktfeld und der Narration sieht, der sich aus kognitiver Perspektive näherungsweise als Problemlösungsprozess darstellen lässt, ergibt sich Empathie im Sinne von einfühlendem Verstehen vornehmlich aus dem *imaginativen Mitvollzug*

*von Problemlösung*, und zwar in der von mir benannten Zweigleisigkeit von aktiver und passiver Kontrolle der Situation. Der imaginative Mitvollzug der Konfliktsituation der Figur, die ihr Problem lösen will, setzt uns als Zuschauer einer doppelten Unsicherheit aus. Zum einen nehmen wir imaginativ die Position bzw. Rolle der Figur ein und suchen mit ihr nach dem Lösungsweg im Sinne einer aktiven Kontrolle, denn sie ist generell ein Mensch, der sich um die Beherrschung der Lage bemüht – und womöglich einer, mit dem wir sympathisieren bzw. dessen Handeln wir akzeptieren. Zum anderen suchen wir unsererseits nach passiver Kontrolle der Situation, und wir sind verunsichert, wenn wir die Entscheidungsverläufe nicht voraussehen können. Im Empathieprozess durchdringen sich diese Tendenzen, weil der Zuschauer sich sukzessive die subjektrelevanten Bewertungen der Problemsituationen für die Figuren selbst erarbeiten muss – parallel zu seiner eigenen Antizipation des weiteren Handlungsverlaufs. Hinzu kommen die bisher kaum modellhaft erfassbaren Einflüsse im Rahmen des übrigen „empathischen Feldes" (vgl. Wulff 2002, 109ff.), die durch „Mit-Emotionen" (Kommotionen) herbeigeführt werden oder aber den über *motor mimicry* induzierten Affektlagen zwischen Darsteller und Zuschauer entstammen (vgl. Scherer 1998, 280).

In Abhängigkeit von den Diskrepanzen im Handlungsgeschehen können sich die Empathiebeziehungen des Zuschauers gegenüber einer Figur ändern, sie können stärker oder schwächer werden. In jedem Falle spielt der für Emotionen so wichtige Zusammenhang von Konflikt und Handlungsmächtigkeit eine zentrale Rolle. Besonders gilt dies für Situationen, in denen lebende Wesen sich aktiv bemühen, die Lage zu beherrschen und ihre Intentionen durchzusetzen. Empathie scheint darum mit allen Figuren möglich, für die (mit großzügiger Auslegung) die Maxime aus „Faust II" zutrifft: „Wer immer strebend sich bemüht / Den können wir erlösen" (Goethe [1832] 1958, 478). Dies schließt sowohl lebensnahe blutvolle Charaktere ein, deren Handlungsziele wir mühelos teilen können und deren affektive Haltungen wir über Mit-Emotionen induziert bekommen, als auch stark stilisierte Figuren oder sogar Strichmännchen. Man muss sich ja vor Augen führen, dass in FATHER UND DAUGHTER Menschen als Akteure nicht einmal unmittelbar vorkommen, sondern nur mittelbar, über animierte Kreide- und Bleistiftzeichnungen, die elektronisch koloriert wurden.

Kurioserweise ist es uns im Prinzip ohne Mühe möglich, mit solchen Strichmännchen mitzufühlen. Als Zuschauer zeigen wir uns damit schlicht den „Empathen" verwandt, jenen reizenden Fabeltierchen, über die wir in einem Aufsatz von Christine Noll Brinckmann erfahren, dass sie „mit einem Übermaß an Einfühlung begabt sind" und unter der Devise leben: „touch, taste, feel" (1997, 60). Daher wird vermutlich auch die im gleichen Text beschriebene Empathie mit dem Tier möglich, und am Ende auch die mit Figuren, deren Charakter und Handlung wir als Zuschauer nicht akzeptieren oder gar verabscheuen. Ein Elementarverhalten in Konfliktsituationen, die im Leben permanent von uns beherrscht werden wollen, nähert uns offenbar per se all diesen Aktanten an – wobei freilich klarzustellen ist, dass Empathie noch lange keine Sympathie bedeuten muss.

## 7.9 Appraisal-Style von Genre-Emotionen

Bei der Erforschung von emotiven Filmwirkungen hat sich in letzter Zeit auch der Zugang über das Genre empfohlen, wissen wir doch aus Erfahrung, dass Filmgenres häufig mit starken Emotionen verbunden sind, und zwar mit bestimmten, die sich von Genre zu Genre unterscheiden. Für FATHER AND DAUGHTER gelten etwa maßgeblich die Gesetze des Melodrams. Auch diese Wirkungskomponente lässt sich über den Konfliktansatz erschließen.

An anderer Stelle (vgl. Wuss 1993, 313ff.) wurde die Modellvorstellung entwickelt, wonach Genres generell als Stereotypenstrukturen höherer Ordnung anzusehen sind, welche beim Zuschauer spezifische Unterprogramme psychischen Verhaltens in Gang setzen, darunter Emotionalstrategien, und zwar durchaus normierte. Jedes Genre baut ja bestimmte Grunderwartungen hinsichtlich der emotionalen Muster auf, mit denen es dann dominant umgeht. Es schafft entsprechende Erwartungen und befriedigt sie, hält sich damit innerhalb der Vielfalt von möglichen Affekten und Emotionen an eine enger gefasste Tendenz. Dies legt die Annahme nahe, dass hinter der Normierung emotiver Wirkungen auch die Stabilisierung eines entscheidenden Funktionszusammenhanges im Bereich der Emotionserzeugung selbst liegt, die dann gleichsam eine Standardisierung der Gefühle bewirkt.

Vermutlich stellt sich dergleichen im Rahmen der Appraisal-Funktion her, die für eine intuitive Bewertung des Reizmaterials im Hinblick auf seine subjektive Bedeutung für den Menschen und entsprechende Konfliktbewältigung sorgt. *Appraisal* steht dabei eigentlich für einen Prozess, aber nach Lazarus (1991, 138) existieren auch gefestigte Funktionsweisen, die sich zum *appraisal style* formieren. Im Filmbereich nun scheinen Genreformen dazu geeignet, *appraisal style* zu schaffen, indem sie die Muster und Standards für zentrale Bewertungsvorgänge vorprägen. Offenbar sorgt das Genre über ein relativ bekanntes Formenangebot dafür, dass mit seiner Erkennung durch den Rezipienten eine angemessene emotionale Zuschauerreaktion bereits mit Beginn eines aktuellen Filmerlebens unverzüglich wirksam werden kann und insgesamt für jene relativ stabile Gemütslage sorgt, für die Charakteristika wie *tonic emotions* im Sinne von Tan (1996, 83) oder von *mood* im Verständnis von G. Smith (2003, 43) in Anwendung zu bringen wären. Dabei kommt neben der visuellen Komponente des Geschehens auch dem Soundtrack eines Films gelegentlich eine wichtige Rolle zu. Für die intensiven *tonic emotions* von FATHER AND DAUGHTER sorgt ja nicht zuletzt ein permanent wiederkehrendes musikalisches Motiv, das auf seine Weise die Topik-Struktur der Handlung aufnimmt.

Insofern Genres sich jeweils an einem bestimmten *appraisal style* orientieren, der mit einer spezifischen Konfliktbewältigung im Filmgeschehen zu tun hat, wird die Genreform damit zum Werkzeug für Emotionslenkung. Sie sorgt für eine Instrumentalisierung der *Appraisal*-Funktion im Sinne eines effizienten *emotion managements* beim Zuschauer.

Die emotionalen Grundhaltungen, die durch Genres realisiert d. h. aufgebaut und konstant gehalten werden, haben ihren entscheidenden Ausgangspunkt indes beim Konfliktmoment des Reizmaterials, das zu Veränderungen im Hinblick auf Handlungsmächtigkeit zwingt.

Die Komödie bewältigt ihre Konflikte anders als die Tragödie, das Lustspiel anders als das Melodram, was bedeutet, dass nicht nur die Lösungswege in Filmen wie THE GOLD RUSH oder FATHER AND DAUGHTER jeweils andere sind, sondern auch die emotionalen Dispositionen im Erlebensprozess.

Wie schon vermerkt, hängen die Affekte und Emotionen nicht nur von den Filmwerken und deren Konfliktmomenten ab, sondern letztendlich von den Diskrepanzen, die sich zwischen den filmischen Informationsangeboten und den Gedächtnis- bzw. Bewusstseinsinhalten des Zuschauers jeweils auftun. Letztere sind zum guten Teil Resultat einer Auseinandersetzung der Rezipienten mit ihrer realen Lebenswelt. Stärke und Intensität der filmgenerierten Emotionen werden sicher maßgeblich durch diese Faktoren geprägt, also durch Beziehungen, die über den bislang entwickelten Modellansatz nicht systematisch erfassbar sind.

## 7.10 Narrative Strukturen und Stärke von Kino-Emotionen (DANCER IN THE DARK; STRANGER THAN PARADISE; IN THE MOOD FOR LOVE)

Abgesehen von den erwähnten wirkungsmächtigen kunstexternen Faktoren beeinflussen indes auch künstlerische Formfaktoren die Stärke und Intensität der filmgenerierten Affekte und Emotionen. Im Hinblick auf den Grad der affektiven Erregung des Publikums ergibt sich beispielsweise ein deutliches Gefälle zwischen solchen Konfliktmomenten auf der Leinwand, die in narrative Basisstrukturen vom Typ des Erzählstereotyps, der konzeptualisierten Kausalkette oder der Topik-Reihe eingebunden sind. Bereits die Beschreibung des Konfliktfelds von FATHER AND DAUGHTER, das Erzählstrukturen und Konfliktmomente der drei kognitiven Phasen des PKS-Modells zu einer pyramidalen Ordnung zusammenführte, legte ein solches Urteil nahe. Hier sei darauf verzichtet, weitere Kompositionen des klassischen Typs ausführlicher darzustellen, zumal bereits an HIGH NOON analoge Konfliktausprägungen innerhalb eines Werks der Langmetrage studiert werden konnten, die beim Zuschauer zu affektiven und emotiven Erregungen beträchtlicher Stärke und Intensität führen dürften.

Eine Steigerung solcher Wirkungsweisen lässt sich häufig an Arbeiten beobachten, die ausgeprägte Erzählstereotype und radikale Konfliktsituationen von Genres nutzen. Als Beispiel hierfür mag etwa die Komposition von DANCER IN THE DARK (2000) dienen, worin der dänische Autorregisseur Lars von Trier Erzählmuster des Melodrams auf holzschnitthafte Weise zur Geltung bringt und dabei eine Konfliktkonstellation entwickelt, die für sehr markante plot points sorgt und zudem in ein Finale führt, in welchem die erblindete Heldin unschuldig zum Tode verurteilt und gnadenlos exekutiert wird. Die filmischen Vorgänge zeigen einerseits bedrückende Alltagssituationen, in denen die Heldin, eine alleinerziehende Fabrikarbeiterin, den Intrigen eines amerikanischen Ordnungshüters zum Opfer fällt, andererseits aber während der Musical-Proben eines Laienensembles

immer wieder Lebensfreude und Kraft gewinnt. Der periodische Wechsel zwischen beiden Erlebnissphären sorgt zugleich für eine deutliche Kontrastierung zwischen negativen und positiven Grundstimmungen der Episoden. Die wohl größte Zuspitzung der Konflikt- und Emotionslage ergibt sich am Schluss des Films, als die Heldin von den Gefängniswärtern aus der Todeszelle geholt wird, alle Figuren aber plötzlich in ein beschwingtes Defilee verfallen, sodass die ganze Szene in einen verträumten Tanz überzugehen scheint, der an die Performance des Laienensembles erinnert – bevor das Geschehen wieder naturalistische Züge annimmt und in das Prozedere des Hinrichtungsaktes übergeht. Entsprechend den hier entwickelten Annahmen dürften sich zeitgleich mit diesen Zuspitzungen der Konfliktsituationen auf der Leinwand auch beim Zuschauer außerordentlich starke affektive Erregungen einstellen. Wie eine Studie von Suckfüll (2005) zur Wirkung von DANCER IN THE DARK gezeigt hat, lassen sich diese über psychophysiologische Reaktionen empirisch nachweisen.

Bei vielen anderen Beispielen dürfte es bei weitem schwerer fallen, sowohl die Konfliktsituationen mit ihren plot points bzw. die *emotion episodes* analytisch herauszuarbeiten, als auch den Nachweis affektiver Reaktionen ihrer Zuschauer zu erbringen. Gemeint sind etwa jene Fälle, wo die Narration vornehmlich auf die perzeptionsgeleiteten Strukturen der Topik-Reihe setzt, wie dies hier etwa an frühen Arbeiten von Antonioni exemplifiziert wurde. Die Konfliktmomente dieser Werke, die man einem *cinéma du comportement* zuordnet, treten dort ja nicht in dramatischen Auseinandersetzungen hervor, sondern in alltäglichen, in sich widersprüchlichen Verhaltensmustern der Figuren. Dennoch zeigen sich manche Zuschauer angesichts der nuancierten filmischen Darstellungsweise als emotional stark ergriffen – ihre Zahl ist freilich in der Regel nicht groß.

Von G. Smith (2003, 48) stammt die generelle Empfehlung, die Analyse emotiver Wirkungen bei den so genannten *cues* als „the smallest unit for analyzing the text's emotional appeals" zu beginnen. In Bezug auf die episodischen Erzählweisen ließen sich die Hinweisreize auch als jene konflikthaften Momente im Reizangebot des Werks interpretieren, die der Zuschauer noch kaum wahrzunehmen vermag, so dass ihm auch die affektiven Erregungen, die von ihnen ausgehen, eher unbewusst bleiben.

Ein Beispiel des Verhaltenskinos wie Jarmuschs STRANGER THAN PARADISE belegt, dass nicht nur die Konfliktmomente selbst sehr zurückhaltend angelegt sein können, sondern auch die Intervalle innerhalb der Handlung, in denen sich diese Konfliktmomente als *cues* oder gar *emotion marker* zu erkennen geben, beträchtlich lang scheinen. Der Film erzählt in drei Episoden, wie ein junges Mädchen aus Ungarn, das erstmals in die USA reist, zunächst bei ihrem Cousin unterkommen muss, der davon nicht eben begeistert ist. Sie zieht später zu ihrer Tante an den Michigan-See, wo ihr Cousin und dessen Freund sie besuchen, was sie lustlos hinnimmt, so dass die beiden frustriert wieder abreisen. Zurückgekehrt, nehmen die beiden Männer sie im Auto nach Florida mit, lassen sie allerdings allein im Motel zurück, um eine Gelegenheit zum Zocken wahrzunehmen. Als das Mädchen dank des Irrtums eines Drogendealers unerwartet zu Geld kommt, teilt sie es mit den beiden und kauft sich ein Flugticket nach Ungarn. Sie entschließt sich aber zu bleiben, während ihr Cousin, der von dieser Wendung nichts ahnt, nun selbst in seine alte Heimat fliegt,

um sie zurückzuholen. Es sind unbedeutende, kleine Alltagsvorgänge mit verschrobenen Konsequenzen, die in dieser Geschichte einander ablösen.

Die drei Episoden folgen aber – wenngleich unauffällig – einem ähnlichen Konfliktschema, das sich wiederum auf ein ähnlich widersprüchliches Verhaltensmuster der drei Figuren gründet: Obwohl die Protagonisten orientierungslos wirken und kaum irgendwelche Ideale oder Lebenspläne haben, die sie zu markanten Aktionen veranlassen würden, sind sie doch nicht bereit, sich von irgendjemandem vereinnahmen zu lassen, weder von der amerikanischen Gesellschaft, deren verkommene Suburbs für sie fremder sind als das Paradies, noch – was bemerkenswerter ist – in ihren Beziehungen untereinander. Indem die Helden sich durch solche Attitüden voneinander abgrenzen, bringen sie sich jedoch auch um die Chance eines harmonischen Zusammenseins. Erzählt wird hier also über frustrierte Beziehungen und verpasste Gelegenheiten, sie zu überwinden. Ausgangspunkt für emotionale Erregungen des Zuschauers dürften dabei etwa solche Situationen sein, in der der Cousin das Mädchen unfreundlich empfängt und sie lustlos in das amerikanische Alltagsleben einweist. Oder aber, wie die Cousine, die gerade die Anerkennung des Mannes gefunden hat, weil ihr ein kleiner Ladendiebstahl geglückt ist, ein Kleid, das dieser ihr geschenkt hat, unverzüglich in den Müll wirft, weil es ihr nicht richtig gefällt. Vorgänge dieser Art geschehen aber eher beiläufig und fern von dramatischem Aplomb.

Um dem Zuschauer die Haltungen der Figuren gewahr werden zu lassen, werden Akzentuierungen häufig über ungewohnte filmische Gestaltungsmittel vorgenommen. Denn auch sie schaffen Diskrepanzen, die beim Zuschauer zu affektiven Erregungen führen, besonders wenn sie sich ebenfalls wiederholen. So sorgen längere Plansequenzen dafür, dass das Verhalten der Figuren in seiner Mischung aus Untätigkeit und Momenten rigoroser Selbstbehauptung deutlich ausgestellt wird, wobei durchaus die Phasen zur Wirkung kommen, in denen nichts passiert und die Figuren nur „abhängen". Auch bleibt die Kamera, die die Protagonisten in öde Innenräume oder vor verkommene Industrielandschaften stellt, fast den ganzen Film über völlig unbeweglich, wobei die häufigen Einstellungen, die zwei Personen zeigen, diesen jeweils eine eigene Bildhälfte zuweisen, um ihre Isolation voneinander zu betonen.

Auch die Montage schafft spezifische Differenzqualitäten. Im Film werden die Schnittübergänge durchweg über Schwarzbilder hergestellt, was den Szeneninhalten eine Art Nachklang verschaffen dürfte, vor allem aber für einen monotonen Rhythmus des Geschehens sorgt. Da die Schwarzbilder gleichermaßen Pufferzonen zwischen Situationen legen, die nur kurze Zeit aufeinander folgen und andere, zwischen denen Tage und Wochen liegen, kommt beim Zuschauer das Gefühl auf, dass das Leben stets so bleibt, wie es ist. Sicher erzeugt dergleichen Emotionen, aber vermutlich solche subtiler Art, die dank der schwachen Konfliktmomente und der mitunter großen zeitlichen Intervalle zwischen ihnen nur von geringer Stärke und Intensität sind. Thomas Schick ([2015] 2017) – der in der umfangreichen Untersuchung einer verwandten Gestaltungstendenz, den Filmen der so genannten Berliner Schule, der Frage nachging, welche emotiven Konsequenzen sich aus den feinen Differenzqualitäten veränderter filmischer Gestaltungsmittel ergeben könnten – spricht

von einem „affektiven Feld", das sich aufgrund schwacher Konfliktfelder innerhalb des Filmgeschehens herausbildet.

Während die Konfliktmomente in den Erzählprozessen von DANCER IN THE DARK und STRANGER THAN PARADISE auf eine Weise organisiert sind, dass sie die einzelnen *emotion episodes* jeweils deutlich zu markieren suchen, indem sie im erstgenannten Falle zwischen ihnen starke Kontraste mit jähen Wechseln zwischen positiven und negativen Grundemotionen aufbauen, im letzteren hingegen dafür sorgen, dass sich vor einem Hintergrund nichtig wirkender Ereignisse überhaupt spürbare Konfliktmomente mit entsprechenden affektiven Konsequenzen abzeichnen, lassen sich anderenorts auch gegenläufige Kompositionsverfahren beobachten. Gemeint sind solche, die absichtsvoll auf eine deutliche Markierung der Emotionslage verzichten und stattdessen die Grenzübergänge zwischen unterschiedlichen *emotion episodes* eher zu verwischen suchen, indem sie wichtige episodische Affekte einander angleichen bzw. kunstvoll ineinander überführen. Auch eine solche Umgehung von Sequenzierungen und Kontrasten kann im Kinosaal intensive emotionale Reaktionen herbeiführen, mitunter sogar sehr starke.

An Wong Kar-Wais HUAYÀNG NIÁNHUÁ (IN THE MOOD FOR LOVE, 2000), einem Film, dessen emotive Wirkungen dank dieses Verfahrens eine erstaunliche Stärke und Intensität erreichen, lässt sich erkennen, wie eng die spezifischen Effekte an narrative Strukturen und deren Konfliktangebote gebunden sind. Im Grunde genommen strebt die gesamte filmische Komposition dort danach, die durch die Handlung herbeigeführte oder gefühlsmäßige Einstimmung des Zuschauers, die in der psychologischen Terminologie ja ebenfalls als *mood* bezeichnet wird (vgl. G. Smith 2003, 42), in der jeweiligen Folgesituation unmerkbar abzuwandeln und so die Intensität ihrer Affekte zu steigern oder zumindest zu variieren. Die Grenzen zwischen den einzelnen *emotion episodes* werden dafür porös gehalten.

Der Film aus Hongkong erzählt darüber, wie ein Mann und eine Frau, die zusammen mit ihren jeweiligen Ehepartnern als Untermieter im gleichen Wohnungstrakt eingezogen sind, entdecken müssen, dass sie von diesen Partnern, die oft gleichzeitig auf Reisen sind, seit langem hintergangen werden. Innerlich stark betroffen, versuchen die beiden daheim gebliebenen jungen Leute, Herr Chow und Frau Chan mit ihrer Lage klarzukommen, indem sie das Geschehene analysieren. In einem gemeinsamen Rollenspiel rekonstruieren sie, wie das Verhältnis der anderen wohl angefangen haben mag. Dabei kommen sie einander aber immer näher, und vieles deutet darauf hin, dass sie nun selbst ihre große Liebe gefunden haben. Doch sie weigern sich beide, den gleichen Weg wie ihre Ehepartner zu gehen und verzichten darauf, die gewonnene Nähe als Liebesbeziehung zu akzeptieren. Dies zwingt sie freilich zur Selbstverleugnung und zur Aufgabe ihrer Gefühle, sodass der Mann die schwer erträgliche Situation zu beenden sucht, indem er seinen Wohnsitz im fernen Singapur nimmt.

Auch in dieser Geschichte wird die narrative Grundstruktur durch eine kausale Ereigniskette bestimmt, wobei der unerhörte Fall, um den es geht, in der Entscheidung der Protagonisten zu sehen ist, es ihren untreuen Ehegatten nicht gleichzutun, obwohl dieser Entschluss auf eine Aufgabe ihres eigenen Liebesglücks hinausläuft. Dieser Konflikt wird

jedoch nicht in der üblichen Weise dramatisch zur Kollision gebracht, sodass sich daraus auch kaum deutliche plot points und markierte Grenzen wichtiger *emotion episodes* ergeben. Vielmehr werden oft entscheidenden Drehpunkte der Handlung heruntergespielt, übergangen oder sogar rigoros ausgespart.

So zeigen Herr Chow und Frau Chan in jenem Moment, als sie aufgrund eindeutiger Details erfahren, dass ihre Ehepartner eine Affäre haben, bei der für sie schockierenden Entdeckung nach außen hin keine emotionale Reaktion. Auch kommt es zu keinerlei Konfrontation mit den treulosen Partnern. Später wird die Vorbereitung des ersten heimlichen Treffens von Herrn Chow und Frau Chan in einem gemieteten Hotelzimmer nur bruchstückhaft erzählt; vor allem aber wird die erste ungestörte Begegnung der beiden, deren Verlauf für die gesamte Geschichte fundamental wichtig ist, weil sie Auskunft über das wahre Verhältnis der beiden zueinander geben könnte, im Film nicht einmal gezeigt, sodass ihr Inhalt für den Zuschauer bis zum Schluss ein Geheimnis bleibt. Und selbst im Finale findet trotz der erfolgten Abreise des Mannes nach Singapur keine wirkliche Entscheidung der Konfliktlage statt, eher wird eine solche über mehrere Situationen hinausgezögert, sodass ein Zusammenfinden der Liebenden auch weiterhin möglich scheint. Dank der durchlässigen oder fehlenden Grenzen zwischen wichtigen Sequenzen dürfte sich die emotionale Einstimmung des Zuschauers in das von Gefühlen der Figuren beherrschte Geschehen leichter von einer Episode in die nächste übertragen, die emotionale Grundhaltung sich damit verstärken und stabilisieren.

Eine andere Art emotionaler Verkettung, die jedoch ebenfalls auf der sukzessiven Beibehaltung der angesagten Gefühlslage beruhen dürfte, stellt sich über die handlungstragenden Rollenspiele der Hauptfiguren her. Um über ihre Betroffenheit und Unsicherheit hinwegzukommen, spielen die beiden immer wieder gemeinsam Szenen durch, die eine Einfühlung in die erotischen Beziehungen ihrer Ehepartner erlauben. Bei diesen Szenen, in denen Nuancen von Annäherung wiederholt durchgegangen werden wie auf einer Bühnenprobe, eskaliert manchmal der Schmerz der Helden über das Geschehene, zuweilen aber schmilzt auch die Distanz zum dargestellten Vorgang und der Spielenden zueinander völlig, sodass manche Passagen des analytischen Unternehmens wie der Beginn eines eigenen Liebesspiels anmuten und die Spannung darüber zunimmt, ob und wie die Protagonisten ihren neuen Gefühlen folgen würden. Dank der spielerischen Einfühlung der Protagonisten in das Begehren der anderen erlebt auch der Zuschauer die erotischen Grenzüberschreitungen intensiver mit. Für diesen gesellt sich zum intensiven Probehandeln des Spiels, das den Weg in eine vorgestellte Situation ebnet, offenbar auch die sukzessive Einstimmung in jene Gefühlslage, welcher der Film seinen Titel verdankt.

Mit den Helden vieler Melodramen teilen Wongs Protagonisten die Situation der Bedrohung. Die Komposition des Films greift auf entsprechende Genres- und Erzählstereotype zurück. Eine gängige Spielart des Melodrams ist dafür bekannt, dass sie emotionale Konflikte als Grundmotiv für seine Handlungen wählt, darunter unlösbare, welche für die Protagonisten – meist solche weiblichen Geschlechts – zu einem traurigen Ende führen. In der Tat erzählt der Film einen Konfliktstoff solcher Art, worin die Opfer eines schmerzvollen Treuebruchs bewusst Verzicht auf eine glückhafte neue Liebe üben. Die

Erzählkonventionen des Melodrams werden allerdings durch solche der Parabel gebrochen, welche das Geschehen auf eine Idee oder Maxime zu beziehen sucht, in diesem Falle auf ein Selbstbild, das nicht von den gängigen Lebensprinzipien der Umgebung kontaminiert ist. „Wir werden nicht so wie die!" ist die Maxime der Protagonisten. Melodram und Parabel erzeugen so ein Hybridgenre mit divergenten Erzählerwartungen und ebenso divergenten emotiven Impulsen. Bei aller Spannung, wie die Geschichte ausgehen wird, kommen jedoch vor allem die Erwartungen des Melodrams zum Tragen, die das Motiv der unglücklichen Liebe zur Dominanz bringen, wobei der formidable Soundtrack das Seinige tut.

Letzterer stützt das traditionelle Ablaufschema des Melodrams, indem er in entscheidenden Phasen als verstärkendes Moment der Emotionserzeugung Musik zum Einsatz bringt (vgl. Jousse 2006, 24f.). Laut Wong (2000) wurde die Entstehung des Films in der Tat durch einen bestimmten Walzer inspiriert. Auch psychologisch sorgt dergleichen natürlich für *mood*. Der Sound befördert zudem jenen emotionalen Schwebezustand zwischen Verheißung und Entsagung, der den Grundgestus des Figurenverhaltens prägt. In der Reihe ähnlicher Melodien, die der Soundtrack versammelt, meist Tangos, gesungen von Nat King Cole, findet sich bezeichnenderweise ein Song mit dem Ausklang: „Quizás, quizás, quizás" – „Vielleicht, vielleicht, vielleicht". Es ist mithin ein hoffnungsvolles Ungleichgewicht, worauf der Film den Blick lenkt.

## 7.11 Aspekte der empirischen Untersuchung von Kino-Emotionen

Anhand der erwähnten Filmbeispiele wird erkennbar, dass diese trotz aller kompositorischer Unterschiedlichkeit einen ähnlich gearteten analytischen Zugang zu ihrer emotionalen Funktion erlauben. Dieser gewinnt seine theoretische Legitimation vor allem aus der Annahme, dass die Konfliktmomente der filmischen Handlung insofern als produktiver Ausgangspunkt für die Bestimmung emotiver Wirkungen beim Zuschauer anzusehen sind, als sie im Erlebensprozess des Rezipienten optional zu Diskrepanzen führen, welche mit affektiven Erregungen und deren Bewertung im Sinne von *appraisal* verbunden sind, damit auf das Zustandekommen emotiver Reaktionen hinweisen und deren zeitliches Eintreffen markieren. Auch wenn die Konfliktmomente des filmischen Geschehens nur bedingt Rückschlüsse auf die individuell variablen Diskrepanzen und deren Besonderheiten zulassen, manifestieren und lokalisieren sie doch konkrete Quellpunkte für affektive Erregungen und emotive Zuschauerreaktionen.

Für die Analyse des Spielfilms ist der Rekurs auf das dynamisierende Konfliktmoment von Wert, weil es sich gleichermaßen im Bereich der Narration an den *plot points* unterschiedlicher Ordnung, in den Empathiebeziehungen zu den Figuren sowie in den Wirkungsstrategien der genutzten Genrestereotypen wiederfindet. Überall dort, wo sich konfliktbedingte Diskrepanzen zeigen, dürfte dies zu Aktivierungsveränderungen bei der Rezeption führen und damit auch den empirischen psychologischen Nachweis der emotiven Reaktionen erleichtern:

(1) So lassen sich Rückschlüsse über die Aktivitäten ermitteln, die sich auf der *neuralen Ebene* abspielen, d. h. über Reaktionen, die sich im Gehirn und im Nervensystem abspielen. Damasio (1999) hat u. a. die komplizierten Wechselwirkungen auf dieser Ebene genauer beschrieben. Um ihnen einigermaßen gerecht werden zu können, sollte die Beurteilung der neuronalen Komponente in jedem Falle möglichst breitbandig erfolgen, also im Hinblick auf möglichst viele relevante Reaktionsvariablen (vgl. Mangold 1999, 121).[43]

(2) Aufschlussreich ist auch die *expressive Ebene,* also das menschliche Ausdrucksverhalten mit solchen Extremwerten wie Lachen oder Weinen.

Von Charles Darwin (1872) stammt bekanntlich die Grundlegung für die Erforschung von Bewegungsabläufen im Gesicht und das Feedback von Gesichtsempfindungen bei Emotionen. Er beschrieb diese Vorgänge schon seinerzeit als eine Art Regulierung: „Der freie Ausdruck eines Gefühls durch äußere Zeichen intensiviert es. Auf der anderen Seite wird unser Gefühl durch Unterdrückung aller äußeren Zeichen, soweit das möglich ist, gemildert" (1872, 22). Zahlreiche neuere Untersuchungen haben gezeigt, dass fundamentale Emotionen über den Gesichtsausdruck erkennbarer werden (vgl. Cacioppo et al. 1992, Ekman 1999, White 1999, Frijda 2007).

(3) Auf der *erlebnishaften Ebene* werden uns emotive Wirkungen als spezifische Gefühlsregungen bewusst, damit auch leichter verbalisierbar.

Hierbei ist freilich zu bedenken, dass emotionale Prozesse oft nur bedingt voll bewusst sind und vielfach beträchtliche unbewusste Anteile aufweisen. (vgl. Ekman / Davidson 1994, 298f. und 424f.; Öhman 1999).

Ausgehend von Werkmodellen wären die gewonnenen Hypothesen über konfliktbezogene Wirkmomente auf den verschiedenen Ebenen emotiver Reaktion empirisch zu prüfen, und dies unter Einbeziehung spezifischer Rezipientenmodelle, um auch die unterschiedlichen Rezeptionsmodalitäten und Zuschauerpopulationen zu berücksichtigen (vgl. Suckfüll 2004).

Entsprechende Untersuchungen durchzuführen, ist Sache der Film- oder Medienpsychologie bzw. Mediensoziologie. Was man aus der Perspektive der Filmwissenschaft indes dazu beisteuern müsste, wären möglichst differenzierte Hypothesen über den Zusammenhang zwischen dem werkspezifischen Formenangebot und seinen emotiven Konsequenzen.

Die in diesem Kapitel skizzierten Konfliktkonstellationen einiger Filmbeispiele zeigen dafür mögliche Richtungen an. Denkbar ist es etwa, die Zuschauerreaktionen miteinander zu vergleichen, die sich aus den kontrastreichen *emotion episodes* von Arbeiten wie DANCER IN THE DARK sowie den auf schwachen Unterschieden basierenden Episoden ergeben, die man in STRANGER THAN PARADISE beobachten kann, bzw. in so hochkomplizierten Kompositionen wie jener von IN THE MOOD FOR LOVE, die sich um kunstvolle Angleichungen der Sequenz-Übergänge bemüht.

---

43 Nach Mangold (1999) und Tinchon (1999) gehören dazu vor allem Veränderungen der elektrodermalen Aktivität, der kardiovaskulären Aktivität, der Atemfrequenz, sowie Veränderungen im Elektroenzephalogramm, ferner bei den nuklearmedizinischen Verfahren wie Single-Photonen-Emission, Computertomographie oder Positronenemissionstomographie, den kernspintomographischen Verfahren des regionalen Blutflusses und der zerebralen Dopplersonographie.

Werkübergreifende Forschungsprogramme, die bereits Hypothesen der zweiten Generation anvisieren, stehen noch aus. Jedoch haben empirische Studien zu DANCER IN THE DARK und FATHER AND DAUGHTER neben validen Aussagen zu Reaktionen auf narrations- und konfliktbezogene Wirkmomente (vgl. Suckfüll 2005; 2010) schon deutliche Hinweise auf entsprechende Unterschiede bei der Rezeption verschiedener filmischer Erzähltypen erbracht. Ausführliche Studien zu den emotiven Wirkungen von FATHER AND DAUGHTER (vgl. Suckfüll 2010; 2018) belegen etwa, dass sich in den oben erwähnten Phasen einer konflikthaften Zuspitzung der Handlung sowie zeitgenau damit eine signifikante Veränderung von Herzfrequenz und Hautwiderstand einstellt.

Diese Aktivitäten zeigen zwar noch keineswegs bereits die Emotionen des Zuschauers an, schaffen aber objektive Belege dafür, dass an bestimmten Stellen des Filmerlebnisses in der Tat Veränderungen vor sich gehen, die neben bewussten Reaktionen auch unbewusste auf der neuronalen Ebene zum Ausdruck bringen. Erfassbar werden mithin höchst subtile ästhetische Wirkungsmechanismen. Neuere Studien, die unter Anwendung der nämlichen Modellvorstellungen entstanden, haben neben Interviewaussagen der Probanden zur erlebnishaften Ebene zunehmend Daten zur expressiven Ebene ausgewertet, nämlich zu den Veränderungen im Gesichtsausdruck der Rezipienten (vgl. Suckfüll 2014; 2016b). Damit nähert sich die hier skizzierte Beschreibung des Zuschauerverhaltens einer Analyse komplexer emotiver Funktionsweisen.

Ungeachtet dieser erkennbaren Fortschritte, die durch diverse Versuche anderer Autoren flankiert sind, welche abweichende Konzepte der empirischen Untersuchung von Kino-Emotionen verfolgen, stehen die Bemühungen dazu noch am Anfang. Bereits die Ausarbeitung von Anfangshypothesen der ersten Generation ist durch offene Probleme fundamentaler Art belastet, die hier kaum benannt werden können. Was den systematischen psychologischen Zugang angeht, so muss man sich etwa der Frage stellen, wie sich der hier skizzierte Ansatz einer eher kognitivistischen Emotionstheorie mit den Forderungen vereinbaren lässt, auch den Aktivitäten des biologischen Systems zu genügen, das sich im Filmerleben durch psychophysiologische Reaktionen bemerkbar macht, deren affektiver oder emotiver Charakter offenkundig ist.

So verweisen etwa die erwähnten Studien zu THE PIANO und DANCER IN THE DARK auf den engen kausalen Zusammenhang zwischen den Momenten körperlicher Bedrohung der Heldinnen auf der Leinwand und psychophysischen Reaktionen bei den Rezipienten hin, die deren starke affektive Erregungen belegen. Die tödliche Intrige von DANCER IN THE DARK trifft eine unschuldige Heldin, die ihr Augenlicht verliert und ihr eigenes Leben nicht rettet, um wenigstens ihr Kind vor einer erblichen Erblindung bewahren zu können, womit Motive ins Spiel kommen, die die Bedrohungssituation noch beträchtlich steigern. In THE PIANO sorgt eine Topik-Reihe mit Darstellungen der Axt für starke physiologische Signale auf der neuronalen Ebene, die auf Angstreaktionen deuten, und dies bereits lange vor der grässlichen Verstümmelung der Heldin mit einem solchen Werkzeug.

Selbst aus den Studien zu FATHER AND DAUGHTER (vgl. Suckfüll 2010; 2018) wird ersichtlich, dass die meisten Zuschauer in auffälliger Weise auf eine Situation der Protagonistin reagierten, die kaum im Zusammenhang mit dem dramaturgisch relevanten

Konfliktfeld der Geschichte steht: Als die Heldin wie üblich zum Ufer radelt, weht ihr ein starker Wind entgegen und drückt sie hügelabwärts, sodass sie unerwartet physisch gefährdet scheint – was zu enormen affektiven Erregungen des Publikums führte.

Beobachtungen solcher Art machen darauf aufmerksam, dass die Filmuntersuchung zu einem emotionspsychologischen Ansatz kommen muss, der dem biologischen System des Menschen mit seiner offenbar spezifischen Reizverarbeitung bezüglich körperbezogener Signale voll Rechnung trägt, dies aber ohne die Bedeutung der vielfältigen bewusstseinsgeleiteten Prozesse in Abrede zu stellen, welche das individuelle und gesellschaftliche menschliche Handeln bestimmen, auf das sich die filmischen Darstellungen mit ihrer Sinnfunktion generell stützen.

Ein anderer Problemkreis von ähnlich hoher erkenntnistheoretisch-methodologischer Relevanz, der aber über die Reichweite des hier vorgestellten Modells beträchtlich hinausgeht, betrifft den Einfluss, den realitätsbezogene Interessen der Zuschauer auf die Kino-Emotionen haben. Bereits im Zusammenhang mit der filmischen Konfliktstruktur wurde darauf hingewiesen, dass es für das Erleben einer Filmgeschichte von Belang ist, in welchem Maße der Zuschauer in seiner eigenen Lebensrealität in ähnlichen Konfliktsituationen wie die Figuren involviert ist, beispielsweise in soziale Auseinandersetzungen nämlicher Art. Denn Charakter und Stärke der Affekte hängen ja vermutlich stark von kunstexternen Faktoren ab, die für die subjektive Bedeutsamkeit der Diskrepanz und den Verbindlichkeitsgrad der Kino-Emotionen sorgen. Der Film reflektiert mit seinen Erzählungen diese lebensweltlichen Problemfelder indes sehr unterschiedlich. Während lebensweltliche Interessen konkret-sozialer Art für die Klärung der emotiven Publikumswirkungen von FATHER AND DAUGHTER kaum eine Rolle spielen und schon das Ansinnen, eine solche Frage überhaupt zu stellen, von den meisten Zuschauern als Zumutung betrachtet werden dürfte, ist in anderen Fällen die Aussage darüber, mit welcher pragmatischen Zielrichtung ein Film bestimmte Emotionen weckt, durchaus von gesellschaftlichem Belang.

Als beispielsweise Roberto Benignis LA VITA È BELLA (DAS LEBEN IST SCHÖN, 1997) auf die Leinwand kam, wurde sogleich der enge Zusammenhang offenkundig, der sich zwischen der filmischen Erzählung dieses Werks und seiner emotionalen Wirkung ergab. Der italienische Film über einen jüdischen Vater, der seinem kleinen Sohn vorgaukelt, dass das Nazi-KZ, in das beide eingesperrt wurden, nur eine Art Spiel sei, in dem der Junge sich durchaus behaupten könne, rief darum bei seinem Erscheinen sogleich Kontroversen darüber auf den Plan, ob die auf komischen Effekten beruhenden emotiven Wirkungen angesichts der ungeheuerlichen Vorgänge der Realgeschichte nicht völlig unangemessen seien; auch, ob es sich bei der Darstellung der Shoa nicht von vorneherein verbiete, zu Kunstmitteln der Komödie und der Populärkultur zu greifen. Vielen Kritikern erschienen die Gestaltungsverfahren und Wirkungskonsequenzen sogar als ethisch völlig unvertretbar, und es fiel der Protest-Begriff „Holocaust Laughter“ (vgl. Viano 1999, 27ff.). Obwohl sich Benignis Film damals relativ schnell gegen diese öffentlichen Vorwürfe durchzusetzen vermochte, hätte es seinerzeit durchaus Sinn gemacht, die emotiven Filmwirkungen durch empirische Aussagen einer filmpsychologischen bzw. -soziologischen Untersuchung exakt zu belegen.

# Figur und Vorstellung: Von der Intention des Protagonisten zur Intentionalität des Filmschlusses

8

„Der Schauspieler bemächtigt sich seiner Figur, indem er kritisch ihren mannigfachen Äußerungen folgt sowie denen seiner Gegenfiguren und aller anderen Figuren des Stücks. […]
Solch gestisches Material auslegend, bemächtigt sich der Schauspieler der Figur, indem er sich der *Fabel* bemächtigt. Erst von ihr, dem abgegrenzten Gesamtgeschehnis aus, vermag er, gleichsam in einem Sprung, zu seiner endgültigen Figur zu kommen, welche alle Einzelzüge in sich aufhebt."
Bertolt Brecht, Schriftsteller und Theaterregisseur, 1948*

„Without imagination, nothing in the world could be meaningful.
Without imagination, we could never make sense of our experience.
Without imagination, we could never reason toward knowledge of reality."
Mark Johnson, Psychologe, 1987**

„Ich habe mich stets gefragt, ob es richtig sei, den Geschichten, ob in der Literatur, im Theater oder im Film, immer ein Ende zu geben. Einmal in ihrem Flussbett eingeschlossen, läuft eine Geschichte Gefahr, darin zu versickern, wenn man ihr nicht eine andere Dimension gibt, wenn man nicht zulässt, dass sich ihre Zeit nach außen hin verlängert, dorthin, wo wir, die Protagonisten aller Geschichten, leben. Wo nichts abgeschlossen ist. ›Gebt mir neue Schlüsse‹, hat Tschechow einmal gesagt, ›und ich erfinde euch die Literatur neu‹."
Michelangelo Antonioni, Filmregisseur, 1985***

## 8.1 Zum Begriff der Filmfigur

Für die künstlerische Realisierung und das Erleben von Ereignissen des Spielfilms sind filmische Figuren von höchster Bedeutung. Ihre Existenz erscheint als unabdingbar, und sie wird von Praktikern wie Theoretikern als natürliche Voraussetzung medialen Erzählens betrachtet. Mit der Darstellung des Menschen, der von Filmemachern wie Publikum auch als vernunftbegabtes geistiges Wesen mit einem entsprechenden Innenleben betrachtet wird, tritt aber ein Problemkreis auf den Plan, der durch *Vorstellungen* verschiedenster Art geprägt ist. Dies stellt die Filmwissenschaft vor die Aufgabe, sich den *imaginativen*

© Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2020

P. Wuss, *Künstlerische Verfahren des Films aus psychologischer Sicht*, Film, Fernsehen, Medienkultur, https://doi.org/10.1007/978-3-658-32052-2_8

*Prozessen* des Menschen zuzuwenden, die auf unterschiedlichste Weise die Phänomene der Gestaltung durchdringen.

In diesem Kapitel steht freilich nur ein sehr enger Aspekt zur Debatte: der Funktionszusammenhang, der sich zwischen den Vorstellungen und Intentionen zentraler Figuren und der Schlusslösung filmischer Geschichten ergibt, welche erfahrungsgemäß auch deutlich Einfluss auf die Vorstellungen der Zuschauer nimmt. Genauer gesagt, geht es dabei nur um ein Teilproblem davon, um einen relativ wenig beachteten ästhetischen Wirkungsmechanismus: Wie die mit der Figurenintention verbundene Intention der Filmgeschichte über die variable Intentionalität des Filmschlusses gesteuert wird.

Konzepten der Handlungstheorie folgend, werden Intentionen dabei als „Ziele im Sinne angestrebter Endzustände" verstanden, „die man durch eigenes Handeln realisieren will" (Heckhausen 1987b, 146). Über die Intentionalität von Filmschlüssen, deren Bestimmung auf Ideen der Sprechakttheorie zurückgeht, sei hier einstweilen nur gesagt, dass sie erlaubt, die handlungsbestimmenden Figurenintentionen einer Filmgeschichte auch ganz pragmatisch im Hinblick auf ihre Realisierungsfähigkeit zu bewerten. So kann ein Filmschluss etwa über eine klare Konfliktentscheidung die Ansicht des Zuschauers bekräftigen, dass sich eine bestimmte Figurenintention im Leben durchzusetzen vermag, was auch eine inhaltliche Aussage zu Entwicklungen der Realität impliziert. Der Schluss kann aber eine solche Bewertung auch auf verschiedene Weise relativieren, indem er die Protagonistenintention nicht als realisiert bzw. realisierbar bestätigt, sondern ihre Durchsetzung lediglich als möglich oder als unwahrscheinlich, doch durchaus wünschbar erscheinen lässt.

Eine solche Betrachtung von Filmschlüssen führt die Analyse an überprüfbare psychologische Aussagen zu filmgenerierten Vorstellungen heran. Für den Diskurs der Medienpraxis ergibt sich daraus die Chance, viele Endphasen von Werken des modernen Films, die vom klassischen Muster der manifestierenden Filmschlüsse abweichen, tiefgründiger zu beurteilen, weil neben der filmischen Gestaltung auch Wirkmomente des Imaginativen einbezogen werden. Zu den Herausforderungen einer solchen Darstellung gehört dabei, dass sie sowohl Vorstellungsaktivitäten der Filmfiguren als auch solche der Zuschauer ins Visier nehmen muss.

Die geplante Annäherung an die Zusammenhänge zwischen vorstellungsbedingten Figurenintentionen, inhaltlichen Intentionen der filmischen Erzählung und Intentionalität des Schlusses sollte dabei auf dem Terrain der Filmwissenschaft beginnen, bei einem Verständnis der Figur, das sich gegenüber den psychologischen Interpretationen öffnet. Ähnlich wie beim Konfliktproblem konnte die Filmbranche bei der Aneignung dieses Begriffs an Überlegungen anknüpfen, die das Theater und die anderen darstellenden Künste seit langem vorgenommen hatten. Wie dort wird der Begriff „Figur" oft synonym mit „Gestalt", „Person", „Held", „Charakter" verwendet und bezieht sich auf den Träger bzw. Akteur der dargestellten Handlungen.[44]

---

44 Der hier favorisierte Terminus leitet sich vom lateinischen „figura" ab. „Der Ausdruck *Figur*, von mhd. *fig(i)ure*, geht über afrz. *figure* zurück auf lat. *figura* ›Gestalt‹, abgeleitet – wie bezeichnenderweise auch *Fiktion* – von fingere ›bilden‹" (Platz-Waury 1997, 587).

Das Wort „Figur" dient dabei sowohl zur Bezeichnung eines konkreten Handlungsträgers innerhalb eines filmischen Vorgangs als auch einer zentralen dramaturgischen Kategorie. Konkrete Figuren des Kinos haben die Eigenheit, im Erlebensprozess als sichtbare Wesen zu erscheinen, als Reizangebote, die sogleich zu konturierten Entitäten zusammentreten, für deren Bestimmung kein besonderer Konstruktionsaufwand nötig ist. Mit ihrer Leinwandpräsenz sind sie einfach da, zeigen „sinnliche Autonomie" (Bordwell 1992, 13). Vielleicht ist die Mühelosigkeit und anscheinende Selbstverständlichkeit, mit der der Zuschauer konkrete Filmfiguren wahrnimmt, ein wichtiger Grund für die merkwürdige Situation, dass Praktiker und Theoretiker der Medien zwar seit jeher davon überzeugt waren, dass die Existenz von Figuren für jedes einzelne Werk und die gesamte Filmkultur von fundamentaler Bedeutung ist, nichtsdestoweniger aber bis vor Kurzem nur sehr geringe theoretische Anstrengungen unternommen haben, die der Erhellung der Filmfigur als Kategorie galten und eine umfassende systematische Analyse des Phänomens vorantrieben. Auf der Suche nach Erklärungen für diese prekäre Forschungssituation führt Jens Eder Ursachen an wie „die scheinbare Selbstverständlichkeit der Figur, die tatsächliche Komplexität des Gegenstands, die Notwendigkeit der Interdisziplinarität und die Ambivalenz des Figurenbegriffs" (2008, 33).

Mit seiner umfangreichen Monographie zur Figur im Film hat Eder selbst viele theoretische Versäumnisse auszugleichen vermocht. Es findet sich darin auch eine plausible Definition des Begriffs. Danach sind „Filmfiguren als *wiedererkennbare fiktive Wesen mit einem Innenleben* zu verstehen, die als *kommunikativ konstruierte Artefakte* existieren" (2008, 708; Hervorh. i. O.).

Die Definition hält den Begriff für jene Fälle offen, in denen nicht Menschen, sondern Tiere, Fabelwesen, Roboter oder Gegenstände, welche im Rahmen des fiktiven Geschehens eine Anthropomorphisierung erfahren haben, die Handlung tragen oder mitbestimmen. Zu ihren Vorzügen gehört u. a., dass sie einen dialektischen Zugang zum Phänomen Filmfigur erlaubt, das ja unterschiedliche und oft gegenläufige Funktionen und Verhaltensmomente vereint. Eine wichtige Eigenheit, die diese Dialektik zum Ausdruck bringt, wurde schon von E. M. Forster benannt, der der Figur sowohl Qualitäten des *Homo sapiens* als auch eines *Homo fictus* (Forster [1927] zit. in J. Eder 2008, 45) zuspricht. In der Tat schafft der Spielfilm mit seinen fiktiven Personen Phänomene, die der Zuschauer gleichsam als Mitmenschen auffasst, auf deren Sein und Handeln er Kriterien der realen Lebenswelt projizieren kann, etwa solche sozialer oder ethischer Art. Andererseits ist die Figur aber stets, selbst dort, wo sie sehr lebensnah dargestellt wird, als *Homo fictus* im Rahmen eines Werkganzen zu erleben, damit als Teil eines Artefakts zu betrachten, als Bewohner einer künstlichen Möglichen Welt, deren Eigenschaften in hohem Maße von der Konstruktion und kommunikativen Zwecksetzung des gesamten fiktionalen Gebildes abhängen. Dieses unterscheidet sich aber in jedem Falle von einem Ausschnitt der realen Lebenswelt und ist vielfach sogar absichtsvoll in einem starken Kontrast zur Letzteren angelegt. Auch in der Figur finden sich paradoxe Momente wieder, verschmolzen zu einer neuen Einheit. Bertolt Brecht (1964, VII, 44) hat die essenzielle Widersprüchlichkeit der Bühnenfigur

betont: „Die Einheit der Figur wird […] durch die Art gebildet, in der sich ihre einzelnen Eigenschaften widersprechen."

Bei Marc Vernet (2006, 17; Hervorh. i. O.) heißt es: „Die Figur ist keine Einheit, denn sie ist spaltbar. Da sie aus einem *Bündel* von Elementen besteht, ist sie nicht homogen, sondern zerlegbar, heterogen und damit offen für *logische Widersprüche*. […] Die konstitutiven Elemente einer Figur definieren sich *in diesem Stadium* durch das, was sie ist, was sie besitzt und was sie tut. Daher hängen sie zum Teil auch vom Filmschauspieler ab (von seinem Aussehen und seinen bisherigen Rollen, deren Merkmale er mit einbringt) und werden weitgehend von der Darstellung (*figuration*) übernommen. Ihre semiotische Organisation verläuft damit notwendig über eine Ikonologie: die Figur im Film ist also spaltbar und sichtbar. […] Wenn jede Figur aus einem Bündel *differenzieller* Elemente besteht, so ist sie auch in das aus den anderen Figuren gewobene Netz verstrickt."

Zu den Besonderheiten der Erlebensprozesse der audiovisuellen Medien gehört es, dass die unterschiedlichen Verhaltensweisen des Reizmaterials, die sich an die Figuren binden (und durchaus noch um andere Aspekte erweiterbar sind), nicht im Nacheinander, sondern gleichzeitig wirksam werden und offenbar zu einer Oszillation von Bedeutung führen. Der Zuschauer erlebt Filmfiguren als beseelte Wesen, die meist in menschlicher Gestalt existieren und mit Eigenschaften realer menschlicher Persönlichkeiten ausgestattet sind, zugleich aber im Rahmen eines Geschehens und einer Umwelt agieren, welche sie als Phänomene einer (gelegentlich als irreal empfundenen) artifiziellen Möglichen Welt ausweist. Hinzu kommt noch, dass der fiktionale Charakter der Situation durch die individuellen Eigenheiten realer Darsteller gebrochen wird. Die Persönlichkeit eines Menschen wird im Film also gleichzeitig simuliert, im Rahmen einer Fiktion modelliert und über ein reales Individuum präsentiert.

## 8.2 Merkmale von Filmfiguren aus medienpraktischer Perspektive

In den Diskursen der Filmpraktiker findet die Dialektik und Komplexität der Figur eine sehr unterschiedliche Berücksichtigung. Der erwähnte Doppelcharakter, den die Figur unter ihren Verhaltensaspekten als *Homo sapiens* und *Homo fictus* spielt, wird dabei zwar häufig intuitiv erfasst, meist jedoch, ohne zwischen beiden Funktionen eine klare Grenze zu ziehen, und entsprechend dazu vermischen sich bei der Argumentation oft die Kriterien für beide Ebenen. Diese sind indes unterschiedlich und führen gelegentlich zu verschieden ausgerichteten Taxonomien.

Betrachtet man das Figurenverhalten dominant als das eines *Homo sapiens*, so wird man geneigt sein, Eigenheiten und Handlungen der Filmhelden analog zu denen von realen Personen zu beurteilen, die uns im realen Leben begegnen, sie also als Mitmenschen aufzufassen. Dergleichen legt nahe, parasoziale Beziehungen zu ihnen zu unterhalten, d. h. wir „leben mit den Filmhelden", indem wir sie quasi als körperliche und geistige Wesen mit ihren individuellen Besonderheiten und gesellschaftlichen Bindungen betrachten;

wir empfinden sie als sympathisch oder unsympathisch, fühlen uns durch ihr Handeln bestärkt oder verunsichert, erleben sie als Freunde oder Feinde. Die Erscheinungsweisen der Figuren werden in jedem Falle vom Zuschauer als die von Mitmenschen bewertet, was dazu führt, dass man sie mit Vertretern der eigenen Lebenswelt vergleichen möchte. Bei der Beurteilung der Lebensrealität stehen für solche Fälle Kriterien zur Verfügung, die sich in begrifflichen Oppositionen niederschlagen. Analog dazu hat die Filmbranche bestimmte Spielräume abgesteckt, innerhalb derer Figureneigenschaften variieren.

So lässt sich eine Figur unter dem Verhaltensaspekt als Homo sapiens und Mitmensch etwa dadurch genauer charakterisieren, dass man sie auf einer Skala einordnen kann, die durch eine bestimmte Opposition formiert wird:

a) Durchsetzungsfähigkeit: starker vs. schwacher Held;
b) Emotionale Beziehung: Sympathie- vs. Antipathieträger;
c) Moralische Bewertung: positiver vs. negativer Held;
d) Kulturelles Image: Held vs. Antiheld;
e) Individualität: individueller Held vs. kollektiver Held („Masse als Held").

Betrachtet man die Filmfigur als *Homo fictus*, d. h. unter dem Verhaltens- bzw. Funktionsaspekt als Artefakt, kommen hingegen Gesichtspunkte zum Tragen, die ohne Einbindung der Figur in ein Werkganzes, das der ästhetischen Kommunikation dient, wenig oder gar keine Berechtigung hätten wie:

a) Relevanz: Hauptfigur – Nebenfigur – Randfigur;
b) Rollenidentifikation: Protagonist vs. Antagonist;
c) Tätigkeitsmodus: dynamische Aktion vs. zustandsbedingtes Verhalten;
d) Persönlichkeitsveränderung: Beständigkeit vs. Wandlung;
e) Dimensionalität: Vielschichtigkeit vs. Einschichtigkeit der Persönlichkeit;
f) Realitätsnähe: realistisch vs. idealisiert;
g) Individualisierungsgrad: Individualisierung vs. Typisierung.

Bei der Beurteilung der Figuren unter der Artefaktfunktion kommen oft noch spezifische Kriterien ins Spiel, die sich aus der *individuellen Darstellungsweise des Schauspielers* ableiten. Dank seiner medialen Abbildqualität sorgt der Film ja dafür, dass mit der genauen Repräsentation bestimmter physischer Vorgänge der Handlung auch eine solche des Akteurs entsteht, die die Wesensmerkmale der Schauspielerpersönlichkeit über die subjektive Ausprägung ihrer Aktivitäten nuanciert fixiert. Indem das genaue Wahrnehmungsbild des Schauspielers als partielles Reizangebot in die filmische Komposition eingeht, wird der ästhetische Ausdruck des Films weitgehend durch dessen Individualität definiert, auch in seiner künstlerischen Einmaligkeit als ganzes Werk festgelegt. Oft handelt es sich dabei um Merkmale, die dem Schauspieler zu Star-Qualitäten verholfen haben; indem der Film sie integriert, schreibt sich die Physiognomie des Mimen auf eine Weise in das Werk ein, die ihn mitunter fast zum Koautor aufwertet. Effekte im Erleben entstehen, die die Bühne so nicht kennt.

Was die weiter oben aufgeführten Listen von Oppositionen zum Verhalten des *Homo sapiens* und *Homo fictus* angeht, so sind sie eher provisorisch. Sie benennen jeweils Erfahrungswerte der Medienpraxis, die sich auf Figurenmerkmale beziehen; einer zuverlässigen

wissenschaftlichen Bestimmung und Systematisierung unterliegen sie nicht. Auch eine psychologische Interpretation der filmischen Phänomene erleichtern sie kaum. Gleichwohl befördern sie eine differenziertere disziplinäre Beschreibung von Filmfiguren. Zudem enthalten sie aufgrund ihres provisorischen Listenplatzes vorsichtige Hinweise auf hierarchische Beziehungen, die seit jeher den intuitiven Umgang mit den Charakteristika prägten und für die Auffindung von Variablen und Beobachtungsgrößen zukünftiger empirischer psychologischer Untersuchungen von Nutzen sein könnten. So spielen etwa in den gängigen hermeneutischen Darstellungen in der Regel „*starke Helden*" eine Rolle, die im Rahmen der Filmhandlung ihre praktischen Belange, Intentionen und Ideen durchsetzen, in der Regel als *Sympathieträger* agieren, und dies meist als *Hauptfiguren*.

Für die Gesamtwirkung des Films sind die Figuren von immenser Bedeutung, machen sie doch wichtige praktische Lebensinteressen der Menschen auf anschauliche Weise bewusst, indem sie ihnen eine physisch wahrnehmbare Gestalt geben, in der sich aktive Tätigkeiten mit ideellen Anliegen verbinden. Ohne Zweifel wirken sie dabei auch an dem jeweiligen Menschenbild einer Gesellschaft mit. Viele Filmfiguren gewinnen im Leben Leitbildcharakter. Sie werden zu Merkzeichen für ihre Zeit. Gleichwohl sorgen ihre komplexe Struktur sowie die von Vernet (2006) erwähnten differenziellen Funktionsweisen dafür, dass ihre psychologischen Wirkmomente für die Analyse entsprechend unübersichtlich und diffus erscheinen.

## 8.3 Vorleistungen der Figurentheorie für die psychologische Interpretation

Im Interesse einer psychologischen Interpretation wichtiger Figurenwirkungen müsste eine Theorie die Vielfalt der Merkmale systematisch darstellen und zu Aussagen über relevante funktionale Zusammenhänge von Gestaltung und Wirkung führen, die dann möglichst durch empirische psychologische Studien überprüft werden können. Dazu sind unterschiedliche wissenschaftliche Anstrengungen nötig und möglich. Nicht zuletzt solche, die auf die Schaffung einer spezifischen Figuren-Theorie mittlerer Reichweite hinarbeiten, wie die umfangreiche Monographie zur Filmfigur von Jens Eder (2008).

Allgemeinen Überlegungen von Margolin (1990a, 843f.) zur Theoriebildung folgend, sucht Eder über mehrere Schritte die wichtigsten Anforderungen an eine Figurentheorie zu erfüllen, wobei Fragenkomplexe berührt werden wie: Definition, Entstehung, Strukturen, Relationen, Rezeption, kulturelle Kontexte und Typologien von Figuren (vgl. Eder 2008, 32).

Die Aufarbeitung entsprechender Erkenntnisse gestattet es, eine Filmfigur unter mehreren Aspekten zu beschreiben und daraus einen heuristischen Ansatz für ihre Analyse abzuleiten, welcher die Figur als (1) Artefakt, (2) fiktives Wesen, (3) Symbol, (4) Symptom betrachtet (710ff.).

(1) Als Artefakte sind Figuren durch audiovisuelle Mittel gestaltet. (2) Als fiktive Wesen zeichnen sie sich durch körperliche, mentale und soziale Eigenschaften aus. (3) Als Sym-

bole vermitteln sie darüber hinausgehende Themen und Bedeutungen. (4) Als Symptome verweisen sie schließlich auf soziokulturelle Ursachen ihrer Produktion und Wirkungen ihrer Rezeption (vgl. Eder 2008).

Zu den Vorzügen dieses Ansatzes gehört, dass er die unterschiedlichen Aspekte auf plausible und alltagsnahe Weise voneinander abgrenzt und auf jeder Ebene weitere Differenzierungsmöglichkeiten zulässt, was nicht zuletzt die Eingliederung von Wissensbeständen aus anderen Disziplinen erleichtert. So erlaubt etwa die Betrachtung der Figur als fiktives Wesen mit quasi menschlichen Eigenschaften, für die Beschreibung der Filmfigur eine Vielzahl von Differenzierungsmöglichkeiten in Anwendung zu bringen, welche Anthropologie und Psychologie zur Darstellung körperlicher, mentaler und sozialer Eigenschaften herausgearbeitet haben. Für viele Filmbeschreibungen dürfte ein Blick auf den Menschen, der eine solche wissenschaftliche Trennschärfe gestattet, sehr von Vorteil sein, und im Rahmen einer hermeneutischen Filmanalyse schafft Eders Figurentheorie unbestreitbar einen beträchtlichen Erkenntnisgewinn. Doch obwohl die Darstellung kognitiv orientiert ist und sich die vier erwähnten Aspekte der Heuristik im Prinzip auf das Rezeptionsverhalten des Zuschauers beziehen, stellt sich damit nicht schon zugleich ein Ansatzpunkt für die psychologische Untersuchung ästhetischer Wirkungen der Figuren her. Der Autor hat sich dies auch nicht zum Ziel gesetzt, sind doch für die Konstruktion von geeigneten Variablen zusätzliche Arbeitsschritte nötig, über die heute nur spekuliert werden kann. Seine Ausarbeitungen enthalten jedoch einen wichtigen Hinweis auf eine Operation, die auf diesem Wege sinnvoll scheint. Gemeint ist die Annahme mentaler Modelle, die der Rezipient von den Figuren entwickelt.

Eder beruft sich u. a. auf Zwaan und Radvansky (1998) sowie Metzinger (1999, 104–135), wenn er mentale Modelle als „multimodale, dynamische Vorstellungskomplexe" auffasst, „die im Arbeitsgedächtnis präsent sind und sowohl die Integration von Wahrnehmungseindrücken als auch interne Simulationsprozesse, Fantasie und Imagination ermöglichen" (Eder 2008, 169). Hierzu sei angemerkt, dass damit explizit jene Erlebnisgehalte der ästhetischen Medienrezeption ins Spiel kommen, die essenziell von der Vorstellungskraft, der *Imagination* des Zuschauers bestimmt werden. Diese Vorstellungsbilder werden durch die Reizangebote hervorgerufen und getragen, die unmittelbar von der Figur ausgehen, und sie bestimmen auf unterschiedlichen Abstraktionsebenen nicht nur die Erinnerung, die der Zuschauer nach dem Filmerleben von einer Figur hat, sondern sie werden im Verlaufe eines Filmgeschehens sukzessive aufgebaut, d. h. durch eventuelles Vorwissen mitbestimmt und in den einzelnen Phasen einer Handlung erweitert, gefestigt oder auch korrigiert.

Ähnlich wie für literarische Geschichten schon beschrieben (Zwaan / Radvansky 1998, 165f.), ist der Aneignungsprozess damit an situative Veränderungen im Gedächtnisbesitz des Zuschauers geknüpft, die dazu berechtigen, dessen Vorstellungen von der Figur in einem Evolutionsprozess zu sehen, in dem die aktuellen Modelle zu solchen entwickelt werden, die aus der Handlung erwachsende neue Informationen integrieren und zu jenen *complete models* führen, über die der Zuschauer nach Abschluss eines Filmerlebnisses verfügt. Indem Eder den literaturbezogenen Ansatz von Zwaan und Radvansky (1998) auf den Film überträgt, findet er auch Argumente, der Figur *Systemcharakter* zuzuspre-

chen. „Vor allem ist die Figur nicht eine *Summe* von Eigenschaften, sondern sie *besitzt* ein spezifisches *System* von Eigenschaften. Die Eigenschaften sind nicht die Figur selbst, und sie stehen nicht unverbunden nebeneinander, sondern sind miteinander verknüpft" (Eder 2008, 172; Hervorh. i. O.).

Diese Überlegungen sind hilfreich, um eine Formalisierung der Figur zu befördern, welche von deren Komplexität und Dynamik ausgeht. Die Auffassung vom Systemcharakter der Figur erleichtert es auch, die mentalen Modelle zur Figur, die ich hier als *Figurenmodelle* bezeichnen möchte, als Teilsysteme jener komplexen Situationsmodelle aufzufassen, welche Ohlers kognitive Filmtheorie konstituieren und als Vorstufe meines Entwurfs gelten können. Um von dieser Position her zu psychologischen Beobachtungsgrößen zu gelangen, die Aufschluss über relevante ästhetische Wirkmomente geben, sind indes noch weitere Arbeitsschritte nötig. Hier soll ein möglicher Weg in diese Richtung skizziert werden. Er führt über die Vorstellungen der Figuren zu den Vorstellungsaktivitäten der Zuschauer, genauer, von den Figurenintentionen zur Intentionalität der Werke, welche Einblicke in den Grad der Einflussnahme des Werks auf die Vorstellungsaktivitäten des Rezipienten erlaubt.

## 8.4 Figurenintentionen als Grundlage filmgenerierter Vorstellungen

Filmfiguren bilden generell Ansatzpunkte für Vorstellungen des Zuschauers. Sie tun dies während ihrer unmittelbaren Präsenz auf der Leinwand, indem sie bewirken, dass aus einem gegenüber der Realität in mehrfacher Hinsicht reduzierten Reizmuster die Vorstellung eines leibhaftigen Menschen oder eines anderen aktiven Wesens mit Innenleben entsteht. Und sie tun dies kraft ihres Agierens im Zuge bestimmter, oft kollidierender Handlungen, die der Zuschauer zu verarbeiten sucht, weil sie Problemsituationen herbeiführen, deren Lösung er zu antizipieren bestrebt ist; dies in einem Prozess, der das gezeigte Geschehen synchron begleitet, doch auch zeitlich darüber hinausgeht, insofern er Erwartungen über zukünftige Verläufe schafft, oft durchsetzt mit Hoffnungen oder Wünschen, die Schicksale der Helden und die Entwicklungen der gesamten Lebensprozesse betreffend, in die sie gestellt sind. Solche oder ähnliche Annahmen legt uns die Alltagspsychologie jedenfalls nahe, und es gibt keinen Grund, sie zu verwerfen, bevor die moderne Psychologie nicht verlässlichere Erkenntnisse beisteuert.

Die Crux liegt darin, wie man auf der Basis dieser Erfahrungen zu psychologischen Variablen für figurenbezogene filmgenerierte Vorstellungen kommen kann, die relevant für die ästhetische Wirkung sind. Ein möglicher Weg besteht darin, die Vorstellungen zentraler Figuren, welche sich als Figurenintentionen auf deren Handlungsziele und -absichten beziehen, generell als Orientierungsgröße für eine Bestimmung der Zuschauervorstellungen zu nutzen. Filmfiguren entwickeln ja nicht nur schlechthin ein inneres Leben, welches sie handeln, denken und sprechen lässt, sondern sie bringen im Rahmen des dargestellten Geschehens auch einen eigenen subjektiven Willen zum Ausdruck, der sich

in ähnlicher Weise an Intentionen bindet, wie wir dies aus der realen Lebenswelt kennen. Und erfahrungsgemäß wird die potenzielle Fähigkeit von Filmhelden, quasi-menschliche Intentionen zu erzeugen, im Rezeptionsprozess wirksam und kann zu einer spezifischen Beeinflussung des Zuschauers führen. Was die Filmhelden im Handlungsgeschehen vorhatten und durchzusetzen vermochten – oder auch nicht –, wird ja als relevant für die Vorstellungen betrachtet, mit denen eine Filmgeschichte ihr Publikum entlässt.

Es ist daher theoretisch denkbar, dieses Moment des Figurenverhaltens zum Ausgangspunkt für die Konstruktion einer psychologischen Beobachtungsgröße für ästhetische Filmwirkungen zu machen, zumal die hermeneutische Filmanalyse sich bei ihren Auskünften über Sinngebung und Wirkungstendenz eines Films seit jeher an den Handlungszielen von *Protagonisten* orientiert, wobei diese Bezeichnung hier in ihrer ursprünglichen Bedeutung genommen wird, d. h. gleichermaßen für eine Hauptfigur steht wie für einen Vorreiter wichtiger Ideen des Stücks.

Wie sich zeigen wird, ist die Übernahme eines solchen Denkansatzes indes nur auf stark modifizierte Weise möglich. Zwar spielt die Figurenintention für die Konstruktion von Variablen für Zuschauervorstellungen eine wichtige Rolle, denn über sie kommen Inhalte des erlebten Geschehens zum Tragen. Beschreibbar werden diese Inhalte indes erst über ein bestimmtes Rezeptionsverhalten des Zuschauers, das noch von anderen Faktoren mitbestimmt ist, die weniger die Inhalte als deren Wirkungskonsequenz im Kommunikationsprozess betreffen. Im Folgenden wird der Annahme nachgegangen, dass sich eine empirische Untersuchung der filmgenerierten Vorstellungen der Zuschauer praktisch erst dadurch in Gang setzen lässt, dass man die Aufmerksamkeit von der Figurenintention auf die Intentionen des gesamten Erlebnisses am Filmschluss verlagert. Da es ratsam ist, sich dem Verständnis dieser Wirkungsmechanismen von der Werkstruktur des Filmes her zu nähern, wäre es falsch, beim analytischen Zugang zum Filmganzen die Figurenintentionen als Option aufzugeben. Die wissenschaftliche Beschäftigung mit ihnen führt in die Welt der menschlichen Vorstellungen, setzt doch ihre Existenz Imagination und Vorstellungsakte des Menschen voraus, denn Antizipationen zukünftiger Entwicklungen, auf die sich die Handlungsziele der Figuren beziehen, sind ja ohne solche Fähigkeiten und Aktivitäten des Menschen schwerlich möglich.

Das komplexe Zusammenwirken von subjektivem Vermögen zur Tätigkeit, Imagination und Intention des Handelns ist generell für die Ontogenese des Menschen von Belang, legt sich doch die Individualität einer Persönlichkeit maßgeblich darüber fest. Obzwar dank seiner ideellen Natur oft weitgehend unsichtbar, offenbart sich dieser Funktionszusammenhang oft über Konsequenzen handgreiflich materieller Art. Vorstellungen setzen sich damit zu Lebensfakten von beträchtlicher Wirkungsmächtigkeit um. Es gilt daher als wahrscheinlich, dass der Zuschauer nicht zuletzt deshalb ins Kino geht, weil er die Begegnung mit fiktiven menschlichen Wesen sucht, die über ein hohes Handlungspotenzial verfügen, also fähig sind, bestimmte Zielvorstellungen auf attraktive Weise durchzusetzen, womöglich solche, die im Leben der Gesellschaft und des Einzelnen von aktueller Bedeutung sind. Auch, dass die Filmemacher diesem Wunsch gerecht zu werden suchen, indem sie Figuren entwerfen, die sich dank ihrer besonderen und unverwechselbaren

Intentionen und ihres Handlungspotenzials tief in der gemeinschaftlichen Erlebniswelt verankern, einen Spielraum nutzend, der durch reale Lebensbedingungen ebenso geprägt sein kann wie durch Utopien und Wunschträume. Oft sind es weder intellektuelle Fähigkeiten noch die angestrebten Ziele selbst, sondern bestimmte Haltungen, die das Wie bei der Durchsetzung der Intentionen charakterisieren, welche der Zuschauer als Zeichen geistiger Kraft oder Faszination empfindet. Ein Problem für die Filmanalyse liegt jedoch darin, die Intentionen der Figuren angemessen zu berücksichtigen und zu klären, welche Konsequenzen sich daraus für das Verständnis der Wirkungen eines Filmwerks ergeben.

Bei den Bemühungen, filmgenerierte Vorstellungen zu analysieren, macht es daher Sinn, zunächst den umfassenderen Funktionszusammenhang zwischen Imagination, Intention und Tätigkeit des Menschen im Konnex mit seiner Persönlichkeit zu skizzieren, was Schritte umfasst, die

(1) ein allgemeines Verständnis des *Vorstellungsbegriffs* befördern,
(2) die Intention im Rahmen der *Willensprozesse* darstellen und
(3) die *Intentionen* der Hauptfiguren fokussieren.

Dies mag zunächst dem psychologischen Verständnis der Figuren dienen, ist jedoch auch von Wert, um die Vorstellungsaktivitäten der Zuschauer zu klären.

### 8.4.1 Vorstellungsaktivitäten von Figur und Zuschauer

Im Vergleich mit psychischen Funktionen wie Kognition und Emotion ist der Sektor der psychologischen Theorie, der sich mit dem Bereich des Imaginativen, der Vorstellungsaktivitäten befasst, leider sehr gering entwickelt, sodass auch der Verwertbarkeit der dort erarbeiteten Erkenntnisse für die Filmanalyse enge Grenzen gesetzt sind. Und dies, obwohl hierbei eine Fähigkeit des Menschen zur Debatte steht, die für sein Leben äußerst wichtig ist und den Psychologen Mark Johnson (1987, IX) zu der oben zitierten emphatischen Würdigung von „*imagination*“ geführt haben (vgl. Motto in 8.). Seiner Eloge „Without imagination …“ kann man unbedenklich hinzufügen: Ohne Imagination gäbe es auch keine Kunst, und ohne Imagination würde dem ästhetischen Filmerleben eine ganz entscheidende Komponente fehlen, ist doch mit den audiovisuellen Medien zugleich ein privilegierter Ort für die Erzeugung und das Erleben unterschiedlichster Vorstellungsaktivitäten entstanden. Die Medienwissenschaft hat dies auch erkannt und begonnen, sich dieser Funktion zuzuwenden (vgl. u. a. Hanich / Wulff 2012).

Wenn sich eine Einbeziehung von Überlegungen über filmgenerierte Vorstellungen in die filmwissenschaftliche Untersuchung bisher dennoch als höchst problematisch erwies, eher sporadisch erfolgte und damit noch weit von einer empirischen psychologischen Untersuchung entsprechender Medienwirkungen entfernt ist, so hängt dies nicht zuletzt damit zusammen, dass es generell kein gesichertes psychologisches Konzept gibt, das die „ghosts in the mind's machine“, wie Kosslyn (1983) die menschlichen Vorstellungen nannte, verlässlich als Phänomene bestimmbar macht. Selbstredend kann auch hier eine Klärung nur in begrenztem Maße erfolgen. Sie beschränkt sich zunächst lediglich darauf,

eine grobe Positionsbestimmung innerhalb eines Feldes stark voneinander abweichender Grundansichten vorzunehmen, weil sonst die meisten hier getroffenen Aussagen durch Missverständnisse bedroht wären.

So folgt die Benennung der hier interessierenden Phänomene einer Terminologie, die von einer fundamentalen menschlichen Fähigkeit ausgeht, die als *Vorstellungskraft bzw. Imagination* („*imagination*") bezeichnet wird; diese Fähigkeit erlaubt bestimmte Tätigkeiten oder „*doings*" („imaginings are doings", White 1990) in Gestalt von *Vorstellungsaktivitäten* („*imaginings*"). Im Resultat können dann *Vorstellungsbilder* („*imageries*") bzw. mentale Repräsentationen („*mental imageries*") entstehen.

Was die benannte Fähigkeit angeht, so ist keinesfalls unstrittig, wie weit ihre Reichweite zu fassen ist. Jerome L. Singer (2000, 227; Hervorh. P. W.) definiert Imagination als „the ability of human beings to generate mental representations of objects, persons, or physiological and social events *not immediately presented to the senses*".

Entsprechend dazu beziehen John E. T. Richardson (1999) und Robert J. Sternberg (2003) die Bezeichnung „imagery" bzw. „mental imagery" auf „mental representations of objects, events, settings, and other things that are not immediately perceptible to sensory receptors" (Sternberg 2003, 532).

Andere Auffassungen schließen ein Zustandekommen von Vorstellungen auch im Rahmen von Aktivitäten ein, die sich unmittelbar bei direkter sensorischer Stimulation ergeben und verzichten dabei gewissermaßen auf die Durchsetzung eines Alleinstellungsmerkmals. So notiert Albert M. Katz (2000, 187; Hervorh. P. W.): „Imagery is the mental construction of an experience that at least in some respects resembles the experience of perceiving an object or an event, *either with or without direct sensory stimulation*." Hier soll diesem letztgenannten, weiter gefassten Konzept von Katz gefolgt werden, zumal es mit neurophysiologischen Erkenntnissen von Antonio S. Damasio konvergiert.

Damasio definiert: „Mit dem Begriff ›Vorstellungen‹ meine ich mentale Muster mit einer Struktur, die sich aus Elementen der Sinnesmodalitäten zusammensetzt – der visuellen, auditorischen, olfaktorischen, gustativen und somasensorischen" (2002, 382). Dies schließe jeweils die Prozesse und Resultate direkter sensorischer Stimulation wie die Aufarbeitung und Projektion bestehender Erfahrung ein: „Vorstellungen erzeugen wir entweder, wenn wir uns mit Objekten befassen […] – von der Außenwelt in die Innenwelt des Gehirns – oder wenn wir Objekte aus dem Gedächtnis rekonstruieren, gewissermaßen von innen nach außen. Die Vorstellungsprojektion hört nie auf, solange wir wach sind, und setzt sich auch noch während des Schlafes fort, wenn wir träumen" (383). Ferner heißt es: „Vorstellungen können bewusst und unbewusst sein. Nicht alle Vorstellungen, die das Gehirn konstruiert, werden bewusst gemacht" (ibid.).

Die sachlichen Argumente aus Psychologie und *Neurophysiologie,* die für die letztgenannten Konzepte sprechen, treffen sich mit der vorherrschenden Interessenlage der Filmuntersuchung: Wenn man den Vorstellungsbegriff auf die mentalen Aktivitäten von Filmfiguren oder auf die der Zuschauer beim Filmerleben zur Anwendung bringen will, kommt es stets darauf an, den mentalen Gesamtprozess möglichst uneingeschränkt im Auge zu behalten, um gerade die Wechselwirkungen zwischen seinen unterschiedlichen

Komponenten studieren zu können. Es macht daher weder Sinn, von vorneherein eine Mauer zu errichten zwischen den Informationen, die der aktuellen, unmittelbaren Stimulation entstammen, und jenen, die unser Hirn rekonstruiert und projektiert, um dann nur einen Teilbereich zu betrachten. Noch ist es produktiv, die Unterscheidung zwischen bewussten und unbewussten Erlebnisgehalten dafür zu nutzen, eine wichtige Komponente wie die der unbewussten Prozesse im Analyseprozess beiseite zu schieben oder überhaupt zu ignorieren.

Filmfiguren sind aufgrund ihres Innenlebens quasi per se mit Imagination ausgestattet, und im Filmgeschehen erfahren ihre Vorstellungsaktivitäten häufig eine explizite Darstellung. Sie gehen unmittelbar in das Handlungsgeschehen ein, oft in Gestalt von *Erinnerungen* der Figuren, doch auch als *Antizipationen künftiger Ereignisse, Wunschvorstellungen, Tag- und Nachtträume, Phantasien.* Vorstellungen prägen ferner auch die im Film gezeigten menschlichen *Spielvorgänge* verschiedenster Art, angefangen von *spielerischem Probehandeln* bis zu ausgeführten *kulturellen Ritualen.*

Auf einige dieser Phänomene, in denen mentales und physisches Geschehen gleichsam miteinander verschmelzen, soll später noch eingegangen werden. Für die Klärung von filmgenerierten Vorstellungen des Rezipienten erwächst aus ihrem Nachweis jedoch noch kein besonderer Vorteil. Denn weder ergibt sich ein automatischer Zusammenhang zwischen dem dargestellten Vorstellungstyp auf der Leinwand und jenem, der im Erleben des Zuschauers dominiert, noch lässt sich für die Analyse der ästhetischen Gesamtwirkung eines Films entnehmen, welche Funktion den filmisch dargestellten Vorstellungsaktivitäten innerhalb der Bedeutungshierarchie der Filmgeschichte jeweils zukommt.

Vorstellungsaktivitäten treten nicht nur bei den Figuren auf den Plan, sondern sie spielen im Rahmen der Filmwirkungen auch beim Zuschauer eine Rolle. Besonders offenkundig wird ihre Existenz dort, wo die filmische Repräsentation im Vergleich zur wirklichen Welt Momente von *raumzeitlicher Diskontinuität* zeigt, weil es dort keine synchrone Begleitung der Vorstellungen durch unmittelbare Stimulation gibt, sodass der Zuschauer gleichsam mit seinen Vorstellungsprojektionen allein gelassen wird. Dies geschieht etwa dort, wo ein handlungsrelevantes Geschehen den durch die aktuelle Einstellungsgröße gesetzten Bildrahmen überschreitet und zu einem *Offscreen-Phänomen* wird; der Zuschauer kann ein solches zwar nicht unmittelbar wahrnehmen, benötigt es jedoch für das Verständnis der Vorgänge und muss es daher durch eigene imaginative Aktivitäten einbringen. Auch filmische *Montage* hat ja generell damit zu tun, dass zwei aufeinander folgende Einstellungen, deren materielle Kontinuität in Bild bzw. Ton nicht gegeben ist, durch Vorstellungsaktivitäten des Zuschauers überbrückt werden müssen, damit sich ein Erlebniszusammenhang zwischen ihnen herstellen kann. Ohne die Vorstellungen des Zuschauers funktioniert Montage prinzipiell nicht. Eine spezifische Form von Diskontinuität tritt an den *Filmschlüssen* zutage, wo die Erzählung jeweils voll entfaltet ist, bevor die unmittelbare sensorische Stimulation durch das gezeigte Geschehen abbricht, um eventuellen imaginativen Aktivitäten das Feld zu überlassen. Im Laufe dieses Kapitels soll versucht werden, Vorschläge zu erarbeiten, wie zumindest die Filmschlüsse als Ausgangspunkt für ein empirisches Studium imaginativer Zuschaueraktivitäten genutzt werden können.

### 8.4.2 Figurenintention und Willensprozesse: die Rubikon-Metapher

Sachdienliche Hinweise für ein besseres Verständnis von Figurenvorstellungen sowie übrigens auch von Vorstellungsaktivitäten, die die Rezipienten beim Erleben mancher Filme erworben haben, lassen sich aus den Erkenntnissen ableiten, die die Psychologie über menschliche *Willensprozesse* erarbeitet hat.

Auch auf diesem Arbeitsgebiet waren Phasen von Stagnation zu überwinden. Nach einer Periode nachdrücklichen Interesses einzelner ihrer Vertreter wie Ach, Pfänder und Lewin zu Beginn des 20. Jahrhunderts hat sich die Psychologie vom Problemkreis des Wollens abgewandt, so dass der Wille über viele Jahrzehnte für die Wissenschaft kurioserweise vor allem als „konstruktives Prinzip der Strafrechtsdogmatik" (Burkhardt 1987) zur Geltung kam. Als Vertreter der sich formierenden Motivationspsychologie während der 1980er Jahre den verwaisten Forschungsgegenstand im deutschsprachigen Raum wieder aufnahmen, verwendeten sie, um dem schwer fassbaren und strittig gewordenen Gegenstand ein anschaulicheres Profil zu geben, vielfach die *Rubikon-Metapher.* Diese bezieht sich auf einen historischen Vorgang, demzufolge Caesar seine Entschlossenheit zu einem folgenreichen politisch-militärischen Unternehmen dadurch manifestierte, dass er seinen Legionen die Überquerung des Flüsschens Rubikon befahl, wusste er doch, dass diese Willensentscheidung im Lande einen Bürgerkrieg in Gang setzen würde.

Heinz Heckhausen interpretierte den Gebrauch der Metapher als ein Mittel der Selbstverständigung, „um eine grobe Zweiteilung motivations-psychologischer Probleme entlang der von uns so genannten *Intentionsschwelle* vorzunehmen. Vor dieser Schwelle oder diesseits des Rubikons, d. h. bevor es zur Bildung einer Intention kommt, geht es um Wünschen, Wägen und Wählen. Es sind Prozesse der Motivation im engeren Sinne, wir sprechen von der *Motivationsphase.* Hat sich als Ergebnis eine Entscheidung oder ein Entschluss, kurz eine Intention gebildet, befindet man sich nicht mehr diesseits, sondern schon jenseits des Rubikon. Wir sprechen von *Volitionsphase* und bezeichnen die Prozesse als volitional" (1987a, 123; Hervorh. P. W.). Als Erkennungsmerkmal führte er an, dass „Motivationsprozesse des vorintentionalen Abwägens diesseits des Rubikons ausgesprochen *realitätsorientiert* und die Volitionsprozesse der nachintentionalen Handlungsbereitschaft jenseits des Rubikon dagegen *realisierungsorientiert* sind" (1987a, 123; Hervorh. i. O.). An anderer Stelle definiert Heckhausen den Begriff der *Intention*, um deren Schwelle es hier geht: „Unter Intentionen wollen wir Ziele im Sinne angestrebter Endzustände verstehen, die man durch eigenes Handeln realisieren will", und der Deutlichkeit halber sei es angebracht, „auch von einer *Zielintention* zu sprechen" (Heckhausen 1987b, 146; Hervorh. i. O.).

Seine Erläuterungen zur Intentionsschwelle hat Heckhausen übrigens mit der Warnung beendet, dass die Rubikon-Metapher „uns ein dreiteiliges Ablaufschema von Entschlussbildung, Entschluss und Handlung vor Augen stellt, das die üblichen Gegebenheiten arg vereinfacht" (1987a, 123).

Für die Beschreibung von Intentionsbildung bei konkreten Filmfiguren ist eine derart vereinfachende Schematisierung jedoch vielfach von Nutzen. Auf ihrer Basis lassen sich einzelne Handlungsabschnitte eines Filmgeschehens den Phasen von Entschlussbildung,

der Rubikon-Überschreitung oder der Realisierung des Wollens zuordnen, vor allem ergibt sich daraus auch ein Signalement für die Handlungsfreudigkeit bzw. Handlungsfähigkeit einzelner Helden oder ganzer Figurengruppen. Auch Zwischenwerte sind überall möglich.

Bleiben wir bei Extremwerten: Manche Filmstile haben ja Hauptfiguren hervorgebracht, deren Intentionen sich ganz deutlich innerhalb eines solchen Ablaufschemas entwickelten. Man denke nur an Protagonisten des Sowjetischen Revolutionsfilms wie die Schiffsbesatzung aus Eisensteins PANZERKREUZER POTEMKIN, die einen Aufstand unternahm, oder den Helden von Pudowkins POTOMOK TSHINGIS-CHANA (STURM ÜBER ASIEN, 1928), der sich als vermeintlicher Nachkomme Dschingis Khans lange für die Ziele der Unterdrücker missbrauchen ließ, um sich dann jedoch zornig aufzuraffen, sich aktiv gegen die Letzteren zu stellen und seine Landsleute in den Befreiungskampf zu führen.

Eine gegenläufige Zuordnung ließe sich für die Helden der meisten frühen Filme Antonionis, besonders von L'AVVENTURA, L'ECLISSE und LA NOTTE finden, denen permanent die Entschlusskraft fehlt, sich aus ihrer misslichen psychischen Lage zu befreien, für die der Regisseur den Ausdruck „Krankheit der Gefühle" fand. Ähnliches gilt für viele Figuren, die die Arbeiten von Initiatoren des Verhaltens-Films wie Rohmer, Rivette oder Resnais zu Beginn der Kino-Moderne bevölkern. Sie ändern sich in ihren Haltungen kaum und verbleiben meist in ihrem Status quo.

Charakteristika von Figuren, die sich auf diese Weise differenzieren lassen, sind mitunter sehr nützlich. Sie treffen oder ergänzen sich mit den zahlreichen Facetten der hermeneutischen Darstellung, die schon seit langem praktiziert werden. Rolf Kloepfer (2008), der anhand von Amenábars MAR ADENTRO (DAS MEER IN MIR, 2004) eine Analyse der volitiven Dimension des Figurenhandelns vornahm, ist es gelungen, die unterbewertete Willensproblematik in den filmwissenschaftlichen Diskurs einzubringen, indem er eben jene Intentionsschwellen im Handeln zweier Protagonisten analysiert, die aufgrund ihrer unheilbaren schweren Krankheiten darum kämpfen, ihrem Leben selbstbestimmt ein Ende setzen zu können.

In vielen Fällen schafft die Markierung einer Intentionsschwelle nicht nur einen deutlichen Hinweis auf die Bewusstseinsentwicklung der Helden, sondern empfiehlt sich auch als Richtgröße für die Beschreibung von imaginativen Filmwirkungen im Rahmen empirischer psychologischer Untersuchungen, lässt sich doch mit der Rubikon-Überquerung eine Phasengrenze im imaginativen Bereich ausmachen, die in experimenteller Hinsicht von Belang sein dürfte. Ob nicht nur die Figur, sondern auch der Zuschauer durch das Filmerleben zu Intentionen gelangt, die sein Wollen über eine bestimmte Schwelle zu tragen vermögen und ihm damit eine neue Qualität verleihen, hat freilich in der Regel auch mit dessen Haltung gegenüber den kunstexternen Faktoren seiner Lebenswelt zu tun und damit, wie er diese realen Umweltbeziehungen aktuell und in der Zukunft beherrscht. Einer These von Hannah Arendt (1979, II, 11) zufolge ist ja der Wille „ebenso offensichtlich unser geistiges Organ für die Zukunft wie das Gedächtnis für die Vergangenheit". Intention und Wille des Menschen erweisen sich somit als wichtiger Zug seiner Persönlichkeit, besonders im Hinblick auf deren Zukunftsfähigkeit.

Die Moderne des Kinos hat sich verstärkt um Gestaltungsverfahren bemüht, die die Willensprozesse hervortreten ließen, und dies sogar im Rahmen sehr alltäglicher Vorgänge und linearer Handlungen. So wird etwa in Eric Rohmers MA NUIT CHEZ MAUD (MEINE NACHT BEI MAUD, 1969) aus dem Alltagsverhalten eines jungen Ingenieurs, der nach einem langjährigen Aufenthalt in Kanada wieder zurück in die französische Provinz gekommen ist, immer deutlicher ablesbar, wie er sich sein zukünftiges Leben vorstellt und wie sich sein Wille formiert, es mit Sinn zu erfüllen und entsprechend zu lenken.

Der zurückhaltende Junggeselle, gespielt von Jean-Louis Trintignant, ist ein praktizierender Katholik, den man wiederholt während des Gottesdienstes sieht, wo er auf eine junge blonde Frau aufmerksam wird, die so einsam scheint wie er. Er spricht sie nicht an, sucht aber wiederholt nach der Messe zu ermitteln, wohin sie auf ihrem Fahrrad entschwindet. Trotz dieser erfolglosen Bemühungen formiert sich bei ihm die Vorstellung, dass er diese Frau heiraten werde. Als ein ehemaliger Schulkamerad ihn am Silvesterabend zu einer engen Freundin mitnimmt, der Ärztin Maud, und ihn dann mit der attraktiven Frau allein lässt, scheint sein Leben indes eine andere Wendung zu nehmen. Da das Glatteis auf der Landstraße es dem Helden nicht erlaubt, mit seinem Auto heimzufahren, lädt Maud ihn ein, bei ihr zu nächtigen. Nachdem sich beide im Gespräch sehr nahegekommen sind, macht die Frau, die sich vergnügt als Nacktschläferin exponiert, diverse Versuche, ihn zu verführen. Obwohl der Held weder sexuell unerfahren scheint, noch ihr gegenüber gleichgültig, widersteht er ihren Reizen und nimmt entsprechend peinliche Situationen in Kauf, was sie zu der amüsierten Erklärung veranlasst, dass er wohl in jene unbekannte Blondine verliebt sei, die er beiläufig im Gespräch erwähnt hatte. Am Morgen macht er eher einen verwirrten Eindruck, aber als er der besagten blonden jungen Frau vor der Kirche begegnet, spricht er sie zielstrebig an. Es kommt zu einer Verabredung, und bald sind beide ein Paar, das eine Familie gründet. Die anfangs exponierte Grundhaltung des gradlinigen Charakters setzt sich behutsam durch wie eine eigenständige Kraft. Der Autorregisseur Eric Rohmer arrangiert den Prozess der Willensartikulation auf eine Weise, dass der Zuschauer über kontinuierliche Beobachtung von widersprüchlichen Verhaltensnuancen Zeuge jenes Prozesses werden kann, bei der sich die Intention des Helden zögerlich formiert, entgegen allen durch Verführungsklischees genährten Zuschauererwartungen.

Der gleiche Schauspieler setzte übrigens in dem politisch engagierten Film Z (Z – ANATOMIE EINES POLITISCHEN MORDES, 1969) unter der Regie von Costa-Gavras eine tragende Willenshandlung darstellerisch ganz anders um. Der Film erzählt, wie in einem autoritär geprägten Staat, der deutliche Bezüge auf das Griechenland unter der damaligen Militärdiktatur erkennen lässt, ein bekannter Professor und Abgeordneter, welcher als Kritiker des Regimes gilt (dargestellt von Ives Montand), in einer Provinzstadt auf einer politischen Veranstaltung pazifistischer Oppositioneller sprechen soll. Da es den örtlichen Machthabern, die jede Opposition als „kommunistischen Mehltau" bekämpfen, trotz aller Anstrengungen nicht gelingt, seinen leidenschaftlichen Auftritt zu verhindern, lassen sie ihn nach dem Meeting in der Menschenmenge vor dem Versammlungsort umbringen und interpretieren das Geschehen als Unfall. Von dem jungen Beamten, der als Untersuchungsrichter für den Fall bestimmt wird, erwarten sie, dass er diese Version nur

bestätigt. Der Ermittler, gespielt von Trintignant, scheint zunächst diesen Erwartungen zu entsprechen. Als Person fällt er unter den anderen Staatsbediensteten kaum auf. Und bei den Ermittlungen nimmt er die unterschiedlichen Informationen, die ihn über den Fall erreichen, pflichteifrig, doch mit unbewegter Miene zur Kenntnis, bis sich zeigt, dass er die Spur des Verbrechens zu verfolgen beabsichtigt, und dies sehr penibel, auch dann, als sich herauszustellen beginnt, wer die Schuldigen sind. Selbst als das Militär ihn durch Repressionen bedroht, fährt er unbeirrt in seiner Arbeit fort. Auch wenn der Mordfall am Ende nicht gesühnt werden kann, weil wichtige Zeugen auf dubiose Weise ums Leben kommen und ein Militärputsch für eine noch größere Machtfülle der Beschuldigten sorgt, zeigt sich doch, wie der Einzelne sich dank seiner persönlichen Willensanstrengung auch gegen massive Widerstände durchsetzt und so die gesellschaftliche Realität zu verändern vermag. Indem der junge Ermittler, der aus der Familie eines Polizeioffiziers stammt und politisch eher konservativ scheint, kraft seiner Willensentscheidung jenen Rubikon überschreitet, der aus den Geschehnissen einen unerhörten Fall werden lässt, sorgt er zugleich dafür, dass auch der Zuschauer entschiedener gegen die politische Autokratie Partei ergreift und damit eine bestimmte Einstellung gegenüber seiner eigenen Lebenswelt gewinnt.

Dies geschieht aufgrund einer Konstellation, in der sich die Intention eines Protagonisten mit eher unerwarteten Persönlichkeitseigenschaften von bemerkenswerter Zukunftsfähigkeit verbindet. Die Filmgeschichte gewinnt ihre polemische Kraft dann nicht zuletzt dadurch, dass sie erstaunliche menschliche Qualitäten entdeckt. Eine solche Beobachtung ist wichtig für die Werkanalyse, und sie enthält auch einen methodischen Hinweis darauf, dass der für die psychologische Untersuchung relevante Funktionszusammenhang zwischen der Intention zentraler Protagonisten und jener der Filmstory auf eine konkrete Vermittlung angewiesen ist, die sich von Persönlichkeitseigenschaften sowie dem Aktionspotenzial der Filmhelden ableitet.

### 8.4.3 Individuell verantwortliches Handeln der Figur

Der durch die Filmfigur repräsentierte Zusammenhang von Intention bzw. Willensprozess des Menschen, der gemeinsam mit anderen Merkmalen psychischer Tätigkeit das Bild einer Persönlichkeit prägt, ist so komplex, dass es sinnlos und geradezu lächerlich scheint, partielle Beziehungen daraus in der Absicht zu isolieren, mithilfe ihrer Modellierung filmgenerierte Vorstellungen zu klären. Gleichwohl scheint es konstruktiv, aus der Unzahl von Beziehungen, die sich in der Filmfigur bündeln, einige wenige herauszuarbeiten, die sich als Orientierungsgrößen für Hypothesenbildung eignen. Skizziert wird ein Funktionszusammenhang, in dem die Figurenintention im Prozess des kollidierenden Handelns entwickelt und zu einer Schluss-Situation des Films geführt wird, die dann maßgeblich zur Regulierung des psychischen Verhaltens beim Zuschauer führt.

Die Filmfigur erscheint dabei nicht als Summe beliebiger menschlicher Eigenschaften, sondern als systemhafte Nachbildung einer Persönlichkeit. In ihrem Handeln folgt sie

bestimmten Interessen, sucht spezifische Intentionen zu realisieren und gewinnt damit eine geistig-materielle Identität als Subjekt.

In diesem Kontext ist es aufschlussreich, die frühen Arbeiten des hier bereits mehrfach zitierten russischen Philosophen, Kulturtheoretikers und Literaturwissenschaftlers Michail M. Bachtin nach Relevanzprinzipien zu befragen, die sich bei der analytischen Betrachtung des literarischen Helden ergeben haben. Bachtin hat einen eigenständigen philosophisch-ästhetischen Ansatz entwickelt, in welchem Ideen aus Lebensphilosophie, Marxismus, Phänomenologie, Formaler Schule und Religionsphilosophie zu einer originellen Synthese gebracht werden (vgl. Schmid 2008). Das dabei gewonnene geistige Instrumentarium hat ihn dann zur Untersuchung so extravaganter literarischer Phänomene befähigt, wie sie die Werke Dostojewskis und Rabelais' darstellen, zu denen Bachtin höchst originelle und tiefgründige Interpretationen lieferte.

Bezüglich der Figurenanalyse sind besonders zwei Texte aus den 1920er Jahren von Interesse, „Zur Philosophie der Handlung" (2011) sowie „Autor und Held in der ästhetischen Tätigkeit" (2008).

Im Hinblick auf heutige Absichten, eine Modellierung von Figuren vorzunehmen, ist von Belang, dass Bachtin sein ästhetisches Konzept auf ein Verständnis des Menschen gründet, das sich an ein dominantes Verhalten desselben bindet, welches über wenige Parameter beschreibbar ist und damit die Chance für eine empirische Erfassung eröffnet. Dieser epistemologische Coup gelingt ihm nicht zuletzt dadurch, dass er einen *erweiterten Handlungsbegriff* einführt, von dem auch der Gedanke, das Wort, das Leben insgesamt erfasst werden (vgl. Sasse 2011, 16). Die Klarheit stellt sich dadurch ein, dass er sein Konzept menschlichen Handelns stets als ein *individuell verantwortliches Handeln* versteht, das *mit striktem Subjektbezug und klarer Intention ausgestattet* ist: „Jeder meiner Gedanken mit seinem Inhalt ist meine individuell verantwortliche Handlung (postupok), […] denn das ganze Leben kann insgesamt als eine komplexe Handlung angesehen werden" heißt es bei Bachtin (2011, 35).[45]

Folgt man den Merkmalen, die Bachtin als relevant für den handelnden Menschen hervorhob, wird man auch im Erleben von Filmfiguren nach der Intonierung des „emotional-volitiven Ton[s]" suchen können, der „als integrales Moment" menschlichen Handelns anzusehen sei (Bachtin 2011, 82).

Filmfiguren sind zwar keine realen Menschen, doch haben sie das Potenzial, im Rahmen der Kommunikationsprozesse als eine Art Homunculi mit wichtigen menschlichen Eigenschaften wirksam zu werden. Dazu gehört, dass sie sich als Individuen mit zielgerichtetem verantwortlichem Handeln zeigen und sich über einen spezifischen emotional-volitiven Ton zu erkennen geben. Die Postulate, die Bachtin seiner Lebensphilosophie zugrunde legte, schaffen Ansatzpunkte für eine allgemeine Figurenanalyse aus ästhetischer Perspektive,

45 Interpreten Bachtins haben betont, dass dessen Handlungsbegriff „zugleich eine Gerichtetheit und einen Vollzug" ausdrücke, also „eine Richtung und den Ereignischarakter des Tuns" (Sasse 2011, 14). Bachtins Entwurf einer Ersten Philosophie sei „indes nicht psychologisch, sondern pragmatisch fundiert" (Grübel 2008, 327).

die sich an sehr wenige Beziehungen von hoher Relevanz hält: (1) Individuell verantwortliches Handeln, (2) Subjektivität, (3) Intention.

In dem umfangreichen Feld von Verhaltensweisen, die eine menschliche Persönlichkeit kennzeichnen, erweist sich jener Zug, den Bachtin (2011, 35) mit der „individuell verantwortlichen Handlung" verband und der in dem motivations-psychologischen Konzept des Wollens an die Herausbildung und Realisierung von *Zielintentionen* geknüpft ist, von so großer Bedeutung für das Individuum, dass er geeignet scheint, Letzteres unter der Chiffre „Figurenintention" im Rahmen einer Modellvorstellung angemessen zu vertreten.

## 8.5 Zur Rolle der Figurenintention im Konfliktfeld des Films

Die drei aufgeführten Aspekte des Figurenverhaltens sind sicher hilfreich, wenn es darum geht, Filmfiguren anhand ihrer Intentionen genauer zu beschreiben. Von der Darstellung der Figurenintentionen einen geistigen Bogen zur ästhetischen Wirkung des gesamten Films und den Vorstellungsaktivitäten des Zuschauers zu schlagen, erweist sich indes weiterhin als äußerst schwierig, vor allem, wenn es um die Anbahnung von empirischen psychologischen Untersuchungen geht.

Die tradierte hermeneutische Darstellung von Filmwirkungen hat den Zusammenhang zwischen Figurenintention und Gesamtwirkung eines Werkes theoretisch wenig problematisiert, sondern eher dem stillschweigenden Wissen überlassen. Sie folgt in der Regel einer Denkfigur, die die Persönlichkeit und die Intentionen der Protagonisten stets als einen unauflösbaren Komplex auffasst, der sich im Handeln äußert und in seiner Gerichtetheit durch die Kollision der unterschiedlichen Figureninteressen bestimmt wird. Die Motivationen, Ziele und Absichten der Figuren legen in ihrem Zusammenspiel die semantische Grundtendenz des gesamten Geschehens fest; sie erschließen sich auch erst über diesen komplizierten funktionalen Zusammenhang. Bei ihrer Interpretation ist eine Kunst der Auslegung gefragt, die die Nuancen dieses Zusammenspiels zutage fördert und einer Abwägung unterzieht. Dabei wird (wenngleich intuitiv) von der Annahme ausgegangen, dass die Figurenintention sowohl für die Charakterisierung der einzelnen Figur, doch in vielen Fällen auch für die Bestimmung der inhaltlichen Tendenz und damit im Grunde für die affizierten Vorstellungsaktivitäten der Zuschauer maßgeblich ist. Letztere werden dergestalt durch die Ziele der Hauptfiguren geprägt.

Wenn man das Agieren von Filmfiguren zu beschreiben sucht, wird man die Beobachtung machen können, dass es in seinem Modus kaum je homogen ist. So lassen sich darin Tätigkeiten erkennen, die bewusst, zweckhaft und zielgerichtet verlaufen, aber auch andere, die nahezu unbewusst vonstattengehen, spontan, unmotiviert scheinen und eher ziellos geschehen, was jeweils Konsequenzen für die Ausbildung der Figurenintentionen hat, auch für deren Erkennbarkeit durch den Zuschauer. Unterschiedliche filmische Erzählweisen und Stile gehen entsprechend variabel mit diesen Erscheinungsweisen der Figur um.

Bei einer Analyse dieser differenzierten Verhältnisse, die sich um die Klärung von Figurenintentionen bemüht, scheint es sinnvoll, sich an den jeweiligen Konfliktkonstellationen zu orientieren. Figurenintentionen geben sich ja in hohem Maße über das Verhalten der Filmhelden in ihren Konfliktsituationen zu erkennen. Sie bilden sich dort heraus, um im weiteren Geschehensverlauf handlungsbestimmend wirksam zu werden. Die Entscheidungen der Konflikte, die das Geschehen strukturieren, verbinden sich zudem mit einer Bewertung von Figureninteressen, sodass am Schluss der filmischen Erzählung auch ein entsprechender Impuls an den Zuschauer vermittelt wird, der sich maßgeblich auf dessen Vorstellungen auswirkt. Indem das Konfliktprinzip auf Gegensätzlichkeit im Figurenverhalten rekurriert, sorgt es *per se* dafür, dass sowohl eine kognitive als auch eine emotive Klärung der Situationen geschieht, die zur Formierung der Figurenintention beiträgt, die, um mit Bachtin zu sprechen, deren emotiv-volitiven Ton spürbar macht.

Um diese Wirkmomente genauer zu beschreiben, bieten sich für die Figuren ähnliche Verfahren wie für Erzählung und Konflikt an. Dem PKS-Modell folgend, lassen sich die jeweiligen Reizangebote als dominant perzeptionsgeleitete, konzeptualisierte oder stereotypengeleitete filmische Strukturen darstellen. So bedienen sich etwa Erzählweisen und Stile, die zum Verhaltenskino oder einer dokumentarischen Abbildung neigen, meist absichtsvoll einer Zeichnung der Figuren, die aufgrund diffuser oder schwer definierbarer Konflikte dem Zuschauer eine vorschnelle Bewertung von deren Intentionen erschwert und ihm stattdessen eine aufmerksame Beobachtung des Figurenverhaltens abverlangt. Die gängigste und vom Mainstream bevorzugte Form von Figurendarstellung orientiert sich hingegen am konflikthaften Handeln der Protagonisten, das deutlich deren Intentionen hervortreten lässt und diese für ein breites Publikum als konturierte Individuen mit definierten Eigenschaften wahrnehmbar macht. Eine Stereotypenbildung bei Gestaltung von Figuren führt in der Regel zur Ausbildung von Typage, etwa solcher sozialer oder genrebedingter Art. Sie beschleunigt meist zusätzlich deren Bewertung.

Modifiziert für das Medium wird dieses Schema, das in ähnlicher Weise für die Protagonisten der Bühne anwendbar sein dürfte, allerdings noch durch die besondere Rezeptionsweise der Figur, die durch die Individualität des Filmschauspielers gegeben ist. Die Aktivitäten des Zuschauers, Konfliktbeziehungen und Geschehensverläufe vorauszusehen, heften sich nämlich in jedem Falle an die erlebbaren Persönlichkeiten. Von deren individuellen Eigenheiten hängt aber letztlich ab, welche Konfliktentscheidungen und Ereignisverläufe am Ende als wahrscheinlich zu betrachten sind. Das Handlungspotenzial der Figur und damit der Gang der Ereignisse wird dabei durch die Persönlichkeit des Schauspielers eingegrenzt. Nicht allen Darstellern traut man ja die Fähigkeit zu, bestimmte Lebenssituationen zu meistern. Die Filmerzählung findet dort ihre Grenzen, wo ihr wichtigster Darsteller nicht mehr als glaubhaft in seiner individuellen Handlungsmächtigkeit erscheint. „Der Autor stirbt im Schauspieler", heißt es in einer (Stanislawski zugeschriebenen) russischen Redewendung.

Ähnliche Bedeutung wie für die Einschätzung des Handlungspotenzials hat die Individualität des Darstellers für die Herausbildung von Sympathie und Empathie des Zuschauers zur Filmfigur, besonders in jenen Beziehungen, die Gaut (1999, 206) als *„empathische*

*Identifikation*" bezeichnet. Außer der inhaltlichen Akzeptanz der Figurenintention durch den Zuschauer spielt bei der filmischen Kommunikation offenbar vor allem der emotiv-volitive Ton als integrales Moment des Figurenhandelns eine Rolle. Um einen Sichtwinkel auf Filmwirkungen zu gewinnen, welcher eine solche Funktionsweise erfassen könnte, bietet sich die bereits (in 2.) exponierte psycho-semiotische Modellvorstellung zur psychischen Regulierung des Rezipienten durch die Zeichenprozesse der Kunst an.

## 8.6 Die Intention der Figur im Rezeptionsprozess

Ausgangspunkt für eine solche Modellbildung ist die Annahme, dass Filmwerke im Rezeptionsprozess *Zeichencharakter* annehmen und daher als Zeichenkomplexe im Rahmen semiologischer Grundvorstellungen beschrieben werden können, etwa als ausgestattet mit einer semantischen, pragmatischen und syntaktischen Verhaltensdimension. Wie andere Zeichen auch, dienen die Zeichenkomplexe des Films generell als Mittel der Verhaltensregulierung, im Rahmen einer ästhetischen Kommunikation explizit zur Regulierung des psychischen Verhaltens beim Zuschauer. Annahmen solcher Art, die sich im Diskurs der Ästhetik bewährt haben, können insofern auch zur weiteren Klärung von Filmwirkungen psychologisch-ästhetischer Art beitragen, als sie besonders die semantische und pragmatische Zeichenfunktion des Films erhellen, in deren Rahmen Figuren, und zwar besonders aufgrund ihrer Zielvorstellungen und Handlungsintentionen, maßgeblich wirksam werden.

Hier können diese semiologischen Überlegungen nicht ausgearbeitet werden, da sie kaum unmittelbar praktischen Nutzen für die aktuelle Analyse der Beziehungen zwischen Figurenintention und den Zuschauervorstellungen haben dürften. Gleichwohl sei an einige Erkenntnisse erinnert, weil sich daraus unverzichtbare methodische Hinweise für weiterführende Forschungen ergeben:

Gemeint sind etwa (1) die Einführung eines sigmatischen Zeichenaspekts durch Klaus, (2) das semiologisch fundierte ästhetische Konzept der Sympraxis von Kloepfer, und (3) das von Frank beschrieben Phänomen der Zuschauerblindheit gegenüber unterschiedlichen semiotischen Zeichenfunktionen der Kunst.

So hat der Philosoph Georg Klaus den von Peirce und Morris herausgearbeiteten drei Zeichenaspekten noch einen vierten hinzugefügt, den der *Sigmatik*, welcher den Vorzug besitzt, auch den Unterschied zwischen realem Objekt und seiner mentalen Repräsentation zu berücksichtigen. Danach betrifft die semantische Dimension die Relation zwischen Zeichen und mentalem Abbild des Objekts (also etwa einem begrifflichen Inhalt), die sigmatische Relation hingegen die zwischen Zeichen und realem Objekt (vgl. Klaus 1965).[46]

46 In früheren Arbeiten des Autors (Wuss 1985, 308f.; 1986, 374f.), die sich an das Konzept von Klaus halten, wurde vorgeschlagen, für eine ästhetisch orientierte Analyse des Films den semantischen Aspekt stets als übergreifend zu betrachten. Für die semiologische Beschreibung ergibt sich so eine Hierarchisierung. Sigmatischer, syntaktischer und pragmatischer Aspekt

Rolf Kloepfer hat für sein elaboriertes Konzept zur Darstellung kunstsemantischer Beziehungen den von Novalis stammenden Ausdruck *Sympraxis* übernommen. Im Hinblick auf das hier vorgestellte Projekt einer Filmpsychologie ist daran wegweisend, dass vor allem die innere Dynamik des ästhetischen Erlebens ins Blickfeld rückt, wobei der phasische Charakter der darin eingebundenen Prozesse mit ihren Grenzüberschreitungen im Mittelpunkt der Aufmerksamkeit stehen. Entwickelt wurde ein semiotisch fundiertes Deskriptionsmodell (Kloepfer 1985; 1988; 1990), das für eine empirische kultursoziologische Untersuchung von TV-Werbespots zur Anwendung kam (Kloepfer / Landbeck 1991).[47]

Der Begriff der Sympraxis bezeichnet „eine *gesteigerte,* zeichengesteuerte Teilnahme des Adressaten" (1991, 99; Hervorh. i. O.). Es gehe dabei „um zielgerichtete innere Leistungen, um konkrete innere Handlungen" (91). Obwohl das Sympraxis-Konzept sich nicht explizit auf psychologische Prozesse bezieht und das Analyseobjekt Werbespot die Anwendung dramaturgischer Aspekte erschwert, werden im Zuge der semiologischen Modellierung ästhetische Kriterien für Filmwirkungen formulierbar, hinter die künftige Untersuchungen nicht zurückfallen dürfen.

Schon in der Frühphase der semiotischen und kybernetischen Modellierung von Kunstprozessen hat Helmar Frank (1960, 2) die Beobachtung notiert, wonach es für die Aufnahme von ästhetischer Information unter den verschiedenen semiotischen Aspekten beim Rezipienten *Erkennungsprobleme* gäbe, sodass man von einer möglichen *Blindheit* des Rezipienten gegenüber der semantischen, syntaktischen oder pragmatischen Zeichenfunktion eines Werkes sprechen könne. Aufschlussreich für die Optimierung von Wirkungen ist dabei, dass diese Blindheit nicht für alle Aspekte gleichmäßig auftritt, sondern jeweils differenziert. Für die Bewertung von Filmwirkungen ist diese Differenzierung wichtig, erklärt sie doch beispielsweise, dass ein Zuschauer mitunter zwar gut erkennen kann, was ein konkreter Film zeigt, ohne dass er jedoch den Impuls zum Handeln zu begreifen vermag, der den Intentionen des Autors entspricht, was dann auf pragmatische Blindheit des Rezipienten deutet.[48]

---

wirken gleichsam zusammen, um die (kunst-)semantischen Prozesse hervorzubringen, die für das Sinnangebot des Ganzen stehen.

47 Dieser Ansatz sucht die drei Zeichendimensionen von Morris (1939) auf die ästhetischen Botschaften des Werbespots zu beziehen, der als „angewandte Kunstform" (91) betrachtet wird. Das Ästhetische generell als „Mittel der Dynamisierung von Kommunikation" (78f.) deutend, suchen die Autoren es in Wirkmomenten des Werbespots aufzufinden, die sich aus der „Synergie des Zeichenhaften" (89f.) ergeben und zu internen Veränderungen im Rahmen des jeweiligen zeichenhaften Verhaltens führen. Aus früheren bzw. parallel geführten Studien (Kloepfer 1990), in denen Kunstprozesse werkseitig vom Problem der Metapher aus und rezeptionsseitig über das der Intuition erschlossen werden, ergeben sich für die Analyse der Werbespots hohe Maßstäbe, namentlich im Hinblick auf die Wechselwirkungen von Bewusstem und Unbewusstem.

48 Eine ähnliche Blindheit ist ebenso für die syntaktische bzw. semiotische oder sigmatische Zeichenfunktion möglich. Die Ursachen dafür können objektiver oder subjektiver Art sein, d. h. mehr in Besonderheiten der Gestaltung des Films liegen, welche die Kommunikation er-

Im Zusammenhang mit psychologisch-ästhetischen Wirkmomenten des Films ist die *pragmatische* Dimension darum von besonderem Interesse, weil in ihr die Regulierungsfunktion des Werks besonders nachdrücklich zum Ausdruck kommt. Diese „Beziehungen der Zeichenträger zu den Interpreten" (Morris [1939] 1982, 358), also zu Personen, lässt den Impetus der Verhaltensregulierung am deutlichsten erkennbar werden, geht es doch im Filmerleben beim Rezipienten, ähnlich wie bei der pragmatisch orientierten Signalfunktion der Sprache, um die „Auslösung ganz bestimmter Verhaltensweisen" (Klaus / Buhr 1975, II, 962). Innerhalb des filmischen Erlebens geschieht eine solche Verhaltensregulation beim Zuschauer zumindest während der Dauer des gezeigten Geschehens in einem synchronen Prozess, der zeitweilig verschiedene Tendenzen hervortreten lässt, auch gegeneinander ausspielt, sodass sie im Bewusstsein des Zuschauers oszillieren.

Die im Verlauf des Filmgeschehens jeweils hervortretenden Handlungstendenzen, die beim Rezipienten diese Verhaltensregulation initiieren, sind stets an konkrete Handlungsträger gebunden, an Figuren mit ihren spezifischen Intentionen. Diese treten als Entitäten in Erscheinung, die im Kommunikationsprozess einen eigenständigen Zeichencharakter gewinnen. Es ist daher theoretisch denkbar, Figuren als Zeichengebilde zu interpretieren. Für die Analyse der meisten Handlungsverläufe ist dergleichen aber schon aufgrund von deren ständigen dynamischen Veränderungen schwer zu realisieren und bedeutet weder eine Qualifizierung noch eine Erleichterung.

Anders am Filmschluss, wo die Veränderungen der Figurensituationen und -intentionen gar nicht mehr zur unmittelbaren Darstellung kommen können, weil das gezeigte Geschehen dort abbricht. Bei Christian Metz ([1966] 1972, 37; Hervorh. i. O.) heißt es: „Eine Erzählung hat *einen Anfang und ein Ende*, wodurch sie sowohl von der übrigen Welt abgegrenzt, als auch der ›realen‹ Welt gegenübergestellt wird." Der Autor erläutert diese Aussage, indem er bestimmte kulturell sehr verfeinerte Typen von Erzählungen ins Feld führt, die zwar die Eigenschaft hätten, „mit dem Ende zu mogeln", dennoch aber weder fähig noch gewillt seien, sich „ihrer fundamentalen Forderung nach *Abgeschlossenheit* zu entziehen" (ibid.; Hervorh. i. O.). Denn wann und wie die Geschichte ende, könne ja nicht für irrelevant erklärt werden. Die erwähnte Funktion von Abgrenzung und Gegenüberstellung des Filmschlusses, die Metz an der materiellen Grenze festmacht, welche durch das letzte Bild des Films gegeben ist, wird von ihm aber insofern relativiert, als er grundsätzlich Möglichkeiten einräumt, die „semantische Substanz der Erzählung" (38) außerhalb dieser Grenze, also über das Schlussbild hinaus, zu verlängern. Die Kino-Moderne bietet eine Vielzahl von Beispielen an, die auf eine theoretische Darstellung dieses Phänomens dringen, das nicht zuletzt mit der Durchsetzungsfähigkeit von Figurenintentionen zu tun hat.

Hier wird ein Weg gesucht, der in Fortschreibung einer gängigen, intuitiv praktizierten hermeneutischen Werkanalyse die Intention der zentralen Figur als Ansatzpunkt nimmt, um auf die Handlungstendenzen nach dem Filmschluss ähnlich geartete Erwartungen zu projizieren. Nachdem die Erzählung sich voll entfalten konnte, setzt sich dort eine bestimmte

---

schweren, oder aber in einer ungünstigen psychischen Disposition des jeweiligen Rezipienten, also im Bereich der variablen Rezeptionsmodalitäten bzw. Rezipiententypen.

Gerichtetheit des Geschehens als dominierend durch und wird in ihrem Status quo fixiert. Die Figurenintentionen am Ende des Geschehens werden damit zur Kristallisationsachse für die finalen Vorstellungen des Zuschauers; sie bestimmen den pragmatischen Impuls der Geschichte, also jene Aktivitäten und Verhaltensweisen, die die Geschichte im Publikum herbeizuführen sucht.

Der auf der Leinwand sichtbare *Real-Schluss* eines Films wird dabei zum Ausgangspunkt für diverse Vorstellungsaktivitäten, die auf seiner Basis einen unsichtbaren Schluss, eine Art *Phantom-Schluss* formieren. Obzwar diese mentalen Aktivitäten stets durch die vorangegangenen und aktuell sichtbaren Vorgänge der Geschichte determiniert werden, nehmen sie hier aber offenbar noch eine spezifische Qualität an, die mit einem bestimmten Gestus verbunden ist, eben einer besonderen *Gerichtetheit,* die zugleich mit den letzten Film-Ereignissen sowie unmittelbar danach wirksam werden dürfte, wenn man so will, als die von Metz benannte „semantische Substanz".

Diese Gerichtetheit des Phantom-Schlusses ergibt sich aus einem funktionalen Zusammenhang zwischen filmischer Repräsentation und Bewusstsein des Zuschauers, der sich auch als psycho-semiotische Regulierungsfunktion beschreiben lässt, wie sie im Rahmen der pragmatischen Zeichendimension generell zum Tragen kommt. Entsprechend einer solchen Modellvorstellung werden die Intentionen des Filmwerks zwar wesentlich durch die Intentionen dominanter Figuren getragen, mit denen sie häufig auch konvergieren, sie sind jedoch nicht mit diesen identisch, sondern erfahren durch ihre Einbindung in die psycho-semiotischen Regulierungsprozesse gleichsam eine parallaxenartige Verschiebung. Auf jeden Fall werden sie modifiziert. Dies lässt es als sinnvoll erscheinen, neben der *Intention der Figuren* auch die *Werkintention* am Filmschluss in Betracht zu ziehen, ohne die die *Autorenintention* oft nur sehr unzuverlässig oder eher irreführend zum Ausdruck gebracht werden kann. In methodischer Hinsicht bedeutet dies für die Analyse freilich einen Umgriff auf eine andere funktionale Ebene, nämlich von der Intention der Figuren zu jener der *Intentionalität des Filmschlusses*.

## 8.7 Hinweise der Sprechakttheorie für die Deskription von Filmschlüssen

Seltsamerweise kommt die Inspiration zu diesen Überlegungen aus einem Bereich, der von der Filmtheorie ziemlich weit abgelegenen scheint, nämlich der Sprachphilosophie. Auf die Filmrezeption kommen dabei Sichtweisen zur Anwendung, die bei der Beschreibung von Sprechakten entstanden sind und in den 1980er Jahren von John R. Searle im Rahmen seines Intentionalitätskonzeptes entwickelt wurden. Searle, der eine Revision der Sprechakttheorie von John L. Austin vornahm, ging wie dieser von der seinerzeit neuartigen Position aus, „dass wir mit sprachlichen Äußerungen die verschiedensten Arten von Handlungen ausführen können" (Harras 2003, 900). Darunter finden sich solche Handlungen, die in die Vorstellungswelt des Kommunikationspartners einzugreifen vermögen.

Die von mir vertretene Auffassung, der zufolge filmische Äußerungen ihrerseits Handlungen ausführen, die man im Einvernehmen mit semiotischen bzw. psycho-semiotischen Konzepten von Peirce, Morris, Wygotski, Ivanov, Berlyne, Kreitler / Kreitler und anderen als *psychische Verhaltensregulation des Zuschauers* interpretieren kann, lässt die Annahme zu, dass die Zeichenprozesse des Films ebenfalls Vorstellungen des Rezipienten zu beeinflussen vermögen. Bei aller Verschiedenheit zwischen verbaler und filmischer Kommunikation, die eine Übernahmen oder Transformation von Modellen aus der Sprechakttheorie als fragwürdig erscheinen lassen, finden sich für beide Prozesse jedoch bestimmte Analogiemomente, die zum Weiterdenken in ähnliche Richtung inspirieren. So muss eine Filmuntersuchung, die sich für die funktionalen Zusammenhänge zwischen der Repräsentation eines Reizangebots und den dadurch herbeigeführten Vorstellungen des Zuschauers interessiert, es als anregend betrachten, wenn sich die Sprechakttheorie um ganz ähnliche Funktionszusammenhänge zwischen der verbalen Repräsentation eines Reizangebots und den dadurch herbeigeführten mentalen Zuständen im Bewusstsein des Hörers bemüht.

In Searles Theorie ist von einem (sprachlich fixierten) Repräsentationsgehalt (*propositional content*) und einem psychischen Modus (*psychological mode*) die Rede. Beide zusammen konstituieren einen mentalen Zustand (*mental state*), dem der Sprechakt eine *Gerichtetheit* verleiht, womit der mentale Zustand zu einem *intentionalen Zustand* (*intentional state*) wird.: „[…] intentionality is a name for the directedness or aboutness of mental states", schreibt Searle (2010, 26).

Auch ein konkretes filmisches Reizangebot, also das, was auf der Leinwand gezeigt wird, kann analog dazu als *Repräsentationsgehalt* beschrieben werden, als Inhalt des Geschehens, für den besonders die Intention der Hauptfigur steht. Im Bewusstsein des Zuschauers wird dadurch ein bestimmter *psychischer Modus* erzeugt, der sein Äquivalent im *Gestus des Schlusses* findet. Im Verbund sorgen beide Faktoren für einen mentalen Zustand des Zuschauers, den man aufgrund seiner Gerichtetheit als intentionalen Zustand betrachten kann. An diesen soll hier die Annahme geknüpft werden, dass er die *Vorstellungsaktivitäten* des Zuschauers determiniert bzw. programmiert.

Denn wenn man sich die Frage stellt, ob sich aus diesen Konstrukten Hinweise für eine empirische Untersuchung der Vorstellungsaktivitäten des Zuschauers ergeben, wird man zu der interessanten Entdeckung kommen, dass die Sprechakttheorie die intentionalen Zustände nicht nur funktional beschreibt und allgemein benennt, sondern außerdem zeigt, dass sie im konkreten Falle eine je *unterschiedliche Ausrichtung* gewinnen, die von Searle als „direction of fit" oder „responsibility for fitting" bezeichnet wird: „Perhaps a better term than ›direction‹ would be ›responsibility for fitting‹" (Searle 2010, 28). Aufgrund ihrer verschiedenartigen Ausrichtung werden intentionale Zustände empirisch unterscheidbar, und man kann sie sogar in eine taxonomische Ordnung bringen, in eine Typologie.

Aus praktischer Erfahrung wissen wir zum Beispiel, dass es einen Unterschied macht, ob wir beim Sprechen zum Ausdruck bringen wollen, dass wir etwas (1) *bestätigend feststellen*,(2) *glauben* oder (3) *wünschen*.

Die Sprache kann solche Unterschiede gut markieren, und Searle hat dies plausibel interpretiert. Assertive Sprechakte wie Feststellungen, Beschreibungen oder Behauptungen sollten „zu einer unabhängig existierenden Welt passen, und je nachdem, wie weit sie das tun, nennen wir sie wahr oder falsch" (Searle 1987, 23). Wünsche und Absichten hingegen könnten nicht wahr oder falsch sein; ihnen werde entsprochen, insofern man sie erfülle oder ausführe (vgl. ibid.).

Das Inspirierende dieses Verfahrens für die Filmtheorie liegt zunächst in einer ähnlichen Beobachtung, die sich am Material des Filmmediums machen lässt, denn man kann auch an Filmschlüssen ganz ähnliche Unterschiede wie an den beschriebenen Sprechakten erkennen. Am Finale von drei bekannten Filmen lässt sich dies demonstrieren:

Roberto Rossellinis PAISÀ endet damit, wie Angehörige der deutschen Wehrmacht gefangene italienische Partisanen, die gefesselt auf dem Deck des deutschen Patrouillenbootes liegen, an der Reling aufstellen, um dann einen nach dem anderen ins Wasser des Po-Delta zu stoßen und einen ebenfalls in Gefangenschaft geratenen Soldaten der Alliierten, der dagegen aufbegehrt, zu erschießen. Ein Sprecher kommentiert: „Dies ereignete sich im Winter 1944. Als der Frühling kam, war der Krieg vorbei". Das Finale hat hier einen Gestus, der die Geschehnisse manifest macht und als wahr bestätigt – also eine analoge Ausdrucksweise zur assertiven Feststellung der Sprache sucht.

Jane Campions Film THE PIANO (vgl. Kap. 5) endet damit, dass die Heldin Ada, nachdem sie von ihrem Ehemann einen Finger der rechten Hand abgehackt bekam, zusammen mit der Tochter Flora und ihrem Liebhaber Baines auf einem Kanu der Maori die Insel verlässt. Das Piano wird auf dem Boot mitgeführt, doch Ada verlangt plötzlich, dass man das schwere Instrument im Meer versenkt. Als Baines und die Ruderer es über Bord stoßen, stellt die Frau ihren Fuß in eine Schlinge der daran befestigten Taue und wird von dem Piano ins Meer gerissen. Unter Wasser unternimmt sie lange keinen erkennbaren Versuch, sich zu befreien, bis sie sich doch der Seilschlinge entledigt und aus der Tiefe aufzutauchen vermag. Eine spätere Szene zeigt, wie sie zusammen mit Tochter und Baines in einem bürgerlichen Heim lebt, guter Dinge zu sein scheint und sogar wieder Klavier spielt. Dies freilich mithilfe einer Fingerprothese, die unentwegt ein leises metallisches Geräusch erzeugt. Die vollzogene Schicksalswendung erscheint als möglich, jedenfalls nicht als völlig unwahrscheinlich und unglaubwürdig. Dies in Analogie zur Sprache, die Glaubensannahmen als solche zu markieren vermag.

Federico Fellinis OTTO E MEZZO (ACHTEINHALB) erzählt, wie ein Regisseur sich nach schmerzhaften inneren Auseinandersetzungen dazu entschließt, sein neues Filmprojekt, dessen Botschaft er nicht zu artikulieren vermag, offiziell abzusagen, obwohl die Produktion dazu schon angelaufen ist. Dieser Schritt, der seine künstlerische Karriere extrem gefährdet, erscheint wie eine Absage des Helden an eine schöpferische Tätigkeit überhaupt. Doch während die monströsen Kulissen für den nicht gedrehten Film bereits wieder abgebaut werden und sein intellektueller Berater ihn wegen seiner mutigen Entscheidung lobt, tauchen vor dem innerem Auge des Protagonisten Vorstellungsbilder auf, die seine Erinnerungen, Träume und Phantasien zu einer großen spielerischen Show vereinen.

Durch dieses Finale werden beim Zuschauer Wunschvorstellungen und Hoffnungen mobilisiert, die die Kapitulationserklärung des Helden zurücknehmen, sie für nichtig erklären.

Die Beispiele führen zu der Annahme, dass sich auch für Filmschlüsse ein ähnliches elementares Beschreibungsmodell anwenden lässt wie beim Sprechakt. Vielleicht könnte man hier von einer *unterschiedlichen Ausrichtung medialer Erlebnisintentionalität* sprechen, die an den Phantomschlüssen zutage tritt. Ähnlich wie Searle dies an anderen Sprechakten demonstriert hat, die sich nicht in das Dreierschema einpassen, findet sich auch beim Film eine Vielzahl von Zwischenformen. Dies schafft dann ein breites Spektrum, das über eine weit differenziertere Skala markiert werden kann.

Die typologische Unterscheidung der Filmschlüsse sagt per se noch wenig über die evozierten Vorstellungsaktivitäten aus, die es zu erkunden gilt. Aber Searles Konzept enthält dafür insofern einen Hinweis, als es die intentionalen Zustände, die kraft des Sprechakts entstehen, an den Zusammenhang eines spezifischen *„representational content"* mit einem psychischen Modus *(psychological mode)* bindet. Die Phantomschlüsse des Films bilden sozusagen das mediale Pendant zu den intentionalen Zuständen im Sprechakt. Es scheint naheliegend, dass sie auch unterschiedliche Typen von Vorstellungsaktivitäten hervorbringen.

In Ermanglung einer verbindlichen psychologischen Fachterminologie für diese, soll hier eine Anleihe bei Begrifflichkeiten unternommen werden, die eher aus der Philosophie stammen. So konvergiert die skizzierte triadische Taxonomie für Filmschlüsse mit Differenzierungen, wie sie Gregory Currie (2002) im Zusammenhang mit (rekreativen) Vorstellungen in Anwendung bringt, wenn er zwischen

(1) *perception-like imaginings*,
(2) *belief-like imaginings* und
(3) *desire-like imaginings*

unterscheidet. Eine Übernahme dieser Termini mag zwar als wissenschaftlich strittig erscheinen, doch es macht sicher mehr Sinn, mit den benannten Ausdrücken zu experimentieren, als zu Neuschöpfungen zu greifen.

## 8.8 Drei Idealtypen finaler Intentionalität

Meine Annahmen gehen dahin, dass sich zwischen dem Typ von Intentionalität des medialen Erlebens an den Filmschlüssen und dem unterschiedlichen Modus von filmgenerierten Vorstellungsaktivitäten regelhafte Beziehungen ergeben, deren Kenntnis uns hilft, den analytischen Zugang zu *imaginings* zu bahnen.

Der erste Schritt führt zunächst zu einem *Beschreibungsmodell medialer Erlebnisintentionalität für das Filmfinale,* das ich so skizzieren möchte:

Wir können konkrete Filmschlüsse *drei unterschiedlichen Idealtypen* zuordnen, die jeweils eine *definierbare intentionale Ausrichtung* mit einem spezifischen *finalen Modus filmgenerierter Vorstellungsaktivitäten* verbinden:

*Typ I: Finale Intentionalität der Manifestation*
dient dem Ausdruck der unmittelbaren Manifestation eines Geschehens, das vom Zuschauer als ebenso zutreffend betrachtet werden darf, wie es sich über die aktuelle Wahrnehmung präsentiert. Er führt zu *perception-like imaginings*.

*Typ II: Finale Intentionalität der Glaubensannahme*
sucht den Glauben an die Möglichkeit bzw. Wahrscheinlichkeit bestimmter Vorgänge zu erwecken bzw. eine entsprechende Überzeugung beim Rezipienten aufrechtzuerhalten. Er führt zu *belief-like imaginings*.

*Typ III: Finale Intentionalität des Wunsches*
sucht beim Zuschauer Wunschvorstellungen hinsichtlich der Geschehensverläufe zu wecken bzw. Hoffnungen oder sogar explizites Wunschdenken zu nähren. Er führt zu *desire-like imaginings*.

Wenn hier von drei Idealtypen die Rede ist, so handelt es sich dabei natürlich nicht um Normvorgaben, sondern um Modelle, die lediglich der Deskription dienen. Beschrieben und vergleichbar gemacht werden die unterschiedlichen Vorstellungsaktivitäten des Zuschauers an den Filmenden über den *variablen Verbindlichkeitsgrad der Schlusslösung.* Ein filmisches Reiz- bzw. Strukturangebot sorgt dabei gleichsam für die Programmierung eines psychischen Modus, der die *Wirkungsmacht des filmischen Geschehens aufgrund der potenziellen Zuverlässigkeit seiner Aussage* jeweils unterschiedlich einstuft und entsprechende Dispositionen bzw. Einstellungen beim Rezipienten erzeugt.

Die Beschreibung gilt also *nicht* dem inhaltlichen Substrat der vermittelten Vorstellung, sondern deren optionaler Funktionsweise im Sinne von „responsibility for fitting". Man könnte auch sagen: Der Zuschauer relativiert die Zuverlässigkeit der im Finale formulierten Aussage im Hinblick auf die *pragmatische Konsequenz* des Filmerlebens, also darauf, wozu er in seinem Verhalten veranlasst werden soll, wenn er aus dem Film entlassen wird. Durch die spezifische Intentionalität des medialen Erlebens soll er ja dazu motiviert werden, ein Geschehen als (1) *zutreffend,* (2) *möglich* oder (3) *wünschbar* aufzufassen. bzw. einen *Zwischenwert* zu veranschlagen.

Dieser letzte Hinweis ist für die Analysepraxis wichtig. Denn er räumt ein, dass sich für das intentionale Verhalten der filmischen Kommunikation auf der Skala zwischen Manifestation und Wunsch ebenso auch *Übergänge* und *Mischformen* bezeichnen lassen, deren Objektivierung und genauere Bestimmung für die Analyse medial affizierter Vorstellungen durchaus von Bedeutung sein dürfte. In der Filmpraxis haben wir es ja immer wieder mit konkreten Filmschlüssen zu tun, die raffinierteste gestalterische Verfahren nutzen und ständig neu erfinden, gerade um solche Übergänge und Zwischenwerte innerhalb der Erlebnisqualitäten herbeiführen zu können. Schon das hier angeführte Filmbeispiel THE PIANO, das für den Typ II der Glaubensannahme mit deren Konsequenzen für belief-like imaginings steht, erweist sich bei genauerem Hinsehen nicht als genaues Äquivalent für die Mitte der Skala, sondern zeigt eine gewisse Neigung zum Typ III hin, also in Richtung

des Wunschdenkens beim Zuschauer. Die Trias erfasst die realen Reizangebote nie völlig adäquat, aber sie hat den Vorzug, eine wichtige Funktionsweise der Filmschlüsse einer quantitativen Beschreibung näher zu bringen, indem sie die Intentionalität kommensurabel erscheinen lässt, von einem klassifikatorischen zu einem komparativen Begriff macht.

Der Formalisierungsversuch kommt jedenfalls dem berechtigten Wunsch entgegen, die finale Phase des Films zuverlässiger interpretierbar zu machen. In der Medienpraxis zeigt sich ja, dass besonders der Ausklang eines Filmwerkes offenbar darum für so wichtig gehalten wird, weil er maßgeblich den Charakter der Vorstellungen bestimmt, mit denen die Zuschauer aus dem Filmerlebnis entlassen werden, was die Realisierung des filmischen Sinngehalts einschließt.

Durch Transponierung in die Denkfigur der Sprechakttheorie werden die zentralen Funktionszusammenhänge zwischen Figurenintention und Sinngehalt des Werks nicht aufgehoben oder voneinander isoliert, sondern präzisiert. Die Sprechakttheorie hält jedenfalls sachdienliche Argumente bereit, einer solchen Auffassung entgegenzutreten. So sieht Searle den psychischen Modus S, der heute für die Filmuntersuchung an Interesse gewinnt, stets im engen Verbund mit einem Repräsentationsgehalt (*propositional content p*) der sprachlichen Aussage; erst beide zusammen konstituieren jenen mentalen Zustand, der durch den Sprechakt zur variablen Ausrichtung der intentionalen Zustände führt. Diese essenzielle Kopplung gilt es auch für die Filmanalyse aufrechtzuerhalten. Schon bei der Einführung der Sprechakttheorie wurde angemerkt, dass der Film als Äquivalent für den Repräsentationsgehalt der Sprache die Protagonistenintention bereithält. Seit jeher gilt die Intention der zentralen Identifikationsfigur bzw. der Hauptfigur der Filmgeschichte als wichtigster Indikator für den Inhalt der filmgenerierten Vorstellungen und mag daher als Analogon für jenen Repräsentationsgehalt (*propositional content*) interpretiert werden, um den es auch in jedem Akt der filmischen Kommunikation geht.

Angeknüpft wird hierbei auch an eine gängige kulturelle Praxis: Im Rahmen der tradierten hermeneutischen Analyse dienen die Handlungsabsichten und Ziele der Hauptfigur bislang als wichtigste Orientierungsgröße, um die Richtung der ästhetischen Sinnproduktion zu bestimmen. Gleichwohl begibt man sich mit den Modellannahmen auf ein sehr dünnes Eis der Abstraktion und ist gehalten, die Tragfähigkeit des Ansatzes abzusichern.

Denn: Um das entwickelte Beschreibungsmodell bei der Filmanalyse anwenden zu können, muss man sich klar machen, dass es bisher zwar die Möglichkeit schafft, filmgenerierte Vorstellungsaktivitäten des Rezipienten an den Filmschlüssen zu isolieren und über Variablen zu beschreiben, dies aber lediglich über den *variablen Status von Verbindlichkeit* bestimmter Aussagen, der über deren *pragmatische Wirkungsmächtigkeit* Auskunft gibt. Man erfasst dabei die Funktionsweise der Vorstellungsaktivitäten gleichsam nur von außen, sozusagen von ihrem Management her. Einblick in das Innere, in die Inhalte der vermittelten Vorstellungen, wird dabei jedoch kaum gewährt. Salopp gesagt: „The ghosts in the mind's machine", sie werden hierbei zwar sorgsam gewichtet, zeigen aber nicht ihr Gesicht. Für die Analyse künstlerischer Phänomene mag dergleichen daher kontraproduktiv erscheinen. Die Frage stellt sich, ob bzw. auf welche Weise der für die Filmschlüsse als essenziell erkannte variable Zusammenhang zwischen Inhalt und prag-

matischem Impuls einer filmischen Aussage, der durch die Abstraktion der formalisierten Beschreibung ausgedünnt wurde, sich dennoch wahren bzw. für die sinnliche Anschauung wiederherstellen lässt.

Vernünftig erscheint eine Suche in zwei Richtungen: (1) Einer Konkretisierung der Analyse im Hinblick auf die Nutzung differenzierter filmkünstlerischer Gestaltungsweisen in den Schlussphasen des Films, (2) einer Berücksichtigung der kommunikativen Gesamtsituation des Filmerlebens, was zur Ausarbeitung von Hintergrundbedingungen führt, die neben kunstinternen auch kunstexterne Faktoren einschließen. Die Überlegung, wonach die Intentionalität des Filmschlusses an spezifische Hintergrundfaktoren gebunden ist, folgt einer Idee, die ebenfalls von der Sprechakttheorie entwickelt wurde.

## 8.9 Konkretisierung der finalen Intentionalität

In der Praxis spielte die Annahme, der zufolge die semantische Substanz der filmischen Erzählung über deren Schlussbild hinaus wirken kann, bisher vor allem im Umgang mit offenen Filmschlüssen eine Rolle. Thomas Christen hat in seinem Buch „Das Ende im Spielfilm" ([1999] 2002), das sich besonders den Arbeiten Antonionis zuwendet, die besonderen Bauformen von deren Schlussphasen beschrieben und dabei auf zwei unterschiedliche Funktionen des Filmschlusses hingewiesen, die es analytisch zu trennen gelte: die *Organisation der Story und des Diskurses.* Der Diskurs gehe über das Ende der Story hinaus und bilde damit ein „Scharnier zur Welt des Zuschauers" (2002, 32), das wesentlich durch Komponenten von Interpretation und Pragmatik bestimmt sei.[49]

Um empirische Ansatzpunkte für die Erhellung des Diskurses zu finden, hat Christen eine Mikroanalyse von Filmschlüssen vorgenommen und sich dabei auf Erkenntnisse der kognitiven Filmtheorie zur Narration sowie diverse Erfahrungswerte anderer Schulen zu den visuellen Gestaltungsmitteln gestützt, nicht zuletzt auf Frank Tomasulos (1983) „The Rhetoric of Anti-Closure: Antonioni and the Open Ending", worin sich wichtige Schlüsselbegriffe für eine Debatte über Beschreibung, Interpretation und Bewertung dieser Phänomene finden. Seine Untersuchungsergebnisse zu den Endfiguren der Antonioni-Filme fasst Christen unter Überschriften zusammen wie: „Präsenz der Dinge und Verschwinden der Protagonisten", „Selbstreflexivität", „Autonomie und Neubeginn", „Verstummen der Geschichte und Triumph des Visuellen". Charakteristika solcher Art geben den jeweiligen Schlusslösungen der Filme ein sinnlich fassbares Profil, und es bietet sich daher an, die abstrakt formulierten Annahmen zur Intentionalität der Schlüsse durch Aussagen solcher

49 „Das Film-Ende setzt nicht die Interpretation in Gang, sondern gibt ihr eine neue Dimension, indem nun alle textuellen Elemente vorliegen und damit die Möglichkeit zu einer ersten Fixierung gegeben ist. Zugleich wird mit dem Ende ein Interpretationsstandpunkt möglich, der sich außerhalb der eigentlichen Fiktion befindet" (Christen, 2002, 32).

Art zu konkretisieren, sodass die Erkenntnisse beider Untersuchungsverfahren einander ergänzen.

Wenn das Filmende von L'ECLISSE dem Zuschauer statt der in Aussicht gestellten Wiederbegegnung der früher einander Liebenden eine Folge von Bildern belangloser Ansichten und toter Gegenstände an jener Straßenecke offeriert, wo der Treff stattfinden sollte, dann hat dies mit der o. g. „Präsenz der Dinge" bzw. dem „Verschwinden der Protagonisten" zu tun (vgl. Christen 2002, 174). Ebenso mag die Szenerie auch als Beleg dafür dienen, dass die Kausalkette der bewusst rezipierten Ereignisse einer dramatischen Beziehung zwischen den Hauptfiguren bereits lange vor dem letzten Bild des Films endet, um die Organisation des Finales nun einer assoziativen Montage zu überlassen. Im Zusammenhang mit dem Intentionalitätstyp I, der am Filmschluss für eine Manifestation der Ereignisse im Rahmen von *perception-like imaginings* sorgt, lässt sich die ergänzende Aussage formulieren, dass die Passage, indem sie zeigt, mit welcher verblüffenden Einhelligkeit beide Partner dem Treffpunkt ferngeblieben sind, das endgültiges Aus ihrer Beziehung bestätigt. Der offene Schluss schließt hier die Intentionalität einer Manifestation nicht aus.

„In BLOW-UP", so heißt es bei Christen (176) über das berühmte Finale dieses Films, „entwickelt sich das Pantomimenstück über Imagination, Realität und Fiktion, Bild und Ton. Die Hauptfigur wird dabei in die Rolle des Zuschauers versetzt […]". Diese Schlusssequenz, die in der Argumentation des Autors als Paradebeispiel für „Selbstreflexivität" fungiert, zeigt gegenüber den zuvor stattgefundenen Vorgängen Eigenheiten der filmischen Gestaltung, die sie spürbar von einem Realgeschehen unterscheidbar machen. Ein Agieren der Spielpartner ohne Ball oder die Verselbstständigung des Tons in dieser Szene lassen diese beispielsweise irreal erscheinen. Wie erste Erfahrungen mit dem Intentionalitätsmodell nahelegen, erleichtert ein solcher Repräsentationsstatus aber die Annahme, dass der Zuschauer zu *belief-like imaginings* veranlasst werden soll, welche das Finale damit als Glaubensannahme interpretierbar machen. Im Widerspruch zur Selbstreflexivität steht eine solche Aussage nicht. Eher schafft sie genauere Hinweise dafür, wie diese bewerkstelligt wird. Die ästhetische Qualität von Selbstreflexivität kann sich hier gewissermaßen auf Vorstellungsaktivitäten des Rezipienten stützen, die sich nicht nur an das heften, was aktuell wahrnehmbar ist.

Die Handlung von Antonionis ZABRISKIE POINT (1970) führt zu einem spektakulären Finale. Die Geschichte des Films erzählt, wie Mark, ein junger Mann, der in die Studenten-Unruhen von Los Angeles geraten ist, verdächtigt wird, am Ort des Aufruhrs einen Polizistenmord begangen zu haben. Als er über das Radio von der Fahndung erfährt, sucht er auf einem gestohlenen Kleinflugzeug das Weite, und es gelingt ihm, bis Death Valley zu entkommen. Unweit des Zabriskie Point begegnet er Daria, einer jungen Frau, die von einem einflussreichen Manager dorthin eingeladen wurde, um den Männern des Establishments, die in ihrer grandiosen, in ein Felsmassiv eingebauten Villa fragwürdigen Grundstückspekulationen nachgehen, zu Diensten zu sein. Mark und sie sind bald ein Liebespaar; in der Ödnis des Wüstensandes erleben sie einen Hippie-Traum, bis der junge Mann sich entschließt, nach Los Angeles zurückzufliegen. Obwohl seine Rückkehr eher dafür spricht, dass er am Tod des Polizisten völlig schuldlos ist, wird er von den

Uniformierten erschossen, bevor er die gelandete Maschine überhaupt verlassen kann. Als Daria in der Wüste über ihr Radio davon erfährt, erblickt sie in einer Art Tagtraum, wie das Renommier-Gebäude der Geschäftsleute in Flammen aufgeht und explodiert. Dies geschieht indes viele Male, in immer neuen und immer gewaltsameren Anläufen, bis sich das monströse Haus mitsamt dem Inventar in ein apokalyptisches Chaos aufgelöst hat. Die zornigen Intentionen der Heldin erfahren hier ihren visuellen Ausdruck. Immer wieder formiert sich offenbar der Wunsch Darias, das Establishment in die Luft fliegen zu sehen. Dass es sich dabei eher um einen Wunschtraum handelt, geht aus der letzten Einstellung des Films hervor, in der man sieht, wie die Protagonistin lächelnd in ein Auto steigt und im Abendlicht davonfährt.

Interpreten wie Tomasulo und Christen sprechen angesichts dieses Finales von „*hidden closure*", und die Mikroanalyse belegt, wie in der Phase nach Marks Tod die äußere Handlung des Films stehen bleibt, sodass die Sequenz über die von Daria imaginierte Explosion eine Autonomie gewinnt. Zugleich sorgt die ausgedehnte Passage der Explosionen für einen Intentionalitätsstatus III des Filmschlusses, der wesentlich auch von Wunschvorstellungen des Zuschauers mitgetragen wird und diesem über *desire-like imaginings* pragmatische Impulse der Geschichte vermittelt, die die Intentionen der rebellischen Protagonisten weiterführen. Bei genauerem Hinsehen zeigt sich, dass die Komposition des Finales die erzeugten Wunschvorstellungen des Zuschauers aber insofern auch wieder zurücknimmt, als dieses die Villa unbeschädigt zeigt, wenn Daria in den Schlusseinstellungen die Gegend verlässt.

Damit wird eine zusätzliche Nuance der vom Filmende affizierten Vorstellungsaktivitäten erkennbar, die Dämpfung der *desire-like imaginings* und deren Rückführung in *belief-like imaginings*, die zu vorsichtigeren Glaubensannahmen des Zuschauers führen. Die Flucht mit dem Flugzeug, die zunächst wie ein bravouröser Befreiungsschlag wirkt, sucht der Held später rückgängig zu machen. Sie erweist sich wohl auch für ihn als Hippie-Utopie – ähnlich wie der begreifliche Wunschtraum der zornigen Geliebten nach seiner Exekution auf dem Flugfeld. Die künstlerische Organisation dieser Nuancen hängt nicht zuletzt damit zusammen, ob die von der Filmgeschichte erzeugte Wunschvorstellung im Leben der Zuschauer Aussicht auf eine reale Umsetzbarkeit hat oder nicht, zumindest bei Arbeiten mit einem gewissen Realismus-Anspruch. Im Falle der Helden von ZABRISKIE POINT musste der Zuschauer an der Realisierbarkeit ihrer Intentionen unbedingt zweifeln.

Die Bemühungen um eine differenziertere analytische Beschreibung solcher psychologischer Wirkmomente, die sich aus der Gestaltung der Filmschlüsse ergeben, führen auch zur Klärung der pragmatischen Funktion eines Werkes innerhalb einer historisch-konkreten soziokulturellen Situation. Die genaue Deskription der Intentionalität von Filmenden ist für die Praxis folglich hochgradig von sozialem Belang, sorgt sie doch für einen Klartext der künstlerischen Botschaft im Hinblick darauf, zu welchen Haltungen und Aktivitäten das filmische Geschehen trotz all seiner reizvollen ästhetischen Mehrdeutigkeit den Zuschauer innerhalb seines gesellschaftlichen Umfeldes am ehesten veranlassen möchte.

In der medialen Praxis tritt die pragmatische Komponente der ästhetischen Wirkung besonders dort in den Vordergrund, wo die filmische Erzählung sich auf klar definierbare soziale oder moralische Konflikte und Prozesse der realen Lebenswelt bezieht, deren Be-

wältigung auch für den Zuschauer aktuell ist. Die Filmschlüsse sorgen dort meist dafür, dass Konfliktentscheidungen zur Austragung kommen und damit eine lebensweltliche Entwicklungstendenz manifestieren, in welche auch der Zuschauer involviert ist. Etwa eine solche, die mit der Durchsetzung bestimmter moralischer Positionen oder mit wesentlichen Veränderungen des sozialen Lebens verbunden ist. Die appellative Funktion des Film-Endes äußert sich unter diesen Voraussetzungen auf sehr direkte Weise, indem der Zuschauer aufgefordert wird, er möge dieses oder jenes praktische Verhalten der Protagonisten teilen, dieser oder jener moralischen Position zum Durchbruch verhelfen.

Filmschlüsse haben jedoch oft auch dort unübersehbare pragmatische Konsequenzen, wo sie keine deutliche Appellfunktion zum Ausdruck bringen, denn für die Regulierung des psychischen Verhaltens braucht es in vielen Fällen subtilere pragmatische Impulse durch die Kunst, etwa solche, in denen die Handlungsziele der Hauptfiguren auch relativiert und im Hinblick auf ihre geringe Realisierbarkeit infrage gestellt werden. Statt einer medialen Manifestation lebensweltlicher Entwicklungen, die völlig utopisch sind, scheint es dann angemessener, die Geschehensverläufe am Filmschluss nicht als wirkliche, sondern als zumindest mögliche oder wünschbare zu deklarieren.

Besonders im Zuge der Kino-Moderne, deren Arbeiten sich häufig sehr kritisch gegenüber der gesellschaftlichen Realität verhielten und auf deren Veränderung drängten, ohne aber in ihren Darstellungen der Welt auf reale Kräfte verweisen zu können, welche eine solche herbeiführen könnten, wurde es nötig, auch die pragmatisch-appellative Funktion der Filmschlüsse an eine solche zwiespältige Situation anzupassen, die, statt reale Veränderungen zu behaupten, Hoffnungen und Wünsche der Autoren ausdrückte.

Selbstredend veränderte dergleichen die künstlerische Botschaft. Letzteres sowohl in ihrer semantischen wie in ihrer pragmatischen Funktion, einem theoretischen Zusammenhang, für den die Sprachphilosophie die Formel gefunden hat: „Intentionality as a Pragmatically Mediated Semantic Relation“ (Brandom 2008, 176). Mit der pragmatischen Zeichenfunktion rücken freilich massiv kunstexterne Faktoren ins Blickfeld, und es findet eine Verlagerung der Analyse in die Lebenswelt des Zuschauers jenseits der ästhetischen Relationen statt. Zum Bruch mit dem vorgestellten Analyseansatz muss dies jedoch nicht führen, denn viele lebensweltliche Beziehungen werden normalerweise auch im Rahmen hermeneutischer Analysen geltend gemacht. Um empirische psychologische Untersuchungen vorzubereiten, erscheinen diese Faktoren im folgenden Abschnitt allerdings in schematisierter Form. Der vornehmlich filminteressierte Leser mag den folgenden Exkurs auch übergehen.

## 8.10 Exkurs: Hintergrundfaktoren bei der Anwendung des Intentionalitätsmodells in empirischen psychologischen Studien

Um zu klären, ob und wie das Intentionalitätsmodell für die empirische filmpsychologische Untersuchung in Anwendung gebracht werden kann, sind sicher noch diverse theoretische Überlegungen und praktische Versuche nötig.

Grundsätzlich ist durch die Anlehnung an Searles Sprechakttheorie für die Filmanalyse jedoch die Chance gegeben, die Intentionalität der Filmschlüsse nicht als isolierte Erscheinung zu studieren, sondern im Rahmen von funktionalen Zusammenhängen, die über die pragmatische Zeichendimension auch in die Welt des Zuschauers jenseits der Kunst führen. Bei Searle findet sich der allgemeine Hinweis, dass intentionale Zustände nicht autonom funktionieren, sondern stets an Kontextbedingungen gebunden seien, die es zu berücksichtigen gelte. „Intentionale Zustände funktionieren nicht autonom. […] Für das Funktionieren jedes einzelnen intentionalen Zustands sind Hintergrundfähigkeiten erforderlich" (Searle [1992] 1993, 211f.).

Bei der Analyse von Filmwirkungen muss sicher in ähnlicher Weise nach *Kontextbedingungen* gesucht werden, die als einzelne *Hintergrundfaktoren* oder als ganzes *Netzwerk* derselben die intentionalen Zustände des Rezipienten jeweils bedingen und modifizieren. Denn die hier akzentuierten Zustände des Filmzuschauers funktionieren ja gleichfalls nicht autonom, und sie dürfen darum eben so wenig isoliert betrachtet werden, sondern müssen im Zusammenwirken mit anderen Faktoren gesehen werden.

Für die Analyse ist es also zwar sinnvoll, zunächst

I) *die Protagonistenintention* als Repräsentationsgehalt herauszuarbeiten und

II) um die Bestimmung der *finalen Intentionalität* zu ergänzen,

III) dies jedoch im Hinblick auf die *Hintergrundfaktoren* zu tun.

Provisorisch lassen sich diese Hintergrundfaktoren zwei Gruppen zuordnen, nämlich A) den *werkbezogenen* Aspekten der künstlerischen Gestaltung und Wirkung, bzw. B) den *rezipientenbezogenen* Aspekten.

A) Zu der *Liste von werkbezogenen Aspekten* gehören etwa:

- A1) der *Repräsentationsmodus* des filmischen Geschehens im Finale;
- A2) die *Artikulation der Konfliktentscheidungen* am Filmschluss;
- A3) die eventuelle *Willensentscheidung* bzw. Rubikon-Überschreitung des Protagonisten im Rahmen dieser Konfliktentscheidung;
- A4) die *emotionale Grundrichtung* des Zuschauererlebens, die sich maßgeblich infolge der Empathie mit der Identifikationsfigur ergibt.

B) Zu der *Liste von rezipientenbezogenen Aspekten* zählen eher:

- B1) das *Involvement des Zuschauers in die Konfliktsituation* dank analoger eigener Lebensprobleme;
- B2) die optimale Rezeption aufgrund von *Erkennung der Zeichenfunktionen;*
- B3) die *dominanten Rezeptionsmodalitäten;*
- B4) die aufgrund individueller Dispositionen favorisierten *Rezipiententypen.*

Als wichtiger Hintergrundfaktor ist der (A1) Repräsentationsmodus des Geschehens in der Schlussphase eines Films anzusehen. In vielen Fällen erlebt der Zuschauer das Geschehen als Quasi-Realität, als ein Stück simulierter physischer Lebenswelt. PAISÀ sucht insgesamt eine lebensnahe realistische Darstellung der Kriegsereignisse in Italien zu geben, doch besonders die Ereignisse der letzten Episode werden als authentische Vorgänge wie in einem Dokumentarfilm dargeboten, und sie erfahren durch die echten Wochenschau-Aufnahmen und -Kommentare noch eine zusätzliche Beglaubigung.

In anderen Filmen werden die Vorgänge eher durch Als-ob-Handlungen mit deutlich imaginativer Komponente wie Spiel, Tanz oder Ritual mitgeprägt, auch durch ein mentales Geschehen wie Erinnerungen, Träume oder Phantasie der Protagonisten. Für die Intentionalität des Schlusses schafft dies bestimmte Hintergrundbedingungen. Zwar überträgt sich der mentale Status, der auf der Leinwand simuliert wird, keineswegs automatisch auf den Zuschauer, denn dieser träumt ja nicht, wenn der Protagonist träumt. Dennoch werden die Wirkungsbedingungen für den Filmschluss durch den Repräsentationsmodus mitgeprägt und modifiziert. Oft ist der Repräsentationsmodus überhaupt als Indiz für die finale Intentionalität anzusehen, also etwa dafür, dass das Finale selbst als mentales Geschehen verstanden werden muss, das nun beim Zuschauer ebenfalls Vorstellungen erwecken soll. Im Gesamtverlauf von ACHTEINHALB wechseln etwa die Darstellungen realer Lebensvorgänge immer wieder mit Passagen ab, die ein mentales Geschehen unterschiedlichster Art zum Ausdruck bringen. Und im Finale gewinnen die Vorstellungsbilder des Helden Guido nahezu völlig die Oberhand und verdrängen die realen Ereignisse.

Für die Wirkung eines Filmschlusses macht es auch einen Unterschied, wie der auf der Leinwand ausgetragene Konflikt artikuliert (A2), d. h. im narrativen Prozess ausgetragen wird; ob er mit einer deutlichen Entscheidung endet oder nicht, ferner, ob (bezüglich A3) die Konfliktentscheidung für die Identifikationsfigur zu einem Triumph oder einer Katastrophe führt und entsprechend die Optionen für positive oder negative Emotionen öffnet.

So zeigt die Schlussepisode von PAISÀ eine militärische Konfliktsituation, die zu einer Niederlage der italienischen Landsleute führt, die gemeinsam mit den Alliierten-Soldaten die Deutschen bekämpfen. Erst werden die unbewaffneten Helfer der Partisanen im Sumpfgebiet des Po-Deltas getötet, dann bringen die Wehrmachtssoldaten einen Trupp aus Partisanen und Amerikanern auf einer Landzunge auf, und am Ende werden die gefangenen Partisanen von den Deutschen im Fluss ertränkt. Für den Zuschauer gesellt sich aber zur Wahrnehmung der begrenzten Kampfhandlung das Wissen um den real-historischen Sieg über die Wehrmacht, den die angekoppelte Wochenschausequenz lapidar erwähnt. Nachdem im Verlauf des Films ein ständiger Wechsel zwischen der Handlungsmächtigkeit beider Parteien stattgefunden hatte und sich damit auch für den Zuschauer die Dominanz zwischen positiven und negativen Emotionen ständig verschoben haben dürfte, zeigt die Schlussepisode mehrfach die Niederlage der Identifikationsfiguren und steigert so die negativen Emotionen bis ins Finale, um erst durch die knappe Aussage der Wochenschau an deren Sieg über den Faschismus zu erinnern und über diesen direkten Rekurs auf die realen Lebensprozesse den Zuschauer mit einer positiven Grundemotion aus dem Film zu entlassen.

Als der Held von ACHTEINHALB am Ende des Films die folgenreiche Entscheidung trifft, die Dreharbeiten an seinem aktuellen Projekt abzubrechen, findet trotz dieser Rubikon-Überschreitung eine Veränderung von Guidos menschlicher Grundhaltung eben *nicht* statt. Jedenfalls gibt der Protagonist seine bisherige Intention, schöpferisch produktiv sein zu wollen, auch jetzt nicht auf. Die spontan auftauchenden Tagträume, die seine unbewussten mentalen Bestrebungen zum Ausdruck bringen, relativieren damit aber die gefallene Produktionsentscheidung in ihrer Bedeutung für Guidos Lebenskonzept; sie tragen dazu bei, dass die Verbindlichkeit der Aussagen über seine Kapitulation aufgehoben wird. Mit dem Erscheinen dieser hellen Vorstellungsbilder beginnt eine Serie von *emotion episodes*, die dem Helden und dem Zuschauer eher eine Beherrschbarkeit der Lage suggerieren, das Publikum also zu positiven Emotionen führen. Eine wichtige Rolle spielt dabei die Genretendenz des Films, die zwar der Tragikomödie nahekommt, vom Autorregisseur jedoch eine Korrektur in Richtung der Komödie erfuhr. „Ich habe versucht, mich und die anderen zu überzeugen, dass es sich dabei um einen komischen Film handelt. Ich habe sogar ›Film Comico‹ auf einen Klebestreifen geschrieben und an meiner Kamera befestigt", schreibt Fellini (1974, 168).

Zahlreiche Kunstgriffe wie die topikalisierten euphorischen Szenenschlüsse, die ausgestellten Paradoxien, Spiegelungen, Typisierungen der Figuren, vor allem aber Spielarten des Karnevalismus, die im Umfeld des komischen Genres entwickelt worden sind, finden daher in ACHTEINHALB Verwendung (vgl. Wuss 1986, 73–110). Sie vermischen sich auf eine besondere Weise mit Traumdarstellungen und Utopien, worüber (in Kapitel 11) noch die Rede sein wird. Ohne dass auf der Leinwand eine Konfliktentscheidung manifestiert würde, werden die gegenläufigen Schlüsse, die das Werk zu einem „offenen Kunstwerk" mit absichtsvoller Ambiguität machen, im Bewusstsein des Zuschauers über Vorstellungsakte miteinander konfrontiert und wohl in der Regel auch als positiver Ausklang bewertet. „Ich denke, mein Film ist eine Bekundung des Glaubens an den Menschen, an die menschliche Solidarität, ein Zeugnis der Zuversicht, dass der Mensch, wenn er will, die Mutlosigkeit, die Verzweiflung, das Schweigen und selbst den Tod besiegen kann", heißt es bei Fellini (1983, 735).

Die hier skizzierten werkbezogenen Hintergrundbedingungen für die Bestimmung der finalen Intentionalität zeigen, dass sie nicht nur für eine inhaltliche Präzisierung und Konkretisierung der filmischen Aussage sorgen, sondern Letztere auch enger mit kognitiven, emotiven und imaginativen Wirkungen verknüpfen. Nicht minder dürfte dies für die rezipientenbezogenen Hintergrundfaktoren gelten. So können etwa jene Faktoren von Belang sein, die sich aus dem unter B1 notierten Involvement des Zuschauers ergeben, das sich vornehmlich aus dessen analogen eigenen Lebensproblemen ergibt, z. B. aus seiner persönlichen sozialen Konfliktsituation.

Für PAISÀ mag etwa gelten, was sein Regisseur über den Neorealismus äußerte: dass er vor allem durch eine moralische Position bestimmt gewesen sei, von der aus der Filmemacher die Welt betrachtet habe (vgl. Rossellini in Scherer / Truffaut 1964, 47). Der Dichter Quasimodo hatte im Hinblick auf die Literatur von „rifare l'uomo" gesprochen, der Neuschaffung und Zurückführung des Menschen zu sich selbst (vgl. Bremer 1978, 6).

Diese ethische Erneuerung war mit einem politischen Bekenntnis verbunden, das nach dem Zweiten Weltkrieg viele Menschen in Europa und der übrigen Welt teilten.

Die Grundsituation von ACHTEINHALB hat sein Autorregisseur einmal auf die Kurzformel gebracht: „Die Geschichte eines Regisseurs, der einen Film drehen soll, welcher ihm entfallen ist, und der dann in zwei Richtungen, die der Phantasie und die der Wirklichkeit, vorgeht" (Fellini 1974, 157). Für das Involvement des Zuschauers bietet dergleichen einen sehr weiten Spielraum, um Analogien zu eigenen Lebenssituationen zu entdecken. Dieser reicht von der Alltagssituation, in der sich der Mensch veranlasst sieht, ein allseits akzeptiertes Vorhaben im Wissen um seine Mängel besser fallen zu lassen, bis hin zu einer „großen Meditation über die Unfähigkeit zu kreieren" (Metz 1972, 296).

Die Ambiguität erfasst hierbei mehrere semiotische Aspekte unter dem Wirkungsaspekt B2, der sich auf die optimale Rezeptionsweise des Werkes bezieht, welche die Erkennung der Zeichendimensionen durch das Publikum voraussetzt. Beim Erscheinen dieses Films war etwa zu bemerken, dass viele Zuschauer nur mit Mühe erkannten, ob auf der Leinwand jeweils ein Stück Lebensrealität oder eher ein Tagtraum oder eine Phantasievorstellung des Helden zu sehen war. Sie waren damit im Sinne Franks (1960) „blind" gegenüber der semantischen oder sigmatischen Zeichenfunktion des Werks. Viele erfassten nicht den pragmatischen Impuls des Films, also was er beim Publikum bewirken wollte, und selbst Fachleute bekannten seinerzeit, dass ihnen die Komposition kaum als künstlerische Ordnung, sondern eher als Chaos erschienen sei, d. h. sie zeigten sich blind gegenüber der syntaktischen Organisation. Im öffentlichen Diskurs wären daher differenzierte empirische Analysen dazu hilfreich gewesen.

Bei der Rezeption von PAISÀ dürften hingegen solche Probleme kaum aufgetreten sein. Die intendierte ästhetische Information dürfte im Rahmen aller semiotischer Dimensionen optimal zugänglich gewesen sein, ließ sich doch das Geschehen ganz im Sinne des neorealistischen Stilkonzepts wie eine genaue Dokumentation wirklicher Ereignisse aufnehmen. Cesare Zavattini (1964, 14), einer der prominentesten Szenaristen des italienischen Neorealismus, notierte seinerzeit: „Im Wesentlichen geht es heute nicht mehr darum, erfundene Dinge Wirklichkeit werden zu lassen (sie wahr und real erscheinen zu lassen), sondern die Dinge, wie sie sind, fast allein sprechen zu lassen und sie so bedeutsam wie möglich werden zu lassen."

Die Liste der rezeptionsbezogenen Wirkungsaspekte weist unter B3 auf die notwendige Einbeziehung der dominanten Rezeptionsmodalitäten bzw. unter B4 auf die der Rezipiententypen hin, welche über die geeignete Disposition für eine optimale Rezeption verfügen. Hier muss dazu ein Kommentar unterbleiben, weil zur Erforschung dieser Aspekte zwar theoretische Vorgaben vorhanden sind, jedoch keine Erkenntnisse im Hinblick auf die hier genannten Beispiele.

Generell ergibt sich für eine Modellierung der Rezeption der unabweisbare methodische Hinweis, dass es keineswegs ausreicht, nur deskriptive *Werkmodelle* der künstlerischen Komposition zu konstruieren, sondern dass es nötig ist, *Rezipientenmodelle* hinzuzuziehen, die darüber Auskunft geben, wie die lebensweltlichen Konflikte und Spannungen jeweils im Bewusstsein verarbeitet wurden und zu welchen *Weltmodellen* sie für den Zuschauer

geführt haben. Den Fokus der Analyse erweitert dies beträchtlich. Dieser muss zukünftig stärker Bereiche des sozialen Lebens mit ihren spezifischen Bewusstseinsprozessen erfassen, was aber u. a. eine Verankerung der Modelle in einer Gesellschaftstheorie voraussetzt.

So bescheiden und unmaßgeblich die Ausrichtung intentionaler Zustände im Verhältnis zu der bunten und überaus reichen Welt von filmerzeugten Vorstellungen auf den ersten Blick anmutet, so nützlich mag sie doch erscheinen, um ein Verständnis von Filmwirkungen zu erlangen, die auf die Kraft bzw. reale Durchsetzungsfähigkeit solcher Vorstellungsaktivitäten an den Filmschlüssen rekurrieren. Die finale Intentionalität erweist sich damit als elementare Wirkungskomponente, die für jedes Werk gilt und als *generalisierbare Beobachtungsgröße* anzusehen ist. Bei der Darlegung der Intentionalität von Filmschlüssen wurden übrigens einige künstlerische Verfahren gestreift, die jeweils Wirkmomente der Filmfiguren betrafen, welche für künftige empirische Studien nicht minder von Bedeutung sein dürften. Um die Motivierung und Herausbildung einzelner Handlungen erfassen zu können, war es z. B. sinnvoll, sich den Willensprozessen der Helden zuzuwenden, die dem Aufbau von Figuren-Intentionen dienen. So lassen sich Veränderungen im Figurenverhalten, darunter sehr folgenreiche, wie sie an der Intentionsschwelle durch die Rubikon-Metapher markiert werden können, ihrerseits über Variablen beschreiben. Für die dramaturgische Praxis, die sich seit langem mit der Entwicklung von Charakteren und deren gelegentlichem Sinneswandel befasst, ist es sicher von Nutzen, solche Zäsuren auch psychologisch interpretieren zu können. Für die Anbahnung einer effizienten empirischen Forschung zu Filmwirkungen reicht es aber nicht aus, seine Aufmerksamkeit auf einzelne Teilaspekten des Figurenverhaltens zu richten, ohne über Hypothesen zu verfügen, die deren Zusammenwirken betreffen. Die Ausarbeitung solcher Hypothesen, verbunden mit entsprechenden Relevanzkriterien im Hinblick auf das Werkganze, erfordert indes noch umfangreiche Untersuchungen, zudem solche, die einen hohen Konstruktionsaufwand benötigen und sich nicht über konkrete einfache Variablen erschließen lassen, wie sie das Intentionalitätsmodell anstrebt.

## 8.11 Von konkreten einfachen Variablen zur komplexen Zusammenschau psychologischer Wirkmomente

Im Rahmen einer hermeneutischen Untersuchung von Filmwirkungen bietet die Unterscheidung variabler finaler Intentionalität die Möglichkeit für wichtige ästhetische Differenzierungen, die sich bisher einer rationalen Beurteilung schon darum entzogen, weil sie die Erlebensprozesse an den Filmenden in eine Welt subjektiver Mutmaßungen zu lenken schienen. Die simple Taxonomie macht erkennbar, dass es für die finale Intentionalität eigene, doch klare Kriterien gibt. Die Differenzierungen erfassen unterschiedliche Formen von Komposition und Narration, wobei die offenen gegenüber den geschlossenen wohl überwiegen. Quer durch tradierte wie moderne Gestaltungsverfahren sorgen sie für eine Ebene zusätzlicher Distinktionen und spezifischer Maßstäbe.

Für eine empirische psychologische Wirkungsuntersuchung von Filmschlüssen empfiehlt sich der Ansatz auf besondere Weise, denn ähnlich wie die beiden vorangegangenen Modelle zur Kognition und Emotion scheint er verhältnismäßig leicht experimentell anwendbar. Letzteres hängt offenbar mit dem Charakter der gegebenen psychologischen Variablen und ihrer Operationalisierung zusammen, für deren Herausarbeitung wissenschaftliche Kriterien gelten, an die hier erinnert sei.

Nach Hussy et al. (2010) gibt es verschiedene Arten von Variablen, die sich für eine Untersuchung jeweils als unterschiedlich geeignet erweisen. Erfahrungswerte aus analogen Forschungen zeigen, dass *quantitative Variablen*, also solche, bei denen es möglich ist, Merkmalsausprägung gemäß einer Abbildungsvorschrift (Skala) Zahlenwerte zuzuordnen, qualitativen Variablen, die sich nach ihrer Beschaffenheit unterscheiden, vorzuziehen sind. Dieser Vorzug gilt auch für die Gruppe der *konkreten Variablen*, die direkter beobachtbar sind, gegenüber den abstrakten, die sich einer solchen Beobachtung entziehen, ebenso für die *einfachen* gegenüber den komplexen Variablen, welche statt eines oder weniger relevanter Bedeutungsaspekte eine größere Anzahl davon umfassen.

Im Hinblick auf die Möglichkeiten der Variablen-Operationalisierung ergeben sich unterschiedliche Ebenen für die Hypothesenbildung. Hypothesen, bei denen noch keine Operationalisierung ihrer abstrakten Variablen vorgenommen wurde, werden als *theoretisch-inhaltliche Hypothesen (TIH)* bezeichnet. Dank der Operationalisierung werden sie zu *empirisch-inhaltlichen Hypothesen (EIH)* (vgl. Hussy et al. 2010, 39). Auch für die Filmuntersuchung dürfte die Bildung solcher empirisch-inhaltlicher Hypothesen (EIH) als Zielstellung gelten.

Im Falle der Intentionalität von Filmschlüssen hat man es (ähnlich wie bei den hier vorgeschlagenen kognitiven und emotiven Wirkmomenten) im Prinzip mit (nahezu) *quantitativen, konkreten und einfachen Variablen* zu tun, die verhältnismäßig mühelos operationalisierbar und in *empirisch-inhaltliche Hypothesen (EIH*) umsetzbar sind, zumindest lassen sich Schätzwerte für die relevante Merkmalsausprägung miteinander vergleichen. Daraus ergibt sich ein deutlicher Hinweis, wie sich der experimentelle Zugang zur imaginativen Funktion von Filmschlüssen herstellen lässt, was besonders in der Anfangsphase einer transdisziplinären Untersuchung von Wert ist.

Bei näherem Hinsehen erweist sich freilich, dass man, um zu wirklich relevanten Aussagen über psychologisch-ästhetische Wirkungen der Filmschlüsse zu gelangen, meist weit umfangreichere Beziehungskomplexe auswerten muss. Eine verwandte Problemlage gibt sich bereits zu erkennen, wenn man sich den erwähnten Hintergrundbedingungen der Intentionalität zuwendet. Diese führen in Beziehungsgeflechte sowohl kunstinterner Faktoren, die auf differenzierten Gestaltungsverfahren basieren, als auch in kunstexterne Bereiche aus der Lebenswelt des Zuschauers. Die vorgeschlagene Formalisierung erlaubt es zwar, jeweils eine Klärung punktueller Wirkmomente zu erreichen, doch für eine verlässliche Beschreibung umfassender ästhetischer Wirkungszusammenhänge reicht dies oft nicht aus.

Wir haben es hierbei eher mit abstrakten Variablen zu tun, die lediglich zu theoretisch-inhaltlichen Hypothesen (TIH) geführt werden können.

Die in diesem Buche angestrebte Analysestrategie sorgt aber auf vielfache Weise dafür, dass die jeweils entwickelten Modelle für partielle Wirkmomente des Films möglichst konsequent die zentralen kunstsemantischen Prozesse in den Fokus nehmen. Für die Datenerhebung hat dies zur Folge, dass bei aller Notwendigkeit, bestimmte Wirkmomente und Funktionen zu isolieren, am Ende gesichert werden muss, dass sich umfassende Wirkungszusammenhänge über Cluster abbilden lassen, die eben diesen komplexen Bedeutungskern des filmischen Erlebnisses vermittels der *Kovariation* von Daten zu verschiedenen Merkmalen approximieren.

Denn letztendlich geht es bei einer Analyse ästhetischer Wirkungen kaum allein um den Nachweis eines eng begrenzten Wirkmoments anhand einer bestimmten Reizkonfiguration, sondern darum, tiefere Einsicht in die Funktion umfassender Formangebote zu gewinnen. Dies mit dem Ziel, Hypothesen der zweiten Generation prüfen zu können, die etwa bei der Klärung der Frage helfen, aufgrund welcher gestalterischer Verfahren es gelungen ist (oder nicht), dass eine bestimmte Gruppe von Zuschauern ein mehrdeutig angelegtes Werk wie ACHTEINHALB, dessen Erzählstrukturen absichtsvoll einen semantischen Konflikt organisieren, nichtsdestotrotz mit einer klaren semantisch-pragmatischen Tendenz zu rezipieren vermag. Letzteres im Sinne des Regisseurs, der seinen Film „als Zeugnis der Zuversicht“ verstanden haben wollte (Fellini 1983, 735). Um die wirkliche Intention der Hauptfigur und die Botschaft des Regisseurs zu erfassen, reicht es nicht aus, lediglich die finale Intentionalität zu bestimmen, sondern man muss, um die Gesamtwirkung zu erfassen, eine Reihe von Kontextfaktoren einbeziehen. Eine durch empirische psychologische Studien gestützte Analyse hat sowohl einzelne Wirkungskomponenten wie deren Kooperation zu berücksichtigen. Zur Weiterentwicklung der Untersuchung sollen im Folgenden besonders Überlegungen zu Traum, Spiel und Fiktion beitragen.

# Narrative Spannung und Suspense

# 9

„The trouble with suspense […] is that few people know what it is."
Alfred Hitchcock, Filmregisseur, 1959*

## 9.1 Zum Verständnis des Spannungsbegriffs

Das Kino braucht Spannung. Es lebt davon, dass die Zuschauer während des Filmerlebnisses Spannung empfinden, und es bemüht sich darum, diesem Begehren durch spezifische Gestaltungsweisen der Filme Rechnung zu tragen. Das war bereits in der Frühzeit des Kinematographen so, hat sich bis in die Blütezeit der Filmkunst erhalten, und es wird heute modifiziert, wenn die audiovisuellen Medien sich auf rasante Weise ausdifferenzieren.

In den Alltagsgesprächen der Zuschauer finden sich darum entsprechende Bekundungen, ebenso in den Diskursen der Fachleute. Ob ein Film als spannend charakterisiert wird oder nicht, gilt beim potenziellen Publikum als wichtiges Argument für oder gegen seinen Besuch. Für einflussreiche Filmzeitschriften wie „Cinéma" zählt Spannung daher zu den entscheidenden Beurteilungskriterien (vgl. Kessler 1993, 117). Auch kann man die Beobachtung machen, dass bei den Filmemachern trotz aller Uneinigkeit über die ästhetischen Kriterien ihres Metiers im Stillen doch große Einhelligkeit darüber herrscht, dass ein Film spannend sein müsse, sonst tauge er einfach nichts.

Für die Kenner des Metiers ist jedoch Spannung nicht gleich Spannung. Begrifflichkeiten für die Unterschiede fehlen. In unserer einheimischen Medienpraxis hat sich neben der Bezeichnung „Spannung" der anglo-amerikanische Terminus „*suspense*" eingebürgert, der oft als Synonym gebraucht wird, im Folgenden aber, wie noch erläutert, für einen Spezialfall von Spannung in Anwendung kommen soll. Generell vermag die letztgenannte, gleichsam als unverzichtbar betrachtete Grundqualität des Filmerlebens sehr verschiedene Formen und Stärkegrade anzunehmen. So kann ein Film deutlich auf merkbare äußere, d. h. aktionsbetonte Spannung setzen, wie dies beispielsweise gegenüber Populärgenres von der

© Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2020

P. Wuss, *Künstlerische Verfahren des Films aus psychologischer Sicht*, Film, Fernsehen, Medienkultur, https://doi.org/10.1007/978-3-658-32052-2_9

Art des Western, Thriller, Kriminal-, Detektiv, Abenteuer- und Horrorfilms angemessen erscheint, oder aber mehr eine innere, „atmosphärische" Spannung anstreben, deren oft diffuses Reizangebot vom Zuschauer die Anstrengung aller Sinne fordert. Antonioni (1964, 89) bemühte sich in seinen Arbeiten beispielsweise um eine Spannung, die er als „inner ›suspense‹" charakterisierte.

Der Medienbranche dient „Spannung" als *terminus technicus*, der sich gleichermaßen auf Beschaffenheit wie Wirkung bestimmter filmischer Strukturen bezieht. So wird der Verlauf einer ganzen Kinoerzählung, einer einzelnen Szene oder Szenenfolge, etwa zur „Rettung in letzter Minute", häufig in Zusammenhang mit Spannung gebracht, ebenso jedoch kontrastreiche Beziehungen im visuellen oder auditiven Bereich. Man denke etwa an die Erlebnisqualitäten, die durch drohende Gestalten im Hintergrund einer sonst freundlichen Einstellung, durch die düstere Grundfarbe einer an sich harmlosen Szene oder durch Unheil verheißende Geräusche bzw. musikalische Effekte vermittelt werden. Den audiovisuellen Medien steht eine große Vielfalt solcher Spannungserzeuger zur Verfügung, die mit Bedrohung zu tun haben (vgl. Mikos 2015, 143ff).

Für die Filmwissenschaft scheint es heute geboten, zu einem tragfähigen Fachbegriff zu finden, der zugleich kompatibel für eine psychologische Forschung ist. Auf den ersten Blick scheint filmische Spannung sich ja sogar als ideales Untersuchungsobjekt für empirische Studien zu empfehlen. Bei genauerer Betrachtung stellen sich allerdings die üblichen Schwierigkeiten ein, die für die Wirkungsanalyse mehrerer psychischer Funktionen gelten. Mit einer Hinwendung der ästhetischen Sichtweise auf den Rezeptionsaspekt und mit dem kognitiven Ansatz für die Beschreibung psychologischer Prozesse haben sich aber die theoretischen Vorleistungen für einen solchen Weg verbessert.

So sind seit mehr als zwei Jahrzehnten Versuche unternommen worden, filmische Spannung unter solchen Voraussetzungen zu erforschen (vgl. Vorderer / Wulff / Friedrichsen 1996). Ähnlich wie bei den früher beschriebenen dramaturgischen Phänomenen geht es bei der Spannungsanalyse darum, eine Eigenheit der Rezeption zu erfassen, die bereits in der filmischen Struktur angelegt ist, insofern dort bestimmte rezeptive Operationen als vorprogrammiert erscheinen. Das filmische Werk mit seinen gestalterischen Besonderheiten ist also notwendig, um eine bestimmte Spannung als solche zu kreieren und für die Kommunikation bereitzustellen; zum Tragen kommt diese Reaktion aber erst unter Mitwirkung psychischer Aktivitäten des Zuschauers, dessen Bewusstsein entsprechende Informationen verarbeitet. Wulff (1996, 16) kommentiert dies: „The experience of suspense does not come from something exciting being shown in a film. Rather, it results from the extrapolation of possible events from a given situation; it is the result, or concomitant, of the anticipating activity. It is not what the film shows, but what it discloses, that is the subject of the analysis of suspense." Die strukturell vorgezeichnete Wirkung realisiert sich damit freilich auf einem Gebiet, das in die Domäne der Psychologie fällt.

Die mit dem Spannungserleben verbundenen Operationen sind heterogen und stets in ein Zusammenspiel verschiedener psychischer Funktionen eingebunden. So setzt ein spannungsvolles Filmerlebens beim Zuschauer bestimmte kognitive Prozesse voraus und führt sie weiter. Gleichzeitig bilden sich spezifische Affekte und Emotionen heraus, wie

auch Vorstellungen des Rezipienten weiterentwickelt werden, darunter solche, die sich mit kognitiven Aktivitäten überlappen. Um die Interaktionen zwischen diesen Funktionen zu erfassen und das Wissen darum mit den vorhandenen Erfahrungen über ästhetische Effekte abzugleichen bzw. zusammenzuführen, scheint es nötig, die einzelnen Wirkungskomponenten sowohl in ihrer jeweiligen Spezifik zu studieren als auch in ihrem funktionalen Zusammenhang darzustellen.

Wenn die nachfolgenden Betrachtungen dabei vornehmlich Formen filmischer Spannung fokussieren, die sich an Prozesse des Erzählens binden, dann vor allem deshalb, weil die Medienpraxis bislang vor allem Erfahrungen gesammelt hat, die sich auf Beobachtungen von Spannungsmomenten innerhalb zeitlicher Abläufe gründen, namentlich im Kontext der Narration. Einige davon, wie die Überlegungen des Regisseurs Alfred Hitchcock, der selbst als Meister des Spannungs- oder Suspense-Films gilt, sind bei aller Anschaulichkeit sehr präzise gefasst, was es erlaubt, bei den Bemühungen um psychologische Variablen unmittelbar an sie anzuknüpfen.

## 9.2 Erfahrungen Hitchcocks (YOUNG AND INNOCENT)

In dem umfangreichen Interview von 1966, in dem der Regisseur und Kritiker François Truffaut Alfred Hitchcock nach dessen künstlerischen Erfahrungen und Vorgehensweisen befragte, hat dieser mehrfach Situationen filmischer Spannung sowie Prinzipien ihrer Erzeugung und Erlebnisweise erläutert, und zwar anhand einer bestimmten Darstellungsweise von Spannungssituationen, die er dem Suspense zuordnete. Dies übrigens, ohne sich auf Überlegungen zu einem allgemeinen Spannungsbegriff einzulassen. Seine Beschreibungen konkreter filmischer Situationen bezeugen jedoch, dass sein Suspense-Verständnis bestimmte Voraussetzungen impliziert, die bei jeglicher Erzeugung filmischer Spannung eine Rolle spielen und allgemeiner oder übergreifender Art sind.

Um seine Auffassung von Suspense zu erklären, beschreibt Hitchcock in dem besagten Interview eine fiktive Filmszene. Er entwirft dabei eine Situation, in der eine Gruppe von Leuten um einen Tisch sitzt, unter welchem eine Bombe liegt. Die Bombe wird genau um ein Uhr explodieren, und die Uhr zeigt aktuell 12 Uhr 55. Im Unterschied zu den Zuschauern, die darüber informiert sind, dass dort eine tickende Bombe liegt, weil sie etwa Zeuge wurden, wie ein Anarchist sie deponierte, wissen die Protagonisten nichts von der Gefahr, in der sie sich befinden. Damit aber sei, so Hitchcock, die Möglichkeit gegeben, dass der Zuschauer fünf Minuten lang Suspense erleben könne. Der Regisseur stellt dabei das ausgiebige Suspense-Erlebnis dem kurzen Moment von Überraschung gegenüber, der in jenem Falle eintritt, wenn der Zuschauer Zeuge der Explosion wird, ohne vorher über die Situation der Bombendrohung informiert worden zu sein, und er unterstreicht, wie wichtig es für die Regie sei, das Publikum in diesen Status von Informiertheit zu versetzen (vgl. Truffaut 1986, 64).

An einer Szene aus seiner eigenen Arbeit YOUNG AND INNOCENT (JUNG UND UNSCHULDIG, 1937) erklärt Hitchcock die Funktionsweise von Suspense noch detaillierter.

„Ich will Ihnen am Beispiel von YOUNG AND INNOCENT ein Prinzip des Suspense erklären. Man muss dem Zuschauer eine Information geben, die die Figuren des Films nicht haben. Dann weiß er mehr als die Helden und kann sich intensiver die Frage stellen: Wie wird sich die Situation auflösen?

Zum Schluss des Films sucht das Mädchen, das jetzt auf der Seite des Helden ist, den Mörder. Die einzige Spur, die sie gefunden hat, ist ein alter Mann, ein Landstreicher, der den Mörder gesehen hat und ihn auch wiedererkennen würde. Der Mörder hat einen nervösen Augentick.

Das Mädchen steckt den Landstreicher in einen ordentlichen Anzug und nimmt ihn mit in ein Grand Hotel zum Fünf-Uhr-Tee. Es sind furchtbar viele Menschen da, und der Landstreicher sagt zu dem Mädchen: ›Es ist wirklich ein bisschen lächerlich, in diesem Getümmel nach einem Gesicht zu suchen mit einem Augentick.‹ Genau nach diesem Dialogsatz platziere ich die Kamera ganz oben unter die Decke des Ballsaals, und von da fährt sie auf dem Kran über die Tänzer hinweg bis zu dem Podium, auf dem die Musiker sitzen, eine Negerkapelle, und geht auf den Musiker, der am Schlagzeug sitzt. Die Fahrt setzt sich fort in einer Großaufnahme des Schlagzeugers, auch ein Schwarzer, bis seine Augen die ganze Leinwand füllen, und in dem Augenblick zucken die Augen: der besagte Augentick! Das Ganze in einer einzigen Einstellung. […]

Ja. Da schneide ich dann und gehe zurück zu dem Mädchen und dem Landstreicher, die immer noch am anderen Ende des Saales sitzen. Jetzt ist das Publikum informiert, und die Frage, die es sich stellt, lautet: Wie werden der Alte und das Mädchen den Mann entdecken? Ein Polizist, der im Saal ist, sieht das junge Mädchen und erkennt es, sie ist nämlich die Tochter seines Chefs. Er geht zum Telefon. Es gibt eine kleine Pause für die Musiker, in der sie in der Garderobe eine Zigarette rauchen. Auf dem Wege dahin, im Flur, sieht der Schlagzeuger durch den Lieferanteneingang zwei Polizisten hereinkommen. Weil er den Mord begangen hat, geht er ihnen diskret aus dem Weg, nimmt seinen Platz im Orchester wieder ein, und die Musik beginnt. Jetzt sieht der nervös gewordene Schlagzeuger am anderen Ende des Saals die Polizisten mit dem Landstreicher und dem jungen Mädchen sprechen. Der Schlagzeuger glaubt, dass die Polizisten ihn suchen und fühlt sich entdeckt. Weil er immer nervöser wird, spielt er schlecht, einfach fürchterlich. Er steckt das ganze Orchester an, wegen des schlechten Schlagzeugers geht der Rhythmus völlig zum Teufel. Es wird immer schlimmer. Jetzt sind das junge Mädchen, der Landstreicher und die Polizisten dabei, den Saal durch den Gang zu verlassen, der neben dem Orchester vorbeiführt. Es betrifft den Schlagzeuger eigentlich gar nicht, aber das weiß er nicht, und alles, was er sieht, sind die Uniformen, die auf ihn zukommen. An seinen Augen sieht man, dass er immer nervöser wird. Wegen des Schlagzeugs muss das ganze Orchester aufhören, die Tänzer ebenfalls, und da sinkt der Schlagzeuger bewusstlos zu Boden. Dabei reißt er die Pauke mit, was einen riesigen Lärm macht, und zwar gerade in dem Augenblick, als unsere kleine Gruppe durch die Tür gehen wollte. Was ist das für ein Lärm? Was ist los? Das junge Mädchen und der Landstreicher treten zu dem bewusstlosen Schlagzeuger. Am

Anfang des Films haben wir gezeigt, dass das Mädchen Pfadfinderin ist und sich in erster Hilfe auskennt. […] Sie sagt: ›Dem Mann muss ich helfen‹, und geht zu ihm. Sofort merkt sie, wie seine Augen zittern, und sagt ganz ruhig: ›Geben Sie mir bitte ein Handtuch, ich will ihm das Gesicht abtrocknen.‹ Selbstverständlich hat sie ihn sofort erkannt. Sie tut, als kümmere sie sich um ihn, und sagt zu dem Landstreicher, er solle herkommen. Ein Kellner bringt ein feuchtes Handtuch, und sie wischt dem Schlagzeuger das Gesicht ab. Der hatte sich schwarz angemalt, als Neger. Das Mädchen schaut den Landstreicher an, der Landstreicher schaut sie an und sagt: ›Ja, das ist er‹" (Truffaut 1986, 192ff.).

Auch wenn diese Szene aus einem 1937 produzierten Film Zuschauern von heute vielleicht behäbig und darum nicht spannend genug erscheinen mag, zeigt ihre Organisation doch wichtige Besonderheiten eines Spannungs- bzw. Suspense-Films. So besteht ja eine wesentliche Voraussetzung für das Erlebnis von Erzählspannung darin, dass sich innerhalb des Geschehens einerseits ein deutlicher Konflikt zwischen unterschiedlichen Handlungsinteressen der Figuren ergibt, welcher auf eine Entscheidung drängt, deren Charakter lange Zeit weitgehend ungewiss bleibt. Andererseits ist wichtig, dass diese Entscheidung in ihrer Richtung auch durch bestimmte Erwartungen des Zuschauers geprägt ist, d. h. durch Vorstellungen, die sich aus dessen subjektiver Bewertung der Konfliktttendenzen ergeben.

Auf diese Weise wird hinter dem Gesamtvorgang des Erlebens ein Ungleichgewicht zwischen der Bewertung der je aktuellen Handlungssituation (als Ist-Wert) und des in den Vorstellungen des Zuschauers angestrebten Handlungsziels (als Soll-Wert) wirksam, also ein Spannungspotenzial, das auf Veränderungen drängt. In dem Filmbeispiel geht es ja darum, ob ein unschuldiger junger Mann, der als Mörder verdächtigt worden ist, nicht am Ende ein trauriges Schicksal erleiden muss, weil der Schuldige nicht gefasst werden kann. Ob es gelingt, den wirklichen Mörder zu greifen und den Verdächtigen zu entlasten, scheint dabei völlig ungewiss. Selbst als es sich als wahrscheinlich herausstellt, dass der Schuldige sich an einem bestimmten Ort, eben jenem Hotel-Saal aufhält, ist die Wahrscheinlichkeit gering, ihn in der Menge aufzufinden und dingfest zu machen, damit die juristische Situation des Beschuldigten geklärt werden kann.

Da der Zuschauer von der Unschuld und moralischen Rechtsposition, auf die sich der Verdächtigte berufen kann, überzeugt ist, sind seine Erwartungen gleichfalls durch den dringenden Wunsch nach Aufklärung des Verbrechens geprägt. Die energischen Aktionen einer zentralen Figur, eben des besagten jungen Mädchens, bieten zwar reale Chancen dafür, dass es gelingt, den Mörder zu finden, nach wie vor bleibt der Erfolg der Protagonistin jedoch ungewiss.

In dieser so offenen Situation sorgt die Regie dafür, dass der Zuschauer dank einer Kamerafahrt erfährt, dass der Gesuchte mit dem Augentick sich im Raum befindet, die Detektive also, ohne dies zu wissen, doch auf der richtigen Spur sind und ihre Suche darum sehr bald von Erfolg gekrönt sein könnte. Die aktuelle Handlungssituation erhält auf diese Weise eine zusätzliche Bewertung, aufgrund welcher sich die Differenz gegenüber der Zielvorstellung des Zuschauers jäh verringert, was wiederum das Spannungserlebnis steigern dürfte.

Man kann aus diesen und den funktional vergleichbaren Sachverhalten des zuvor erwähnten Bomben-Beispiels erste Annahmen zu zwei allgemeinen Vorbedingungen für das Zustandekommen filmischer Erzählspannung herleiten:

(1) dass es innerhalb eines unbestimmten konflikthaften Geschehensverlaufes zum wahrscheinlichen Eintreten eines Ereignisses kommt, das für die Protagonisten von hoher Relevanz ist, weil es Gefahr bringt oder verhindert;

(2) dass es in den Möglichkeiten der Protagonisten liegt, den Ereignisverlauf dennoch aktiv zu beeinflussen und dabei etwa unerwünschte Entwicklungen zu verhindern, doch auch erwünschte zu forcieren.

Für den Spezialfall von Suspense gilt zudem,

(3) dass es eine deutliche Differenz zwischen der Information gibt, die der Zuschauer über die besagte Situation besitzt, und jener, über die die Protagonisten verfügen. Denn die zusätzlichen Einblicke der Zuschauer in die Konfliktlage verschaffen ihnen Vorteile bei deren Bewertung der Situation und sorgen dadurch potenziell für eine immense Steigerung der Spannung.

Ohne Zweifel sind Aussagen solcher Art nützlich für das dramaturgische Handwerk, wenn man davon psychologische Variablen ableiten will, fordern sie doch eine Präzisierung, die es erlaubt, Einblick in die differenzierten Verläufe der Spannungsprozesse zu nehmen.

## 9.3 Kognitionspsychologische Interpretation filmischer Erzählspannung

Im Folgenden wird deshalb der Versuch gemacht, einige strukturelle und funktionelle Beziehungen herauszuarbeiten, die hinter dem Erleben von narrativer Spannung und Suspense im Film stehen: Erzählspannung wird dafür explizit als Rezeptionseffekt dargestellt, im Rahmen einer Heuristik, die dem Kontroll-Theorem folgt und mehrere psychische Funktionen umfasst, außer der kognitiven etwa die emotive und imaginative Dimension des Erlebens – soweit der bescheidene Materialstand der Forschung dies zulässt.

Aus rezeptionsästhetischer Perspektive wird filmische Erzählspannung, die den Spezialfall Suspense einschließt, hierbei als eine komplexe Erlebnisqualität gesehen, die sich in einem spezifischen *Rezeptionseffekt* äußert. Dessen Funktionsweise ist strukturell in der Komposition des Films vorgebildet. Eine bestimmte Beschaffenheit des Werkes, die sich etwa im Aufbau des Handlungsgeschehens äußert, führt zu einer psychischen Wirkung, die in den Erzählstrategien der Filmemacher meist bewusst angesteuert wird.

Angeknüpft wird dabei an eine Grundsituation des menschlichen Verhaltens, an die Begegnung des Individuums mit einer neuen, sich verändernden Umweltsituation, die mit bestimmten, von ihm erworbenen Erwartungen gesehen wird, so dass die aktuellen Ereignisse für ihn mehr oder weniger durch Ungewissheit geprägt sind. Die Organisation der filmischen Erzählung nutzt dieses Verhältnis von Unsicherheit gegenüber dem Kommenden und instrumentalisiert es, indem sie die Differenz zwischen dem aktuellen

Geschehensverlauf und der Zuschauererwartung herausarbeitet und schematisiert, so dass für das Subjekt ein spürbares Spannungsverhältnis entsteht, verbunden mit Aktivierung mentaler Prozesse.

Das Spannungserleben im Kino erweist sich in mehrfacher Hinsicht als komplex. So stützt es sich stets auf die Reizverarbeitung der jeweiligen Gesamtsituation, die dem Zuschauer auf der Leinwand offeriert wird, und es bezieht zugleich die psychischen Funktionen des Rezipienten in ihrer Gesamtheit ein. Um angesichts dieser Vielfalt der Stimuli und Wechselwirkungen zu tragfähigen Ausgangshypothesen für eine psychologische Untersuchung zu gelangen, wird das hier bereits entwickelte *Kontroll-Theorem* als Heuristik verwandt.

Ausgegangen wird dabei vom menschlichen Bedürfnis nach Kontrolle seiner Lebenssituation, das offenbar innerhalb der unterschiedlichen psychischen Systeme zu Aktivierungsprozessen führt. Kontrollkompetenz zu haben, bedeutet ja für ein Lebewesen die Möglichkeit, „die Umwelt oder die Innenwelt nach seinen Wünschen beeinflussen zu können (aktive Kontrolle) oder doch die Entwicklung in der Zukunft voraussehen zu können (passive Kontrolle, d. h. Möglichkeit der Vorausschau)" (Dörner et al. 1983, 62).

Es kann also von einer engen Korrelation zwischen Kontrollkompetenz des tätigen Menschen und der Reduktion von Unbestimmtheit künftiger Ereignisse ausgegangen werden, darunter auch solcher innerhalb von filmischen Erzählungen. Dies führt zu der Annahme, dass Spannung im Erzählprozess überall dort spürbar wird, wo die aktive Kontrolle der Situation durch die Protagonisten und / oder die passive, d. h. kognitive Kontrolle durch die Zuschauer deutlich infrage stehen. Der Spannungseffekt erfasst dabei erfahrungsgemäß sowohl kognitive wie emotive und imaginative Reaktionen.

Für den Zuschauer scheint das Erleben filmischer Erzählspannung vor allem mit *Zuständen von Erregung* verbunden zu sein, mit *Affekten* und *Emotionen* während und nach der Rezeption; Spannung präsentiert sich als emotionales Phänomen, als affektive Reaktion des Zuschauers auf eine Situation von Ungewissheit, und dies offenbar generell. Carroll, der Suspense als „emotional state" (1990, 137) bezeichnet, erklärt in diesem Sinne: „Uncertainty is the necessary condition for suspense. When uncertainty is removed from a situation, suspense evaporates. […] Moreover, if a situation lacks uncertainty altogether, no sense of suspense can intelligibly arise" (Carroll 1996b, 72).

Entsprechend der von mir vertretenen Annahmen binden sich die emotionalen Reaktionen des Zuschauers an dessen psychische Aktivitäten, die beim Erleben von Konflikten und Diskrepanzen auftreten und neben der Dynamisierung der Handlung für eine solche der Informationsverarbeitung sorgen. Indem die Phasen der Filmhandlung fiktive Lebenssituationen repräsentieren, die dank ihrer Konfliktsituationen stets einen Ausgang haben, der mehr oder weniger ungewiss ist, erzeugen sie beim Zuschauer entsprechende Erregungen. Die künstlerische Fiktion tut dann meist das Ihre dafür, um diese Empfindung von Ungewissheit, die bereits aus der Konfrontation mit den widersprüchlichen lebensweltlichen Situationen erwächst, noch artifiziell zu steigern, nämlich über Erzeugung von Spannung.

Wie bereits erläutert, erklären mehrere prominente Theorien das Zustandekommen von Emotionen aus der Verbindung von Erregungen und deren Bewertung im Rahmen des Appraisal-Ansatzes. Die so spezifizierte Emotion schafft das psychische Grundklima,

das jeweils notwendig ist, um mit der Unbestimmtheit der Verhältnisse fertig zu werden – auch denen einer filmischen Spannungssituation.

Im Sinne der Tätigkeitspsychologie kann man die Emotionen auch „als einen spezialisierten nervalen Mechanismus ansehen, der zur Kompensation des Defizits an Informationen dient, die der Organismus zur Organisation seiner Anpassungstätigkeit benötigt" (Simonov 1975, 83). Das unbefriedigte Bedürfnis nach so genannten „pragmatischen Informationen", also nach solchen Informationen, die ein gegebenes Ziel zu erreichen helfen, ist in jedem Falle Quelle der emotionalen Anspannung. Dies gilt sowohl für die realen Situationen des Lebens als auch in modifizierter Weise für die fiktiven der Kunst, etwa für die, welche ein Film heraufbeschwört, wenn er das Publikum einer artifiziellen Situation von Ungewissheit und damit von Spannung aussetzt. Ebenso wie in den Situationen des realen Lebens werden auch in denen des Films jeweils prognostische Vorstellungen darüber ins Spiel gebracht, die die Art der pragmatischen Informationen betreffen, welche das Subjekt jeweils als notwendig betrachtet. Damit aber wird die Ebene der Vorstellungen tangiert.

Ursächlich bestimmt wird filmische Spannung in der Tat nicht allein durch das Konflikt- bzw. Diskrepanzangebot der filmischen Komposition, sondern ebenso durch inhaltliche Erwartungen, welche auf eigenen Erfahrungen des Zuschauers mit realen Lebensprozessen beruhen, die dieser unwillkürlich auf die dargestellten Geschehensverläufe bezieht. Es wirken also sinnbezogene *subjektive Vorstellungen* des Rezipienten maßgeblich daran mit, wenn er im Zuge seiner Bewertungsprozesse *Antizipationen* der dargebotenen Ereignisse vornimmt. Er projiziert dabei aber nicht nur sein Wissen um die Zukunft des Geschehens auf die filmischen Vorgänge, sondern oft auch seine Wünsche und Hoffnungen für deren Verläufe. Eine Objektivierung solcher Vorstellungen fällt heute schwer, aber ohne faktische Anerkennung und generelle Berücksichtigung dieser imaginativen Faktoren des Spannungserlebens greift eine analytische Betrachtung des Phänomens von vorneherein zu kurz.

Die bisher vorgetragenen Überlegungen zu filmgenerierten Vorstellungen haben die Aufmerksamkeit zumindest auf zwei Erscheinungsweisen imaginativer Prozesse gelenkt, die auch für die Spannungsanalyse von Wert sein dürften: Gemeint sind *imaginatives Spiel mit Handlungsalternativen,* die besonders an den *plot points* und an den *Filmschlüssen* deutlich zutage treten. Die Beobachtung einzelner Sequenzen einer Filmhandlung zeigt beispielsweise, dass mit der Entwicklung der Konflikte von plot point zu plot point zugleich auch ein *imaginatives Spiel* mit den Erwartungen des Zuschauers zu möglichen Handlungsoptionen einhergeht. Im Verlauf dieses Spiels kann sich die Erzählspannung extrem zuspitzen, doch auch verringern – all dies im Konnex mit Unbestimmtheit der Ereignisse und einem Gewinn oder Verlust des Zuschauers an Kontrolle darüber. Auf die Beurteilung filmischer Erzählspannung haben zudem Faktoren Einfluss, die sich aus dem gewählten Intentionalitätstyp am Filmschluss ergeben, der sich ebenfalls auf den Grad von verbleibender Unbestimmtheit bezieht.

Mit welcher Konsequenz sich filmische Erzählspannung realisiert, hängt aber wohl vor allem von den kognitiven Prozessen ab, welche sich über die Formierung konkreter Handlungsstrukturen zu erkennen geben. Diese Prozesse lassen sich unter ähnlichen Prämissen erschließen wie die narrativen Strukturen. So ist das *Spiel mit der Unbestimmtheit von Er-*

*eignissen* eng mit Konfliktentscheidungen verbunden, und die *Spannung korreliert dabei mit dem wechselnden Vermögen, die Unbestimmtheit unter Kontrolle zu bringen.* Für den Rezipienten modifiziert sich diese Situation dahingehend, dass er das Konfliktgeschehen auf der Leinwand als *Problemsituation* auffasst, die er zwar nicht aktiv zu beeinflussen vermag, jedoch passiv kontrollieren, d. h. in gewissem Grade voraussehen kann. Wie leicht oder schwer ihm die Voraussage fällt und wie zuverlässig sie gelingt, hängt dabei maßgeblich vom Grad der Informationsverarbeitung ab, auf den eine Handlungsstruktur sich jeweils beim Rezipienten stützen kann.

Für die Objektivierung dieser kognitiven Komponente des Spannungserlebens macht es einen beträchtlichen Unterschied, ob dieses sich auf narrative Vorgänge bezieht, welche an kaum merkbare, unbewusst aufgenommene Topiks gebunden sind, an bewusst erlebte Kausalketten der Ereignisse oder aber an bekannte, konventionalisierte Handlungsabläufe, wie sie etwa Erzählstereotypen mancher Genres zu eigen sind. Hier kann daher an frühere Versuche des Autors angeknüpft werden, sich bei der Beschreibung filmischer Spannung an den typologischen Unterscheidungen des PKS-Modells zu orientierten (vgl. Wuss 1993a; 1993b; 1996; 2009a).

## 9.4 Typen von Erzählspannung (THE BIRDS)

Bei Bordwell (1985, 33) heißt es, dass narrative Filme informationelle Strukturen anbieten, die den Zuschauer zu Aktivitäten ermutigen, Erzählzusammenhänge zu konstruieren: „The film presents cues, patterns, and gaps that shape the viewer's application of schemata and the testing of hypotheses." Die kognitiven Schemata und Hypothesen, die jeweils zur Anwendung kommen und ermöglichen, dass der Zuschauer die filmische Erzählung versteht, sind jedoch unterschiedlich formiert und fordern ihm bei der Rezeption variable kognitive Aktivitäten ab. Meir Sternberg (1978, 65) charakterisierte die Situation des Rezipienten im Hinblick auf dessen Fähigkeit, die Ereignisse zu verstehen, als „a lack of desired information concerning the outcome of a conflict that is to take place in the narrative future, a lack that involves a clash of hope and fear". Erzählspannung hängt unmittelbar von diesem Mangel an erwünschten Informationen angesichts künftiger Konfliktentscheidungen ab, den der Zuschauer empfindet. Und die Konfliktsituation schafft sowohl eine Situation von Ungewissheit für den Protagonisten, der sie aktiv bewältigen muss, als auch für den Zuschauer, der sich um ihre passive Kontrolle bemüht, die mit der Antizipation von Entscheidungen und Geschehensverläufe verbunden ist.

Wie bereits (in Kapitel 6) erläutert, lassen sich aus kognitionspsychologischer Perspektive beide Prozesse aber auch als solche von *Problemlösung* deuten, und zwar in deren jeweiligem Reifestadium. Denn im konkreten Fall wird der Zuschauer mit filmischem Reizmaterial konfrontiert, dessen Problemhaftigkeit für ihn auf sehr unterschiedliche Weise zutage tritt. Und zwar in Abhängigkeit davon, in welchem Grad sie bereits eine kognitive Verarbeitung erfahren hat, d. h. ob sie erst als Problem aufgefunden werden muss, bereits auf der Basis

rationalen Prinzipien zu lösen ist, oder aber unter Verwendung erworbener Verfahren sogar routinemäßig abgewickelt werden kann. Das IDEAL-Schema von Bransford und Stein (1984) etwa machte fünf solcher Phasen unterscheidbar, das von Pólya (1957) nur drei, dessen Merkmale jenen ähneln, die das PKS-Modell beschreibt. Hier soll ein dreigliedriges Schema des kognitiven Aneignungsprozesses für die Charakterisierung unterschiedlicher Grade filmischer Erzählspannung zur Verwendung kommen. Je nachdem, an welchen kognitiven Status von Erzählstrukturen sich die Spannung bindet, werden drei Typen filmischer Erzählspannung unterscheidbar:

(1) *latente Spannung,*
(2) *fokussierte Spannung,*
(3) *konventionalisierte Spannung.*

*Latente Spannung* ist mit der *Auffindung* (*Identifizierung, Definierung*) von Problemsituationen verbunden, die sich im Erzählprozess auf *weiche Hypothesen* des Zuschauers über künftige Ereignisverläufe stützt und sich an *perzeptionsgeleiteten* filmischen Strukturen orientiert, an *Topik-Reihen* des Erzählens. Sie äußert sich in Gestalt von „diffuser", „unterschwelliger" „atmosphärischer" oder „innerer Spannung" bzw. von „*inner suspense*".

*Fokussierte Spannung* ist mit der *zielgerichteten Durchführung* einer Problemlösung verbunden, die sich im Erzählprozess auf *starke Hypothesen* des Zuschauers über künftige Geschehensverläufe stützen kann und an *konzeptualisierten* filmischen Strukturen orientiert, an *Kausalketten* der Ereignisse. Sie äußert sich in jenen Spielarten von „äußerer", „zielgerichteter" oder „dramatischer Spannung", wie sie der klassischen dramatischen Fabel, dem Plot, dem Sujet bzw. der Intrige seit jeher zugeordnet werden.

*Konventionalisierte Spannung* ist mit der *normierten Abwicklung* von Problemlösung verknüpft, die sich im Erzählprozess auf sehr starke Hypothesen des Zuschauers über Entscheidungen und Handlungsabläufe zu stützen vermag. Sie orientiert sich an *stereotypengeleiteten* filmischen Strukturen, an *Erzählstereotypen bzw. -konventionen,* wie sie von vielen Populärgenres genutzt werden, besonders jenen des Action-, Spannungs- oder Suspense-Kinos. Suspense wird dabei als eine spezifische Ausprägung konventionalisierter Spannung betrachtet.

In der Regel durchdringen sich die unterschiedlichen Typen von Erzählspannung im Erlebensprozess eines konkreten Films. Und dies in ähnlicher Weise wie die unterschiedlichen Strukturtypen der Narration. Es gibt jedoch ganze Filmwerke sowie größere Filmpassagen, in denen ein Spannungstyp deutlich dominiert. Letzteres lässt sich etwa an drei wichtigen Handlungsabschnitten von Hitchcocks THE BIRDS (DIE VÖGEL, 1963) studieren. Diese begrenzen Phasen, die durch die Dominanz latenter, fokussierter oder konventionalisierter Spannung geprägt sind, und zwar jeweils gestützt durch Erzählstrukturen, in denen Topik-Reihen, Kausalketten oder aber Erzählstereotype das Übergewicht haben. Die Filmgeschichte erzählt bekanntlich, wie sich aus sporadischen singulären Angriffen von Möwen auf einzelne Personen zielgerichtete Attacken ganzer Vogelschwärme auf Kindergruppen entwickeln, die am Ende immer gigantischer werden und Todesopfer fordern, so dass die Menschen vor aggressiven Krähen, die mit Vehemenz in ihre Häuser eindringen, die Flucht antreten müssen.

In der ersten Handlungsphase bereiten die Tiere ihre Offensive gleichsam Schritt für Schritt vor, über Reihen von Topiks, kleine Szenen, in denen einzelne Vögel eine zentrale Rolle spielen. Ein junger Mann und eine junge Dame nutzen etwa ein Pärchen Sperlingspapageien für einen Flirt. Erst tut der Mann so, als wolle er der Dame die Vögel abkaufen, dann fährt diese ihm an die Küste nach, um ihm zum Scherz einen Vogelkäfig vor die Tür zu stellen. Als sie dann im Boot des Mannes sitzt, wird sie unerwartet von einer Möwe angegriffen und verwundet. Später stirbt ein anderer Vogel, als er versucht, die Tür eines Hauses mit dem Schnabel zu durchstoßen. Im Bewusstsein des Zuschauers wird auf diese Weise ein Erwartungsfeld aufgebaut, das das Erscheinen der Vögel mit seltsamen Vorgängen verknüpft. Irritationen entstehen und schaffen beim Zuschauer eine *latente Spannung*, verbunden mit Ungewissheit hinsichtlich einer Deutung der unheilvollen Anomalien.

Die Konfrontationen mit ähnlichen Anomalien wiederholen sich auch weiterhin. Spätestens zu dem Zeitpunkt, als die Protagonistin die kleine Schwester ihres Freundes von der Schule abholen will, damit die Vögel das Kind nicht erschrecken, wird aus der latenten Erwartung des Zuschauers eine konzeptualisierte, und es entsteht *fokussierte Spannung*, denn Heldin und Zuschauer rechnen nun schon bewusst mit möglichen Übergriffen der Vögel. In der Tat sieht man, wie die junge Frau sich vor dem Schulhaus niedergesetzt hat und dem Gesang der Kinder zuhört, der aus dem Klassenzimmer dringt, während sich auf einem Klettergerüst in ihrer Nähe Krähen niederlassen. Zuerst ist es eine, dann zwei, drei, fünf, schließlich ein riesiger Schwarm. Die Montage zeigt die Einstellungen von der wartenden Frau und dem Klettergerüst mit den einfallenden Krähen in rhythmischem Wechsel, und der Zuschauer kann die heraufziehende Gefahr immer klarer und emotional eindringlicher erleben. Als die Frau erschrocken gewahr wird, wie stark die Anzahl der schwarzen Vögel auf dem Gerüst zugenommen hat, und in das Schulhaus geht, ist auch für den Zuschauer hochwahrscheinlich, dass sich seine Vermutung bestätigt, der zufolge die Krähen über die Kinder herfallen werden, was dann auch wirklich geschieht. Aufgrund seines Wissens und des Pulsierens von dramatischer Spannung dürfte er die Horror-Situation sogar noch intensiver fühlen als die Filmhelden.

In der Schlussphase des Films nehmen die Attacken der Vögel auf haarsträubende Weise zu. Es gelingt den Tieren, den Lebensraum der Menschen immer vollständiger zu okkupieren, und Letztere sind nahe daran, ihre bisher praktizierte aktive Kontrolle über die Welt generell zu verlieren. Der Zuschauer, der lange Zeit nicht so recht zu glauben vermochte, wie da unversehens aus der Alltagsnormalität ein derart unwahrscheinliches Konfliktgeschehen entstehen kann, findet sich in einer Möglichen Welt wieder, die durch die Genre-Gesetze des Horrorfilms oder Thrillers beherrscht wird; gemeint sind Genre-Welten, die die Konfrontation mit dem Abseitigen und Bösen zur Norm erheben, beim Zuschauer starke Angstgefühle erzeugen und Vorstellungen aufbauen, welche die Emotionen einem Spiel unterwerfen, in dessen Verlauf die Angstgefühle noch Phasen einer artifiziellen Steigerung erfahren können. Die Spannungseffekte unterwerfen sich dieser *Konventionalisierung und Normierung*; sie produzieren entsprechende *Erwartungs-Erwartungen* beim Publikum. In vielen Einzelsituationen, in denen der Zuschauer über die

drohende Gefahr mehr weiß als die Protagonisten, nimmt das Spannungserleben jenen spezifischen Charakter an, den Hitchcock als *Suspense* deklarierte.

## 9.5 Kognitive Strategie von Spannungstypen

Schon im Zusammenhang mit narrativen Basisstrukturen hat sich gezeigt, dass Topik-Reihen, Kausalketten und Erzählstereotype auch unterschiedliche Spannungseffekte bewirkten und entsprechend variable Erlebnisformen nach sich zogen. Dies offensichtlich als Konsequenz unterschiedlicher kognitiver Aneignung, die variablen Strategien folgte. So kamen etwa verschiedene *Formen kognitiver Invariantenbildung* zum Zuge, wie sie das PKS-Modell beschrieb, und innerhalb der konsekutiven *Entwicklungsstufen von Problemlösung* dominierten zugleich auch unterschiedliche Erkenntnisweisen, die jeweils merkwürdige Ähnlichkeiten mit *logischen Schlussverfahren* wie Abduktion, Induktion und Deduktion zeigten. Eine genauere Untersuchung der Filme im Hinblick auf all diese Operationen mag in Zukunft vielleicht helfen, die Analyse der Spannungsstrategien für empirische psychologische Studien zu präzisieren. Hier kann dergleichen nur angedeutet werden.

### 9.5.1 Latente Spannung

An Beispielen wie den Expositionen von Antonionis L'ECLISSE bzw. PROFESSIONE: REPORTER oder zentralen Passagen von Wongs IN THE MOOD FOR LOVE ließ sich etwa erkennen, dass der Rezipient einer latenten, unterschwelligen Art von Spannung ausgesetzt war, die ihm ein hohes Maß an Eigenaktivität abnötigte. Eine Vorhersage des Geschehensablaufs war für ihn äußerst schwierig. Offensichtlich gehörte es dort zur Besonderheit des Erzählens, dass der Zuschauer Regelhaftigkeiten des Erzählens, die er selbst nicht einmal zu definieren vermag, erst intuitiv im Geschehen aufspüren muss. Sein Herangehen zeigt dabei gewisse Ähnlichkeiten mit dem logischen Verfahren der Abduktion, über die Charles S. Peirce vermerkt:

„Abduktion geht von den Tatsachen aus, ohne von Anfang an eine spezielle Theorie zu verfolgen, obwohl sie durch das Gefühl motiviert wird, dass eine Theorie erforderlich ist, um die überraschenden Tatsachen zu klären" (Peirce zit. N. Sebeok / Umiker-Sebeok 1982, 54). Die Erzählspannung gewinnt dabei sozusagen abduktiven Charakter. Sie wird erst generiert, appelliert an eine Art Rate-Instinkt des Zuschauers. Peirce (1929, 281) spricht in seinem Aufsatz „Guessing" von einem „einmalige[n] Rate-Instinkt", den der Mensch bei der Abduktion walten lasse. Es handelt sich dabei indes um eine kognitive Aktivität, die dem Zuschauer zugleich höchste Aufmerksamkeit abverlangt.[50]

50 Thomas A. Sebeok und Jean Umiker-Sebeok haben in einer amüsanten kleinen Schrift den theoretischen Einfall von Charles S. Peirce, der hinter dem Abduktions-Begriff steht, mit der

Die erwähnten Arbeiten von Antonioni und Wong schaffen eine latente Spannung, die dem Zuschauer bei der Rezeption eine hohe Konzentration abverlangt. Im Vergleich zur beschriebenen ersten Phase von THE BIRDS, deren Topiks der Zuschauer zwar als irritierende Anomalien zur Kenntnis nimmt, sich aber ihre Bedeutung leicht bewusst machen kann, benötigen die Filme des Verhaltens für die perzeptive Invariantenbildung, die vermutlich die Abduktion steuert, auch beträchtlich mehr Zeit. Die Exposition von L'ECLISSE brauchte daher etwa zwölf Minuten, um die Trennung eines frustrierten Paares in ihrer Widersprüchlichkeit plausibel zu machen. Dies bremste das Geschehen, und trotz aller künstlerischen Sorgfalt waren viele Zuschauer seinerzeit nicht in der Lage, dabei überhaupt Spannungsmomente zu empfinden.

Auch IN THE MOOD FOR LOVE setzt darauf, dass der Zuschauer eine latente innere Spannung erlebt, wenn er mit Aufmerksamkeit die äußerst verhaltenen Reaktionen der Protagonisten beobachtet. Wie schon gesagt, verzichtet der Film trotz seiner eindeutigen Konfliktlage auf eine offene Auseinandersetzung der Hauptfiguren, die im Erleben des Zuschauers zu fokussierter dramatischer Spannung geführt hätte. Als Herr Chow und Frau Chan von der Affäre ihrer Ehegatten erfahren, verziehen sie während ihrer Konversation im Restaurant keine Miene, und sie zeigen auch keinerlei Reaktion gegenüber den Ehebrechern. Contenance bewahrend, versuchen sie lediglich die ersten Schritte ihrer Partner in die Untreue zu analysieren, indem sie die von ihnen vermuteten Situationen durch ein hilfloses Spiel rekonstruieren. Dem Zuschauer obliegt es, ihre wirklichen Haltungen und Beweggründe zu erraten und Abduktionen vorzunehmen.

Erinnert sei auch an die erwähnte Verfahrensweise der Erzählung, die erste ungestörte Begegnung von Herrn Chow und Frau Chan im vorsorglich gemieteten Hotelzimmer, in der die Entscheidung der beiden hätte fallen müssen, ob sie sich endlich zu ihrer Liebe bekennen, in den Bereich der Mutmaßungen zu transformieren, indem der erwartete Höhepunkt im Handlungsverlauf von Wong einfach weggeschnitten wurde. Selbstredend steht dergleichen im Widerspruch zu allen Erzählkonventionen, die ihre Spannung auf eine Weise aufbauen, dass der Zuschauer die wichtigsten Entscheidungen der Figuren so unmittelbar wie möglich miterleben kann. Auf Letzteres wird auch in jener Szene verzichtet, in der Chow die Frau fragt, ob sie mit ihm nach Singapur gehen würde, wo für den

---

Methode des Sherlock Holmes verglichen, über die Doktor Watson in einer Erzählung Conan Doyles sagt: „Holmes war wie verwandelt. Wer nur den ruhigen Logiker und Denker der Baker Street erlebt hatte, der hätte ihn nicht wiedererkannt. Seine Augenbrauen hatten sich zu zwei harten schwarzen Linien zusammengezogen, während seine Augen mit einem stählernen Glitzern darunter hervorstachen. Er hielt den Kopf, ja sogar die Schultern gesenkt, die Lippen zusammengepresst. Er war so ausschließlich auf die Spur, die er verfolgte, konzentriert, dass er eine Frage oder eine Bemerkung entweder überhaupt nicht hörte oder aber nur mit einem ungeduldigen Knurren beantwortete" (Sebeok / Umiker-Sebeok 1982, 44). Der Conan-Doyle-Spezialist Pierre Nordon habe diese Textstelle mit den Worten kommentiert: „Wir sehen, wie ein Mann vor unseren Augen mit größter Geschwindigkeit in einen Fuchshund verwandelt wird, bis er nahezu seine Sprachfähigkeit verloren zu haben scheint und sich nur noch durch Laute artikuliert" (Nordon 1966, 217).

Zuschauer ist nur ein Off-Dialog zu hören ist, ohne dass er die beiden Personen vor Augen hat. Das Verbergen der Konfliktentscheidung sorgt jeweils dafür, dass die Spannung vor sich hin schwelt und bis zum Filmschluss latent bleibt.

### 9.5.2 Fokussierte Spannung

Fokussierte Spannung setzt die Bildung klar konturierter Hypothesen des Zuschauers über die künftigen Handlungsverläufe voraus und nutzt dabei konzeptualisierte Vorstellungen des Zuschauers, die jeweils deutliche Handlungsziele anvisieren. Indem Protagonisten und Antagonisten auf der Leinwand ihre Handlungsinteressen austragen, wird auch der Zuschauer dazu befähigt, Voraussagen über die ausstehenden Konfliktentscheidungen zu machen. Die Hypothesen, die er über die Ereignisentwicklung herstellt, scheinen sich dabei gleichsam selbst zu empfehlen. Eine solche Charakteristik stammt jedenfalls von Peirce, der über das logische Verfahren der Induktion notiert:

„Die Induktion geht von einer Hypothese aus, die sich selbst zu empfehlen scheint, ohne dass zu Beginn irgendwelche spezielle Fakten verfolgt werden, auch wenn ein Gefühl dafür besteht, dass Tatsachen erforderlich sind, um die Theorie zu stützen" (Peirce zit. in Sebeok / Umiker-Sebeok 1982, 54f.).

Indem der Zuschauer Aktionen der Figuren bewertet, die in hohem Maße evident sind und ihm sogleich bewusst werden, erkennt er Handlungstendenzen und kommt zu Rückschlüssen über deren Realisierungschancen sowie die weiteren Handlungsverläufe.

Die fokussierte Spannung, die auf einem evidenten zentralen Konflikt beruht, der mit klaren Handlungszielen der Figuren verbunden ist, führt dann in der Regel auch zu einem „signifikanten Ergebnis" (Brewer 1996, 115). Hier sei an jene Filmgeschichten erinnert, deren Konfliktkonstruktion den Zuschauer jeweils mit einer Entscheidung oder Problemlösung konfrontiert, bei welcher alternative Tendenzen zu einem signifikanten Ergebnis hingeführt werden.

Laut Carroll machen Filme mit fokussierter Spannung (die er Suspense-Filme nennt) die Zuschauer zu *„question-formers"* (1996a, 67), die auf klare alternative Antworten hinsichtlich des Ergebnisses warten. „If a scene is suspenseful, then it is composed of a questioning event and an answering event, such that the possible narrative answers are logically opposed" (1996a, 103).

Für die Beschreibung einer filmischen Situation, beispielsweise einer als Handlungsdrehpunkt oder plot point benannten Phase, schafft das Konzept der „Fragesteller" freilich nur eine metaphorische Annäherung, zumal die Fragen des Zuschauers aus der „inneren Rede" nicht nach außen treten.

Ähnliches mag für die Analogien gelten, die sich zwischen dem Aufbau fokussierter Spannung und dem Verfahren der *Induktion* ergeben. Dort handelt es sich um „Regeln und Verfahren, mit deren Hilfe es möglich ist, aus gegebenen Prämissen auf intensionaler Grundlage Schlussfolgerungen abzuleiten, die gegenüber den Prämissen Erweiterungen darstellen. Die induktive Methode ist die wichtigste und bekannteste Form der redukti-

ven Methode“ (Klaus / Buhr 1975, I, 567). In der Tat sorgt die Konzeptualisierung einer Konfliktkonstellation für den Zuschauer für eine Fokussierung der Annahmen, die den weiteren Verlauf des Geschehens betreffen. Die logische Operation selbst ist aber weder Ziel der Kreation noch direkt nachweisbar.

Denn natürlich ist die Erzählspannung, auch die fokussierte, das Resultat komplexer Beziehungen und nicht solcher, die sich im Rahmen einsichtiger Prozesse ergeben, wie sie sich mitunter für den Zuschauer andeuten, wenn er klare Kausalverknüpfungen zwischen filmischen Ereignissen ausmachen kann.

### 9.5.3 Konventionalisierte Spannung und Suspense

Die Filmbranche hat sehr früh begriffen, dass das Medium mit seiner Fähigkeit zur zeitlich organisierten Spannungserzeugung über eine Zuschauerattraktion verfügt, die zum einen fast automatisch die Aufmerksamkeit des Publikums erreicht, zum anderen auf geradem Wege zu finanziellen Gewinnen führt. Die ästhetischen Lernprozesse, die sich bereits während der ersten Stummfilmjahre in den Studios vollzogen, hefteten sich daher häufig an solche zeitbezogenen Handlungsmotive wie die Verfolgungsjagd oder die Rettung in letzter Minute.

Bis heute werden ähnliche Grundverfahren genutzt. Was in den frühen Filmen D. W. Griffiths zu einem Handlungsmotiv wie der Verfolgungsjagd an Spannung geboten wird, haben die JAMES-BOND-Filme der neueren Zeit modifiziert und weiterentwickelt, etwa ausgestattet mit komplizierteren Aktionen und weitaus höherem Tempo hinsichtlich der äußeren Bewegung und Schnittfolgen. Seit langem hat sich eine ganze Gruppe von Populärgenres herausgebildet, die man auch als *Spannungs- oder Suspense-Filme* bezeichnet. Gemeint sind Genres wie der Kriminal-, Detektiv-, Spionage-, Abenteuer-, Kriegs- und Horrorfilm, der Thriller oder Western. Ihr ästhetisches Profil gewinnen diese Genres vornehmlich dadurch, dass sie Spannungseffekte beim Publikum anstreben und auch effektiv hervorzubringen vermögen. Und zwar vor allem solche, die hier dem Typ der stereotypengeleiteten, konventionalisierten Erzählspannung zugeordnet wurden.

Generell haben die filmischen Genres ein stereotypengeleitetes Formengut hervorgebracht, das standardisierte Strukturmuster im Werk mit normierten Reaktionsweisen versieht, die beim Publikum auf feste Vorstellungen zu erwarteten Wirkungen setzen, quasi auf Erwartungs-Erwartungen beruhen. Jedes Genre bietet eigene Formangebote an, wobei für die Spannungsstrategie auch eine Rolle spielt, welche emotionale Tendenz das Genre für das Handlungsziel anstrebt. Genres, die ein Happy End für eine verwickelte Liebesbeziehung anstreben, sorgen in ihrer gefühlsmäßigen Ausrichtung selbstredend für andere Erzählspannungen als solche, die zur Aufdeckung eines Verbrechens führen sollen, den Sieg einer Kriegspartei feiern, in eine tragische Katastrophe führen oder Angst und Schrecken erzeugen möchten.

In jedem Falle fixieren die Genres bestimmte kulturelle Erfahrungen im Umgang mit den unterschiedlichen Konfliktsituationen. Sie legen diese Erfahrungen in bestimmten

Ablauf-Schemata der Handlungen nieder, hinter denen sich erste Heuristiken oder sogar ausgeklügelte Strategien für die Konfliktbehandlung verbergen. In den Genrefilmen braucht der Zuschauer nicht mehr die Probleme selbst zu artikulieren und zu definieren, ja, nicht einmal effiziente Lösungswege auszuarbeiten, sondern er kann jenes *look back* auf bisherige Erfahrungen praktizieren, das die Endphase des IDEAL-Schemas bezeichnet. Seine kognitiven Prozesse orientieren sich in hohem Maße an stereotypen Mustern, und er vermag die genrespezifischen Regelhaftigkeiten des singulären Filmbeispiels zu aktualisieren, indem er sich dabei im Grunde an die deduktive Methode hält.

Die Erkenntnistheorie sagt der *Deduktion* nach, sie gehe so vor, dass sie „aus wahren Aussagen andere wahre Aussagen mit den Hilfsmitteln der formalen Logik ableitet" (Klaus 1965, 378). Der Zuschauer betrachtet die Mögliche Welt eines bestimmten Genres ganz ähnlich, nämlich gleichsam als Komplex wahrer Aussagen und damit als gegebene Prämisse, um auf rein logischem Wege, d. h. auf extensionaler Grundlage, Schlussfolgerungen abzuleiten (vgl. Klaus / Buhr 1975, I, 248). Für die kognitive Dimension von Spannungsprozessen hat dies natürlich Konsequenzen: Das Spannungserlebnis kann sich weitgehend an bekannte Formangebote halten. Und es sind sehr starke Hypothesen, an denen der Zuschauer seine Erwartungen, d. h. seine Vorstellungen künftiger Abläufe befestigt. Vieles ist voraussehbar. Was jedoch wiederum nicht bedeutet, dass die Unbestimmtheit der kommenden Ereignisse völlig aufgehoben wäre. Der Umgang mit ihr ist nur in gewissem Maße formalisiert.

Raymond Chandler hat eine formalisierte Strategie angesprochen, als er in der letzten seiner zehn Thesen über den Kriminal- und Detektivroman bemerkte, der entscheidende Punkt beim Kriminalroman sei, dass er zwei Geschichten in einer enthalte: die Geschichte dessen, was geschah, und die Geschichte dessen, was dem Anschein nach geschah (Chandler 1977, 626f.). Für den Film gilt dies auf analoge Weise. Georg Seeßlen schreibt über die Detektivgeschichte, dass sie „vom Ende her konstruiert" werde, „also von dem Punkt her, wo sich Geheimnis und Ermittlung berühren" (1981, 16). Beide Äußerungen ähneln sich insofern, als sie nach einer Formel suchen, Bauprinzipien und Wirkungsweisen des Spannungsgenres zu charakterisieren, indem sie auf die Differenz von Struktur und Funktion zweier Sub-Systeme oder Komponenten innerhalb der Genrekonstruktion hinweisen.

Hitchcock geht übrigens ähnlich vor, wenn er Suspense-Wirkung aus der Differenz zwischen dem höheren Grad von Informiertheit, den der Zuschauer über eine dargestellte Konfliktsituation hat und jenem erklärt, über den die Protagonisten verfügen. Exemplifiziert hatte er dies in dem zitierten Interview u. a. mit der Kamerafahrt aus YOUNG AND INNOCENT, die dem Zuschauer zeigt, dass der tatverdächtige Mann mit dem Augentick sich in dem Saal befindet, den die beiden Laiendetektive observieren. Suspense stellt sich her, weil der Zuschauer nun mehr weiß als die Fahnder auf der Leinwand. Der Effekt kommt aber nicht ohne eine beträchtliche Unterstützung durch die Aufnahmetechnik zustande.

Ein analoger Kunstgriff findet sich in Demmes THE SILENCE OF THE LAMBS (DAS SCHWEIGEN DER LÄMMER, 1991). Die Story des Thrillers erzählt über die Fahndung der FBI-Agentin Clarice Starling nach einem Serienmörder, den es zu identifizieren und dingfest zu machen gilt. Ohne zu wissen, dass sie ihrem Ziel schon ganz nahe ist, trifft Clarice schließlich auf einen unbekannten Mann, in dessen Wohnung einige Details

den Verdacht nähren, dass er der Gesuchte ist. Der Mann versteckt sich im verdunkelten Keller des leeren Hauses. Die Agentin verfolgt ihn mit vorgehaltener Pistole. Aber obwohl sie sehr professionell vorgeht, gelingt es dem Mann, das Licht zu löschen und seine Verfolgerin in den dunklen Räumen über ein Nachtsichtgerät zu beobachten. In Analogie zu Hitchcocks Kamerafahrt zeigt ihm der Blick durch das Nachtsichtgerät die Agentin, die in der totalen Dunkelheit nach ihm sucht. In beiden Fällen weiß der Zuschauer dank der visuellen Information mehr über die Situation als die jeweiligen Protagonistinnen. Aber in DAS SCHWEIGEN DER LÄMMER wird die Spannung noch dadurch verstärkt, dass die Information, die der Zuschauer der Heldin voraus hat, besagt, dass nun deren eigenes Leben in Gefahr ist.

In vielen Spannungs- oder Suspense-Filmen nutzt die Regie keine speziellen optischen Vehikel, um die Informationslage des Zuschauers über die wirkliche Konflikt- und Gefahrensituation zu verbessern. Es reicht oft aus, wenn normale filmische Einstellungen die Funktion wahrnehmen, den Zuschauer aufzuklären. Clouzots LE SALAIRE DE LA PEUR (LOHN DER ANGST, 1953) erzählt beispielsweise, wie einige hart gesottene Burschen Lastwagenladungen mit Dynamit über holprige Bergstraßen zu einer entfernten Mine bringen. Die Regie rückt dabei diverse Hinweise auf die drohende Explosionsgefahr ins Bild, die den Protagonisten nicht zugänglich sind. Darunter sind so simple und dennoch eindrucksvolle Einstellungen wie jene von einem unendlich langsam zerreißenden Drahtseil, das eigentlich dabei helfen soll, den vom Wege abgekommenen Sprengstoff-Truck vorsichtig dorthin zurückzuziehen. Reich an Suspense ist auch die lange Sequenz aus THE BRIDGE ON THE RIVER KWAI (DIE BRÜCKE AM KWAI, 1957), in der britische Kriegsgefangene versuchen, eine Bahnbrücke, die sie im Dschungel errichten mussten, in die Luft zu sprengen, um die Gleisverbindung der japanischen Armee zu zerstören. Nachdem sie unter dem Schutz der Dunkelheit an den Brückenpfeilern Dynamit angebracht hatten, müssen die internierten britischen Offiziere erleben, wie ein unvorhergesehenes Absinken des Wasserspiegels im Flussbett den Blick auf das Ergebnis der Sabotage-Aktion freigibt, was dem japanischen Wachpersonal kaum verborgen bleiben dürfte. Bevor sich für die Gefangenen die prekäre Lage in Gänze herstellt, erschließt sie sich bereits dem Zuschauer in beunruhigenden Raten.

Beispiele wie die beiden letztgenannten zeigen übrigens, dass sich das Mehr an Information, über das der Zuschauer dort gegenüber den Figuren verfügt, kaum explizit von einer allgemeinen Spannungssituation abhebt. Der Wissensvorsprung, um den es dabei geht, kommt gleichsam sukzessive durch minimale Verschiebungen im visuellen Informationsangebot zustande. Es gibt daher auch keinen zwingenden Hinderungsgrund, Spannung (besonders narrative) und Suspense nicht auch als Synonyme zu betrachten. Wenn hier dennoch darauf beharrt wird, Suspense als einen Spezialfall von Spannung zu behandeln, dann um jene Unterschiede zu akzentuieren, die bestimmte Genres gegenüber den realistischen Darstellungsweisen durchzusetzen vermögen. Die filmischen Suspense-Techniken sorgen nämlich insofern für Sonderbedingungen in Gestaltung und Wirkung, als sie mit einer Verselbstständigung der Spannungsmechanismen verbunden sind. Der Terminus Suspense signalisiert dies.

Hitchcock hat sich ganz in diesem Sinne zu einem genrespezifischen Reduktionismus bekannt, indem er den Kunstgriff des „MacGuffin" kultivierte, der auf einer solchen Verselbstständigung von Spannungsmechanismen beruht.

Hitchcock: „Sie wissen, dass Kipling häufig über die Inder und Briten geschrieben hat, die an der Grenze von Afghanistan gegen die Eingeborenen kämpften. In all den Spionagegeschichten, die in dieser Gegend spielen, ging es ohne Unterschied immer um den Raub von Festungsplänen. Und das war der MacGuffin. MacGuffin ist also einfach eine Bezeichnung für den Diebstahl von Papieren, Dokumenten, Geheimnissen. Im Grunde sind sie ohne Bedeutung, und die Logiker suchen an einem falschen Ort nach der Wahrheit. Bei meiner Arbeit habe ich mir immer vorgestellt, die Papiere, die Dokumente oder Konstruktionsgeheimnisse der Festung müssten ungeheuer wichtig sein für die Personen des Films, aber ganz ohne Bedeutung für mich, den Erzähler" (Truffaut 1986, 125f.).

Der MacGuffin wird mithin als das Ziel einer Figurenaktion aufgefasst, das den Zuschauer nur insofern interessiert, als es die Aktion klar organisiert, sie damit konzeptualisierbar und entsprechend Genre-Erwartungen deduzierbar macht. Für die formalisierte Problemsituation reicht die minimale Klärung einer Sachinformation aus. Nach Hitchcock fördert ein MacGuffin das Suspense-Erlebnis gerade dadurch, dass er inhaltlich nichtig ist.[51]

Für die Erzeugung von Suspense scheint es in der Tat auszureichen, wenn die Tätigkeit der Figuren ein Ziel erhält, das der Zuschauer als bedeutsam für diese akzeptiert, ohne es selbst genauer kennen oder als Wert betrachten zu müssen. Es hängt freilich mit den ästhetischen Besonderheiten der populären Genres und deren Einbindung in die Massenkultur zusammen, dass der Zuschauer gegenüber dem Inhalt des MacGuffin so indifferent sein darf. Werke der autonomen Kunst bilden Lebensprozesse in der Regel auf eine Weise ab, dass der Zuschauer wichtige Handlungsmotive der Figuren sowie die Möglichkeiten der Konfliktlösungen selbst zu erkennen und inhaltlich zu bewerten vermag.

## 9.6 Emotionalität von Erzählspannung

Dank der affektiven Erregungszustände, an die sich der Filmzuschauer oft auch gut erinnern kann, hinterlässt das Spannungserleben im Kino meist einen so dominanten emotionalen Eindruck, dass kognitive und imaginative Wirkungen des Effekts dahinter verblassen. Im Rahmen der Alltagspsychologie wird Spannung daher vor allem als emotionales Phäno-

51 Hitchcock: „Aber das wichtigste, was ich im Lauf der Jahre gelernt habe, ist, dass der MacGuffin überhaupt nichts ist. […]. Mein bester MacGuffin – darunter verstehe ich: der leerste, nichtigste, lächerlichste – ist der von NORTH BY NORTHWEST. Das ist ein Spionagefilm, und in der Geschichte geht es um eine einzige Frage: Was suchen die Spione? In der Szene auf dem Flugfeld von Chicago erklärt der CIA-Mann Cary Grant alles. Der fragt dann im Hinblick auf James Mason: ›Und was macht der?‹ Darauf antwortet der andere: ›Sagen wir Import-Export.‹ ›Ja, aber was verkauft er denn?‹ ›Na, eben Regierungsgeheimnisse.‹ Sehen Sie, da haben wir den MacGuffin, reduziert auf seinen reinsten Ausdruck: nichts" (Truffaut 1986, 127).

men begriffen. Bei ihrer empirischen Erforschung muss aber davon ausgegangen werden, dass der Spannungseffekt nicht auf Erregungen beruht, die eine bedeutungsfreie Existenz führen, sondern mit anderen emotiven Reaktionen die Eigenheit teilt, sich bei der Reizverarbeitung auf konkrete Sinnbeziehungen innerhalb jenes Bedeutungsfeldes zu stützen, in das das Subjekt eingebunden ist. Dieses Bedeutungsfeld ist indes sehr weit gefächert, und für die Analyse der emotionalen Komponente filmischer Spannung fällt ein Ansatz schwer.

Der Medienalltag macht bei seinen Einschätzungen aber insofern kurzen Prozess, als er die emotionalen Spannungen der Filmgeschichten jeweils den verschiedenartigen lebensweltlichen Erscheinungen bzw. Problemstellungen zuordnet, die zu den affektiven Erregungen hinführen und für deren besondere Färbung sorgen. Für die divergierenden *Spannungs-Modi* sind Bezeichnungen im Schwange wie Action-, Thriller-, Horror-, Krimi-, Western-Spannung oder ähnliches. Auch wenn es für den Charakter der Spannung natürlich einen Unterschied macht, aus welchem Lebensbereich eine Filmhandlung ihre Konfliktsituationen nimmt, ist ein solcher Zugang kaum geeignet, die Hypothesenbildung für eine systematische Forschung zu erleichtern.

Konstruktiver für ein solches Unterfangen scheint es eher, ausgehend vom kognitivistischen Kontroll-Theorem zu einer qualitativen Bewertung jener Emotionen zu kommen, die auch für Erzählspannung relevant sind. Dabei geht es im Prinzip darum, die filmische Darstellung einer Konfliktsituation und ihrer Rezeption danach zu beurteilen, in welcher Weise sie dem menschlichen Bedürfnis nach Kontrolle Rechnung trägt, und sei es nur passiver Kontrolle mittels rationaler Voraussicht. Die emotionale Anspannung macht in jedem Fall ein Defizit an „pragmatischer Information" spürbar, d. h. an solcher, die nötig wäre, um die Ungewissheit der Ereignisse aufzuheben. Denn dies hat offenbar direkte Konsequenzen für die Ausbildung der Erzählspannung innerhalb der Filmgeschichte. Der Grad der emotionalen Anspannung hängt dabei sicher von mehreren Faktoren ab.

Ein wichtiger Faktor leitet sich etwa von der Stärke der Bedürfnisse der Figuren ab, ihre Situation zu verändern. Innerhalb dieser Bedürfnisse stellen sich oft insofern deutliche hierarchische Beziehungen ein, als etwa das biologische System des Menschen tangiert wird, wenn sich die Konflikte auf der Leinwand mit Handlungen physischer Gewalt verbinden, die dem Primärbedürfnis nach körperlicher Unversehrtheit der Figuren zuwiderlaufen. Assoziationen solcher Art bringen für den Zuschauer das Erleben von Spannung und Suspense in die Nähe von Angsterzeugern. Bei Definitionsversuchen für den Suspense-Begriff wird darum nicht selten ins Feld geführt, dass dieser Effekt substanziell mit Angst verbunden sei (vgl. Borringo 1980, 49f.). Hitchcock, dessen eigene Filme und Erklärungsbeispiele oft Konstellationen zeigen, in denen Suspense-Effekte mit Angstsituationen verbunden sind, hat eine derartige Zwangsläufigkeit indes in Abrede gestellt und sogar belegt, dass Suspense durchaus ohne Angst auskäme (vgl. Truffaut 1986, 62).

Andere Bedürfnisse, die ebenfalls auf das biologische System zurückführbar sind und ihrerseits beträchtliche Spannungen zur Folge haben können sowie Suspense-Mechanismen in Gang setzen, werden z. B. aufgrund von sexuellen Reizangeboten im Filmgeschehen wirksam. Der Aufbau artifizieller erotischer Spannungen gehört zu jenen psychologischen Leistungen des Mediums, die es wie kein anderes zuvor herzustellen und auszudifferen-

zieren vermag, und vermutlich verdankt das Kino seine erstaunliche Anziehungskraft und Überlebensfähigkeit nicht zuletzt dem Vermögen des Bewegungsbildes, über die Simulation sexuell relevanter Reizfolgen in die Intimsphäre des Menschen vorzudringen und sie zu dirigieren.

Ein wichtiger Faktor für die emotionale Anspannung leitet sich von der Differenz zwischen derjenigen Informationsmenge her, die prognostisch für notwendig gehalten wird, um die Ungewissheit eines relevanten (erwünschten oder unerwünschten) Ereignisses aufzuheben, und jener, die tatsächlich vorhanden ist. Die Beurteilung dieses Faktors ergibt sich aus der Einschätzung der dargestellten Konfliktmomente. Konfliktsituationen, die das Individuum in die Lage versetzen, die Kontrolle über die folgenden Ereignisverläufe zu verlieren, sie mithin nicht beherrschen zu können, schaffen automatisch Erregungen, die mit einer intuitiven Einschätzung *(appraisal)* dessen einhergehen, welche subjektive Bedeutung die Reizsituation jeweils hat. „Emotionen sind u. E. Reaktionen auf empfundenen oder antizipierten Verlust oder Wiedergewinn der Kontrolle" heißt es bei Dörner et al. (1983, 66). Aus dieser Bewertung ergeben sich zumindest erste Hinweise auf qualitative Grundtendenzen emotiver Aktivitäten, nämlich, wie bereits erläutert, solcher positiver oder negativer Art. Und vermutlich ist es produktiv, auch bei der Bestimmung von emotivem Spannungserleben der filmischen Narration bei derart elementaren Beziehungen anzusetzen.

Zur den einsichtigsten Techniken der Spannungserzeugung des Films gehört es offenbar, an dessen plot points, die die Erreichung oder Nichterreichung bestimmter Teilziele der Handlung durch die Protagonisten markieren, auch die Emotionslage zu wechseln. Denn mit der jeweiligen inhaltlichen Wendung im Handlungsgeschehen verschieben sich die Reaktionen der Zuschauer im Hinblick auf den empfundenen oder antizipierten Verlust oder Wiedergewinn von Kontrolle. Jeder Drehpunkt der Handlung ist ja sowohl als Endpunkt der bisherigen *emotion episode* als auch als Startpunkt einer neuen zu betrachten, die dann mehr in Richtung negativer oder positiver Emotionen tendiert. Das Spannungserleben braucht diese Umbrüche von Optionen und Alternativen, die nicht nur im kognitiv relevanten Bereich erfassbarer Vorgänge, sondern auch in dem der Gefühlsqualitäten als *Emotionswechsel* stattfinden.

Bisher war meist von solchen Filmbeispielen die Rede, denen es entsprechend ihrem Genre darum ging, eine Form von Action-Spannung zu erzeugen. Arbeiten dieser Art haben eigene Traditionslinien hervorgebracht, innerhalb derer sich die Techniken von Spannungserzeugung ausdifferenzierten. Anhand der Verfolgungsjagden in der Geschichte der James-Bond-Filme lässt sich dergleichen ebenso nachvollziehen wie an den Kung-Fu-Szenen im Hong-Kong-Kino. Die Bedürfnisse des Zuschauers, eine Lösung der Konflikte vorauszusehen und zu erleben, werden dort maßgeblich durch die Besonderheiten der Genres geprägt. Sie unterscheiden sich beträchtlich von jenen, die etwa ein sozial engagiertes realistisches Kino zu erzeugen und zu befriedigen sucht.

Ein differenzierter analytischer Zugang zur Erzählspannung lässt sich m. E. dadurch befördern, dass man in die Betrachtung auch jene affektiven Wirkungen einbezieht, die aufgrund der *emotionalen Grundstimmung (mood)* bzw. des *appraisal style* in Erscheinung treten, den eine Filmkomposition vorzeichnet. Wie schon im Zusammenhang mit Emo-

tionstheorien beschrieben, sorgen ästhetische Kommunikationsprozesse häufig für eine emotionale Grundstimmung *(mood)* des gesamten Werkes, die die wechselnden *emotion episodes* überformt und modifiziert. Eine funktionale Erklärung findet sich dafür in der Etablierung von *appraisal style*, also invarianter Bewertungskriterien, die für das Erleben der Gesamtkomposition stabil gehalten werden. Ein gängiges Verfahren für die Erzeugung und Aufrechterhaltung von *appraisal style* ist die Einbindung der filmischen Erzählungen in übergreifende morphologische Systeme, namentlich von Genres oder Stilen.

Nach Ansicht von Scherer (1981, 310) kommt Emotionen generell ein „Schnittstellencharakter" zu, insofern sie eine allgemeine Klassifikation der Kontrolle über die Situation ermöglichen und damit zugleich eine Entkopplung zwischen Umweltwahrnehmung und Reaktion vollziehen. In der kulturellen Praxis bewirken die Möglichen Welten von Genres eine solche Klassifikation. Wie (in 10.) noch verdeutlicht werden soll, funktionieren Filmgenres wie Aggregationen von emotionalen Beziehungen. Sie sorgen u. a. für eine je spezifische Einstellung des Zuschauers gegenüber dem Konfliktmaterial und modifizieren so auch die Erzählspannung eines Films. Dies unter Einbeziehung von Vorstellungen, die durch Genrestereotype geprägt sind.

## 9.7 Spannung und Imagination (DANCER IN THE DARK; IM NEBEL)

Filmische Erzählspannung ist essenziell mit Imagination verbunden. Ohne die Vorstellungskraft des Zuschauers blieben die Ereignisse der Filmgeschichten starr und für diesen ohne Dynamik. Denn das vitale Bedürfnis des Menschen, die Unbestimmtheit künftigen Geschehens aufzuheben, um die Prozesse des Lebens wenigstens passiv unter Kontrolle zu bekommen, dringt auf Vorstellungsbilder, die der Antizipation dienen und damit jene Differenz abstecken zwischen dem, was sein könnte oder sollte, und dem was ist.

Obschon sich im Rahmen einer filmischen Erzählung für den Zuschauer unzählige Möglichkeiten bieten, Vorstellungsaktivitäten zu entwickeln, bietet heute nur ein verschwindend geringer Teil davon konkrete Ansatzpunkte für eine psychologische Analyse der Erzählspannung. Geeignet dafür scheinen vor allem solche Phasen des filmischen Geschehens, die signifikante Veränderungen innerhalb der Werkstruktur markieren, welche wiederum zu merkbaren Konsequenzen bei der Formierung von Handlungsalternativen der Figuren führen. Solche Phasen sind maßgeblich an den Drehpunkten der Handlung auszumachen, die wiederum die finalen Konfliktentscheidungen und deren Vermittlung an den Filmschlüssen vorbereiten und daher häufig Rückschlüsse auf deren Intentionalität zulassen. Eine wirkungspsychologische Analyse sollte sich darum nicht nur an der emotiven Komponente der Erzählspannung im Umfeld der plot points und Filmschlüsse orientieren, sondern auch an den filmgenerierten Vorstellungsaktivitäten. Denn an allen Drehpunkten der Handlung und im Finale kommt es beim Zuschauer zu Vorstellungsaktivitäten, in deren Verlauf die möglichen Handlungsvarianten im Geiste durchgespielt

werden und die wahrscheinlichste, d. h. die am ehesten realisierbare oder am meisten zukunftsfähige Handlungsoption ausgewählt wird.

In der Auffindung einer Handlungsalternative, deren Realisierung unter bestimmten soziokulturellen Bedingungen sowohl besonders sinnvoll als auch möglich ist, besteht vielleicht der bedeutsamste soziale Beitrag, den eine Filmgeschichte leisten kann. Und offensichtlich liegt genau darin auch die große Kunst ihrer Autoren, denn die Komposition des Geschehens zu einer spannungsvollen Handlung ist mit einem Abgleich zahlreicher Faktoren verbunden, die teils im Bereich relativ flexibel handhabbaren Möglichen Welten von Kunst und Massenkultur liegen, zum größeren Teil aber in der meist schwer veränderbaren wirklichen Welt. Das Spannungserleben des Zuschauers im Film ist nicht denkbar ohne Rückkopplung zu dessen Auseinandersetzung mit der realen Lebenswelt.

Besonders an den Filmschlüssen, doch bereits an den plot points zuvor werden Vorstellungen der Zuschauer aktiviert, die diesem helfen sollen, aus dem Ablauf des bisherigen Geschehens Aussagen über Handlungsalternativen zu gewinnen, welche als relevant für weiterführende Entwicklungen der Erzählung gelten können und zugleich Hinweise und Impulse für ein zukunftsfähiges menschliches Handeln im realen Leben enthalten. Filmschlüsse sorgen insofern für eine Weiterführung der imaginativen Prozesse und Gedankenspiele des Zuschauers, als sie über ihren Intentionalitätsstatus die Verbindlichkeit der getroffenen Aussagen über zukünftige Tendenzen des realen Lebens bewerten. Zumindest gilt dies für Arbeiten mit Realismus-Anspruch.

Spannend zu erzählen bedeutet also nicht nur, über Fiktionen ein Spiel mit der Unbestimmtheit von Ereignisfolgen zu treiben, sondern zugleich auch ein solches mit der Kontrollkompetenz des Rezipienten gegenüber den dargebotenen Handlungsperspektiven, welche sich auch gegenüber realen Lebensprozessen zu bewähren hat. Dank ihrer Spannungsqualitäten tragen Filmgeschichten dazu bei, dass der Zuschauer seine Fähigkeit der Voraussage gegenüber konflikthaften Lebensprozessen ausbildet, aber sie tun dies, indem sie ihn auch immer wieder absichtsvoll der Situation aussetzen, seine Kontrollkompetenz auch verlieren zu können. Diese Beunruhigung des Zuschauers mit ihren Konsequenzen für die emotionalen Prozesse und jähen Verschiebungen der Vorstellungen gehört offenbar essenziell dazu, um ein Spannungserlebnis zu gewährleisten.

Man muss davon ausgehen, dass es auch auf diesem Gebiet immer wieder zu neuen ästhetischen Differenzqualitäten und überraschenden Verschiebungen innerhalb der filmischen Komposition kommt. Studieren lässt sich dergleichen u. a. an den zugleich auffälligen wie kunstvollen *Genre-Brüchen*, die in den letzten beiden Jahrzehnten zunehmend solche Differenzqualitäten herbeiführten. Mit dem dort praktizierten jähen Wechsel von Genre-Normen ändert sich in der Regel auch das gesamte Spannungsprofil der Geschichten einschließlich ihrer Teilvorgänge, was zu einem Spiel mit den Zuschauererwartungen führt, in dem zusätzliche Quellen für Ungewissheit aufgetan werden, um die Fähigkeit des Rezipienten zur Voraussage des Geschehens auf die Probe stellen.

Am Finale des Films DANCER IN THE DARK von Lars von Trier lässt sich auf exemplarische Weise zeigen, zu welch enormen Spannungen eine derartige Kompositionsweise führen kann. Das Genre des Films wechselt generell zwischen einem Melodram, das zum

transzendentalen Drama mit Anlehnung an die Heiligenlegende tendiert, und einem Musical, bei dem die Mitglieder des Amateurtheaters mit Perfektion singen und tanzen. Aus dieser spannungsreichen Mischung ergibt sich auch für das Finale die Chance, einen entsprechenden genrespezifischen Gestus des Geschehens anzunehmen, und die Regie nimmt diese Möglichkeit auch wahr.

Zunächst wird im Stil des Mainstream-Realismus, der dem Melodram entgegenkommt, gezeigt, wie die unschuldig verurteilte, fast erblindete Heldin in die Todeszelle geführt wird und dort auf die Hinrichtung wartet. Als sie dann von einer Gruppe von Vollzugsbeamten abgeführt wird, hilft ihr eine Wärterin, indem sie der bewegungsunfähigen Protagonistin vormacht, wie sie die Füße setzen müsse. Die Geräusche ihrer Schritte hallen laut in den kahlen Gängen der Haftanstalt nach, und ihr Klang erinnert plötzlich an den von Tanzschritten. Das Geschehen gewinnt dadurch unvermittelt einen anderen Charakter: Die Heldin, doch ebenso ihre uniformierten Begleiter, beginnen zu tanzen, sowohl allein wie miteinander. Die Protagonistin sucht sogar die Zellen anderer Gefangener auf, welche auf einmal offenstehen, und sie verabschiedet sich von den anderen auf eine vergnügte Weise, als sei sie eben freigekommen. Doch dann erreicht die Gruppe den Hinrichtungsraum. Das Musical bricht ab, der freie Tanz verliert sich, und das bisherige Geschehen erweist sich eher als trügerischer Tagtraum. Denn nun setzt auf unerbittliche Weise das Prozedere der Exekution ein, das in ungeschönten Details bis zum bitteren Ende dargeboten wird.

Emotional wird die Erzählspannung sicher auf die Spitze getrieben. Indem sich dank des jähen Genrewechsels die Handlungstendenz der Geschichte zweimal radikal umpolt – nämlich zunächst unverhofft die Möglichkeit einer Rettung signalisiert, um dann wieder in die reale Fatalität des Gefängnisses zurückzufallen – wird auch die Voraussagefähigkeit des Zuschauers entsprechend auf die Probe gestellt. Dies geschieht in einem Spielvorgang, in dem er zudem auf das Schlimmste genarrt wird, kommen beim Jonglieren mit den Genres doch sogar deren historische Varianten zum Tragen. Während seiner Geschichte, die lange vor dem Kino begann, ist es dem Melodram ja gelungen, zwei gegenläufige Normen für sein Finale zu entwickeln, den Weg in die Katastrophe und den zu einer unwahrscheinlichen glücklichen Rettung der Hauptfigur. Unter den melodramatischen Filmen der Gegenwart sind Arbeiten mit dem artifiziellen Happy End eher in der Überzahl, und Lars von Trier hatte mit BREAKING THE WAVES (vgl. Kapitel 14) gerade kurz zuvor eine solche Tendenz gewählt, um die negative Emotion des Zuschauers am Filmende aufzuheben. In DANCER IN THE DARK wird die Möglichkeit eines hoffnungsvollen Ausklangs von der Regie als temporäre Spielvariante jedoch dazu genutzt, am Filmschluss die Fallhöhe der unglücklichen Protagonistin extrem zu vergrößern und so die negativen Emotionen noch zu steigern.

Ob diese Ausformung des Finales vom Zuschauer als ein notwendiger provokativer Anstoß begriffen werden dürfte, sich kritisch gegenüber einer Gesellschaft zu verhalten, die dabei ist, den Traum vom freien und integren Menschen zu verraten, oder aber eher als Botschaft aufgefasst wird, die Chancen für Veränderungen zum Besseren von vorneherein als trügerisch zu betrachten, ist sicher strittig und lässt sich im Rahmen der hier

entwickelten Werkmodelle nicht klären, sondern braucht zusätzliche Einblicke in die Vorstellungswelt der Rezipienten.

Wie schon gesagt, entzieht sich die Welt der Vorstellungen heute in vieler Hinsicht der wissenschaftlichen Analyse. Um die Erzählspannung von Filmen beurteilen zu können, sind u. a. Vorstellungsbilder des Zuschauers über mögliche Entwicklungen der Ereignisse bzw. über deren wahrscheinliche Tendenzen nur bedingt aus Erfahrungen ableitbar, die dieser aus der konkreten Filmhandlung gewinnen kann; oft werden Einblicke in dessen gesamte Lebenserfahrung benötigt. Diese riesige Teilmenge von Rezipienten-Vorstellungen liegt aber gegenwärtig außerhalb des Beobachtungsfeldes, das durch das Reizangebot des Filmes bereitgestellt und in Werkmodellen abgebildet werden kann. Gemeint sind etwa Vorstellungen des Zuschauers sozialer, politischer, moralischer, ideologischer, religiöser oder philosophischer Art.

Die Exposition eines Films, den der Regisseur Sergei Loznitsa über den Partisanenkrieg seiner belorussischen Heimat im Jahre 1942 unter dem Titel V TUMANE (IM NEBEL, 2012) schuf, vereint höchst ungewöhnliche Spannungsmomente, die auf derart heterogene Kontexte zurückgehen: Nach einer Szene vor den Titeln, in der deutsche Wehrmachtssoldaten eine Gruppe Einheimischer zur Hinrichtung führen, erlebt man, wie zwei ermüdete Partisanen zu Pferde den Hausherrn eines einsamen Vorwerks aufsuchen, einen Eisenbahner, den ihr Wortführer Burow von früher her kennt. Der Hausherr wird des Verrats verdächtigt, weil er als einziger Mann rundum von den Deutschen nicht getötet wurde. Der Eisenbahner weist den Verdacht zurück und verändert seine gleichmütige und furchtlose Haltung auch dann nicht, als die Partisanen ihn zum Mitkommen auffordern. Als klar wird, dass ihm die Exekution droht, tut er jedoch etwas Unglaubliches, indem er vorschlägt, einen Spaten mitzunehmen – was nichts anderes heißen kann als: die Schaufel für das eigene Grab.

Als Gefangener der beiden Partisanen marschiert er dann mit diesen durch den Wald. Die Situation spitzt sich zu, als er angewiesen wird, eine Grube auszuheben, von den Begleitern aber erbitten kann, dies in trocknerem Gelände tun zu dürfen. Später folgt er dem nämlichen Befehl, ohne sich zu widersetzen. Mit Fertigstellung der Grube scheint sein Tod unaufhaltsam. Doch als der Wortführer der Partisanen sein Gewehr auf ihn anlegt, wird er plötzlich von einheimischen Milizionären angegriffen, die, unter deutschem Kommando agierend, zufällig das Gelände durchstreifen. Während Burow mit einer Schussverletzung im Gestrüpp liegen bleibt, kann der Gefangene entkommen. Als der Eisenbahner später an den gleichen Ort zurückkehrt, geschieht etwas Ungeheuerliches, nimmt er doch den Mann, der ihn soeben erschießen wollte, auf den Rücken und schleppt ihn durch den Wald. Dies in einem mühseligen, endlos langen Marsch, der zum Partisanenlager führt.

Die paradoxe Wendung des Geschehens zeigt an, dass sich auch das Genre und damit der Charakter der Erzählspannung verändert haben. So orientiert sich der zentrale Konflikt des Geschehens nun nicht mehr, wie in unzähligen Partisanengeschichten zuvor, am Gegensatz zwischen den Kriegsparteien, sondern er verlagert sich in das Innere der Hauptfigur, in die psychischen Auseinandersetzungen des Eisenbahners. Statt die Gelegenheiten zur Flucht zu nutzen, bringt der Verdächtigte den verwundeten Partisanen zu den Seinen, wobei unklar

bleibt, ob er damit seine Unschuld unter Beweis stellen will oder andere Motive verfolgt. Wahrscheinlich ist, dass ihm in den Wirren der Zeit der Erhalt seiner Selbstachtung und die Manifestation seiner moralischen Integrität fast wichtiger scheinen als das Überleben. Damit verschiebt sich auch die Genretendenz vom aktionsbetonten Kriegsfilm auf eine psychologische Studie, die eher den psychischen Auseinandersetzungen des Einzelnen gilt. Diese ästhetische Differenzqualität hatte Wassil Bykau, der Autor der gleichnamigen Erzählung, schon in früheren Arbeiten vorgezeichnet, war doch ***mit*** Larissa Schepitkos VOSCHOŽDENIJE (AUFSTIEG, 1977) bereits ein ähnlich akzentuierter Film nach seinem literarischen Entwurf entstanden. Die Erzählspannung folgte den Verschiebungen der Konfliktstoffe und Handlungsziele. Sie formierte sich um zu einer Art innerer Spannung.

Künstlerische Entscheidungen dieser Art sind sozial bedingt. Sie gewinnen ihren Rückhalt aus den lebensweltlichen Interessen des Publikums. Nicht nur der Hitlerkrieg sorgte dafür, dass sich die Zuschauer aus den Ländern der ehemaligen Sowjetunion vielfach in einem gesellschaftlichen Konfliktfeld bewegten, dessen Woher und Wohin für den Einzelnen immer unübersichtlicher wurde und sie vor quälende moralische Entscheidungen und komplizierte ethische Wertungen stellte. In der Gegenwart ergaben sich vergleichbare Problemsituationen offenbar erneut.

Schon im Zusammenhang mit der Intentionalität von Filmschlüssen wurde darauf verwiesen, dass die Interpretation mancher Filmgeschichten stark davon beeinflusst ist, welche sozialen Ansichten bzw. moralische Positionen sowie entsprechende Wünsche und Hoffnungen dort zum Ausdruck kommen. Sowohl diese künstlerischen Ausdrucksweisen als auch die Ansichten der Zuschauer sind an konkrete soziokulturelle Systeme gebunden und entsprechend historisch determiniert. Vor der Komplexität dieser Beziehung versagen die bisher unterbreiteten Beschreibungsverfahren. Um die Untersuchung nicht von vorneherein aufgeben zu müssen, wurde hier versucht, zunächst jene ästhetischen Wirkungsaspekte zu erfassen, die nicht primär von den Kriterien der genannten Systeme abhängig sind. Man darf jedoch nicht die Augen davor verschließen, dass das Spannungserleben mit den vorhandenen Mitteln nur ausschnitthaft erfasst wird, was immer Fehldeutungen der gewonnenen Aussagen begünstigt.

## 9.8 Zur empirischen psychologischen Untersuchung von Erzählspannung

Gegenwärtig empfiehlt sich die transdisziplinäre Klärung von Erlebnisformen, die im Medienalltag als Spannungseffekte benannt werden, als Projekt der Forschung, das für Filmwissenschaft und Psychologie gleichermaßen von Wert sein dürfte. Zum einen ist es darauf gerichtet, Einsicht in die Ausarbeitung von Gestaltungsweisen und ästhetischen Wirkungseffekten zu gewinnen, die von der Medienpraxis, das Publikum eingeschlossen, als bedeutsam betrachtet werden. Zum anderen bietet die Spannungsproblematik für die Psychologie einen produktiven Ansatzpunkt, ihre Verfahren bei der Untersuchung ästhe-

tischer Phänomene zügig zu optimieren. Dies in unmittelbarem Anschluss an Erfahrungswerte der Filmpraxis, wie sie in Hitchcocks Suspense-Konzept zum Ausdruck kommen.

Versuche, filmische Spannungen zu messen, gibt es seit langem (vgl. Friedrichsen 1996). Die hier beschriebenen Effekte von narrativer Spannung bzw. Suspense begünstigen sowohl die Konstruktion von Hypothesen der ersten Generation, also den Nachweis psychophysiologischer Wirkungen, als sie auch Ansatzpunkte bieten, um zu verifizierbaren Hypothesen der zweiten Generation vorzudringen, die der Beurteilung künstlerischer Wirkungsstrategien von Spannungserzeugung gelten. Über das Deskriptionsmodell wird zudem das Spannungserleben einer Filmhandlung auf eine komplexe Weise erfassbar, die mehrere psychische Funktionen umfasst, also kognitive Prozesse im funktionalen Zusammenhang mit emotionaler Erregung sowie filmgenerierten Vorstellungen darstellbar macht.

Das Modell legt nahe, die psychologische Beschreibung der Erzählspannung in Anlehnung an die der narrativen Basisstrukturen vorzunehmen, also das *kognitive PKS-Modell* auf die Spannungsprozesse anzuwenden. Danach wäre es angebracht, die werkübergreifenden und sequenziellen Spannungsbeziehungen im Rahmen der Typologie von (1) *latenter,* (2) *fokussierter* und (3) *konventionalisierter Spannung* abzubilden. In jedem Falle dürften sich unterschiedliche Dominanzverhältnisse der Strukturtypen sowie ihrer *semantischen Korrelation* (d. h. semantischer Kooperation, semantischer Substitution oder semantischem Konflikt) herausstellen, was jeweils zu Konsequenzen für das Spannungserleben führt.

Aufschlüsse über die hoch relevanten *emotionalen Wirkungen* sowie die *mediale Generierung von Vorstellungsaktivitäten* im Rahmen der Spannungsprozesse ergeben sich vor allem an plot points und Filmschlüssen. Für die emotionalen Wirkungen bilden die Konfliktmomente des Geschehens den Ausgangspunkt für Diskrepanzen im Erlebensprozess, weil sie zur Quelle von affektiven Erregungen werden und zur Veränderung der *emotion episodes* führen, vor allem, was deren *qualitative Verschiebung* im Spektrum zwischen positiver und negativer Grundemotion angeht. Erfahrungsgemäß haben diese Veränderungen Folgen für den Charakter der Erzählspannung. Ähnliches gilt für die relativ stabilen *emotionalen Einstimmungen (moods)* innerhalb eines Werkes, wie sie etwa durch Genres formiert werden, die für die Beibehaltung eines *genre-spezifischen appraisal style* für die emotionale Verarbeitung des Werkes sorgen.

Drehpunkte der Handlung und Filmschlüsse bilden ebenfalls günstige Ausgangsphasen für die Bestimmung *filmgenerierter Vorstellungsaktivitäten* und deren Veränderungen. Man kann von der Annahme ausgehen, dass besonders an den plot points beim Zuschauer ein imaginatives Spiel provoziert wird, in dem die unterschiedlichen *Handlungsoptionen der Protagonisten* im Bewusstsein des Rezipienten zu *alternativen Antizipationen* für den Geschehensverlauf führen. Dies im Abgleich mit zahlreichen Wissensbeständen des Zuschauers, vor allem jenen zu den Entwicklungen realer lebensweltlicher Prozesse. Erzählspannung im Kino zu erzeugen bedeutet auch, ein Spiel mit der Kontrollkompetenz des Zuschauers zu treiben und ihn für Konfliktbewältigung im Leben zu befähigen. In welchem Maße sich filmische Erzählspannung aufzulösen vermag, dürfte dabei durch den jeweiligen *Intentionalitätstyp der Filmschlüsse* signalisiert werden. Zahlreiche Filmschlüsse formulieren ja keine verbindlichen Aussagen über erfolgte Konfliktentscheidungen, vor-

aussagbare Geschehensverläufe bzw. erkennbare Handlungstendenzen, sondern affizieren beim Publikum Vorstellungen, die sich lediglich auf die Möglichkeit oder Wünschbarkeit bestimmter Handlungsverläufe beziehen. Die Filmanalyse ist aufgefordert, die daraus resultierenden Modifikationen von Erzählspannung zu beurteilen.

Theoretisch scheint es möglich, die Zusammenhänge über signifikante Veränderungen in allen drei psychischen Funktionen zu erfassen und als charakteristische mehrdimensionale Cluster von Kovarianten im Rahmen von Merkmals- bzw. Syndrom-Räumen zu beschreiben. Zugleich wird die Notwendigkeit sichtbar, die künstlerischen Lösungen für Spannungserzeugung stets im Zusammenhang mit den realen Lebensverhältnissen zu betrachten, in die Filmwerk und Kommunikation gestellt sind, vor allem im Hinblick auf die Realisierungschancen zentraler Figureninteressen und -handlungen im Rahmen der sozialen Lebenswelt.

# Filmgenres: Funktionsmuster klassischer Genres und Deskription von Hybridformen

# 10

„Das Genre ist stets dasselbe und doch nicht dasselbe, es ist immer alt und neu zugleich. Das Genre lebt in jeder neuen Etappe der literarischen Entwicklung und in jedem ihm zugehörigen individuellen Werk wieder auf und erneuert sich. Dies macht das Leben des Genres aus. Deshalb ist das Archaische, das sich im Genre bewahrt hat, nicht tot, sondern stets lebendig, das heißt, zu ständiger Erneuerung fähig. Das Genre lebt in der Gegenwart, jedoch stets *eingedenk* seiner Vergangenheit, seines Ursprungs. Das Genre ist der Repräsentant des schöpferischen Gedächtnisses im Prozess der literarischen Entwicklung. Eben dadurch ist es befähigt, *Einheit und Kontinuität* dieser Entwicklung zu gewährleisten."

Michail Bachtin, Literaturwissenschaftler, 1963*

## 10.1 Das Filmgenre als ästhetische Erfahrung und kulturelle Instanz

Filmische Narration vollzieht sich im Rahmen einer Kommunikation, die zwar stets verlangt, dass das einzelne Werk eine originelle ästhetische Botschaft formuliert, dabei aber dennoch stark durch kollektive Erfahrungen geprägt ist, die Filmemacher und Publikum während der vorangegangenen Prozesse des medialen Geschichtenerzählens erworben haben. Die Filmkultur hat diese gemeinsamen Erfahrungswerte aufbewahrt. Sie hat sie standardisiert und konventionalisiert, was bedeutet: Sie hat stabile Gestaltungszusammenhänge geschaffen, die einerseits zur Norm für die Filmemacher wurden und andererseits Erwartungen der Zuschauer festigten, welche wiederum stabilisierend auf die Produktion zurückwirkten. Beim Filmerleben führt dies etwa dazu, dass wir einen einzelnen Film nicht nur als singuläre Erscheinung rezipieren, sondern zugleich unter Rahmenbedingungen eines bestimmten Genres, dessen Regelhaftigkeiten für eine ganze Gruppe von Werken gelten. Für den einzelnen Film bedeutet dies auch, dass er hinsichtlich der Gestaltung und Wirkung seiner Geschichten einer genrespezifischen Modifizierung unterworfen sein kann, die oft sehr rigoros ist. Der Praktiker weiß jedenfalls, dass sich mit der Wahl des Genres nicht nur die psychische Haltung des Zuschauers gegenüber den dargestellten Vorgängen

© Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2020

P. Wuss, *Künstlerische Verfahren des Films aus psychologischer Sicht*, Film, Fernsehen, Medienkultur, https://doi.org/10.1007/978-3-658-32052-2_10

verändert, sondern sich auch die ästhetischen Kriterien gegenüber dem Filmganzen und vielen Details verschieben. Ein Vorgang, der im Sozialen Drama grandios funktioniert, verfehlt seine Wirkung im Lustspiel oder Melodram oft total – und umgekehrt.

Eine Differenzierung in vergleichbare Sub-Systeme mit ähnlichen Konsequenzen findet sich in den Künsten seit jeher. Insofern der Film jedoch im Zeitalter der Massenkultur entstand und genuin mit Warencharakter versehen ist, gewannen die Genres hier indes ein deutlich anderes Profil. Sie fixierten nicht nur ästhetische Erfahrungen des Geschichtenerzählens, sondern waren von vorneherein auf die pragmatischen Forderungen der Ökonomie ausgerichtet. So sorgten ihre Klassifizierungen, die mit Erwartungshaltungen des Publikums verbunden waren, z. B. für eine bessere Orientierung der Zuschauer innerhalb des medialen Angebots, und sie halfen den Produzenten seit jeher beim effizienten Umgang mit dem Markt, indem sie ihnen Hinweise gaben, mit welchen Publikumserwartungen sie es zu tun haben würden.

Im Unterschied zu den älteren Künsten fand die Herausbildung der Genres hier auch kaum in einem historischen Langzeitprozess über subtile ästhetische Ausdifferenzierungen statt, sondern eher ad hoc über bereits formierte und kolportierte Publikumserwartungen aus der bestehenden Massenkultur, die sogleich an den Kinematographen herangetragen wurden. Während das Kino geboren wurde, existierte das Genre sozusagen bereits als kulturelle Norm, und als die Filmkunst noch in der Wiege lag, begann diese Norm sie zu prägen und ihren Werdegang auf rigide Weise mitzubestimmen. Dies, indem sie etwa für das Kino sogleich Attraktionswerte bestimmten Typs definierte, welche bereits vorhandene Erwartungen des Publikums an das Repertoire der Massenkultur als Richtwert übernahmen. Schon die ersten kurzen Filme sollten sich möglichst mühelos in die gängigen Nummern-Programme von Vaudeville-Theatern einfügten, um dort an vorbestimmten Plätzen Sensationen bestimmten Typs einzubringen, die dann für Komik, Exotik, Erotik o. ä. zu sorgen hatten. Die ökonomische Komponente des Genres gab sich nicht erst bei der Distribution der Filme zu erkennen, vielmehr hielten sich bereits die Produktionsstätten des frühen Kinos oft schon darum an bestimmte Genreprofile, weil dies die Bereitstellung von Schauplätzen, Kostümen und Darstellern verbilligte. Die Standardisierung der filmischen Form ging also Hand in Hand mit einer solchen auf der ökonomischen Ebene; eines bedingte das andere und formierte eine ökonomisch fundierte kulturelle Instanz. Dank der Produktionsweise wichtiger Filmländer, etwa des Studiosystems in den USA, das explizit auf die Genrekultur setzte, perfektionierte sich Letztere später noch weiter in ähnlicher Richtung.

## 10.2 Theoretische Probleme im Umgang mit filmischen Genres

Obwohl das Genre als kulturelle Instanz über eine beträchtliche Macht in der Medienpraxis verfügte, blieb der theoretische Umgang mit ihm bis heute schwierig. Die meisten Wissensbestände und Definitionen dazu sind brüchig oder strittig. Zwar gibt es Versuche

einer Einordnung in morphologische Systeme, die neben spezifischen Eigenschaften von Kunstarten bzw. -gattungen und Stilen auch solche von Genres festgeschrieben haben (vgl. Kagan 1972), eine tragfähige Basis für die Filmanalyse ist damit jedoch nicht automatisch vorhanden. Und obwohl sich in der Fachliteratur der letzten Jahre viele aussagekräftige und farbenreiche Beschreibungen einzelner Genres anfinden, fällt eine allgemeine Definition des Filmgenres nach wie vor schwer und wird kaum unternommen. Auch wenn die Medienpraxis diesen Mangel selten beklagt, wird die interdisziplinäre Erforschung von Genrewirkungen, die u. a. eine Zusammenarbeit mit der Psychologie verlangt, dadurch beträchtlich erschwert, weil man ohne entsprechende theoretische Bestimmungen kaum zu ersten Hypothesen über Zusammenhänge von genrebedingten Filmstrukturen und ihren psychologischen Wirkungskonsequenzen gelangt.

Im Zusammenhang mit einer ähnlichen Mangelsituation in der Literaturwissenschaft hat Gérard Genette vor längerer Zeit beklagt, dass sich diese Disziplin zu wenig mit einer den Individualbereich überschreitenden „kollektiven Psychologie" oder „Anthropologie" liiert habe. Nach seiner Auffassung entsprechen die Genre-Unterscheidungen „bestimmten geistigen Haltungen, die die Phantasie des Lesers auf dieses oder jenes Gleis bringen und ihn bestimmte Situationen, Handlungen und Werte (psychologische, moralische, ästhetische) herbeiwünschen und erwarten lassen. Man kann nicht eben behaupten, dass die Erforschung dieser großen Diathesen, die die literarische Sensibilität der Menschheit spalten und prägen (und die Gilbert Durand zu Recht die *anthropologischen Strukturen des Imaginären* genannte hat), von der Kritik und der Literaturtheorie bisher genügend betrieben worden ist" (Genette 1972, 82; Hervorh. i. O.).

Die Medienpraxis sucht ihren analytischen Zugang zu Genre-Phänomenen meist über das Alltagsverständnis jenes Typus kommerzieller Streifen, für den sich der Terminus „*Genre-Film*" herausgebildet hat. Thomas und Vivian Sobchak (1987, 223) notierten hierzu: „What, precisely is a genre film? It is a film which belongs to a particular group of films that are extremely similar in their subject matter, thematic concerns, characterizations, plot formulas, and visual settings." Und Barry Keith Grant (1993, XI) leitete seinen Genre-Reader mit den Worten ein: „Stated simply, genre movies are those commercial feature films which, through repetition and variation, tell familiar characters in familiar situations. They also encourage expectations and experience similar to those of similar films we have already seen."

Rekurriert wird in derartigen Bestimmungen in der Regel auf mehrere Momente von Invarianz: nämlich auf *invariante Merkmale der Gestaltung* (d. h. konventionalisierte Formen), die zu *invarianten Wirkmomenten* bei der Rezeption (also normierten Wirkungseffekten) führen und eine komplexe Beziehung von Formgestalt und psychischer Wirkung schaffen, welche über eine längere Zeit hin funktional relativ stabil d. h. *zeitlich invariant* bleibt und für eine ganze Gruppe von Filmen gilt, also eine *intertextuelle Invariante* bildet.

Obschon die benannten Invarianz-Beziehungen sicher eine notwendige Bedingung für die Existenz und Funktion von Genres bilden, sind sie für deren Bestimmung keineswegs hinreichend, treffen sie doch ebenfalls auf andere morphologische Systeme des Kinos wie Unterarten bzw. Subgattungen (Modes) oder Gruppenstile zu, denn auch durch diese wird

das einzelne Werk jeweils bestimmten stabilen Erwartungshaltungen hinsichtlich von Gestaltung und Wirkung unterworfen. Nichtsdestoweniger schafft die Invarianz aber einen methodisch sinnvollen Ausgangspunkt für das generelle Verständnis von Genres, weil sie sich auf zeitweilig stabile Erscheinungen bezieht, die für die kulturellen Prozesse handfeste Konsequenzen haben. Michail Bachtin (1972, 179) nannte das Genre der Literatur treffend „Repräsentant des schöpferischen Gedächtnisses" der literarischen Entwicklung. Jedes Genre existiere mit einem festen und wenig plastischen Skelett und besitze einen Kanon, der in der weiteren Kunstentwicklung als reale historische Kraft wirke (vgl. Bachtin 1975, 449). Auch im Filmbereich nehmen die Normen der Genres Einfluss auf die Arbeitskonzepte der Filmemacher – und damit auf die Filmproduktion, doch nicht minder auf die Erwartungen und die gezielten Interessen des Publikums, die wiederum zur Firmierung künftiger Formkonzepte beitragen.

Die Kriterien für Invarianz oder Stabilität dürfen jedoch nicht vereinfacht und mechanisch betrachtet werden. Denn weder lässt sich die zeitliche Stabilität von Genres verabsolutieren, noch treffen die Merkmale für ihre Gestaltung und Wirkung auf die einzelnen Werke in gleicher Weise zu. Was die Stabilität von Genres betrifft, wie sie etwa an unverändert zutage tretenden Formangeboten und Wirkungsstrategien erkennbar wird, so zeigt die praktische Erfahrung, dass Genres sich im Laufe der Zeit verändern und sich dabei in vielen Parametern wandeln können. Wer die differenzierten Beschreibungen zur Evolution des Western (vgl. Bazin [1955] 2004; Wright 1975), den Veränderungen des Melodrams (vgl. Neal 1993; 2000) bzw. des Filmmusicals (Altman 1986) oder des Musikfilms (Wedel 2005) zur Kenntnis nimmt, dürfte eine Vorstellung darüber gewinnen, wie groß die strukturellen Verschiebungen während der Entwicklung einzelner Genres sein können. Nach Hickethier (2002, 70) stellen Genres keine statischen Regelsysteme dar, sondern sind als dynamische Konstruktionen zu verstehen und damit in ihrer Historizität zu erfassen.

Wie Tynjanov ([1924 u. 1927] 1982, 9, 37f.) bereits an den Genres der Literatur bemerkte, existieren diese nicht für die Ewigkeit, sondern zeigen in ihren Merkmalen Verschiebungen während einer Evolution, deren Linie mitunter bricht. Auch Filmgenres behalten meist nur über eine begrenzte Periode von wenigen Jahrzehnten ihre Struktur und Funktion, um dann zu zerfallen, in andere Formen überzugehen oder sich gleichsam aufzulösen. Diese Eigenheiten teilen sie mit anderen kulturellen Erscheinungen, ja, sogar mit biologischen Organismen, und es macht Sinn, sich diese Prozesse von Werden und Vergehen – die sich trotz zeitweiliger Phasen von erstaunlicher Stabilität ereignen – über systemtheoretische Modelle zu vergegenwärtigen, etwa über ein bei den Biologen übliches Verständnis von *kybernetischer Selbstorganisation* oder *Autopoiesis* (Varela 1987, Maturana 1987). Stephan Heath (1981, 16) nannte Genres „Instanzen des Gleichgewichts". Anschaulich scheinen auch Analogien zu so genannten *ergodischen Prozessen und Systemen,* wie sie von Ökonomen (vgl. Lange 1969, 62ff.) beschrieben wurden. Letztere genügen für eine begrenzte Phase einem bestimmten Entwicklungsgesetz, was bedeutet, dass sie gegenüber Störungen von außen und innen resistent bleiben. Vor und nach dieser Phase sind sie in verschiedenem Maße störanfällig und entsprechend instabil, was zu ihrer Auflösung führen kann. Ein modernes Verständnis von Genres muss diese Dynamik berücksichtigen, weil der Umgang

mit dem Genre sonst die Gefahr in sich trägt, an einem unauflösbaren Dualismus zwischen einer theoretischen und historischen Auffassung (vgl. Todorov 1990, 17) zu scheitern.

Für das Verständnis von Genres ist zudem wichtig, dass diese – wie andere morphologischen Systeme der Kunst – als *Wahrscheinlichkeitssysteme* zu betrachten sind. Was bereits für ihre Beschreibung bedeutet, dass ihr Erscheinungsbild, welches ja stets sehr komplexe und vielfältige Beziehungen einschließt, für unterschiedliche Werke nie in allen Merkmalen einheitlich sein kann. Wie eine systematische Analyse solcher Systeme im Bereich der Filmwissenschaft vorzunehmen ist, dürfte heute weitgehend ungeklärt sein. Angesichts dieser Unsicherheiten spricht Bordwell (1989a, 110) mit Recht davon, dass Genres eher als diffuse Kategorien wirken, definierbar weder durch notwendige und hinreichende Bedingungen, noch durch feste Grenzen.

Eine kognitive Beschreibung nach dem PKS-System weist den Genres Stereotypencharakter zu, basieren sie doch auf einem Zusammenschluss von Merkmalen, der auf kollektiver kultureller Erfahrung beruht, wiederholt genutzt wird und als *intertextuelles Phänomen* empirisch feststellbar ist. An anderer Stelle (Wuss 1993a, 318) wurde bereits herausgearbeitet, dass Genres sich als *filmische Stereotypen höherer Ordnung* betrachten lassen, weil sie bereits auf stereotypen Reizkonfigurationen erster Ordnung im Bereich von Narration, Konflikt, Figur, Mise-en-scène, Bild, Ton oder Montage beruhen, für die sich nun bestimmte Kombinationen als hochwahrscheinlich und damit genreprägend herausstellen. Mit Rekurs auf Varela (1990) spricht Schweinitz (2006, 31) von „emergenten Netzwerken" im Gedächtnis des Menschen und formuliert: „Genres beruhen […] im intertextuellen Raum auf ganzen *Netzwerken von Stereotypen* der unterschiedlichsten Art" (2006, 84; Hervorh. i. O.).

Filmgenres können nur wirken, wenn sich das Publikum mental auf sie eingestellt hat. Neben einem objektiv vorhandenen Formangebot ist für die reale kulturelle Funktion der Genres also stets die *subjektive Disposition* des Zuschauers von Belang, damit eine *Genre-Erkennung bzw. -Erschließung* durch das Individuum überhaupt zustande kommt. In diesem Zusammenhang wirken vielerlei Faktoren. Bei der Aktualisierung eines Genres im Bewusstsein des Einzelnen macht es ja einen Unterschied, ob ein Zuschauer seine Genrekompetenz durch häufigen Gebrauch der AV-Medien erwerben konnte oder nicht. Individuelles Genreverständnis dürfte auch davon abhängen, welche Hilfen der Einzelne bei der Konzeptualisierung bestimmter Genres durch kulturelle Instanzen erhalten hat, etwa über Genrehinweise aus der Filmwerbung oder über pragmatische Klassifizierungen, wie sie heute in Videotheken üblich sind. Da die individuelle Erschließung von Genres vermutlich sowohl über diffuse Netzwerke von Formerfahrungen stochastischer Art zustande kommt als auch über die Reaktivierung von stereotypen Strukturen, die sich an konkrete Filmbeispiele in Gestalt von *Genre-Prototypen* binden, dürften die Wege der individuellen Genre-Erschließung auch vom aktuellen Zugang zu markanten Werken abhängen, die eine Prototypenfunktion im Sinne des Erfahrungsrealismus Lakoffs (1987) einnehmen können (vgl. Grodal 1997, 163).

Die Ermittlung von Genrestrukturen und Wirkungen wird zudem dadurch variiert, dass Gruppen von Filmgenres eine unterschiedliche kulturhistorische Herkunft aufweisen,

die zu ungleichen Voraussetzungen struktureller und funktionaler Art führt. So gibt es *klassische Filmgenres,* die sich an jene Genres des Theaters anlehnen, deren Tradition zum Teil bis in die Antike zurückreicht, also an Tragödie, Komödie, Drama, Parabel. Andere, die sich auf Phänomene der Populär- und Massenkultur der neueren Zeit berufen können, sollen hier als *Populärgenres* bezeichnet werden. Gemeint sind etwa Western, Historien-, Kriminal- und Detektivfilm, Melodram, Musical, Lustspiel etc. Und schließlich haben sich besonders während der letzten Dezennien verstärkt *Hybridformen* zwischen den neuen Filmgenres und jenen herausgebildet, die auf den tradierten Genreformen fußten. Bei dieser Hybridisierung verschmelzen mitunter sogar mehrere Genreansätze zugleich und bilden *Polygenres.*

Unterschiedliche nationale Filmkulturen haben den ästhetischen Wert der Genres verschieden hoch veranschlagt, was zum Teil dahin führte, dass die populären Genres in den Anfangsjahren des Kinos in manchen Ländern als minderwertig angesehen und auch später noch als trivial abgewertet wurden. Während der letzten Jahrzehnte haben sich zwar die Bewertungen jener Formen, die der autonomen Kunst und der Populärkultur entstammen, einander angeglichen. Ungeachtet dessen gibt es zwischen den benannten Genregruppen jedoch essenzielle Unterschiede hinsichtlich künstlerischer Gestaltung und psychologischer Wirkung. Bevor diese indes ins Blickfeld gerückt werden, scheint es sinnvoll, übergreifende Strukturen und Funktionsweisen aufzusuchen und dabei nach präziseren Charakteristika zu suchen, als dies bei einer ersten Sichtung von invarianten Momenten möglich ist.

Der Weg zu einer befriedigenden übergreifenden Bestimmung für Filmgenres ist heute noch weit. Daran haben auch die Einschätzungen von Autoren wie Noël Carroll (1990, 1999), Torben Grodal (1997; 1999; 2001) und Greg Smith (1999, 2003), die sich erfolgreich unter Nutzung eines kognitiven Ansatzes der Genre-Problematik des Kinos genähert haben, keinen Zweifel gelassen. Das enge Geflecht von neuen Argumenten, das sie ausgearbeitet haben, lässt indes auf weitere Fortschritte hoffen. An sie anknüpfend, sollen an wichtigen Kunstkonzepten und systematisierten Wissensbeständen zu klassischen Filmgenres Beziehungen hervorgehoben werden, die sich psychologisch interpretieren lassen und vielleicht zu Variablen für eine empirische Untersuchung hinleiten.

In Anbetracht des geringen Materialstandes der Forschung mag dergleichen verfrüht erscheinen, lassen sich heute doch keine verifizierbaren Hypothesen aufstellen, die valide Aussagen über Zusammenhänge von konkreter Werkstruktur und psychologisch-ästhetischer Wirkung erbringen können. Dennoch gibt es zu einigen Rezeptionseffekten, die mit der Formierung klassischer Genrestrukturen wie Drama, Komödie oder Tragödie zusammenhängen, intersubjektive Erfahrungen im Sinne eines Genre-Bewusstseins der Zuschauer oder eines Genrewissens der Filmemacher, welche sich durchaus psychologisch interpretieren lassen, so dass zu diesen Effekten erste Beschreibungsmodelle skizziert werden können.

## 10.3 Auffindung genrespezifischer Funktionsmuster

Den Ausgangspunkt für die Betrachtung dieser elementaren Funktionsweisen bildet die Annahme, dass die Genres des Kinos als historisch entstandene, relativ stabile Organisationsformen komplexer Zeichen beschrieben werden können, die die vom Menschen wahrgenommene reale Lebenswelt durch artifizielle Mögliche Welten bestimmten Typs ergänzen, welche dank ihrer spezifischen Ausformung und Wirkungsstrategie beim Publikum zur psychischen Regulierung beitragen. Eine solche Modellvorstellung bindet sich an die (in 2.) entwickelte psychologisch-semiologische Hypothese, der zufolge den Zeichen, darunter den Werken der Kunst und Massenkultur, im psychischen Leben des Menschen eine regulierende Funktion zukommt.

Die Möglichen Welten der Genres konstruieren dabei jeweils Typen genormter Situationsmodelle für lebensweltliche Prozesse des Menschen, die dazu beitragen können, dass ihm die individuelle und gesellschaftliche Adaption der sich verändernden Lebenswelt besser gelingt. Dies geschieht einerseits dadurch, dass diese Zeichengebilde viele strukturelle Eigenheiten mit der wirklichen Welt teilen, indem sie als kleine ausgestattete Welten mit individuellen Eigenschaften erscheinen (vgl. Hintikka 1973, 1; Eco 1989b, 54f.; Doležel 1998, 15 u. 22f.). Andererseits sorgen die genrebezogenen *possible worlds* aber auch für diverse strukturelle Abweichungen und Verschiebungen gegenüber der bekannten Lebenswelt.

Diese Abweichungen betreffen neben der physischen Ausstattung der Möglichen Welten auch die Wahrscheinlichkeitsbeziehungen der Ereignisse innerhalb der filmischen Fiktion. Das Genre hat offenbar generell die Funktion, dem Zuschauer gerade diese Verschiebungen über unmittelbare Anschauung plausibel zu machen. Seine Ausprägungen sorgen dafür, dass ganz unterschiedliche Typen von Abweichungen gegenüber der realen Lebenswelt als Möglichkeit legitimiert und über genrespezifische Regelhaftigkeiten beglaubigt werden. Damit bahnen sie der menschlichen Erfahrung einen sukzessiven Übergang zu solchen Situationen, für die Wahrscheinlichkeitsbeziehungen abweichender Art gelten. Auf diese Weise können auch Vorgänge, die im realen Leben als unmöglich oder schwer vorstellbar erschienen, auf der Leinwand als möglich akzeptiert werden und trotz ihrer deutlichen Abweichung vom Realen Erkenntnischarakter gewinnen, indem sie die Aufmerksamkeit des Zuschauers in eine neue Richtung lenken.

Am leichtesten spürbar für den Zuschauer wird die Adaptionsleistung wohl beim Erleben von *Populärgenres* des Kinos, die von der alltäglichen Lebenswirklichkeit stark abweichende Welten zeigen können. Die Ausstattung dieser Möglichen Welten folgt dort Normen, die sich an weitaus konkretere Erscheinungsbilder der physischen Realität halten, als dies in den klassischen Genres Usus ist, insofern der Western, der Historien-, Detektiv- oder Horrorfilm ganz bestimmte Schauplätze, Figurentypen und deren Handlungsweisen braucht.

Edward Buscombe benennt in diesem Sinne bestimmte visuell wirksame Formelemente, die als Merkmale für den amerikanischen Western mit seinen „stories about the opposition

between man and nature and about the establishment of civilisation" (1986, 16) stünden.[52] Um Beschreibungen für Filmgenres zu gewinnen, die Anschluss an klassische Bühnengenres wie Tragödie, Komödie oder Drama suchen und diese als ihr legitimes Erbe betrachten, erweisen sich sinnlich-konkrete strukturelle Merkmale wie das Vorkommen bestimmter Schauplätze oder Requisiten in der Regel als wenig hilfreich, weil sich solche Konstanten dort nicht nachweisen lassen. Um die gestalterischen Invarianten dieser Genres zu erfassen, scheint es stattdessen sinnvoller, zum Nachweis spezifischer funktionaler Beziehungen zwischen relevanten Komponenten vorzudringen, welche jeweils die klassischen Genres prägen. Vor dem Hintergrund der hier entwickelten allgemein-ästhetischen Annahmen ist es naheliegend, die erfahrungsgemäß auftretenden Wirkungseffekte einzelner Genres im Hinblick darauf zu befragen, welche Komponenten bzw. Faktoren dort zu jenem Funktionszusammenhang führen dürften, der die hypothetisch angenommene psychische Regulierung beim Zuschauer bewirken könnte.

Relevant für diesen Effekt scheint nach bisherigen Erkenntnissen vor allem der Zusammenhang zwischen filmischer Fiktion und der durch sie erzeugten Affekte und Emotionen beim Zuschauer zu sein. „Genre […] is merely a set of dominant features of a given fiction, which shapes the overall viewer-expectations and the correlated emotional reaction", schreibt Grodal (1997, 163). Die Kurzformel hebt die Bedeutung der emotionalen Reaktion im Genre-Erleben hervor, jedoch in einem holistischen Gesamtkonzept. Die Überlegung stützt mithin die modellhafte Annahme, dass Filmgenres über ihre komplexen Formangebote unterschiedliche Typen Möglicher Welten schaffen, die über spezifisch normierte Veränderungen von lebensweltlichen Ereignissen und deren Wahrscheinlichkeitsbeziehungen eine psychische Regulation des Rezipienten vornehmen, indem sie dessen Kognitionen, Vorstellungen und Emotionen für eine bessere Beherrschung der Realität konditionieren.

52 „There is, first of all, the setting, the chief glory of many of the films. Often it is outdoors, in very particular kinds of country: deserts, mountains, plains, woods. Or it is indoors – but again, special kinds of indoors: saloons, jails, courtrooms, ranch houses, hotels, riverboats, brothels […]. Then there are clothes: wide-brimmed hats, open-neck shirts with scarves, tight jeans […] or, alternatively, army uniforms or the wide but carefully distinguished variety of Indian costume […]. Third, there are various tools of trade, principally weapons, and of these, principally guns. They are usually specifically identified: Colt 45's, Winchester and Springfield rifles, shotguns for certain situations (such as robbing banks or facing a numerically superior enemy), and, in westerns of an earlier period, single-shot, muzzle-loading muskets. […] Next in importance come horses, also used in formally differentiated ways. […] Fourth, there are large group of miscellaneous physical objects that recur and thereby take on a formal function. Trains are invariably of the same kind, with cowcatchers in front of the engine, carriages with a railed open platform at the back (useful for fights), and seats either side of a central aisle. […] All these things operate as formal elements" (1986, 14f.).

Der einsichtigste und wohl auch häufigste Fall für psychische Regulation ergibt sich aus einer Konstellation, die schon im Jagdzauber unserer frühen Vorfahren eine Rolle gespielt haben dürfte, als man Jäger und Wild in Kampfsituationen darstellte, aus welchen der Jäger, mit dem man sich identifizierte, als glücklicher Sieger hervorging. Diese Konstellation zeigt die wichtigsten beteiligten psychischen Funktionen in einer Art Gleichlauf bei gegenseitiger Verstärkung ihrer Tendenzen: Es gibt eine lebensnahe Konfliktsituation, doch die Kognitionen des Zuschauers erfassen hinlänglich die Problemlage, die Entscheidung des Konflikts entspricht seinen Wunschvorstellungen, und auch die filmgenerierten Emotionen können sich auf Beherrschbarkeit der Situation berufen und sind entsprechend positiv.

Unzählige Populärgenres folgen einem vergleichbaren Schema und praktizieren gleichsam einen Jagdzauber der modernen Zivilisation, der dem Einzelnen eine Spielsituation vorgibt, die ihn mental auf reale Konflikte vorbereitet. Auf einem Handlungsschauplatz, der in seinen Umrissen dem Zuschauer aus anderen Filmen bereits vertraut ist, geraten überschaubare aktive Charaktere, mit denen er sympathisieren kann, in einsichtige Konfliktsituationen und lösen diese nach einigen Hemmnissen dank ihrer zielgerichteten Anstrengungen auf eine für den Zuschauer wünschenswerte Weise: Der Westernheld stellt dabei seinen Widersacher im *Showdown*, der historische Held obsiegt in einer berühmten Schlacht, der Detektiv bringt den Verbrecher zur Strecke, der gefangene Delfin entkommt ins offene Meer. Und für die Konfliktlösung einer anderen Gruppe von Genre-Helden wie jener des Liebesdramas, des Lustspiels oder des Musicals gibt es seit langem den Begriff des *Happy End*.

Der Zuschauer, der aufgrund seiner Genrekompetenz von vorneherein um den glücklichen Ausgang der Geschichte weiß, unterzieht sich hierbei einem Spiel, das die Lösung aufschiebt und ihn in die lustvolle Erwartung eines sicheren Triumphes seiner Favoriten versetzt. In der Schlussstrophe des Mackie-Messer-Songs zum DREIGROSCHENFILM (1930) hat Brecht (1958, III, 166) diesen Effekt gleichermaßen dramaturgisch genutzt wie dem Zuschauer ironisch bewusst gemacht:

„Und so kommt zum guten Ende
Alles unter einen Hut,
Ist das nötige Geld vorhanden
Ist das Ende meistens gut."

In qualitativer Hinsicht dürfte sich die Regeltätigkeit der populären Genres von jener der klassischen beträchtlich unterscheiden. Den *Populärgenres* geht es erfahrungsgemäß meist um eine sehr *elementare Verhaltensregulation,* um eine möglichst direkte und *unmittelbare Herstellung des psychischen Gleichgewichts* beim Zuschauer, die auch *kurzzeitig* in Anspruch genommen werden kann und im Einzelnen nicht immer sehr folgenschwer ist, damit unter die Kategorie sozialer *Psychohygiene durch Unterhaltung* fällt (vgl. Wuss 1993a, 407ff.). Der Psyche des Rezipienten wird etwas zugeführt, das zumindest temporär einen Ausgleich gegenüber dem schafft, was er in seinem Alltag vorfindet, aber keineswegs als Optimum des Erlebens anerkennen kann. Defizite in seinem Erleben werden ausgefüllt, die die individuelle und gesellschaftliche Praxis einschließlich der kulturellen

Kommunikation hinterlassen haben. Entsprechend diesen Defiziten ist das Spektrum für solche Korrekturen breit.

Bereits in der Frühzeit des Kinos wurde bemerkt, dass eine Reihe von Trivialgenres dazu in der Lage ist, Mögliche Welten ausformen, die für den Einzelnen in praxi schwer erreichbar sind und damit elementare Bedürfnisse befriedigen (vgl. Pinthus ([1913] 1983, 21, zit. in 2.3.5). Zu den Populärgenres der Vergangenheit, deren psychohygienische Funktion sich auf Wahrung und Festigung des psychischen Gleichgewichts der Persönlichkeit bezog, haben sich inzwischen solche wie Thriller, Horror- und Katastrophenfilm gesellt, die eher zur zeitweiligen Beunruhigung und psychischen Destabilisierung eines Zuschauers beitragen, dessen Saturiertheit und Abgestumpftheit im realen Leben es offenbar kurzzeitig durch fiktionales Reizmaterial aufzuheben gilt. Einer Erklärung der paradoxen Wirkungstendenzen dieser Genres gilt heute die Aufmerksamkeit vieler Theoretiker (Carroll 1990, Grodal 1997, Bartsch 2007).

Für die ästhetische Rezeption von *autonomer Kunst* hat die Kunstpsychologie (vgl. Wygotski [1925] 1976; Kreitler / Kreitler 1980) herausgearbeitet, dass es dort um einen subtileren Ausgleich von Spannungen und Affekten geht, der auf viel *komplizierteren und mittelbarer organisierten Umschwüngen* innerhalb der Wirkungsweisen künstlerischer Kompositionen beruht, auch eine größere *Eigenaktivität und Anstrengung* des Zuschauers voraussetzt. Dies mit dem Resultat einer entsprechend *höheren Intensität* und *Langzeitwirkung der psychischen Regulation*, was dann auch Konsequenzen für Struktur und Funktion von Genres mit sich bringt.

Für die Vorgänge der psychischen Regulierung, die hier zur Sprache kommen, spielen nicht nur die Beziehungen zwischen Filmstruktur und Bewusstsein des Zuschauers eine Rolle. Nicht minder wichtig ist, wie der Rezipient durch seine eigene psychische Disposition für die psychischen Veränderungen durch das Filmerlebnis motiviert wird. Wie bereits erwähnt, haben etwa Kreitler und Kreitler (1980, 33) hervorgehoben, dass eine der Hauptmotivationen der Kunst Spannungen seien, die beim Betrachter bereits vor dem jeweiligen Kunsterleben bestehen. Zwischen den Spannungen und Konfliktmomenten, mit denen der Zuschauer in seiner Lebenswelt konfrontiert ist, und jenen, die auf der Leinwand zur Austragung kommen, ist also ein funktionaler Zusammenhang herstellbar. Obzwar die Konfliktsituationen auf der Leinwand nicht identisch mit denen des realen Lebens sind, erhalten sie doch – besonders im Falle von Analogie oder Ähnlichkeit – von dort einen emotionalen Impuls und ihre Motivation, im Sinne eines psychischen Ausgleichs auf das Bewusstsein des Zuschauers einzuwirken.

Bevor man sich diesen Bewusstseinsprozessen beim Erleben des konkreten Werks zuwenden kann, was u. a. eine genauere Bestimmung der Bewusstseinslage des Rezipienten (eben in Gestalt von Spannungen „vor seiner Beschäftigung mit dem Kunstwerk" (ibid.)) nötig machen würde, ist es sinnvoll, sich dem o. g. übergreifenden Funktionszusammenhang über Annahmen allgemeiner Art zu nähern. So etwa über jene, dass die psychische Regulierung des Zuschauers durch das Kunstwerk nicht nur als solche von zentraler Bedeutung für dessen ästhetische Funktion ist, sondern auch auf einer anthropologischen oder psychologischen Grundqualität aufbaut, die mit dem Zustand von Handlungsmächtigkeit,

Kontrollkompetenz, Beherrschung der Lebensprozesse, Adaptionsfähigkeit aufseiten des Menschen zu tun hat.

Wie bereits erwähnt, hat Simonov (1982, 140) die Hypothese geäußert, dass es zu den Eigenheiten von Kunstprozessen gehöre, über das Erleben des Werkes beim Rezipienten generell eine „positive" Grundemotion herzustellen, was bedeutet, dass dem Zuschauer das dargestellte Leben mit seinen Konfliktmomenten als grundsätzlich beherrschbar erscheint und er sich selbst als handlungsmächtig empfinden kann. Für die folgende Modellbildung der psychischen Regulierung des Films und seiner Genre soll diese Hypothese zur Anwendung kommen, wobei die „positive Emotion" sozusagen als Führungsgröße eines kybernetischen Regelungsprozesses fungiert und damit einen überschaubaren Bezugsrahmen für die systematische Erfassung und Bewertung unterschiedlicher Abweichungen und Veränderungen schafft.

Der Begriff der filmgenerierten „positiven Emotion" darf nicht vereinfacht oder missverstanden werden. Im Zusammenhang mit der Erzeugung von Kino-Emotionen kam bereits zur Sprache, dass deren Grundqualität nicht allein vom objektiven Charakter eines realen Lebensprozesses – z. B. einer prekären Konfliktsituation – abhängt, sondern auch von der Einschätzung dessen, welche Bedeutung diese Veränderung für das Subjekt hat, und zwar im Hinblick auf Gewinn oder Verlust von Kontrollkompetenz gegenüber der Erscheinung, die als Reizerreger auftritt. Geht der Reiz nicht von einer realen Lebenssituation aus, die eine aktive, d. h. praktische Kontrolle über praktische Eingriffe ermöglicht und fordert, sondern von deren Repräsentation auf der Leinwand, auf die der Zuschauer keinen unmittelbaren Einfluss hat, spielt stattdessen die kognitive Kontrolle für die Erlangung der Kontrollkompetenz eine entscheidende Rolle. Diese so genannte „passive Kontrolle" geschieht über eine aktive, medial gestützte Verbesserung der Antizipation von Ereignissen. Ist der Zuschauer in der Lage, seine Voraussicht von Geschehensverläufen zu optimieren, nimmt auch seine Kontrollkompetenz zu, was zu positiven Emotionen hinleitet – trotz objektiv als negativ zu bewertender Ereignisse. Die subjektive Voraussagbarkeit von Konfliktentscheidungen verändert also die Kontrollkompetenz des Zuschauers und damit die Grundqualität von emotiven Wirkungen. Kognitive Schemabildung kann folglich sogar zur Umpolung von Erlebnisqualitäten führen.

Im Falle der Herausbildung von kognitiven Schemata auf der Stereotypenebene der Genres wird die Voraussagbarkeit für bestimmte Geschehensverläufe und Entscheidung zusätzlich erleichtert. Die Filmschlüsse der Tragödien und mancher Melodramen bevorzugen die Katastrophe der Protagonisten, aber der Zuschauer, der diese Handlungsresultate als genrespezifische Norm erkannt hat, kann sich mental darauf einstellen. Er erlebt die Vorgänge nicht mit naiver Verwunderung, sondern erwartet sie mit einer angemessenen emotionalen Haltung. Zumindest hat der genrekonforme negative Schluss für ihn seine negative Kraft eingebüßt. Der Psychologe Keith Oatley (1992, 107–109; 174–177) hat für die Emotionen gegenüber der realen Lebenswelt das Begriffspaar von „euphoric" und „dysphoric (discomforting) emotion" expliziert, und hier sei es zur Vermeidung von Missverständnissen mit filmgenerierten Emotionen bekräftigend herangezogen: Was im realen Leben statt der erwünschten „*euphoric emotions*" eher „*dysphoric* (*discomforting)*

*emotions*" auslöst, muss nicht automatisch zu negativen Emotionen im Kinosaal führen. Die Wirkungsmechanismen von Genres lassen eine solche Umbewertung der dargebotenen Lebenssituationen nicht nur zu, sondern führen sie gegebenenfalls sogar herbei. Von Kunstexperten wurde dies früh bemerkt. Ihre Verwunderung über das eigentümliche Vergnügen des Theaterpublikums an tragischen Gegenständen hat eine lange Tradition.

Die ästhetische Umbewertung von Lebenserscheinungen muss als Resultat eines komplexen ästhetischen Erlebens verstanden werden, das auf Wechselwirkungen zwischen Kognitionen, Emotionen, Vorstellungen und anderen psychischen Prozessen beruht. Dies geschieht freilich in Funktionszusammenhängen, die gegenwärtig leider kaum einsehbar sind.

Wenn es im Folgenden darum geht, sich über die Herausarbeitung elementarer Funktionszusammenhänge psychischer Regulation an wichtige Wirkmomente klassischer Filmgenres heranzutasten, dann dürften sich dabei einige Arbeitsergebnisse der Psychologie als hilfreich erweisen, die die Stabilisierung emotiver Wirkungen im Kommunikationsprozess betreffen und sich (1) an Konzepte zum *appraisal style* heften, (2) ebenfalls an solche zu *emotion anticipations* bzw. *virtual emotions*, welche sich zudem (3) mit Erkenntnissen zu *beliefs* verbinden lassen.

Zunächst zum Zusammenhang von Genre und appraisal style: Wie bereits im Kontext der Entstehung von Emotionen vermerkt, findet die subjektive Bewertung von Reizmaterial zwar prinzipiell spontan statt, jedoch ergibt sich gegenüber einem wiederholt erscheinenden Reizmaterial analoger Art im Bewusstsein des Menschen eine Stabilisierung oder Kategorisierung dieser Einschätzung, die sich als *appraisal style* äußert. Das ähnliche Reizangebot von Filmen gleichen Genres erzeugt vermutlich beim Zuschauer eine Art von *genrespezifischem appraisal style.*

Anzunehmen ist, dass die Stabilisierung von Appraisal-Wirkungen nicht nur die Voraussetzung für die Verstetigung von Gefühlen im realen Leben bildet, sondern dass sie auch für die Festlegung von bestimmten emotionalen Tendenzen einzelner Genres sorgt. Um im Rahmen der Filmkultur ein Genre zu etablieren, braucht es mithin Wiederholung von Funktionsmustern, die bestimmte emotionale Wirkungen hervorbringen, so dass das Publikum eine Bewertung des Reizmaterials einüben kann und Genre-Kompetenz erlernt.

Carroll (1999, 30; Hervorh. i. O.) erklärt im Rahmen seiner genre-theoretischen Überlegungen den beschriebenen Stabilisierungsvorgang auf ähnliche Weise, wenn er schreibt: „But just as emotions must meet certain criteria of appropriateness in everyday life, so must emotions in response to fictions be governed by criteria of appropriateness. Thus, a film text can be emotively prefocused by being *criterially prefocused* – that is, by being so structured that the descriptions and depictions of the object of our attention in the text will activate our subsumption of the relevant characters and events under the categories that are criterially apposite to the emotional state in question." Im Anschluss heißt es: „On our account so far, a criterially prefocused film text is a standard condition for securing emotiv focus" of the audience (31). Wenn ich hier auf den Begriff „*appraisal style*" rekurriere, dann auch darum, weil sich über den Zusammenhang von *appraisal, emotion anticipations* und *belief*, wie er im Konzept von Frijda herausgearbeitet worden ist, eine engere Verbindung zu

den Vorstellungsbildern der Filmzuschauer herstellen lässt, die für zukünftige Forschung aufschlussreich oder zumindest anregend sein dürfte.

Frijda und Mesquita (2000, 52) haben versucht, die Produkte der kognitiven Appraisal-Prozesse als separierbare Glaubensannahmen darzustellen und dabei hervorgehoben, dass sie bestimmte Merkmale zeigen, indem sie Neigungen zur Generalisierung stützen (54f.), auf zeitliche Beständigkeit drängen (55) und die Überzeugung stärken, dass etwas mit hoher Wahrscheinlichkeit als wahr angesehen werden kann. Beschrieben wird, wie Glaubensannahmen (*beliefs)* zu emotionalen Haltungen (*sentiments*) führen.[53]

Genres sorgen in ganz ähnlicher Weise dafür, dass mit den Erwartungen der Zuschauer bei diesen eine deutliche Neigung zur Generalisierung dominanter Verfahrensweisen entsteht. Wenn der Zuschauer in einem Filmerlebnis etwa die Genreerwartungen für eine Komödie aktualisiert, sucht er alle angebotenen Ereignisse in dieser Richtung zu interpretieren. Genres sorgen ferner dafür, dass beim Publikum eine bereits gewonnene Einstellung über eine gewisse historische Phase bestehen bleibt; im Rahmen des Genres werden dann Vorgänge als wahrscheinlich und sogar als wahr angesehen, die man im Leben so nie akzeptieren würde. Genre-spezifische *emotion anticipations* bzw. *virtual emotions* sind es, die beim Publikum eine entsprechende Bewertung hinsichtlich Wahrscheinlichkeit, Glaubwürdigkeit und Plausibilität nach sich ziehen. Daraus erklärt sich u. a. der eigentümliche Zusammenhang von hoher Emotionalität und Überzeugungskraft der Genres. Dies führt zur Erweiterung der o. g. Hypothese über psychische Regulierung, wonach verschiedene Genres auf je unterschiedliche, doch durchaus normierte Weise zur Herstellung der obligaten positiven Grundemotionen finden, indem sie dank des genrespezifischen *appraisal style* mit seinen *emotion anticipations* und befestigten Glaubensannahmen (*beliefs*) einen Prozess psychischer Regulierung vornehmen, in welchem genrespezifische Kriterien für Wahrscheinlichkeit, Glaubwürdigkeit und Plausibilität der dargestellten Erscheinungen gelten.

An der ästhetischen Umbewertung von Lebenserscheinungen haben indes nicht nur Emotionen und Kognitionen teil. Vielmehr spielen dabei auch die Vorstellungsaktivitäten des Zuschauers eine wesentliche Rolle. In bestimmtem Maße sind die Vorstellungen des Zuschauers an Erwartungen stochastischer Art geknüpft, die die adaptierten Wahrscheinlichkeitsbeziehungen aus bisherigen Wahrnehmungsprozessen des Rezipienten gegenüber

53 „Temporary beliefs entailed in emotions may, however, turn into generalized long-term beliefs. When this happens, an emotion turns into a sentiment. […] Sentiments thus are dispositional emotions. They are schemas (›affective schemas‹, Fiske, 1982) with the same structure as emotions. […] Sentiments turn into actual emotions when their objects are encountered with sufficient urgency or proximity" (Frijda / Mesquita 2000, 55). *Sentiments* lassen sich auch über *emotion anticipations* oder *virtual emotions* beschreiben: „Emotion anticipations are the anticipations, foresights, and imaginings of actual emotions that might emerge under certain envisaged circumstances. Elsewhere, they are called ›virtual emotions‹" (2000, 58). Zugleich führen die Stabilisierungs- und Verstetigungsprozesse zu einer Formierung und Verstärkung dessen, was als *belief* bezeichnet wurde. Belief „refers to a proposition considered to be true. Truth judgements are largely based upon probability, credibility and plausibility estimates" (68).

der Realität fortschreiben und künftige Verläufe entsprechend einschätzen. Der Zuschauer sieht diese Geschehnisse kaum neutral, sondern im Zusammenhang mit eigenen Intentionen hinsichtlich der wünschbaren realen Entwicklung. Dabei wird er durch eigene Interessen, Hoffnungen und Wünsche beeinflusst, wobei oft durch Ideologien genährte Vorurteile sowie Glaubensvorstellungen mitwirken.

Unter den Versuchen der Psychologen, die Zusammenhänge zwischen Kognitionen, Vorstellungen und Emotionen systematisch zu klären, seien die Überlegungen von Frijda, Manstead und Bem (2000, 5) hervorgehoben.[54]

## 10.4 Zur Modellierung von Wirkungsstrategien klassischer Genres

Ausgehend von den erwähnten allgemein-ästhetischen Hypothesen, (1) dass den Zeichenprozessen der Kunst und Kultur generell eine Funktion von psychischer Regulierung zuzusprechen ist, (2) Spannungen und Konflikte der menschlichen Lebenswelt als Ausgangspunkt der künstlerischen Regulierungsprozesse anzusehen sind und (3) die Herstellung einer positiven Grundemotion beim Rezipienten als Ziel der Regulierung betrachtet werden kann, lassen sich Annahmen zu spezifischen Wirkungsstrategien klassischer Filmgenres gewinnen, die sich auf variable Formen psychischer Regulierung stützen:

Erste Ansatzpunkte für die Modellierung solcher Wirkungsstrategien können dabei die Erkenntnisse über jene ästhetischen Reaktionen bilden, die der Film von den klassischen Genres der Bühne entliehen hat. Diese Reaktionen gipfeln in ästhetischen Effekten wie *Pathos, Verfremdung / Komik* und *Katharsis*, denen erfahrungsgemäß im Rezeptionsprozess konkreter Werke des *Dramas,* der *Komödie,* und der *Tragödie* eine jeweils dominante Funktion zukommt. Diese Effekte eignen sich auch insofern für eine Modellierung, als sie auf kunstpraktischen Erfahrungen einflussreicher Künstler wie Eisenstein und Brecht aufbauen und bereits psychologisch interpretiert wurden.

Die Anfangshypothesen zu den drei Reaktionen stützen sich auf ein elementares Funktions-Cluster, das nur wenige Komponenten umfasst und gleichsam als Nukleus der Effektbeschreibungen dient:

(1) Die durch die Filmhandlung fokussierten Konflikte der Figuren,
(2) die durch (ähnliche bzw. analoge) Konfliktmomente der realen Lebenswelt geprägten psychischen Spannungen des Zuschauers und

54 „Emotions can be defined as states that comprise feelings, physiological changes, expressive behavior, and inclinations to act. Beliefs can be defined as states that link a person or group or object or concept with one or more attributes, and this is held by the believer to be true. The general proposal thus is that emotions can awaken, intrude into, and shape beliefs, by creating them, by amplifying or altering them, and by making them resistant to change" (Frijda et. al. 2000, 5).Aussagen solcher Art sind auch im Hinblick auf Charakter und Stabilität von Genrewirkungen erhellend.

(3) die komplexen genrespezifischen psychologischen Wirkmomente, in der Regel erkennbar an den Konfliktentscheidungen am Schluss des Films.

Diese Komponenten werden in einem funktionalen Zusammenhang gesehen, der den Rezipienten im Sinne der unterschiedlichen ästhetischen Effekte über psychische Regulierungsprozesse zu einer positiven Grundemotion hinführt, und zwar auf jeweils verschiedenartige Weise. Im Analyseprozess führt dergleichen zu entsprechenden Variablen, die jeweils einen spezifischen Wirkungsmechanismus der Genres vorzeichnen.

Im Folgenden soll der Versuch gemacht werden, diese Effekte zu approximieren, indem elementare Funktionsweisen für (1) *dramatisches Pathos, (2) Verfremdung / Komik* und (3) *tragische Katharsis* des Films im Rahmen psychologischer Annahmen herauszuarbeiten. Hierbei kann es nicht darum gehen, neue Definitionen für die benannten Phänomene zu schaffen, die deren Wesen umfassend darstellbar machen würden. Beabsichtigt ist lediglich, aus der Vielfalt vorhandener ästhetischer Reaktionen auf Genrewirkungen relevante und häufig vorkommende Effekte auszuwählen, deren Funktionsweisen möglichst deutlich ausgeprägt sind und unter Parametern beschreibbar sind, die sie vergleichbar machen. Dies mit dem Ziel, erste Anfangshypothesen über genrespezifische Wirkmomente zu gewinnen.

### 10.4.1 Dramatisches Pathos

Eine Wirkungsstrategie, die zu einem signifikanten Effekt führt, welcher besonders für das Genre des Dramas bzw. des Sozialen Dramas relevant scheint, hat der russische Regisseur Sergej Eisenstein unter dem Begriff des Pathos beschrieben. Anhand seines PANZERKREUZER POTEMKIN arbeitete er heraus, dass eine Zuschauerreaktion dieser Art dann zustande komme, wenn es der Regie gelinge, zwischen der Handlungstendenz der Protagonisten auf der Leinwand und der Bewusstseinsentwicklung des Publikums bei der Rezeption ein Höchstmaß an Gleichlauf zu schaffen, so dass zwischen beiden Prozessen eine Art von Resonanzbeziehung entsteht, die durch die Konfliktentscheidung am Ende des Films noch verstärkt wird. Dies führe dann zu einer Steigerung emotionaler Art, einem ekstatischen Außer-sich-Geraten des Zuschauers.

Analytisch kann man sich dem Pathos-Effekt zudem nähern, wenn man hypothetisch davon ausgeht, dass er sich nicht nur auf Emotionen stützt, sondern auf einer gegenseitigen Verstärkung kognitiver, imaginativer und emotiver Aktivitäten beruht. Der Zuschauer wird dabei auf der Leinwand mit einem Konflikttyp konfrontiert, der ebenfalls für sein eigenes Leben relevant ist, im Film wie dort ungelöst oder ambivalent scheint, jedoch in beiden Fällen Chancen auf Lösung bietet. Letzteres wird durch das Filmgeschehen bekräftigt.

Was die Konfliktlage der Figuren des Eisenstein-Films angeht, so ist sie durch eine harte Auseinandersetzung zwischen den sozialen Interessen zweier Menschengruppen bzw. Klassen bestimmt, denen der meuternden Mannschaft auf dem Schiff und ihrer Vorgesetzten und Unterdrücker. Das Kräfteverhältnis zwischen den beiden Konfliktpartnern wird zunächst durch die Offiziere dominiert, im Laufe des Geschehens kommt es aber zu einer stetigen Verschiebung zugunsten der aufständischen Matrosen, bis Letztere den

Kampf am Ende für sich entscheiden. Die Problemsituation des Zuschauers verändert sich in analoger Weise: Eine kognitive Beherrschung des Geschehens im Sinne einer Voraussage der Konfliktentscheidung ist für ihn zunächst schwierig, erweist sich aber im Verlaufe des Geschehens als möglich.

In der Erzählstruktur des Films sind bestimmte Schritte angelegt, um diesen kognitiven Prozess zu steuern. Eisenstein hat einige davon im Hinblick auf die Pathos-Wirkung kommentiert. Sie lassen sich auch im Rahmen des PKS-Modells beschreiben, nämlich als ähnliche Formangebote im Mikro- und Makroraum der Erzählung sowie als intertextuelle Erscheinungen des kulturellen Umfelds, wie sie durch Genre-Stereotype gegeben sind.

So lenkt der Regisseur etwa die Aufmerksamkeit darauf, dass sich in vielen kleinen Vorgängen der Handlung immer wieder qualitative Umschwünge ereignen, die die großen Veränderungen des Kräfteverhältnisses zwischen den Figurengruppen vorwegnehmen und über Wiederholung voraussagbar machen. Auf der Ebene der Kausalkette werden diese Umbrüche nicht minder deutlich, nämlich über analoge Zäsuren innerhalb der fünf Akte des Filmgeschehens. Dort schlägt jeweils eine Handlungstendenz in eine solche entgegengesetzter Art um.

Über die einzelnen Episoden eines jeden Aktes heißt es, sie seien zwar „*handlungsmäßig grundverschieden, jedoch die Wiederholung durchdringt sie alle und schweißt sie gewissermaßen zusammen*“ (Eisenstein 1960, 292, Hervorh. i. O.).

„Im ›Drama auf dem Schiff‹ schreit die kleine Gruppe der aufständischen Matrosen – also ein kleiner Teil des Kreuzers – das leidenschaftliche ›Brüder!‹ in die auf sie gerichteten Gewehrmündungen der Militärpolizei. Und die Gewehre senken sich. Der ganze Organismus des Panzerkreuzers mit ihnen.

In der ›Begegnung mit dem Geschwader‹ schleudert der ganze aufständische Panzerkreuzer – also ein kleiner Teil der Flotte – denselben Ruf ›Brüder!‹ den auf den Kreuzer gerichteten Geschützschlünden des Admiralsgeschwaders entgegen. Und die Schlünde senken sich: der ganze Organismus der Flotte mit ihnen.

Von einer Zelle im Organismus des Panzerkreuzers zum Gesamtorganismus des Kreuzers; von einer Zelle im Organismus der Flotte zum Gesamtorganismus der Flotte – so steigert sich im Thema das revolutionäre Gefühl der Brüderlichkeit. Und dieses Gefühl spiegelt den Aufbau des Films, dessen Thema Brüderlichkeit und Revolution heißt, in jeder Phase wider“ (269).

Diese Erzählweise führt dann dazu, dass der Sieg der Aufständischen am Ende auch dank kognitiver Schemabildung voraussehbarer wird. Dass die Entwicklung des Geschehens zudem einem Genre-Stereotyp folgt, welches den Triumph der Protagonisten am Filmschluss festgeschrieben hat, erleichtert dem Zuschauer eine Antizipation des Wandels erst recht. Aufgrund des gleichen strukturellen Schemas, das die Ebenen von Perzeption, Konzeptualisierung und Stereotypenbildung durchdringt, verschmelzen gleichsam die unterschiedlichen Ansätze für kognitive Schemabildung und führen zur Herausbildung sukzessiver Übergänge zwischen unterschiedlichen Phasen der Informationsverarbeitung. Eine ähnliche sukzessive Verschmelzung und Gleichrichtung wie bei den kognitiven Aktivitäten dürfte im Rahmen der Emotionen und Vorstellungen des Zuschauers geschehen.

Was die Imaginationen angeht, so zeigt der PANZERKREUZER POTEMKIN wie die meisten sozialen Dramen deutlich, dass sich mit Beginn der Handlung beim Zuschauer nicht nur starke Sympathien für die Matrosen herausbilden, sondern auch Vorstellungen über wünschbare Konfliktentscheidungen und Handlungsverläufe. Eine Konfliktlösung im Sinne der Protagonisten bedeutet für den Zuschauer dann aber zugleich die Etablierung eines neuen Weltmodells, in diesem Falle eines solchen mit sozialer Dimension. Er muss etwas für möglich halten und anerkennen, was es im sozialen Leben vordem nicht gab oder nicht geben durfte. Generell dürfte das Drama als Genre dazu geeignet sein, über *perception-like imaginings*, die eine Veränderung beglaubigen, *belief-like* und *desire-like imaginings* in Gang zu setzen, um beim Publikum eine Grenzüberschreitung gängiger Vorstellungen zu bewirken, die im weitesten Sinne moralischer Art sind.

Die vom Sozialen Drama initiierten Imaginationen sind zudem meist stark an Ideologien und das Wirken politischer Kräfte gekoppelt. So hatte das Finale des Films seinerzeit zweifellos eine propagandistische Funktion, insofern es den Zuschauern plausibel machen sollte, dass revolutionäre Aktionen dieser Art nicht nur wünschbar, sondern auch erfolgversprechend seien – ließen sie sich doch als Analogien zu geglückten sozialen Veränderungen betrachten, in diesem Falle als historische Vorwegnahme der Oktoberrevolution. Eisenstein sprach dem Pathos seines Films damit noch eine spezifische ideologische Funktion zu, indem es beim Zuschauer für ein zugleich bewusstes wie emotionales Erleben der realhistorischen Veränderungen sorgen sollte.

Eine notwendige Bedingung für Pathoswirkungen dürfte in der Duplizierung und Firmierung der evozierten positiven Emotionen liegen. Zu Beginn des POTEMKIN-Films werden die Gefühle der Protagonisten zunächst über einen Wechsel zwischen Zorn und Verzweiflung charakterisiert. Diese realitätsbezogenen Emotionen entstehen angesichts dessen, dass die Vorgesetzten die elementarsten Lebensbedürfnisse der Matrosen mit Füßen treten und sie im Falle eines Protestes mit Erschießung bedrohen. Die Emotionslage verwandelt sich dann in eine gegensätzliche, die mit Oatley als *euphoric emotion* bezeichnet werden kann, als sich die Aufständischen erst auf dem Schiff, dann im Hafen von Odessa und schließlich gegenüber der zaristischen Flotte durchzusetzen vermögen. Das Publikum war eingeladen, diesen Umschwung der Emotionen mitzuvollziehen. Mit den zunehmenden Erfolgen des Aufstandes schien die Lösung des Konfliktes im Sinne der Protagonisten in der Tat immer wahrscheinlicher und voraussehbarer, und damit war aus kognitiver Perspektive eigentlich bereits eine positive Grundemotion ermöglicht. Eine Bestätigung dessen, dass der Befreiungsakt der Matrosen einen glücklichen Ausgang nehmen würde, schien für das Publikum aber dennoch am Platze, war man doch im realen Leben von einem Sieg der sozialen Utopie auch nach dem Sieg der Oktoberrevolution noch weit entfernt, so dass eine entsprechende Bestärkung keineswegs als überflüssig betrachtet werden konnte.

Die Duplizierung der euphorisch-positiven Emotionen über den guten Ausgang der Konfliktentscheidung für die Identifikationsfiguren dürfte also insofern zu den Voraussetzungen für Pathoswirkungen gehören, als die Momente einer gegenseitigen Verstärkung von Kognitionen, Vorstellungen und Emotionen in bestimmten Phasen des Erlebens auch

unmittelbar sinnlich wahrnehmbar und entsprechend spürbar sein müssen, um den Zuschauer „außer sich“ geraten zu lassen.

Das genrespezifische Funktionsmuster von dramatischem Pathos kann sich an sehr unterschiedliche Konfliktstoffe binden und ist keineswegs an soziale Umstürze gebunden, eher an den Vollzug von Willensentscheidungen der Identifikationsfiguren im Sinne von Rubikon-Überschreitungen.

So folgt etwa Robert Bressons UN CONDAMNÉ À MORT S'EST ÉCHAPPÉ (EIN ZUM TODE VERURTEILTER IST ENTFLOHEN, 1956) einem verwandten Konstruktions- und Wirkungsprinzip. Auch hier vermittelt die Grundsituation den Eindruck eines realen Konflikts, dessen Ausgang offen ist. Der Protagonist, ein französischer Résistance-Kämpfer, wartet im Gefängnis der deutschen Besatzer auf seine Hinrichtung, aber er wehrt sich gegen ein Gefühl von Ohnmacht gegenüber diesem Schicksal und plant sorgsam seinen Ausbruch, was ihm schließlich auch gelingt. Auch hier zeigen viele kleine Handlungen einen ähnlichen Ablauf, der das Erwartungsmuster für das Gesamtgeschehen aufbaut. Dabei wird eine Konsonanz zwischen den Aktivitäten des Protagonisten und den Kognitionen, Emotionen und Vorstellungstendenzen eines Publikums angestrebt, das mit dem Helden sympathisiert und sich für dessen Konfliktsituation eine glückliche Lösung mit entsprechend positiven emotiven Konsequenzen wünscht.

Die kognitive Struktur der Erzählung basiert ihrerseits auf unzähligen Kleinsthandlungen auf der Topik-Ebene, die verschiedenartigste praktische Bemühungen des Helden zeigen, seine Flucht vorzubereiten. Sie gehen mit geistigen Anstrengungen einher, die sich auf die Maxime bringen lassen: „Aide-toi“, Hilf dir selbst! Diese Maxime, die ursprünglich als Titel fungieren sollte (vgl. Schädler 1978, 120), bestimmt zugleich das Sujet, den zielstrebig realisierten Ausbruch aus der Todeszelle, welcher neben der Hauptfigur auch andere Gefängnisinsassen darin bestärkt, nicht vor den Verhältnissen zu kapitulieren. Und mit einem Finale, das den Triumph des Protagonisten zeigt, folgt die Geschichte der Handlungskonvention des Sozialen Dramas in seiner Prison-escape-Variante. Alle drei Ebenen der Erzählstruktur folgen hier der gleichen semantischen Tendenz, und sie suchen auch einen Gleichklang von Wunschvorstellungen und Emotionen zwischen Protagonisten und Zuschauern.

Obzwar die Figuren und ihre Befreiungsaktionen sich in Charakter und Temperament stark von denen Eisensteins unterscheiden, scheint der Begriff des Pathos hier ebenfalls zutreffend. Und da neben der dramatischen Handlung auch Musik und Erzählertext für eine Stimmung sorgen, die eine Resonanz zwischen Leinwandgeschehen und Zuschauererleben fördert, ist er für eine Charakterisierung des Geschehens sogar naheliegend.

In Sidney Lumets TWELVE ANGRY MEN (1957) reagieren die zwölf Geschworenen eines amerikanischen Gerichts, die in einem stickig-heißen Beratungsraum zum einstimmigen Urteil über einen des Mordes angeklagten Jugendlichen aus den Slums kommen sollen, zunächst sehr ungehalten, als einer aus ihrer Mitte bei der Abstimmung über den Schuldspruch für „nicht schuldig“ plädiert, weil er ernste Zweifel an der Beweisführung zur Anklage hat. Von den anderen wird diese als schlüssig empfunden, und eine Diskussion über die Indizien und Zeugenaussagen, auf die sich das Gericht stützt, scheint für die Geschworenen den Entscheidungsprozess nur unnötig hinauszuzögern. Die Männer aus

verschiedenen Schichten, die auch im Hinblick auf Lebenserfahrung und Charakter sehr voneinander abweichen, werden aber durch das Ausscheren des Geschworenen Nr. 8, eines Architekten, zu einer gründlicheren Prüfung des Falls gezwungen. Da sie dabei neue Argumente gegenüber den Beweismitteln und Zeugenaussagen gewinnen, zum Teil im Rahmen zornigen Streits, findet einer nach dem anderen zu einer Haltung, die es ihm ermöglicht, das eigene Routinedenken zu überwinden, die vorliegenden Fakten unvoreingenommen zu bewerten und am Ende für Freispruch zu stimmen. Indem der Film die moralischen Anstrengungen zeigt, die den Geschworenen abverlangt werden, um sich aufrichtig und engagiert an der Wahrheitsfindung zu beteiligen, unterstreicht er die Verantwortung des Einzelnen für den Weg der Gesellschaft.

Hinter jeder individuellen Rechtsentscheidung der Protagonisten steht dabei ein Sinneswandel, ein deutlicher Umschwung innerhalb der moralischen Einstellung, geht es doch um die zugespitzte Konfliktlage, nach bestem Wissen und Gewissen über Leben oder Tod eines anderen Menschen befinden zu müssen. In der Persönlichkeitsentwicklung der einzelnen Charaktere kann der Zuschauer ähnliche Veränderungen erleben. Von Episode zu Episode ereignen sich topikalisierte Umschwünge mit nämlichem Gestus, die einander in ihrer Wirkung verstärken und am Schluss vom Erzählstereotyp des Gerichtsdramas noch zusammengeführt werden, wenn ein Freispruch geschieht. Dieser Prozess korrespondiert vermutlich eng mit der Entwicklung von eigenen Intentionen, Affekten und Wunschvorstellungen des Zuschauers, sodass es im Finale zum Gleichklang der positiven Emotionen bei Protagonisten und Publikum kommt.

### 10.4.2 Verfremdung und Komik

Der psychologische Zugang zu fundamentalen Wirkungseffekten der Komödie soll hier auf eine Weise erfolgen, die sich dem Funktionsmuster des klassischen Genres nicht über die gängige Ableitung von der ästhetischen Kategorie nähert, sondern über Vorstellungen, die Brecht in seiner Theorie zur Verfremdung entwickelt hat. Dafür gibt es mehrere Gründe. Der wohl wichtigste liegt darin, dass Brecht ähnlich wie Eisenstein einer Wirkungsästhetik folgte, die die Funktion der Kunst in engstem Zusammenhang mit Bewusstseinsprozessen des Rezipienten sah. Die künstlerischen Verfahren der Verfremdung rekurrierten daher auf einer generellen Reaktionsweise des Rezipienten, die mit einer signifikanten Veränderung in dessen Bewusstsein verbunden war. Methodisch ist für die psychologische Analyse des ästhetischen Rezeptionsvorgangs von Interesse, dass der vom Brecht-Theater angestrebte Effekt der Verfremdung im Bewusstsein des Zuschauers kognitiv interpretiert werden kann, genauer, als Phasenwechsel im Prozess kognitiver Schemabildung. Für die Klärung der hier interessierenden ästhetischen Wirkungen schafft dies eine Hilfestellung, lässt sich doch über Schnittmengen zwischen Effekten von Verfremdung und Komik ein Zugang zu invarianten Zuschauerreaktionen finden.

Der Verfremdungsbegriff, der als Kernstück von Brechts Theaterpraxis und -theorie anzusehen ist, hat eine historische Entwicklung durchgemacht, die inzwischen umfassend

dargestellt worden ist und sogar durch die kognitive Filmtheorie interpretiert wurde (Vgl.: Wuss 1979, 1993a; M. Smith 1995).[55]

In den verschiedenen Definitionsversuchen von Literatur- und Theaterwissenschaft wird dabei immer wieder ein Moment angesprochen, das beim V-Effekt eine entscheidende Rolle spielt. Gemeint ist ein qualitativer Sprung im Bewusstseinsprozess des Zuschauers, der dessen Verhältnis gegenüber der dargestellten Erscheinung verändert. Aus der Sicht der kognitiven Modellierung heißt das: Der Effekt der Verfremdung zeigt sich an einer merkbaren und zugleich plötzlichen Veränderung der Informationsverarbeitung, an einem jähen Übergang von einer Stufe kognitiver Schemabildung zur anderen. Dabei geht es immer darum, dass bestimmte Momente dem Zuschauer stärker bewusst werden, also letztendlich um die Herstellung von *konzeptualisierten Strukturen* im Reizangebot.

Im Verständnis des PKS-Modells kann dies von zwei Richtungen aus geschehen, nämlich entweder dadurch, dass eine deutliche Abweichung und Kontrastbildung gegenüber gängigen Denkstereotypen des Publikums und mit ihnen verbundenen sozialen Haltungen (von Brecht „Inkubusgewohnheiten" genannt) gesucht wird, oder aber, indem vom Zuschauer als widersprüchlich empfundene und wahrgenommene Momente durch Zuspitzung und vielfache Wiederholung auffällig und damit bewusst gemacht werden (vgl. Brecht 1964, VII, 46f.). Man könnte hierbei auch von Top-down- und Bottom-up-Strategien der Verfremdung sprechen.

Die Erzeugung von Verfremdungseffekten wurde seinerzeit für Brecht nicht zum Selbstzweck praktiziert, sondern sollte einem psychischen Regulierungsprozess des Zuschauers dienen, der zwar die kognitive Komponente stark betonte, jedoch komplexer angelegt war. Ausgangspunkt der Regulierung bildete eine Konfliktkonstellation in der Lebenswelt des Zuschauers, die im Rahmen des vorhandenen spätbürgerlichen Weltmodells schwer lösbar oder unlösbar schien, sich aber in den Repräsentationen dieser Lebensrealität auf

55 1938 vertrat Brecht etwa die These: „Einen Vorgang oder Charakter verfremden, heißt zunächst einfach, dem Vorgang oder dem Charakter das Selbstverständliche, Bekannte, Einleuchtende zu nehmen und über ihn Staunen und Neugierde zu erzeugen" (Brecht 1964, III, 109). Und 1956 formulierte er: „Die Veränderbarkeit der Welt besteht in ihrer Widersprüchlichkeit. In den Dingen, Menschen, Vorgängen steckt etwas, was sie so macht, wie sie sind, und zugleich etwas, was sie anders macht." (VII, 317) Eine verfremdende Darstellung solle ihr Interesse darum auf „die Widersprüche in den Zuständen [richten], welche die Neigung haben, in andere Zustände überzugehen" (VII, 314). Die Verfahren, mit denen dies zu erreichen sei, bezogen sich auf das gesamte Spektrum der künstlerischen Darstellung und wurden von Brechts Interpreten genauer charakterisiert. Hinsichtlich der Narration etwa bedeutete es, „dass der Zuschauer aufgefordert wird, seinen Standpunkt außerhalb der gezeigten Handlung des Stücks zu wählen. Denn fügen wir hinzu – die Anlage der Handlung erlaubt in den Stücken, auf die sich die Theorie vorwiegend bezieht, dem Autor nicht, den von ihm für richtig gehaltenen Standpunkt ausreichend zum Ausdruck zu bringen" (Kaufmann 1962, 127). Mit Bezug auf die Figurengestaltung und Spielweise der Akteure lässt sich urteilen: „Die Verfremdung soll die Einfühlung des Zuschauers verhindern, sie soll ihn zu einem kritischen Verhalten zur Figur bringen" (Mittenzwei 1969, 247). Ein sehr erfolgreicher Regieschüler Brechts schrieb: „Verfremdung ist also *wirkliches Bekanntmachen*" (Wekwerth 1960, 166; Hervorh. i. O.).

der Bühne in ähnlicher Weise wiederholte, insofern die dort gezeigten Widersprüche des gesellschaftlichen Lebens in der Regel auch keine für die Identifikationsfiguren wünschbaren Lösungen anboten.

Im Gegensatz zu anderen Dramatikern der damaligen sozialistischen Länder, die dafür plädierten, die politisch erwünschten sozialen Veränderungen auf der Bühne auch dann darzustellen, wenn sie in der Realität so nicht vorkamen, war Brecht nicht bereit, die gezeigten Lebensprozesse entsprechend voluntaristisch zu „korrigieren" (vgl. Brecht 1964, VI, 153ff.). Er unterstellte z. B. seinen Figuren wie der Mutter Courage oder Galileo Galilei nicht Erkenntnisse, Wandlungen oder Intentionen zu sozialen Veränderungen, die sie realiter historisch nicht vollziehen konnten, verfälschte also jene Modalwerte realer Figurenhaltungen nicht, die für eine eher geringe aktive Kontrolle der Problemsituationen durch die Protagonisten sprachen. Um über das Zeigen von Konfliktsituationen, die durch die Figuren kaum beherrscht wurden, beim Publikum nicht negative Emotionen zu initiieren, die sich lähmend auf die Entstehung produktiver Vorstellungen sozialer Art auswirken konnten, wurde eine spezifische, nämlich verfremdende Darstellungsweise angestrebt, die solche Wirkungstendenzen verhindern sollte.

Zum einen sollte sie über jähe Konzeptualisierungen des Geschehens kognitive Aktivitäten beim Zuschauer stärken, was eine rationalere Sicht auf dessen Verläufe ermöglichte. Zum anderen sollte sie zu Vorstellungen führen, die einer Veränderung der vorhandenen und darzustellenden Lebenswelt förderlich wären. Auch wenn den Protagonisten noch kein neues Weltmodell zur Verfügung stand, das eine mögliche Lösung der in der Realität vorhandenen Konfliktstoffe zeigte, sollten die Verfremdungen doch das Zustandekommen von entsprechenden *desire-like* und *belief-like imaginings* beim Publikum erleichtern und damit zu neuen sozialen Intentionen hinführen. Vor allem sollten beim Zuschauer jene psychischen Haltungen verhindert werden, die die Sozialpsychologie als „erlernte Hilflosigkeit" bezeichnet (Seligman 1975). Brechts Verfremdungskonzept ist ja eigentlich auch dadurch motiviert, den Zuschauer von einer erlernten sozialen Hilflosigkeit abzuhalten.

In diesem Sinne hat Brecht 1955 auf die Frage, ob die heutige Welt durch Theater wiedergegeben werden könne, mit den Worten reagiert: „Die heutige Welt ist den heutigen Menschen nur beschreibbar, wenn sie als eine veränderbare Welt beschrieben wird. […] In einem Zeitalter, dessen Wissenschaft die Natur derart zu verändern weiß, dass die Welt nahezu bewohnbar erscheint, kann der Mensch vom Menschen nicht mehr lange als Opfer beschrieben werden, als Objekt einer unbekannten, aber fixierten Umwelt. Vom Standpunkt eines Spielballs aus sind die Bewegungsgesetze kaum konzipierbar" (1964, VII, 323f.). Unter Anwendung kognitiver Strategien sollte der Zuschauer befähigt werden, die Problemsituationen der Figuren als beherrschbar für den Menschen zu erkennen und aufgrund dessen eine positive emotive Haltung zu gewinnen, die sich auch neuen sozialen Vorstellungen nicht verschloss.

Die jähen und mitunter als gewaltsam empfundenen Konzeptualisierungen der Verfremdung verlangten dem Zuschauer ein hohes Maß an geistiger Aktivität ab und erwiesen sich daher vielfach auch kontraproduktiv für die Theaterpraxis, wurden jedoch auch vom Film übernommen. Gemeint sind dabei solche Standardverfahren der Verfremdung wie

Episierung der Vorgänge durch Zergliederung, Literarisierung über kommentierende Zwischentitel und Songs, Historisierung, Steigerung der Auffälligkeit bestimmter Erscheinungen über Zuspitzung, Stilisierung und Wiederholung (vgl. Wuss 1968, 1979, 1993a), auf die später noch kurz eingegangen werden soll.

Jähe Übergänge zur verfremdenden Konzeptualisierung müssen indes nicht zwangsläufig über forcierte kognitive Strukturverschiebungen herbeigeführt werden. Sie lassen sich oft mit einer anscheinend natürlichen Selbstverständlichkeit herstellen, indem sie sich an tradierten ästhetischen Reaktionsweisen orientieren, die seit der Antike unter der Kategorie des Komischen diskutiert werden. Das Bewusstsein widersprüchlicher Situationen, das beim Zuschauer eine Reaktion erzeugt, welche mit Lachen verbunden ist, beruht dort in der Regel auf Konzeptualisierungsprozessen, die sich über intersubjektive Erfahrungswerte spontan herausgebildet haben. Um sich die Widersinnigkeit der dargestellten Erscheinungen bewusst zu machen, sind dann weniger didaktische Anstrengungen des Autors nötig als vielmehr solche, die über den so genannten „komischen Einfall" dafür sorgen, dass die gezeigten Widersprüche sich dem Zugriff des Denkens mühelos stellen. Etwa dadurch, dass die Konflikte auf eine inadäquate, spektakuläre Weise dargestellt werden, die sie auffällig macht. Dabei kann eine Skala von Darstellungsmöglichkeiten ausgeschritten werden, die von leichter Unangemessenheit bis zur völligen Absurdität des Geschehens reicht. Die komischen Wirkungen beruhen also nicht auf völlig gleichartigen Situationen und emotiven Reaktionen, was dazu geführt haben mag, dass sich innerhalb der Filmkultur eine Vielfalt von komischen Subgenres wie Satire, Parodie, Groteske, Farce, Sophisticated comedy, Sitcom, Screwball comedy usw. herausgebildet hat.

Im Hinblick darauf, was weiter oben als Verfremdung definiert wurde, lassen sich diese altbekannten Formen des Komischen als solche interpretieren, die einem gemeinsamen invarianten Funktionsmuster folgen. Brecht hat die enge Verwandtschaft von komischen und verfremdenden Wirkungen bestätigt. 1940 schrieb er in sein Arbeitsjournal: „der v-effekt ist ein altes kunstmittel, bekannt aus der komödie, gewissen zweigen der volkskunst und der praxis des asiatischen theaters" (1977, 91). In Diskussionen zur episch-verfremdenden Darstellungsweise seiner „Dreigroschenoper" vertrat er gegenüber dem italienischen Regisseur Giorgio Strehler die Ansicht, dass eine solche Darstellung am ehesten für Komödien erreichbar sei, „weil dort sowieso verfremdet wird" (vgl, Kaufmann 1962, 137).

Über das hier vorgeschlagene Modell einer Wirkungsstrategie, die gleichermaßen für Komik wie Verfremdung gilt, ergeben sich übrigens auch Möglichkeiten, unterschiedliche psychologische Konzepte zusammenzuführen, um deren Einzelerkenntnisse für die Filmanalyse fruchtbar zu machen. Wenn Freud 1905 anhand einer Gruppe technischer Mittel des Witzes, der als Sonderfall des Komischen gelten mag, die Überlegung anstellte, dass dort „jedes Mal etwas Bekanntes wiedergefunden wird, wo man anstatt dessen etwas neues hätte erwarten können" und dieses Wiederfinden des Bekannten als lustvoll angesehen werden könne, weil mit „Ersparung an psychischem Aufwand" verbunden (Freud [1905] 1989, 111), so lässt sich dies analog zum V- Effekt heute auch über eine Verringerung von kognitivem Aufwand während des menschlichen Informationsverarbeitungsprozesses erklären.

Eine solche Verringerung geschieht unter der Bedingung, dass der Zuschauer separate Information aus seinen früheren Erfahrungen zu größeren Informations-Clustern oder *Chunks* verdichtet hat. Denn, wie es bei G. Mandler (1986, 128) heißt: „Ist sie einmal in Chunks zusammengefügt, die wenig Bewusstseinskapazität erfordern, können neue Erkenntnisse erworben werden". Wenn im Film eine bekannte Form auftaucht, etwa eine bekannte Figur wie die des Charlie in den Arbeiten Chaplins oder eine bekannte Situation, die leicht auf den Begriff zu bringen ist, dann verringert sich der Informationsfluss an dieser Stelle jäh, der mentale Aufwand sinkt plötzlich, und es stellt sich eine psychische Entspannung ein, die der Zuschauer als lustvoll erlebt.

Rudolf Arnheim hat eine solche plötzliche Strukturerkennung, wie sie der Zuschauer von Chaplins THE GOLD RUSH (GOLDRAUSCH, 1925) erleben dürfte, von der Warte der Gestaltpsychologie aus beschrieben:

„Jedermann erinnert sich der Szene, wo Charlie als hungernder Goldgräber seinen schmutzigen Transtiefel kocht und verspeist. Kunstvoll und mit vollendet eleganten Tischmanieren tranchiert er die seltsame Speise: er hebt das Oberteil ab, so dass die Sohle mit dem Nagelgerippe liegen bleibt, wie das Rückgrat eines Fisches, von dem man das Fleisch abgetrennt hat; er lutscht die Nägel sorglich ab wie Geflügelknochen, wickelt die Schnürsenkel um die Gabel wie Spaghetti. […] Zeigte die Chaplinszene einfach einen Hungerleider, der einen gekochten Stiefel auffrisst, so wäre das nichts als eine groteske Karikierung der Armut. Das Elegante und Eindringliche der Goldrauschszene besteht aber darin, dass in der Schilderung des Elends zugleich der Kontrast des Reichtums gegeben ist. Und zwar durch die höchst originelle und unmittelbar einleuchtende optische Ähnlichkeit des Hungermahls mit der Speise der Reichen:

Schuhgerippe = Fischgerippe
Nägel = Geflügelknochen
Schnürsenkel = Spaghetti.

Durch die Aufzeigung der optisch-formalen Kongruenz inhaltlich-sachlich so kontrastierender Dinge wird eben dieser Kontrast mit schmerzhafter Deutlichkeit vor die Augen des Zuschauers geführt. Und die große Kunst dieser Erfindung liegt darin, dass ein so elementares, tiefmenschliches Motiv wie ›Hunger contra Wohlleben‹ durch so sinnliche, so filmische Mittel verbildlicht wird. Denn man kann sich nichts elementarer Optisches denken als dieses Assoziieren bloßer Gegenstandsformen" ([1932] 1974, 210f.).

Arnheims Text umfasst nicht nur Hinweise, die die Bedeutung von separaten Wiedererkennungen betrafen, sondern auch solche, die sich auf mehrere, einander ähnliche Erkennungsleistungen beziehen, welche den nämlichen Gestus haben und ein ganzes ästhetisches System bilden. Im Falle dieser Szene wird dieses System durch den übergreifenden Gegensatz „Hunger contra Wohlleben" formiert. Das Genre der Komödie lebt – wie andere Genres auch – nicht zuletzt von solchen Systemzusammenhängen. Letztere schaffen nicht nur einen Mechanismus, der jähe Wiedererkennungen forciert, sondern hinter den einzelnen Erkennungen etabliert sich ein umfassenderes Gestaltungsprinzip, ein spezifischer ästhetischer Code des Genres, der das ganze Werk durchdringt und über

dieses hinausgeht. Dieser ist nicht allein durch Kognitionen dirigiert, sondern auch durch Emotionen, Vorstellungen und Wertungen, die oft sozial geprägt sind.

Das übergreifende Thema ist es, das den Zuschauer dafür sensibilisiert, im einzelnen Bekannten zugleich eine Variante des allgemeinen Problems zu sehen und über das komische Genre ein bestimmtes Weltmodell zu reflektieren. Im genannten Falle behält das Generalthema des Hungerleidens auch für die nachfolgenden Szenen Bedeutung. Etwa in jener, als der ausgehungerte Big Jim in seinem Kumpan Charlie plötzlich ein Huhn zu entdecken glaubt. Alles, was Charlie tut, zeigt für Jim nur Bekanntes, und zwar Bekanntes aus dem Verhalten eines Huhnes, gesehen aus der Perspektive eines Hungernden, für den Hühnerfleisch den höchsten Luxus bedeutet. Zwar gelingt es dem Kleinen mit Müh' und Not, das Gewehr des anderen zu verstecken, aber das Wertesystem jener Hungerwelt, in der er sich bewegt, ist so stark und übermächtig, dass das Opfer Charlie in diesem Kräftefeld nun selbst das Gebaren eines Huhnes annimmt, indem er das Gewehr im Schnee einscharrt und dabei seine Füße gebraucht wie ein Huhn. Die Geste des Einscharrens ist von enormer Komik. Sie macht die ganze Fatalität einer Lage bewusst, in der Charlie sich selbst bereits als Huhn empfindet, also die Perspektive des Opfers bereits angenommen und verinnerlicht hat. Aber dieses Bewusstmachen geschieht nicht über eine didaktische Verfremdung, sondern auf eine zugleich spielerische und sinnfällige Weise – über einen *transposition gag*, der auf der Begabung des Darstellers beruht, in einem Gegenstand stets auch die Eigenschaften eines anderen Gegenstandes wahrnehmen zu können und damit zu spielen.

In anderen Filmen Chaplins werden vergleichbare Ansätze für komische Wirkungen weiterverfolgt, wobei man an Arbeiten wie THE GREAT DICTATOR (DER GROSSE DIKTATOR, 1940) auch entdecken kann, wie aus der offen komischen Form der Übergang zu einer eher didaktisch-aufklärerischen Verfremdung gesucht wird.

Die erste Sequenz des Films führt den Zuschauer auf ein Schlachtfeld des Ersten Weltkriegs, doch sie ist geeignet, im Kino Lachsalven zu erzeugen. Charlie als Soldat in Uniform gehört zur Bedienungsmannschaft der Dicken Bertha, jener Riesenkanone, die dem ominösen Reich Tomanien den Sieg über Frankreich bringen soll. Doch statt zu feuern, sondert das Geschütz nach langem Schnarren eine Granate ab, die dann unmittelbar vor seiner Mündung liegen bleibt. Ein eigentümliches Bild ist entstanden: Die Mechanik streikt, der perfekte Krieg funktioniert nicht mehr, nur die Befehlshierarchie der Armee ist noch intakt und ihre Mechanismen schnurren dann auf eine Weise ab, welche zeigt, dass es immer nur die Untergebenen sind, die nach vorne geschickt werden, um die gefährlichen Arbeiten zu tun. Und das schlimmste Los trifft Charlie, den kleinen Soldaten am Ende der Befehlskette, der nun die Granate begutachten soll. Die spielerische Wiederholung der Weitergabe des Befehls bis zum atemberaubenden Schlusspunkt gibt den sozialen Mechanismus des Ganzen preis, jedoch auf eine Weise, dass der Zuschauer dies mit Heiterkeit sehen kann. Als Charlie vorsichtig an das Geschoss herantritt, bewegt dieses sich plötzlich, und zwar so, dass das Projektil permanent auf den kleinen Soldaten zeigt. Auch dies ist eine Verfremdung – sie bringt auf den Begriff, dass der Krieg sich verselbstständigt hat, und außerdem, gegen wen er sich vor allem richtet.

Die kurze Sequenz ist also voller ähnlicher Verfremdungen, die dafür sorgen, dass der Zuschauer das Geschehen jäh konzeptualisieren, d. h. sich bewusst machen kann; zugleich sind diese Verfremdungen solche komischer Art, indem die Unangemessenheit der dargestellten Handlungen ein Lachen provoziert.

Gestützt werden die Reaktionen des Lachens generell dadurch, dass der Filmanfang zielstrebig an bestehende Erwartungshaltungen des Zuschauers, d. h. an die uralten Genretraditionen der Komödie und des Lustspiels über Inszenierungsweise und Formenangebot anknüpft. Schon die befriedigte Erwartung an Chaplins Charlie-Figur, die für die Fortschreibung der Genretradition steht, gehört zu dieser Strategie. Auch wenn das Outfit der Charlie-Figur sich gewandelt hat und an die Stelle der notorischen Melone des Tramps eine solche aus Eisen getreten ist, hat sich das Bewegungskonzept der komischen Figur auch unter dem Stahlhelm erhalten. Dieses reicht vom Stolpern und anderen Pannen über Slapstick-Bewegungen bis zu Running Gags. Indem der Zuschauer sie wiederentdeckt, findet er Anschluss an jene komischen Erlebnisweisen, die er von früher her kannte, d. h. er wird ermuntert, alles nicht so direkt zu nehmen, sondern spielerisch-unernst zu sehen und aus einer gewissen geistigen Distanz.

Der komische Gestus von THE GREAT DICTATOR verändert sich indes zum Ende der Geschichte hin und macht anderen Verfremdungsverfahren Platz. Die Handlung zeigt, dass Charlie, der nach Kriegsende wieder als Friseur im jüdischen Getto arbeitet, in dem neuen Diktator Hynkel einen Doppelgänger besitzt, dessen Untergebene die Gettoinsassen auf Faschistenart brutal bekämpfen. Als Hynkel einen Überfall auf das Nachbarland unternimmt, wohin Charlie gerade geflüchtet ist, ergibt sich für den kleinen Friseur aufgrund der äußeren Ähnlichkeit die Gelegenheit, anstelle des Diktators eine große Rede vor der Öffentlichkeit zu halten, und er trägt dann in der Tat einen pathetischen Appell für Freiheit und Gleichheit aller Menschen vor. In einem frühen Skript heißt es: „Beim Reden verwandelt sich der Clown in einen Propheten“ (Robinson, 1993, 566).

Die Filmgeschichte, die anfangs noch Slapstick-Momente zeigt, verwandelte sich in eine dramatische Handlung mit Tendenzen zur Parabel, einer Bauform, bei der sich die Handlung weniger am Ablauf realer Geschehnisse denn an einer Idee orientiert, und sich auf eine Sentenz oder Maxime zu beziehen sucht, wie sie in jener Rede zum Ausdruck kommt.

Wenn Chaplin in THE GREAT DICTATOR das Genre der Komödie verließ, dessen Regeln er wie kein anderer beherrschte, so dürfte dies nicht zuletzt den Notwendigkeiten der psychischen Regulierungsfunktion geschuldet gewesen sein, die er intuitiv anstrebte. Während der Arbeit am Filmprojekt hatten sich dafür die real-historischen Bedingungen verschoben. Die Dreharbeiten, die noch vor dem Krieg projektiert worden waren, liefen dann mit dem Kriegsgeschehen synchron, und die Premiere in London im Dezember 1940 vollzog sich bereits auf dem Höhepunkt der deutschen Luftangriffe auf die Stadt. Mit der zunehmenden Bedrohlichkeit der politischen Lage verlor die ins Komische stilisierte Darstellung des Weltgeschehens im Film unversehens an Leichtigkeit. Es ist daher nicht von ungefähr, dass Chaplin auf diese Situation gefühlsmäßig einging und im Finale das so genannte „leichte Genre“ verließ. Mit dem Resultat, dass zwar viele Mitglieder seiner Crew und andere Kollegen den Bruch der uralten Genreregeln missbilligten, die Masse

der Zuschauer indes den humanisierenden Klartext des Schlussappells als Botschaft an die Welt akzeptierte – so dass die Rede, die den Nerv der Zeit traf, damals tausendfach Abdruck in den Zeitungen fand.

Unterschiedliche Verfremdungsstrategien, die sich um jähe Konzeptualisierungen, nicht aber um Lachreaktionen des Publikums bemühen, lassen sich immer wieder an Arbeiten des europäischen Autorenfilms beobachten. So sorgt Jean-Luc Godard in VIVRE SA VIE (DIE GESCHICHTE DER NANA S., 1962) etwa dafür, dass der Weg der Heldin, die in die Prostitution gerät und in deren Milieu zu Tode kommt, dafür, dass der Zuschauer einzelne Stationen und Verhaltensweisen der jungen Frau aus einer reflektierenden Distanz erlebt. Der Part aus Nanas Biographie wird dazu in zwölf Episoden zerlegt, die im Sinne einer brechtschen Literarisierungstechnik mit Titeln versehen sind und häufig noch durch einen Off-Kommentar begleitet werden; zudem enthält der Film eine Episode, in der die Protagonistin ein Gespräch mit einem realen Philosophen führt, was das Werk stilistisch in die Nähe eines intellektuellen Essays bringt.

Agnès Vardas LE BONHEUR (DAS GLÜCK, 1965) erzählt die Geschichte eines jungen Paares, das gemeinsam mit seinen beiden Kindern glücklich in einem hübschen Reihen-Häuschen zusammenlebt, bis der Mann sich in eine Postangestellte verliebt. Als er der Ehefrau sagt, dass er eine Geliebte hat, sie aber trotzdem noch genauso liebe wie früher, so dass das Glück sich für ihn nun gleichsam verdoppelt habe, begeht sie Selbstmord, und die nette Postangestellte wird ihre Nachfolgerin. Der Film – der den Glücksbegriff der Personage austestet und verfremdet, indem er an jeder nur denklichen Stelle Klischeebilder dazu anbietet und auch die Handlung immer wieder durch Ansätze einer Literarisierung über formelhafte Wendungen kommentieren lässt (wie „je t'aime", „tentation"), die meist von Plakatwänden oder aus der Werbung stammen – sorgt über diese Konzeptualisierungen und Stereotype dafür, dass man über Ideale und Denkweisen des Protagonisten reflektieren kann und erkennt, wie sehr seine Glücksvorstellungen von Konsumdenken beeinflusst sind.

Bernardo Bertoluccis großes Film-Epos NOVECENTO („1900", 1976) sorgt über Verfremdungen dafür, dass die sozialen Verhaltensmuster zweier Freunde, die als Sohn eines Gutsbesitzers und dessen Landarbeiters in der gleichen Gegend zusammen aufwachsen, sich in vielen einzelnen Episoden wiederholen und damit konzeptualisierbar, d. h., auffällig und bewertbar werden: Der Sohn des Reichen erklärt immer wieder, ein Freund des anderen zu sein, lässt diesen jedoch allein, als er von den Faschisten zusammengeschlagen wird und dringend Hilfe benötigt; der Sohn des Armen hingegen leugnet die Freundschaft zu dem anderen verbal, schützt ihn jedoch, als er nach Kriegsende von den Partisanen zur Rechenschaft gezogen und entmachtet werden könnte. Der Film endet mit einer großen karnevalistischen Auseinandersetzung, in der ein Volksgericht, abgehalten unter freiem Himmel, den Padrone anklagt, bis der andere dessen Verurteilung durch sophistische Redewendungen als überflüssig erklärt, wie: Der Padrone sei tot, und dass er hier noch lebend vor einem sitze, sei der lebendige Beweis dafür, dass er tot sei. Ungeachtet der widersinnigen Vorgänge, die hier gezeigt werden, kommt ein

Lachen beim Publikum nicht auf. Andere Autorenfilme, es sind ihrer viele, verzichten nicht auf den *komischen Einfall*.

### 10.4.3 Tragische Katharsis

Der Begriff der Katharsis bezeichnet eine Wirkungsstrategie, die in der Tragödie des attischen Theaters dominierte. Die Zuschauerreaktion war dabei an das Miterleben von Konfliktsituationen verbunden, die von den Protagonisten nicht gelöst werden konnten und zu deren Katastrophe führten. Die Wendung des Geschehens zur Katastrophe war nicht zufällig, sondern basierte auf essenziellen Gegensätzen innerhalb der Konfliktkonstellationen meist gesellschaftlicher Art, die sie für den Einzelnen prinzipiell unlösbar machte. Das Kino hat entsprechende Erzählweisen, die eine unaufhaltsame dramatische Zuspitzung in einem Handlungsverlauf suchten, der nach Hegel (1965, II, 523) „die stete Fortbewegung zur Endkatastrophe" bedeutete, später für seine Film-Tragödien übernommen, wenngleich in modifizierter Form. Als dominanter Genre-Effekt beruht auch die Katharsis offenbar auf einem bestimmten Verfahren psychischer Regulation. Der Ausgangspunkt für diese Wirkungsweise besteht darin, dass die auf der Leinwand gezeigten Konflikte nicht nur für die Protagonisten relevant sind, sondern auch in der Lebenswelt der Zuschauer eine Rolle spielen oder spielten. Da das Erlebnis der Ohnmacht des Individuums gegenüber unlösbaren Problemsituationen von diesem eine mentale Verarbeitung notwendig macht, ist die Kunst dazu aufgefordert, sich mit ihren Mitteln daran zu beteiligen. Auch hierbei geht es im Prinzip darum, als Rezipient zu einer positiven Grundemotion zu finden – trotz der unabweisbaren Tatsache, dass die Konfliktentscheidungen für die Protagonisten einen unglücklichen Verlauf nehmen.

In der Geschichte von Ästhetik und darstellender Künste hat es seit mehr als zweitausend Jahren immer wieder Versuche gegeben, zu erklären, worin das Vergnügen des Publikums an tragischen Gegenständen beruht. Schon in der um 335 v. Chr. entstandenen „Poetik" des Aristoteles heißt es über die Handlung der Tragödie: „Sie bewirkt durch Mitleid und Furcht eine Katharsis (läuternde Reinigung) von derartigen Gefühlen" (1979, 23). Lessing notierte im 1768 verfassten 75. Stück seiner „Hamburgischen Dramaturgie" die Wirkungsweise der Katharsis genauer, indem er den Charakter der Furcht bestimmte: Es sei die, welche aus unserer Ähnlichkeit mit der leidenden Person für uns selbst entspringe: „[…] diese Furcht ist das auf uns selbst bezogene Mitleid" (1954, VI, 381).

George Thomson geht in seiner Untersuchung über „Äschylos und Athen" auf die Paradoxie ein, welche in dem psychischen Reinigungsprozess liegt, der dabei vonstattengeht: „Aristoteles' Begriff der Reinigung oder Läuterung (kátharsis) ist eng verwandt mit dem Gebrauch jenes Ausdrucks in der Heilkunde. In der Lehre der hippokratischen Schule ist Krankheit eine Störung der körperlichen Säfte, die zu einer Krisis führt, in welcher im Fall der Genesung der krankhafte Stoff ausgeschieden oder ausgestoßen wird, und das Ziel des Arztes ist es, die Krisis unter solchen Bedingungen herbeizuführen, dass dieses Ergebnis erreicht wird. Aber die Feststellung des Aristoteles geht darüber hinaus, indem

sie die Auffassung mit einschließt, dass die krankhaften Gemütsbewegungen erst künstlich gereizt werden müssen, bevor sie ausgetrieben werden können" (Thomson 1957, 394). Nach Ansicht von Thomson bedeutet die Katharsis sowohl in wie außerhalb der Tragödie (so auch in wichtigen Riten des alten Griechenland) eine Reinigung, „welche die Lebenskraft der Teilnehmer durch Auflockerung der seelischen Verkrampfungen, die den Widersprüchen zuzuschreiben sind, die sich im Laufe der gesellschaftlichen Veränderungen ergeben hatten, erneuerte. Dieser Zweck wurde erreicht durch den Ausdruck dessen, was unterdrückt worden war" (404).

Die Katharsis erreicht die „Heilung" des Zuschauers von bestimmten psychischen Verkrampfungen, schädlichen Vorstellungen oder unproduktiven Einstellungen, welche meist mit unbewältigten gesellschaftlichen Konflikten zusammenhängen, gewissermaßen unter Anwendung homöopathischer Mittel, das heißt: Sie konfrontiert den Rezipienten zusätzlich mit den gleichen Reizmomenten unter denen er bereits leidet. Statt die schmerzhaften Erlebnisse zu mildern oder zurückzunehmen, verstärkt sie diese noch. Und sie tut dies auf gezielte, sehr konzentrierte Weise. Allerdings so, dass sich dabei offenbar ein funktionales Zusammenspiel kognitiver, imaginativer und emotiver Aktivitäten ergibt, das dann zu der merkwürdigen Erscheinung führt, dass hier gleichsam der „Teufel mit Beelzebub ausgetrieben" wird.

Die kognitiven Aktivitäten des Zuschauers werden insofern angesprochen, als die Unlösbarkeit von bestimmten Konflikten, mit denen sich der Zuschauer in seiner Lebenswelt immer nur schwerlich abfinden kann, über die radikale Ausdrucksform der Endkatastrophe sinnfällig gemacht und damit als Erscheinung des Lebens enttabuisiert und beglaubigt wird. Eine vorhandene, sehr schmerzvolle Lebenstendenz wird nicht nur in klar strukturierter Weise erkennbar gemacht; vielmehr sorgt die Bestimmtheit, mit der die Dinge ihre schlimmste Wendung nehmen, beim Zuschauer auch für eine Veränderung der Vorstellungen, unter denen er die Welt bisher gesehen hat. Damit sind die Aktivitäten auf der Ebene der Imagination angesprochen. Neben *perception-like imaginings* generiert das Katastrophen-Erlebnis aber auch *belief-like* und *desire-like imaginings*. Tragödien organisieren insofern auch den Umgang mit Weltmodellen des Menschen, als das Scheitern bestimmter ideen-konformer Handlungsweisen Anlass gibt, eine Auseinandersetzung über Werte zu führen, an die eine Gesellschaft glaubt oder geglaubt hat, wobei die Katastrophe sowohl eine Polemik für wie auch gegen ein bestimmtes Wertesystem stützen kann. Und wie jede radikale Entscheidung bedeutet die Katastrophe zugleich eine Aktivierung von Wunschvorstellungen des Zuschauers, die ein Scheitern des Individuums ausschließen möchten.

Über die tragische Katastrophe können verschiedenartige Bewertungen von Figuren, deren Handlungen und Ideen vorgenommen werden, was bei Herrmann Hettner in der deutschen Literaturtheorie des 19. Jahrhunderts zu einer idealtypischen Bestimmung geführt hat, welche die „Tragödie der Verhältnisse" (1959, 212) der „Tragödie des Charakters" bzw. „Tragödie der Idee" (1959, 212ff.) entgegenstellt. Vereinfacht gesagt, lässt sich mit dem Scheitern der Protagonisten sowohl gegen eine gesellschaftliche Umgebung polemisieren, die dem Einzelnen elementare Lebensmöglichkeiten versagt, als auch gegen eine bestimmte menschliche Grundhaltung bzw. eine Persönlichkeitsstruktur, die unproduktiven Prinzipien verhaftet ist.

So enden die „Tragödien der Verhältnisse" mit der Katastrophe ihrer Protagonisten, weil sich deren berechtigten Lebensinteressen nicht gegenüber einer feindseligen Umgebung durchsetzen lassen, was man etwa am Schicksal des Liebespaares aus Shakespeares „Romeo und Julia" exemplifizieren kann, das ja auch Gegenstand zahlloser Filme ist. Das Motiv der Liebenden, deren Wertvorstellungen inhumane gesellschaftliche Verhältnissen entgegenstehen, wird etwa in vielen Filmhandlungen variiert, die auf den Schauplätzen von Kampfhandlungen, Kriegen oder Revolutionen angesiedelt sind bzw. unter Bedingungen von Diktaturen und anderer repressiver Gesellschaftsformen stattfinden. Stellvertretend für die vielen Filmwerke, die sich gegen die tragischen Verhältnisse des Holocaust richten, sei Kurt Maetzigs EHE IM SCHATTEN (1947) genannt, worin über ein deutsches Schauspielerehepaar erzählt wird, das den gemeinsamen Freitod wählt, weil der jüdischen Frau während der Naziherrschaft die Internierung in ein Konzentrationslager droht.

Im Vergleich zur „Tragödie der Verhältnisse", die die Katastrophe des Individuums zum Ausgangspunkt für eine eindeutige Schuldzuweisung gegenüber einer gesellschaftlichen Umwelt nimmt, sind die Wertungsprozesse, die sich aus der „Tragödie des Charakters" ergeben, weniger linear. Auch wenn der Zuschauer dort Figuren wie etwa Shakespeares Coriolan mit „tragischer Sympathie" (Hegel 1965, II, 551) sieht, sich mit ihm also auch in hohem Grade identifizieren kann, empfindet er dessen Katastrophe als Resultat einer bestimmten Grundhaltung, die er nicht oder nur bedingt teilen kann und eher kritisch sieht, ja, sogar verurteilt. Das Mitleiden des Zuschauers mit dem Helden, der seinem Untergang nicht ausweichen kann, kommt zustande, weil er wichtige Momente von dessen kritikwürdiger Grundhaltung auch bei sich selbst wahrgenommen hat und darum umso leichter dem Weg der Figur in die tragische Verstrickung empathisch folgen kann, in eine Konfliktlage, aus der es keinen Ausweg gibt.

Der polnische Regisseur Andrzej Wajda (1964, 357) hat sich über den Helden seines Films ASCHE UND DIAMANT, der, einem Befehl der Heimatarmee AK folgend, einen hohen Funktionär der Polnischen Arbeiterpartei umbringt, ganz in diesem Sinne geäußert: „Maciek befand sich in einer ausweglosen Situation: führt er den Befehl aus, handelt er gegen die Gesetze des Friedens; führt er ihn nicht aus, widersetzt er sich den grausamen Gesetzen des Krieges. In seiner Gestalt geraten die beiden Gesetze in Widerstreit. Die Handlung spielt nicht zufällig am letzten Tag des Krieges und am ersten Tag des Friedens."

Der Zuschauer sieht dabei den Protagonisten mit großer Sympathie, wobei das polnische Filmpublikum am Ende der 1950er Jahre wohl erstmalig erleben konnte, dass hier ein junger Kämpfer der von London dirigierten nationalpolnischen Heimatarmee nicht automatisch als politischer Widersacher und damit als Feind der neuen Volksrepublik dargestellt wurde, wie dies bis 1956 der offiziellen politischen Sichtweise entsprach, sondern als ein aufrichtiger Patriot, der am Krieg gegen die Hitlertruppen teilgenommen und den verlustreichen Warschauer Aufstand überlebt hatte. In diesen Kriegsjahren hatte sich Macieks Persönlichkeitsstruktur herausgebildet, die durch soldatische Tugenden wie Loyalität und naives Draufgängertum dominiert wurde, Reflexionen über den Sinn von Befehlen aber scheute. Während sich mit der Zeitenwende am Kriegsende die Voraussetzungen für angemessenes Handeln indes rigoros gewandelt haben, sucht der Held sich

treu zu bleiben, und gerät dank der erworbenen Charakterzüge nun in Gefahr, gegen eigene Vorstellungen und Interessen zu handeln, wenn er – den Befehlen seiner Offiziere kritiklos folgend – die Gesetze des neu gewonnen Friedens verletzt. Verunsichert über seine eigene Bluttat, die auch einen Schritt in den möglichen Bürgerkrieg bedeutet, flieht er bei einer Routinekontrolle der Volksarmee, die gar nicht ihm gegolten haben dürfte, in panischer Furcht und wird dabei tödlich verwundet. Die Asche-Halde, auf der er dann stirbt, ist ein Schauplatz von ambivalenter Symbolik, bringt sie doch die fragenden Verse des Romantikers Norwid in Erinnerung, dem der Film – und der ihm vorausgegangene Roman Andrzej Andrzejewskis – auch den Titel verdankt: „Ob Asche nur bleibt / Und Staub, der im Winde vergeht? / Oder ob auf der Asche Grund / Strahlend ein Diamant erscheint / Der Morgen des ewigen Sieges …".

Schon Hegel hat betont, dass in den Charaktertragödien nicht eine epische Totalität von Beziehungen zur Debatte stünde, sondern nur ein ganz bestimmter Zug im Verhalten des Helden. In der Filmgeschichte ist dies jene Haltung, die Maciek sich im Kriege anerzogen hat, ihn nun aber unfähig macht, auf die veränderten Bedingungen der Realität einzugehen. Gegenüber dem Roman, dessen zeitlicher Rahmen zwei Wochen umfasst, hat der Film die innere Auseinandersetzung des Protagonisten auf wenige Stunden konzentriert und entsprechend dramatisch zugespitzt, was Wajda mit den Worten kommentiert: „Da die Handlung im Laufe dieser außergewöhnlichen Nacht spielt, die den Krieg beendete und den Frieden mit seinen Hoffnungen einleitete, hatte ich das Gefühl, dass alles, was diese Hoffnungen zerstören würde, einen Schock beim Zuschauer hervorrufen könnte" (1987, 12). Auch der Held reagiert entsprechend verunsichert, und immer wieder gerät er außer sich; erstmalig bereits in der Eingangssequenz, wo er ein Opfer des Attentats durch eine endlose Maschinenpistolen-Garbe meuchelt, die überdies das Türschloss der Kapelle zerstört und so die Tat als Sakrileg erscheinen lässt.

Wajda nutzt übrigens auch später noch mehrfach die rhetorischen Möglichkeiten der christlichen Ikonographie für eine Bewertung des Geschehens (vgl. Wuss 1993a, 386), und er spricht damit *belief-like imaginings* und *desire-like imaginings* des katholischen Zuschauers in Polen an. Wenn es dem Regisseur gelang, beim Rezipienten der Charaktertragödie trotz der Katastrophe des Helden eine positive Grundemotion im Sinne von Katharsis zu erreichen, dann dürfte dies neben der Mobilisierung von Vorstellungsbildern aber vor allem der Intensivierung von kognitiven und emotiven Prozessen geschuldet sein.

Bereits die (in 3.2.2) beschriebene Expositionsszene ist symptomatisch dafür, wie die kognitive Strukturbildung auf allen drei Ebenen des PKS-Modells dem nämlichen Schema unterworfen ist und dadurch beim Zuschauer für eine ungewohnte Intensität kognitiver Aktivitäten analoger Art sorgt: Die gezeigten Vorgänge werden ja immer wieder gestört, kommen nicht zum beabsichtigen Ziel. Dies betrifft sowohl die Kleinsthandlungen wie die größeren Abläufe. Nichts geschieht so, wie es gedacht war. Bezeichnenderweise kommen ja bei dem Attentat sogar ganz andere zu Tode, als jene, die die Schützen vernichten wollten. Die nachfolgende Filmhandlung ist dann durch eine ähnliche Unruhe geprägt.

Störungen kennzeichnen fast jede Handlung der Figuren. Wenn Maciek sich von seiner späteren Geliebten das Glas füllen lässt, rückt er es unentwegt auf dem Tresen herum, und

wenn es zur ersten Liebesbegegnung der beiden auf dem Zimmer kommt, ist der Held zunächst lange damit beschäftigt, auf dem Fußboden ein verlorenes Teil seiner Pistole zu suchen. Im Verlaufe der Handlung erlebt man wiederholt, wie Gebrauchsgegenstände ihren Dienst versagen. Handlungsräume scheinen porös, dringt doch durch Türen und Fenster immer wieder eine fremde Außenwelt in das Kerngeschehen ein, so dass dieses seinen Charakter verändert (vgl. Wuss 1986, 205ff.). Dass dann auch die Lebenspläne aller wichtigen Figuren scheitern, entspricht genau diesem vertrackten Ablaufschema. Selbst das vollbrachte Attentat am Schluss verläuft nicht entsprechend den Intentionen seiner Verursacher, die ein Zeichen unversöhnlichen Hasses setzen wollten. Illuminiert durch das Siegesfeuerwerk, fällt der getötete Kommunist in die Arme seines jungen Widersachers, was die beiden weniger als essenzielle Gegner denn als einander ähnliche Charaktere unterschiedlicher Generation erscheinen lässt, die das Unglück vereint.

Was hier als kognitiv fassbare Strukturen analoger Art beschrieben wurde, ist in diesem speziellen Falle auch mit einer emotiven Funktion verbunden, halten sich doch die erwähnten Verläufe nicht an irgendwelche, sondern stets an zugespitzte, unauflösbare Konfliktmomente, die den Zuschauer in eine Situation notwendiger Reizbewertung versetzen, damit Anlass für Erregung und Affekte geben, also potenzielle *episodic emotions* einleiten. Die Gleichartigkeit der Affekte sorgt dabei für einen Effekt emotiver Sättigung, der sich steigert, bis er in die Endkatastrophe mündet. Der durch das Genre beförderte Prozess von emotiver Sättigung (vgl. Grodal 1997, 32ff.) ist hier also eng mit der Intensität kognitiver Prozesse verbunden, und vielleicht lässt sich die Katharsis über entsprechende psychologische Studien auch empirisch erforschen.

Die Paradoxien innerhalb der Geschehensabläufe, die sich im Rahmen von Kognitionen und Emotionen darstellen lassen, werden dank ihrer häufigen Wiederkehr im Verlaufe des Geschehens leichter voraussagbar. Die Katastrophe Macieks, der eigentlich nur ein guter Pole sein wollte, aber sein Leben auf der Aschenhalde vor der Stadt beendet, ist trotz aller Widersinnigkeit im Umfeld des Gesamtgeschehens in seiner Logik so unwahrscheinlich nicht. Das Wahrscheinlichkeitslernen, über welches der Zuschauer all die Umbrüche kognitiv adaptiert, leistet hier seinen Beitrag dazu, dass die Ereignisse sich einer passiven Kontrolle durch den Zuschauer unterwerfen und ihre emotiven Qualitäten damit eine Umbewertung erfahren – konform mit bzw. gestützt durch einen Sättigungsprozess der Gefühle.

## 10.5 Über Anwendungen der Modellvorstellung

### 10.5.1 Hypothesen zu klassischen Genres

Stellt man die hypothetischen Aussagen zu dominanten Funktionsmustern der drei wohl wichtigsten klassischen Genres nebeneinander, so ergibt sich ein schematischer Vergleich von dramatischem Pathos, Verfremdung bzw. Komik und tragischer Katharsis. Obwohl alle drei Wirkungsstrategien am Ende des Filmerlebnisses den Rezipienten über einen

psychischen Regulierungsprozess zu einer positiven Grundemotion führen, sind doch die Konfliktlage der Figur, jene der Zuschauer sowie der Konfliktverlauf nebst Handlungsresultat jeweils verschieden:

(1) Pathos wäre als ästhetische Reaktion zu verstehen, die dann von Wert ist, wenn sowohl Protagonisten wie Zuschauer ihre Konfliktsituationen zwar nicht unter Kontrolle haben, dennoch aber Aussicht auf eine Lösung besteht. Über die Herstellung von Kognitionen sowie Resonanzbeziehungen für Emotionen und Vorstellungen sollen die jeweiligen Lösungstendenzen auf eine Weise verstärkt werden, dass der Zuschauer angesichts dieser Entwicklung emotional außer sich geraten kann. Über die erfolgreiche Konfliktlösung der Protagonisten lassen sich entsprechende Wunschvorstellungen stimulieren und neue Weltmodelle erproben.

(2) Die verwandten Verfahren von Verfremdung und Komik bewirken dort ähnliche Effekte psychischer Regulation, wo die dargestellten Konflikte von den Protagonisten als nicht oder nur bedingt beherrschbar erscheinen und auch in der Lebenswelt des Rezipienten analoge Grundsituationen, u. a. solche sozialer Art, schwer zu bewältigen sind. Die Regulierungsfunktion des Genres besteht in diesen Fällen darin, über jähe Konzeptualisierungen die Informationsverarbeitung des Rezipienten zu verändern, etwa stereotype Vorstellungen zu überwinden oder sich unbewusste Eindrücke auffällig und bewusst zu machen. Der Zuschauer soll dadurch veranlasst werden, die Vorgänge geistig zu reflektieren und zu Vorstellungen zu finden, die Tendenzen erlernter sozialer Hilflosigkeit entgegenwirken können.

(3) Die tragische Katharsis ist hingegen über ein Funktionsmuster psychischer Regulierung approximierbar, bei welchem unlösbare Konfliktsituationen der Identifikationsfigur im Filmerleben auf Rezipienten treffen, die in ihrem Leben gleichfalls mit ungelösten Problemsituationen analoger Art konfrontiert worden sind. Dank einer Intensivierung von emotiven, kognitiven und imaginativen Aktivitäten werden die mentalen Bedingungen dafür geschaffen, dass trotz der Katastrophe der Hauptfigur beim Zuschauer sukzessive eine positive Grundemotion entsteht.

Diese Hypothesen vereinfachen und schematisieren die erfassten Strukturen und Funktionen mit dem Ziel, die einzelnen Wirkungsstrategien besser vergleichbar zu machen und zugleich Variablen für eine empirische wirkungspsychologische Untersuchung zu gewinnen. Ähnlich wie bei der Analyse der Erzählweisen haben wir es mit Deskriptionsmodellen zu tun, mit deren Hilfe eine Approximation an die vorhandene genregemäße Ausformung eines Films ermöglicht werden kann, indem man über den empirischen Nachweis von signifikanten Wirkmomenten überprüft, inwieweit eine bestimmte Wirkungsstrategie, die sich für Genres einmal historisch herausgebildet hat, vorhanden ist oder nicht. Keinesfalls handelt es sich also um Konstruktionsmodelle, die etwa für die Realisierung von Filmen klassischer Genres herangezogen werden können oder sollten, indem sie normierte Baupläne und Verfahren für diese liefern.

Ebenso wenig handelt es sich um Versuche, die erwähnten Genres oder Genrewirkungen neu zu definieren. Fokussiert werden lediglich deren empirisch fassbare Funktionsmuster in ihrer elementarsten Form. Dass die jeweils durch Bewusstseinsentwicklungen des Rezipienten geprägte Komponente gegenwärtig noch kaum genauer strukturell bestimmt

werden kann, muss in Kauf genommen werden, mangelt es doch an den dafür notwendigen anthropologischen bzw. soziologischen Erkenntnissen.

Sicher gibt es auch andere Wege, zu Deskriptionsmodellen für Genres zu gelangen, darunter flexiblere und weniger schematisierte. Als produktiv hat sich dabei indes auch dort ein verwandtes Grundverfahren herausgestellt, das Carroll (1999, 33) „to pith the emotive structure of the film" nennt. Gemeint ist damit: „finding the aspects of the depictions or descriptions of the object of the emotion that satisfy the necessary criteria for being whatever emotional state the audience is in. This is what explaining the emotional state of the audience generally amounts to (along with identifying the depictions or descriptions that give rise to the concerns and preferences the audience is meant to bear to developments in the narrative)." Auf Populärgenres angewandt bedeutet dies: „Suspense, horror, and melodrama, then, are three genres where films count as instances of the relevant genre only if they are dedicated to eliciting certain specifiable kinds of emotions from spectators" (35).

Meines Erachtens schließen Beschreibungsmodelle unterschiedlichen Schematisierungsgrades einander nicht aus. Sie können miteinander kombiniert werden, wenn dies für die Untersuchung eines Films sinnvoll ist, etwa im Falle von Hybridgenres. Wie die Gemeinsamkeiten und Unterschiede der benannten Genre-Gruppen systematisch zu fassen sind, so dass man die einzelnen Genres in ihrer historischen Entwicklung sowie die diversen Übergangsformen und Kombinationen zwischen ihnen besser begreift, dürfte zu den wichtigsten Aufgaben bei der Erarbeitung einer künftigen Genre-Theorie des Kinos gehören.

### 10.5.2 Beschreibung von Genre-Hybriden

Für die mediale Praxis sind die vorgeschlagenen „harten" Deskriptionsmodelle auch darum von Wert, weil es dort kaum Phänomene gibt, die ein klassisches Genre in Reinform zum Ausdruck bringen, wohl aber unzählige, die in mancher Hinsicht Verfremdung, Pathos oder Katharsis zeigen, also bestimmte Wirkungsstrategien zumindest partiell bedienen, indem sie etwa bestimmte Erzählkonventionen oder Ausdrucksformen nutzen. Konkrete Filmbeispiele lassen sich mithilfe der stark schematisierten Funktionsmuster auch dann objektivieren, wenn dort nicht nur eine einzige Wirkungsstrategie auszumachen ist, sondern zwei oder mehrere zugleich, die miteinander kooperieren. Die Kooperation lässt sich nämlich über eine Kombination mehrerer Schemata beschreiben. Auf diese Weise kann man auch diversen Verschiebungen und Übergangsformen hinsichtlich der Genre-Gestaltung leichter gerecht werden.

Dergleichen „unreine" Genreformen sind nicht neu. In der Geschichte der Bühnenkunst hat sich etwa das Hybridgenre der Tragikomödie seit langem als eine relativ stabile Mischform durchsetzen können, die der Film bekanntlich übernehmen konnte, und immer wieder stellen einzelne Werke für Bühne oder Leinwand Übergänge zwischen Drama und Komödie her. Obwohl es während des ersten halben Jahrhunderts der Filmgeschichte eher eine Tendenz zum puristischen Umgang mit einzelnen Genres gab und sich daraus sogar ein quasi-theoretisches Verständnis von Genrewirkung einstellte – demzufolge es eine Art

Kontrakt mit dem Publikum gäbe, den die Filmemacher strikt einhalten müssten, nachdem sie auf der Leinwand ein bestimmtes Genre exponierten – haben Meister des Komischen wie Chaplin bereits während der Stummfilmzeit Komödie und Melodram furchtlos miteinander vermischt. Interessant ist dabei auch, dass die Genremischungen sich nun nicht nur jeweils auf der Ebene der klassischen oder der populären Formen abspielten, sondern Kombinationen zuließen, wo diese Ebenen gewechselt wurden.

Nachdem in den 1970er Jahren in Europa eine Tendenz eingesetzt hatte, auch im Rahmen des Arthouse-Kinos massiv zum Populärgenre zu greifen, dem gegenüber man sich dort bis dahin lange abstinent verhalten hatte, stellten sich kunstvolle Versuche ein, Hybridformen zwischen unterschiedlichsten Genreansätzen zu schaffen, und sogar mehrere Genres zu Polygenres zu verschmelzen. Diese Hybridformen lassen sich nicht mehr mit den Mitteln eines klassifikatorischen Genreansatzes untersuchen. Schon aufgrund des niedrigen Materialstandes der Forschung zu den Strukturangeboten und psychologischen Effekten der traditionellen Genres, die den Hybridformen zugrunde liegen, müssen die Aussagen über deren Kooperation spekulativ bleiben. Eine erste deskriptive Annäherung an die Mischformen über Kombination mehrerer normierter Wirkungsstrategien, die zunächst nur hermeneutisch geschieht, scheint hingegen denkbar.

Wenn Antonioni in BLOW UP die episodische Erzählstruktur, die er gerade in seiner Tetralogie des Verhaltens auf die Spitze getrieben hatte, 1966 plötzlich durch Erzählstereotype von Genres überformte, so kombinierte er dabei zumindest zwei Genreansätze miteinander, den Detektivfilm und die Parabel. Erzählt wird ja zunächst, wie der Photograph beim Entwickeln von Aufnahmen im Park den Verdacht gewinnt, unwissentlich bei einer Mordtat zugegen gewesen zu sein, was ihn zu Recherchen veranlasst. Die Erzählkonventionen des Detektivgenres werden auch weiterhin bedient, als aus dem Labor des Protagonisten die belastenden Aufnahmen entwendet werden.

Antonioni protokolliert indes – wie in seinen früheren Arbeiten auch – die Verhaltensweisen des Helden, deren Muster deutlich werden lässt, dass man es bei dem investigativen Photographen mit einem Mann zu tun hat, der sich immer wieder von seinem Ziel ablenken lässt. Beobachtungen des Helden zeigen, dass dieser sich oft mit Vehemenz und großem Engagement einer Sache nähert, diese aber alsbald auch wieder fallen lässt. Kurz vor Schluss gibt es eine Szene, die dieses widersprüchliche Verhaltensmuster auf den Punkt bringt. Nachdem der Held sich in einer Disco mit anderen Besuchern erfolgreich um die Stücke einer Gitarre gebalgt hat, die der Sänger gerade zerschlug, wirft er den eroberten Kultgegenstand auf der Straße achtlos weg. Als sich aus seiner Umgebung niemand so recht für das Resultat seiner Detektivarbeit interessiert und auch der Tote im Park nicht mehr auffindbar ist, verlieren sich seine Intentionen, den Fall lösen zu wollen, in ähnlicher Weise.

Aus der Detektivgeschichte wird damit eine Parabel über die Ablenkbarkeit des Wahrheitssuchers, wie sie für die aufkommende Hippie-Generation als typisch gelten mag. Genaugenommen entwickelt der Film Detektivgenre und Parabel parallel und leitet bereits früher immer wieder von einer Genreform in die andere über. Die jeweiligen Genreerwartungen werden dabei gebrochen, was u. a. den Vorzug hat, dass die zur Parabel geführten Verhaltensstudien durch die Detektivrecherche spannender werden und Letztere wiederum

für eine reflektierende Sichtweise auf den Kriminalfall sorgt. Das Finale passt eher zur Parabel, ist jedoch von merkwürdiger Ambiguität: Der Protagonist, der im Park das corpus delicti nicht mehr aufgefunden und seine Intentionen als Wahrheitssucher offenbar aufgegeben hat, trifft dort auf eine karnevalistische Gruppe junger Leute, die mit einem Ball, der nicht zu sehen ist und offenbar mehr in ihren Vorstellungen existiert, Tennis spielen. Als der virtuelle Ball aus dem Feld geschlagen scheint, nimmt der Protagonist ihn von der Wiese auf und wirft ihn den Spielern zu.

Miloš Formans ONE FLEW OVER THE CUCKOO'S NEST (EINER FLOG ÜBER DAS KUCKUCKSNEST, 1975), erzählt über einen vitalen jungen Mann namens Randle McMurphey, der wegen seines aufsässigen Verhaltens aus dem Gefängnis, wo er eine kurze Haftstrafe abzusitzen hatte, zur Beobachtung in die Psychiatrie überwiesen wird, dort aber wegen Unbotmäßigkeit ebenfalls in Konflikt mit der Anstaltsleitung gerät, namentlich mit der Oberschwester seiner Abteilung. Die Auseinandersetzung führt dahin, dass der in die Enge getriebene Randle eskaliert und unter Anwendung vorgeblicher Therapiemaßnahmen physisch und psychisch mundtot gemacht wird.

Auch dieser Film zeigt aktionsreiche Grundvorgänge, die jenen des Prison-escape-Dramas ähneln, doch sprengt er den Rahmen dieses Populärgenres. Denn der Protagonist, der die Leitung der psychiatrischen Anstalt ständig provoziert, ist auch der Held einer Tragikomödie. Und insofern er andere Patienten dazu veranlasst, den Status quo der Psychiatrie infrage zu stellen, entsteht vor den Augen des Zuschauers zugleich eine Parabel über Nonkonformismus, ebenso über selbstverschuldete Unmündigkeit des Menschen, sind doch die Insassen der Anstalt innerlich nicht fähig, manchen vernünftigen Intentionen ihres Wortführers zu folgen.

Aufschlussreich für die Organisation dieses Mischgenres ist der Aufbau des Filmschlusses. Genau genommen bietet der Film nämlich mehrere Schlusslösungen an, die jeweils in enger Beziehung zu bestimmten Genre-Tendenzen stehen. Eine Schlusstendenz liegt in der psychischen Vernichtung von Randles Persönlichkeit durch die Elektroschocks der ärztlichen Behandlung, die den Aufrührer für immer ruhigstellen sollen und nur durch den Gnadentod aufgehoben wird, den ihm sein indianischer Mitpatient und Freund zuteilwerden lässt. Dieser tragischen Katastrophe des Protagonisten wird der gewaltsame Ausbruch des Indianers entgegengestellt. Das Prison-escape-Drama findet hierin sein pathetisches Finale und verschmilzt zugleich mit der Parabel, indem der Schritt in die Freiheit die selbstverschuldete Unmündigkeit des Einzelnen aufhebt. Bevor die Gestalt des Indianers jedoch im Dunkel der Wälder verschwindet, blickt der Zuschauer noch in das verzerrte Gesicht eines Patienten, der den Ausbruch durch ein Lachen kommentiert, das gleichermaßen höhnisch wie ungläubig wirkt und an die Mittel der komischen Farce erinnert. Die emotional so unterschiedlichen Schlüsse, die gegensätzliche Vorstellungen über die Konfliktlösung evozieren, sorgen für psychische Regulationen beim Zuschauer, die der komplizierten Dialektik des Gegenstandes durch einen Balanceakt der Genrewirkungen Rechnung tragen.

Auch Tarkowskis STALKER (1979) nutzt eine Genre-Mischung, indem er Erzählkonventionen des Science-Fiction-Films mit solchen der Parabel zusammenführt. Die als Stalker

bezeichnete Hauptfigur hat es übernommen, zwei Intellektuelle, einen Schriftsteller und einen Wissenschaftler in eine streng bewachte geheimnisvolle Zone zu führen, in deren Zentrum sich ein Zimmer befindet, das dem Vernehmen nach die Kraft besitzt, seinen Besuchern die geheimsten Wünsche zu erfüllen. Die Zone, die rein äußerlich einer strahlengeschädigten menschenleeren Gegend ähnelt, welche Merkmale unberührter Natur mit solchen einer Landschaft nach der Schlacht vereint, erweist sich indes als ein Ort, in dem die bekannten Lebensgesetze oft keine Geltung mehr haben; statt dessen herrschen unbekannte Regeln, deren Nichteinhaltung jedoch fatale Folgen für die Besucher haben kann. Der Held, der als professioneller Führer mit durchaus charismatischen Charakterzügen auftritt, erweist sich angesichts der Unberechenbarkeit der Zone immer wieder als merkwürdig verunsichert, damit als Prototyp des aufgeschlossenen russischen Intellektuellen jener Jahre, der aufgrund seiner privilegierten Stellung in der Gesellschaft dieser eigentlich den rechten Weg hätte zeigen sollen, sich aber durch die neuen Gegebenheiten der Weltlage kurz vor dem Kollaps der Sowjetmacht in seiner Rolle als Spezialist und Kenner der Verhältnisse in enorme Ratlosigkeit versetzt sah. Der Film stützt jedenfalls dieses Gleichnis.

Wenn die drei Intellektuellen am Ende darauf verzichten, das unter Ängsten und Mühsal erreichte Zimmer zu betreten, weil sie offenbar – und sicher zu Recht – Furcht davor haben, ihre geheimen Gedanken zu realisieren, dann sucht der Film die Parabel und antizipiert die Idee der Gorbatschow-Ära vom „Neuen Denken", das von bisherigen Denkweisen, darunter zentralen Doktrinen des politischen Machtkampfes, unerwartet Abstand nahm. Und im Sinne der Parabel ist es auch, wenn am Ende des Films die durch strahlungsverursachte Erbschäden gehbehinderte Tochter des Stalkers allein durch die Kraft ihres Geistes ein Glas auf dem Tisch der armseligen Behausung nach Wunsch bewegt. Die Schluss-Sequenz bringt so zum Ausdruck, dass die Lebenssphäre der Hauptfigur nicht durch Ohnmacht geprägt ist – trotz oder gerade wegen aller individuellen Zweifel und Verunsicherungen. Das Science-Fiction-Genre verbindet sich mit der Parabel, um die Vorstellungswelt des Zuschauers in eine Richtung zu dirigieren, die das Individuum dennoch als handlungsmächtig erklärt.

Da bereits die genauere Skizzierung der jeweils benutzten Genrekonventionen ein aufwendiges Unternehmen ist, musste hier darauf verzichtet werden, zumal systematische Ausarbeitungen zu einzelnen Genreformen fehlen. Für die gegenwärtige Forschungssituation scheint es aber bereits wichtig anzuerkennen, dass in den Genre-Hybriden unterschiedliche Handlungsstereotype zur Anwendung kommen und sich auch unschwer empirisch nachweisen lassen.

### 10.5.3 Modellkombinationen zur Deskription von Polygenres (DAS LEBEN IST SCHÖN)

Die Genremischung von Roberto Benignis LA VITA È BELLA (DAS LEBEN IST SCHÖN, 1997) ist im Zusammenhang mit der Anwendung hier skizzierter Funktionscluster insofern von Interesse, als sie sich dadurch manifestiert, dass einzelne Handlungsphasen jeweils

unterschiedlichen Genrekriterien folgen, und dies strukturell nahezu unbeschadet durch die Existenz der anderen. Obwohl diese Genretendenzen jeweils nur temporär erscheinen, werden sie aufgrund ihrer periodischen Wiederkehr doch handlungsübergreifend wirksam. Der Film – der im faschistischen Italien spielt und darüber erzählt, wie ein jüdischer Vater seinem kleinen Sohn vorgaukelt, dass das Nazi-KZ, in das beide eingesperrt wurden, nur eine Art Spiel sei, welches man bei Einhaltung bestimmter Regeln auch gewinnen könne – nutzt dabei Genreansätze von Parabel, Komödie, Tragödie, Drama und Märchen, deren Struktur- und Wirkungsangebote zeitweilig überdeutlich in Erscheinung treten.

Die Handlung wird vornehmlich von zwei Konfliktmomenten bestimmt: dem Gruppenkonflikt zwischen den Nazischergen und den von ihnen verfolgten Juden sowie dem inneren Konflikt der Hauptfigur, die eigentlich stets vor der Frage steht, ob es wirklich vertretbar ist, gegenüber dem Kind die Fatalität der Lage zu verleugnen, sich aber mit komödiantischem Einsatz über die Zweifel hinwegsetzt. Die Genre-Mischung setzt den Zuschauer einem ständigen Sichtwechsel auf das Geschehen aus, verändert seine Erwartungen und den Charakter der einzelnen *emotion episodes*; die Kritik sprach von einem „Wechselbad der Gefühle".

Besonders eindrucksvoll und charakteristisch für den Film ist jene Situation aus der Schluss-Sequenz, wo der gefangen genommene Häftling Guido von den Schergen an jenem Elektrokasten vorbeigeführt wird, in dem der kleine Sohn versteckt ist und durch den Sehschlitz lugt. Obgleich Guido selbst in größter Not ist, möchte er dem Kind weiterhin den Spielcharakter des Lagers vorgaukeln, zwinkert ihm daher zu und schneidet Grimassen. In den Vordergrund tritt hier das eigentümliche Gedankenexperiment des Helden, das darin besteht, die Macht des Schreckens zeitweilig einfach zu ignorieren, womit die Filmhandlung in die Nähe einer Parabel rückt. Dieses Genre hält sich nicht mehr an die Wahrscheinlichkeitsverhältnisse des realen Lebens, sondern schafft sich eine Mögliche Welt, deren Geschehen auf eine abstrakte Idee oder Maxime bezogen wird. Benigni (1998, 22) bemerkte in diesem Sinne über seinen Film: „Man darf dort nichts Realistisches suchen. Edgar Alan 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."

Erzählt wird darum ein parabelhafter Vorgang, worin ein Kind den Schrecken überlebt, weil es gelingt, durch die Kraft der Liebe und der Vorstellung die lähmende Macht des Bösen zu überwinden. Bis zu der eben erwähnten Szene hat die Zwecklüge des Vaters ja den Durchhaltewillen des Kindes mobilisiert, und nicht zuletzt auch seinen eigenen – und sie erweist sich am Ende als höhere Wahrheit, denn der Kleine überlebt ja wirklich. Obwohl die historische Konfliktsituation in der Realität für den Einzelnen als kaum lösbar erscheint, sorgt die Verfremdung des Geschehens für das Gefühl ihrer möglichen Beherrschbarkeit. Die damit aufkommende positive Emotion ist dabei freilich eng mit einer geistigen Reflexion verbunden, zugleich mit einer Zurücknahme unkontrollierter affektiver Erregungen. Das Brecht-Theater, das häufig die Parabelform nutzte, war stets darum bemüht, auf die Spezifik dieser kontrollierten Emotionen hinzuweisen, denn die Verfremdungseffekte gerieten leicht in den Verdacht kalter Rationalität. Benignis Film

dürfte kaum in diesen Verdacht geraten, was sicher auch mit dem jähen Übergang des Parabelansatzes in den der Komödie zu tun hat.

Nachdem Guido seinem Sohn zugezwinkert hat, persifliert er einen Paradeschritt. Angetan mit Frauenkleidern, vollführt er bei seinem Defilee vor dem Versteck des Kindes Bewegungen, die stark überzogen wirken, und damit wechselt das Genre von der Parabel zur komischen Farce. Widersprüchliche Momente der Situation werden dabei als Missverhältnisse überdeutlich und für den Zuschauer leicht konzeptualisierbar. Eigentlich wären sie durch eine Reaktion des Lachens zu quittieren, aber im gegebenen Moment höchster Gefahr bleibt dieses dem Zuschauer eher im Halse stecken. Die grundsätzliche Tendenz des Films zum Komödiengenre mit seinen zahlreichen Varianten wird bereits mit der Anfangssequenz des Films deutlich exponiert, in der der Darsteller Benigni kaum je auf artifizielle Gestik, überzogene Mimik oder die Anleihen bei der Commedia dell'arte sowie Slapstick-Einlagen verzichtet.

In der Schlusspassage folgt unmittelbar auf das verfremdende Defilee eine Einstellung, in der der Wachsoldat seine Maschinenpistole entsichert und Guido um eine Mauerecke führt, hinter der man dann Schüsse hört. Die Katastrophe ist eingetreten, und der Film bekennt sich nun auch deutlich zu einer Genrebindung an die Tragödie. Benigni dazu: „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 Schriftsteller Imre Kertész, selbst Überlebender eines Nazi-KZ, bescheinigt ihm, dass seine „Idee nicht komisch, sondern tragisch" sei (1998, 55). In der Tat geht es darin um unlösbare Widersprüche der Realität, an denen der Protagonist physisch zugrunde gehen muss, und bei deren Darstellung wird auch das Genregesetz der tragischen Katharsis wirksam.

Eine eher gegenläufige Grundtendenz wird durch den temporären Rekurs des Films auf das Genre des Dramas gefördert. Im Drama werden schwer lösbare Interessenkonflikte auf eine Weise abgehandelt, dass der Protagonist am Ende eine Entscheidung zu seinen Gunsten herbeiführt – oft entgegen der allgemeinen Erwartung. Benignis Film hält auch diese Handlungsvariante bereit. Unmittelbar nach dem Tod Guidos verändert sich infolge der Kriegsereignisse das Kräfteverhältnis zwischen den Faschisten und ihren Opfern. Fluchtartig verlassen die Bewacher das Lager und die Gefangenen kommen frei. Als Guidos kleiner Sohn aus seinem Versteck tritt, sieht er sich unvermittelt einem Panzer der amerikanischen Befreier gegenüber, dessen Kommandant ihn freundlich zum Einsteigen auffordert. Es war aber kurioserweise gerade ein Panzer, den Guido seinerzeit dem Kleinen als Siegespreis für das Versteckspiel im Lager in Aussicht gestellt hatte, und so kann sich das Kind sogar als Sieger der Geschichte fühlen, wenn es seiner Mutter, die es unter den befreiten Lagerinsassen wiedertrifft, in Hochstimmung mitteilt: „Wir haben gewonnen". Der dramatische Konflikt endet hier auf klassische Weise pathetisch: In einer völligen Übereinstimmung von Zuschauerwunsch und historischem Triumph des Protagonisten.

Der geringe Wahrscheinlichkeitsgrad, den ein solcher Ausgang des Geschehens im realen Leben besitzt, wird dadurch kunstvoll vergrößert, dass im Film auch Gesetze des Märchens heraufbeschworen werden. In einem frühen Arbeitsstadium sollte der Film „Guten Morgen, Prinzessin" heißen, und in vieler Hinsicht ist Guidos Lebenskonzept

das einer Märchenfigur, die auf magische Kräfte und Zauberkünste setzt, welche immer wieder für karnevalistische Umschwünge und glückliche Wendungen sorgen. Auch das Finale enthält Anklänge an Legende und Märchengenre. Etwa, wenn nach der Flucht der Lagerwachen die Gefangenen – wie durch einen Zauberstab geführt – auf den Hof hinaustreten und dann scharenweise durch das weit geöffnete Tor von dannen ziehen, oder aber wenn, auf ähnlich unwirkliche Weise, der versprochene Panzer einem Fabelwesen gleich auf dem Hof des Lagers auftaucht.

In jeder Phase des Geschehens führt die unterschiedliche Genreaffinität zu einer spezifischen emotionalen Färbung, die dann punktuell zur Dominanz gebracht wird. Übrigens helfen merkwürdig lange Pausen vor dem Finale dem Zuschauer dabei, die Genrestereotype zu bewerten und sich gefühlsmäßig umzuorientieren. Diese Beobachtung trifft auf zahlreiche Beispiele für Genre-Mischung zu: À BOUT DE SOUFFLE (AUSSER ATEM, 1960), BLOW UP**,** OTTO E MEZZO, NOVECENTO, ZABRISKI POINT, ONE FLEW OVER THE CUCKOO'S NEST, STALKER. Es ist, als würde der Zuschauer durch die ausgedehnten „Wartezeiten" vor der finalen Entscheidung dazu aufgefordert, sich angesichts mehrerer Optionen für die zutreffendste Vorstellung über Handlungsperspektive und Schluss-Emotion zu entscheiden.

Abschließend sei hier noch ein Aspekt angesprochen, der sich unmittelbar auf den Film Benignis und dessen komplizierte Genrewirkung bezieht: Wenn hier von Rezipientenmodellen die Rede war, die u. a. unterschiedlichen Zuschauern gerecht werden sollen, deren Emotionen es zu analysieren gilt, dann scheint es außerordentlich wichtig, dass auch die jeweilige persönliche Involviertheit des Rezipienten in die lebensweltlichen Situationen, die der Film erfasst, systematisch berücksichtigt wird. Das reale Konflikterleben, das die Persönlichkeitsentwicklung des Zuschauers bestimmte, nimmt ja generell Einfluss auf die Emotionalität des Kinoerlebnisses. Realitätsbezogene Bedürfnisse und Motivationen konkreter Zuschauergruppen können dabei so kraftvoll und nachhaltig sein, dass sie bestimmte Emotionen, die in einer Filmkomposition potenziell angelegt sind, enorm verstärken, oder umgekehrt, völlig blockieren. Für Letzteres finden sich in der Rezeptionsgeschichte des Werks überzeugende Belege (vgl. Viano 1999). Zahlreiche Zuschauer versicherten etwa, dass sie den zeitlichen Abstand eines halben Jahrhunderts zu den realen historischen Ereignissen der Judenvernichtung gebraucht hätten, um der zur Komödie tendierenden Erzählweise des Films innerlich folgen zu können. Andere waren nicht zu einer Haltung fähig, die angesichts der Schrecken des Holocaust Distanz oder gar ein Lachen zuließ, so dass der Filmtitel DAS LEBEN IST SCHÖN ihnen eher zynisch vorkam.

Die Funktionsweise eines Genres ist offenbar auf ganz bestimmte, historisch gewachsene psychische Dispositionen des Zuschauers angewiesen, die dem Wunsch des Individuums folgen, sich gegenüber dem Leben handlungsmächtig fühlen zu können. Bei aller Notwendigkeit, sich den Kino-Emotionen über psychophysische Reaktionen zu nähern, darf nicht vergessen werden, dass Emotionen mehr sind als reizbedingte Affekte. Sie haben immer mit der subjektbezogenen Bewertung einer Konfliktlage zu tun, und diese verliert wegen ihrer Bindung an die Realität ihren Schrecken mitunter auch über ein Menschenalter nicht, weil sich ein Gefühl von Handlungsmächtigkeit nicht automatisch einstellt.

Die Anerkennung des Konflikts – auch seiner Unlösbarkeit für den Einzelnen oder eine ganze soziale Gruppe – bedeutet dabei zwar nicht seine Untauglichkeit für Kunst und ihre positiven Emotionen, sie stellt nur zugleich die Frage, welche psychischen Regulierungsmechanismen das Kunstwerk aufzubieten hat, um dem Menschen das Gefühl von Handlungsmächtigkeit zu geben und durch kreative Anstrengungen das emotionale Bedrohungspotenzial der realen Konflikte zurückzudrängen. Es geht dabei wohl immer um die Verschiebung von Grenzwerten, über die es bei Rilke (1959, I, 233) heißt: „Denn das Schöne ist nichts als des Schrecklichen Anfang, den wir noch grade ertragen". Werke wie LA VITA È BELLA scheinen über das singuläre Kunstereignis hinaus bedeutsam, weil das dort gezeigte Geschehen paradigmatisch für den angemessenen emotionalen Umgang mit dem Schrecken ist, der durch das kreative Spiel eine Umwertung erfährt und seiner lähmenden Kraft beraubt wird.

## 10.6 Zusammenfassung

Filmgenres kanonisieren historische Erfahrungen der Filmkultur. Sie beruhen auf intertextueller Invarianz komplexer Beziehungen von Formgestalt und psychischer Wirkung, die über längere Zeitabschnitte relativ stabil bleiben. Kognitionspsychologisch lassen sie sich als filmische Stereotype höherer Ordnung beschreiben, die auf der Vernetzung unterschiedlicher Reizkonfigurationen im Gedächtnis basieren, welche aufgrund struktureller Merkmale im Prinzip deskriptiv fassbar sind.

Um auch die Funktionsweise von Genres in die Analyse einbeziehen zu können, werden Anfangshypothesen zu elementaren Funktionsmustern ausgewählter Genres getroffen. Im Anschluss an psychologisch-semiotische Modelle kann man die Annahme formulieren, dass eine zentrale Funktion des Genres in der Organisation einer normierten Regulierung des Erlebens besteht: Mit ihren komplexen Formangeboten schaffen Filmgenres unterschiedliche Typen Möglicher Welten, die über Veränderungen von Ereignissen und Wahrscheinlichkeitsbeziehungen der Lebenswelt eine psychische Regulation beim Rezipienten vornehmen, indem sie dessen Kognitionen, Emotionen und Vorstellungen steuern.

Im Gegensatz zu Populärgenres des Kinos, die sich oft klar über äußere strukturelle Merkmale zu erkennen geben und mit einer kurzzeitigen Regulierung im Rahmen von Psychohygiene auskommen, bemühen sich klassische Genres um eine langzeitig wirksame psychische Regulierung, die sich erst über weitaus kompliziertere Funktionszusammenhänge erschließt. Für ihre Analyse werden Annahmen zu signifikanten Rezeptionseffekten wie „dramatischem Pathos", „Verfremdung / Komik" und „tragischer Katharsis" vorgeschlagen, denen jeweils eine dominante Funktion in Drama, Komödie, Tragödie zugesprochen werden kann.

Skizziert wird ein elementares genrespezifisches Funktionsmuster, das auf Komponenten aufbaut wie (1) den dargestellten Konflikten der Figuren, (2) den (eventuell analogen) Konfliktlagen und psychischen Spannungen des Zuschauers, (3) den psychologischen

Wirkmomenten, insbesondere den Konfliktentscheidungen am Filmschluss. In ihrem Zusammenwirken führen diese Komponenten jeweils zu einer positiven Emotion des Rezipienten hin, welche mit kognitiver Beherrschung der dargestellten Widersprüche sowie produktiven Vorstellungen zu deren Entwicklung verbunden ist. Aus dieser Konstellation lassen sich Variablen für die Wirkungsanalyse ableiten.

So wäre dramatisches Pathos näherungsweise über Analogien und Resonanzbeziehungen zwischen als möglich betrachteten Konfliktlösungen bei Identitätsfiguren und Zuschauer beschreibbar. Die Effekte der verwandten Verfahren von Verfremdung und Komik lassen sich über jähe Konzeptualisierungen im Erleben von Konfliktsituationen erfassen, die sowohl für die Protagonisten als auch für die Zuschauer schwer lösbar sind. Die tragische Katharsis ist hingegen über ein Funktionsmuster approximierbar, bei dem unlösbare Konfliktsituationen der Identifikationsfigur auf analoge Konfliktlagen beim Rezipienten treffen, jedoch trotz der Katastrophe des Filmhelden über eine Intensivierung emotiver, kognitiver und imaginativer Aktivitäten des Zuschauers zu einer positiven Emotion geführt werden.

In methodischer Hinsicht erleichtert die Kombination unterschiedlicher Funktionsmuster auch die Analyse von Hybrid- und Poly-Genres des Kinos, welche Formangebote und Wirkungsweisen klassischer und populärer Genres miteinander zu verbinden suchen. Gegenwärtige Bemühungen kommen freilich über die partielle Beschreibung wichtiger Werkstrukturen im Rahmen einer hermeneutischen Darstellung nicht hinaus.

# Prinzip Hoffnung: Kino-Träume und ihre Utopie-Funktion

11

„Unsere bewussten Gedanken sind oft mit der Zukunft und ihren Möglichkeiten beschäftigt, und das Unbewusste und seine Träume sind es nicht minder. Es gibt sogar eine über die ganze Welt verbreitete Ansicht, dass die Hauptfunktion der Träume in der Zukunftsprognose bestehe."
Carl Gustav Jung, Psychologe, 1961*

„[…] der Nachttraum lebt in Regression, er wird in seine Bilder wahllos hineingezogen, der Tagtraum projiziert seine Bilder in Künftiges, durchaus nicht wahllos, sondern noch bei ungestümster Einbildungskraft dirigierbar, mit objektiv Möglichem vermittelbar. *Der Inhalt des Nachttraums ist versteckt und verstellt, der Inhalt der Tagphantasie ist offen, ausfabelnd, antizipierend, und sein Latentes liegt vorn.* Er kommt selber aus Selbst- und Welterweiterung nach vorwärts her, ist Besserhabenwollen, oft Besserwissenwollen durchaus. […] Kurz, er hat zwar so wenig wie der Nachttraum von Haus aus an Maß, doch er hat, zum Unterschied vom Nachtspuk, ein Ziel und macht sich zu ihm nach vorwärts heraus."
Ernst Bloch, Philosoph, 1954**

## 11.1 Das Prinzip Hoffnung und die antizipative Funktion von Kunst

Das Riesenreich der menschlichen Vorstellungen umfasst auch das Land der Träume, und es ist denkbar, dass das Wissen um Charakter und Funktionsweisen des Traums Hinweise auf die Organisation und Rezeption der filmgenerierten Vorstellungsaktivitäten zu geben vermag. Im Alltag wird der Film ja häufig mit Traum verglichen, seit früher Zeit wird das Kino sogar als „Traumfabrik" apostrophiert, und gelegentlich nimmt selbst die Medientheorie auf entsprechende Analogien Bezug, so dass die Theoriegeschichte eine ganze Traditionslinie von Traumuntersuchungen bereithält (vgl. Schneider 1998). In den meisten Fällen geschieht die Bezugnahme jedoch eher rhetorisch und in Gestalt von Metaphern, die zwar für reizvolle Anmutungen sorgen, kaum aber als Ansatzpunkt für empirische Studien dienen können. Ohnehin gilt die Traumproblematik bislang als Domäne der

© Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2020
P. Wuss, *Künstlerische Verfahren des Films aus psychologischer Sicht*, Film, Fernsehen, Medienkultur, https://doi.org/10.1007/978-3-658-32052-2_11

Psychoanalyse. Gleichwohl wäre es leichtfertig, nicht doch nach Möglichkeiten für eine kognitionspsychologische Interpretation medialer Traumdarstellungen zu suchen.

Eine solche bietet sich zumindest im Bereich von Traumdarstellungen an, die funktionale Analogien zu jenen Filmschlüssen zeigen, d. h. den Intentionalitätstypen der Glaubensannahmen und Wunschvorstellungen entsprechen und im Erlebensprozess zu *belief-like* und *desire-like imaginings* führen, welche vermutlich mit entsprechenden psychischen Regulierungen des Zuschauers verbunden sind. Der Philosoph Ernst Bloch hat in seinem bekannten Werk „Prinzip Hoffnung" einen Interpretationsansatz vorgeschlagen, der die menschliche Tätigkeit mit ihren Erwartungen und Intentionen systematisch auf Zukünftiges bezieht, sie also in ihrer Ausrichtung auf „noch ungewordene Möglichkeit" (Bloch 1963, 5) betrachtet, auf Hoffnungen und Utopien. Und nach Bloch lassen sich an einer großen Gruppe von Träumen, den *Tagträumen*, Wesen und Funktionsweisen von Vorstellungsbildern solcher Art studieren. Es ist denkbar, einen ähnlichen Zugang auch für die Interpretation und psychologische Untersuchung von Traumdarstellungen im Film zu wählen.

Vorstellungsbilder und -aktivitäten auf Zukünftiges zu beziehen ist keine Nebensache. „Primär lebt jeder Mensch, indem er strebt, zukünftig, Vergangenes kommt erst später, und echte Gegenwart ist fast überhaupt noch nicht da. Das Zukünftige enthält das Gefürchtete oder das Erhoffte; der menschlichen Intention nach, also ohne Vereitlung, enthält es nur das Erhoffte. Funktion und Inhalt der Hoffnung werden unaufhörlich erlebt, und sie wurden in Zeiten aufsteigender Gesellschaft unaufhörlich betätigt und ausgebreitet" (Bloch 1963, 2). Der Philosoph polemisiert damit auch gegen die gängige Haltung vieler Kollegen, die der Zukunft und ihrer Antizipation durch den Menschen keine Beachtung schenkten.[56]

Das Prinzip Hoffnung erfasst das menschliche Leben und Erleben nicht nur in seiner dynamischen Entwicklung, sondern auch in seiner psychologischen Komplexität, in welcher Emotion, Imagination und Kognition eine je spezifische Funktion gewinnen. Bloch spricht eingangs vom „Affekt des Hoffens" (1), verweist in der Grundlegung seines Werkes auf das „antizipierende Bewusstsein" (49ff.), das zur „Kategorie des Utopischen" hinleitet. Er begreift die damit verwobenen kognitiven Prozesse als solche, die sich auch auf Unbewusstes und Vorbewusstes, auf Noch-Nicht-Bewusstes stützen können, das in der Zukunft einen anderen Status erhalten könne. In diesem Sinne beginnt er seine Überlegungen, die dann durch ein riesiges Panorama von Phänomenen führen, welche durchweg Spielarten der utopischen Funktion des Hoffnungsprinzips zum Ausdruck bringen, mit der Besichtigung einer massenhaft vorkommenden Erscheinung, nämlich jenes menschlichen Alltagsverhaltens, das „Tagträume durchschnittlicher Art" (10) hervorbringt.

---

56 „Das ungeheure utopische Vorkommen in der Welt ist explizite fast unerhellt. Von allen Seltsamkeiten des Nichtwissens ist diese eine der auffälligsten. M. Terentius Varro soll in seinem ersten Versuch einer lateinischen Grammatik das Futurum vergessen haben; philosophisch ist es bis heute noch nicht ganz adäquat bemerkt. Das macht: ein überwiegend statisches Denken nannte, ja verstand diese Beschaffenheit nicht, und immer wieder schließt es das damit Gewordene fertig ab" (Bloch 1963, 4).

Er stellt sich damit gegen die Sichtweise, wonach die Träume sich von vorhandenen Vorstellungsbildern ableiten, die sozusagen ihren Rohstoff bilden. Hierin ähnelt seine Position übrigens der des jungen Michel Foucault, der in der Einleitung zu Binswangers „Traum und Existenz" notiert, dass jeder Akt des Imaginierens auf das Träumen verweise: „Das Träumen ist nicht eine Modalität der Imagination, sondern deren erste Möglichkeitsbedingung" (Foucault [1954] 1992, 78). Anders als Foucault hält sich Bloch aber an einen bestimmten Typ von Träumen, nämlich die Tagträume, die nach seiner Auffassung zu Wunschvorstellungen von einem besseren Leben tendieren.

Zwischen Tagträumen und Nachtträumen nimmt Bloch (1963, 86) eine „grundsätzliche Unterscheidung" vor. So sei der Tagtraum nicht als Vorstufe des nächtlichen Traums zu betrachten (96), wie Freud dies tue, dessen Aussage, dass Tagträume „Kern und Vorbilder der nächtlichen Träume" seien, er vehement zurückweist (97). Der Tagtraum verlange „eine spezifische Auswertung, denn er führe in ein ganz anderes Gebiet und öffne dieses" (98).

Er habe die Eigenheit, nicht drückend zu sein, stehe er doch in unserer Macht. Das Ego werde durch ihn auch nicht so geschwächt wie im Nachttraum. Es ginge dem Tagtraum stets um Weltverbesserung. Zwar starte die Tagphantasie wie der Nachttraum mit Wünschen, aber sie führe diese radikal zu Ende, wolle an den Erfüllungsort. Wie schon im Motto zitiert, habe der Tagtraum im Unterschied zum Nachttraum „ein Ziel und macht sich zu ihm nach vorwärts heraus" (Bloch 1963, 111).

Im Zusammenhang mit der Filmanalyse ist von Belang, dass Bloch eine enge Verbindung zwischen Tagtraum und Kunstproduktion sieht. Er schreibt: „*Der Tagtraum als Vorstufe der Kunst* intendiert so besonders sinnfällig Weltverbesserung, hat diese als kerngesund-reellen Charakter" (106, Hervorh. i. O.). Und über Kunstwerke heißt es generell: „Die weltverbessernde Phantasie landet in ihnen nicht bloß dergestalt, dass alle Menschen und Dinge an die Grenzen ihrer Möglichkeit getrieben werden, all ihre Situationen ausgeschöpft und durchgestaltet. Vielmehr ist jedes große Kunstwerk, außer seinem manifesten Wesen, auch noch auf eine *Latenz der kommenden Seite* aufgetragen, soll heißen: auf die Inhalte einer Zukunft, die zu seiner Zeit noch nicht erschienen waren, ja letzthin auf die Inhalte eines noch unbekannten Endzustands. Nur aus diesem Grund haben die großen Werke jeder Zeit etwas zu sagen, und zwar Neues, das die vorige Zeit an ihnen noch nicht bemerkt hatte […]" (110; Hervorh. i. O.).

Bloch arbeitet an den Wachträumen indes noch eine andere Eigenheit heraus, die für die Kunstproduktion bedeutsam sei – ihren Rückgriff auf Noch-Nicht-Bewusstes: „Die Wachträume ziehen, sofern sie echte Zukunft enthalten, allesamt in dieses Noch-Nicht-Bewusste, ins ungeworden-ungefüllte oder utopische Feld" (128). Gemeint ist jenes Vorbewusste, das nicht in Freuds Konzept von Verdrängung passe, sondern „der psychische Geburtsort des Neuen" (131) sei. Im Buch wird die These hervorgehoben: „*Konkrete Utopie steht am Horizont jeder Realität; reale Möglichkeit umgibt bis zuletzt die offenen dialektischen Tendenzen-Latenzen*" (258; Hervorh. i. O.).

Da Blochs Bezugsfeld in weiten Bereichen ein solches der Gesellschaftstheorie ist, geht es ihm vor allem um die Möglichkeiten der Weltveränderung im sozialen Bereich, wie sie etwa in den Feuerbach-Thesen von Marx aufscheinen. In einigen Fällen spielt eine

vergleichbare Problematik auch für die Kunst eine Rolle und wirkt sich unmittelbar auf die Konstruktion von Filmgeschichten aus, indem sie etwa Autoren realistischer Arbeiten und ihr Publikum zu einer Bewertung des Möglichkeitspotenzials der dargestellten realen Lebenswelt im Hinblick auf deren Veränderung zwingt. Bezogen auf die Gesamtmenge der Filmproduktionen ist der Anteil solcher Versuche indes sehr gering. Nichtsdestoweniger scheint das Prinzip Hoffnung in einer abstrakteren Lesart als Handlungsmotiv von Filmfiguren durchaus von Bedeutung.

Der „Affekt des Hoffens", den Bloch (1963, 1) an exponierter Stelle seines Buches einführt, lässt sich etwa im Rahmen des hier vertretenen Emotionskonzepts, das sich auf die Normen für *„control", „action readiness"* und *„coping"* stützt, sogar als eine zentrale Tendenz menschlichen Tuns interpretieren, geht es doch im Handeln des Einzelnen wie größerer Gemeinschaften immer wieder darum, die oft konfliktreichen Lebensprozesse, in die man gestellt ist, aktiv zu beherrschen und ihre zukünftige Entwicklungen zu antizipieren. Dass im Zuge einer psychischen Regulierung des Menschen durch Kunst sein Gefühl für Handlungsmächtigkeit in Gegenwart und Zukunft eher über Reizangebote organisiert wird, die er vielfach unbewusst, genauer: vorbewusst – im Sinne des Noch-Nicht-Bewussten – aufnimmt und intuitiv bewertet, steht dazu nicht im Widerspruch.

Im Folgenden soll diese Denkfigur daher anhand von Beobachtungen des Formenguts von Traumdarstellungen aus der Kino-Moderne zur Anwendung kommen. Dabei geht es nicht zuletzt darum, an Vorgängen aus Tagträumen die Wirksamkeit des Prinzips Hoffnung zu erkennen, das sich in seinem utopischen Ansatz auf die generelle Beherrschbarkeit des Lebens in ihrem immensen Variantenreichtum bezieht und jeweils unterschiedliche Konsequenzen für das komplexe Erleben des Zuschauers hat.

## 11.2 Traumdarstellungen im Autorenfilm des Mise-en-conscience

Mit Beginn der 1960er Jahre gewannen im internationalen Autorenkino Kompositionen an Bedeutung, in denen die Darstellung von Vorstellungsbildern der Figuren, von subjektiv gefassten Erinnerungen, Phantasien und vor allem von Träumen eine außerordentlich wichtige Rolle spielte.

Zu diesem Beispielkorpus, der auf Vorläufer wie Cocteaus ORPHÉE (1949) oder Kurosawas RASHOMON (1950) zurückblicken konnte, gehörten westeuropäische Produktionen wie Resnais' HIROSHIMA MON AMOUR (1959), L'ANNÉE DERNIÈRE À MARIENBAD (LETZTES JAHR IN MARIENBAD, 1961), MURIEL (MURIEL ODER DIE ZEIT DER WIEDERKEHR, 1963) und LA GUERRE EST FINIE (DER KRIEG IST VORBEI, 1966), Fellinis OTTO E MEZZO (ACHTEINHALB, 1963) und GIULIETTA DEGLI SPIRITI (JULIA UND DIE GEISTER, 1965), Bergmans PERSONA (1966)oder Buñuels BELLE DE JOUR (SCHÖNE DES TAGES, 1966). Im östlichen Europa und sogar in Asien findet sich dafür ein Pendant in ähnlich gearteten Arbeiten wie Oshimas HAKUCHÛ NO TÔRIMA

(DER BESESSENE IM HELLEN TAGESLICHT, 1966), Wajdas WSZYSTKO NA SPRZEDAZ (ALLES ZU VERKAUFEN, 1968) oder Tarkowskis ZERKALO (DER SPIEGEL, 1975).

Bedeutsam an diesen Filmen war, dass sie das favorisierte mentale Geschehen plötzlich als etwas dem realen menschlichen Sein Gleichwertiges betrachteten. So gesehen, erschien das Leben nicht nur in seinem Status quo der gesellschaftlicher Realitäten, die seinerzeit aufgrund eines zementierten Kräftegleichgewichts der ökonomisch-politischen Systeme im europäischen Raum vom Einzelnen eher als unbeweglich empfunden wurden, sondern auch in Abhängigkeit von ideellen Momenten, von erhellenden individuellen Vorstellungen des Menschen, die in die festgefahrenen äußeren Verhältnisse ein gewisses Utopiepotenzial einzubringen vermochten, das dem Prinzip Hoffnung Nahrung gab.

Innerhalb der erwähnten Gruppe von Filmproduktionen kam das mentale Geschehen nicht – wie in früheren Zeiten schon oft – in Form klar definierter Erinnerungsbilder oder unmissverständlich als solche erkennbarer Traumbilder vor, sondern wichtige Eigenheiten der Träume oder der ihnen verwandten psychischen Zustände schienen sich der filmischen Komposition auf eine Weise mitzuteilen, dass das Filmerlebnis dadurch insgesamt traumähnliche Züge gewann. Dies im Sinne Carl Gustav Jungs, der im Traum „ein Stück unwillkürlicher psychischer Tätigkeit" sah, „das gerade so viel Bewusstheit hat, um im Wachzustand reproduzierbar zu sein", denn wie die echten Träume, von denen der Psychologe seine Charakteristik herleitet, boten jene Filme dem Zuschauer häufig „›irrationale‹ Gegebenheiten" an und waren darum entsprechend „weniger durchschaubar und fassbar" (vgl. Jung 1996, 134).

Zudem waren die eigentlichen Traumpassagen in manchen Arbeiten nicht oder nicht sogleich als solche zu erkennen; die Träume erschienen als entgrenzt, so dass die unbewussten Erlebnisgehalte, die ihre Darstellungen vermittelten, dazu beitrugen, den Eindruck der realen Lebenssituationen aus ihrem Umfeld ebenfalls ins Unwirkliche zu verschieben bzw. einen Austausch von Realem und Geträumtem herbeizuführen. Dies geschah nicht etwa beiläufig, sondern gehörte oft zum Kern des künstlerischen Gestaltungskonzeptes. Die Filme thematisierten nicht nur häufig Phänomene des Bewusstseins und bildeten sie ab, sie operierten mit solchen Prozessen, als schrieben sie sich mit der von Alexandre Astruc (1964) im Vorfeld der Moderne beschworenen als Federhalter genutzten Kamera, „la caméra-stylo", ins Hirn des Zuschauers ein. Und dies auf eine differenzierte Weise, die nicht einmal dem Autor richtig bewusst wurde, aber gleichsam seinem subjektiven und unverwechselbaren Ausdruck entsprach, wie dies Truffaut ([1954] 1964) und andere vom Autorenfilm gefordert hatten. Die Kritik brachte seinerzeit den Gestus der Filme auf die treffende Formel „*mise en conscience*" (vgl. Lenz 1990, 12). Der Ausdruck steht in Analogie zu „*mise en scène*" oder „*mise en cadre*" und weist auf ein spezifisches Arrangement im Bewusstsein hin, das dann gleichsam einen Gruppenstil prägte.

Selbstredend handelte es sich bei den erwähnten Passagen nicht um echte Träume, sondern stets nur um filmische Darstellungen, die entsprechende Anmutungen bewirkten. Auf ihre Beurteilung lassen sich daher auch nicht jene Kriterien anwenden, die Psychiater gemeinsam mit Physiologen erarbeitet haben, um etwa ein verworren wirkendes von einem vernünftig erscheinenden Traumgeschehen zu scheiden. Sie ordneten den Träumen dafür

einen ähnlichen Spielraum der Form zu, wie man ihn an unterschiedlichen Phasen des Schlafes erkennen kann. So wird etwa der REM-Phase („rapid eye movement phase") des Schlafes nachgesagt, das dort die irrationalen Träume dominieren, in der Non-REM-Phase hingegen die vernünftig-logischen (Thomä / Kächele 1986, 146).

Auch die essenziellen Unterschiede zwischen Nacht- und Tagträumen sind schwerlich adäquat auf die Leinwand zu bringen, denn im Zuge der Repräsentation müssen die filmischen Darstellungen ihren Gegenstand stets modifizieren, wobei sich entscheidende Differenzierungen verlieren. Im Fachdiskurs hat dies gelegentlich sogar zu der Ansicht geführt, der Traum würde sich dem Medium Film grundsätzlich widersetzen. In seinem Vorwort zu Sartres „Freud"-Drehbuch argumentierte der Psychoanalytiker Jean-Bernard Pontalis (1995, 28; Hervorh. i. O.) jedenfalls in diese Richtung, wenn er schrieb: „Das Bild *nimmt* das Unbewusste *nicht an*." In der Tat kann der unbewusste individuelle Erlebnisgehalt eines Traums schwerlich auf der Kinoleinwand dargeboten werden, ohne dadurch seinen originären mentalen Status zu verlieren. Nichtsdestotrotz gibt es künstlerisch geglückte Versuche, innerhalb filmischer Erzählungen Passagen zu offerieren, die als Abbildungen eines mentalen Geschehens mit Traumcharakter rezipiert und vom Publikum als solches akzeptiert werden können. Die angeführten Beispiele zählen durchweg dazu.

Einige von ihnen sind hier von nachdrücklichem Interesse, weil sich die Struktur und Funktion ihrer Traumsequenzen zugleich als aufschlussreich für die Modifizierung der Intentionalität von Filmschlüssen bzw. der dort evident werdenden filmgenerierten Vorstellungen erweist. Die damit verbundenen Annahmen stützen sich vor allem auf folgende Sachverhalte:

(1) Mit den Traumdarstellungen entstehen *neue Organisationsformen* der dargestellten Ereignisse, die nicht den Gesetzen der objektiven Realität unterworfen sind; so werden etwa Kausalbeziehungen aufgehoben, die normalerweise die Lebenswelt dominieren, auch können viele Objekteigenschaften der dargestellten Lebensausschnitte, die von denen der bekannten Welt abweichen, dann als irreal erscheinen.

(2) Die innerhalb Traumpassagen dargebotenen Phänomene, d. h. Personen, Objekte und Vorgänge, müssen nicht den Status von bewusst erfassten bzw. erfassbaren Erscheinungen haben, sondern können eine Ausformung erfahren, die sie eher in den Bereich des *Vorbewussten oder Unbewussten* verweist.

(3) Im Rahmen der gesamtem Filmhandlung sind die Traumsequenzen auf eine Weise arrangiert, dass sie eine pragmatische Tendenz befördern, die es erlaubt, namentlich an den Filmschlüssen die Aussage des Ganzen in ihrem Verbindlichkeitsgrad zurückzunehmen und so den *Intentionalitätstyp zu relativieren,* nämlich von der manifestierenden Bestätigung in Richtung der *Glaubensannahme* oder *Wunschvorstellung* abzuwandeln.

Diese Flexibilisierung der Intentionalität schafft dann vielfach die Chance, den Geschehensverlauf in die Welt der Utopie zu führen und so das Prinzip Hoffnung in Konfliktsituationen zu etablieren, für die realiter keine Möglichkeit einer besseren Lösung besteht.

## 11.3 Zur Funktion der Traumdarstellungen in Fellinis ACHTEINHALB

Die beiden Filmbeispiele, an die ich mich halten möchte, um den Zusammenhang zwischen den Passagen des Traumgeschehens und den spürbaren Verschiebungen innerhalb des komplexen kunstsemantischen Prozesses und seiner Wirkmomente zu studieren, sind Fellinis ACHTEINHALB und Tarkowskis DER SPIEGEL. Beide lassen sich als offene Kunstwerke im Sinne Umberto Ecos (1977, 85) betrachten, denn es trifft voll auf sie zu, dass sie eine „fundamentale Ambiguität der künstlerischen Botschaft" als ästhetisches Resultat anstreben, und dies vermittels einer Struktur, die sich dadurch zu erkennen gibt, dass auch jene „Elemente, die zum ästhetischen Resultat zusammentreten", selbst eine ähnliche Vieldeutigkeit und Unbestimmtheit zeigen wie das Werkganze. Gemeint sind damit nicht zuletzt jene entgrenzten Traumdarstellungen, die sich einer Kontrolle durch das Bewusstsein des Rezipienten oft bravourös entziehen.

Dass sie als Wirkmomente in ACHTEINHALB dominieren und nicht einen untergeordneten Platz im Gesamtgeschehen einnehmen wie viele andere konventionell angelegte Traumsequenzen des Kinos, hat sowohl mit dem besonderen Inhalt der Filmhandlung als auch mit deren höchst origineller Erzählstruktur zu tun. Wie schon erwähnt, hat Fellini die Letztere auf die Formel gebracht, man habe es hierbei mit der Geschichte eines Regisseurs zu tun, „der einen Film drehen soll, welcher ihm entfallen ist, und dann in zwei Richtungen, die der Phantasie und die der Wirklichkeit vorgeht" (1974, 157). Diese anscheinend leicht überschaubare Handlungsstruktur hatte für den Zuschauer seinerzeit indes keine solche Übersichtlichkeit. Dass der Held Guido Anselmi seine Problemsituation durch eine Selbstbefragung zu klären und zu lösen sucht, ruft bei ihm Erinnerungen an seine Kindheit hervor, doch auch Phantasien und Träume, vor allem Tagträume. Das reale Handlungsgeschehen, das durch die Vorbereitungen des strittigen Filmprojekts geprägt ist, wird daher immer wieder durch Vorstellungsbilder unterbrochen, die die Ereignisse des Lebens auf barocke Weise überwuchern und dominieren. Da das mentale Geschehen sich sukzessive aus realen Vorgängen entwickelt und sich häufig nicht deutlich als solches zu erkennen gibt, wird die Orientierung des Zuschauers, auf welcher Ebene sich sein Erleben gerade befinden dürfte, entsprechend erschwert – was seinerzeit bemängelt, doch auch durchaus als faszinierend empfunden wurde. Die Interpretation des Films galt darum für Kritiker und Theoretiker als wissenschaftliche Herausforderung und führte zu umfangreichen hermeneutischen Darstellungen (vgl. Wuss 1986).

Ein zuverlässiger Beschreibungsansatz, der an eine empirische psychologische Untersuchung heranführen könnte, kam zwar nicht zustande, wohl aber Strukturanalysen des Werks sowie Versuche, die zahlreichen Traumdarstellungen kognitionspsychologisch zu deuten, indem zwischen der Archetypentheorie Carl Gustav Jungs und den Überlegungen zu filmischen Stereotypen Vermittlungen hergestellt wurden, die es erlaubten, Reizangebote mit Archetypen-Merkmalen innerhalb filmischer Traumdarstellungen als Spezialfall filmischer Stereotypenbildung aufzufassen. Strukturangebote von Werken wie ACHTEINHALB ließen sich damit kognitionspsychologisch studieren, woraus sich Chancen für eine empirische Wirkungsbestimmung ergaben. Obwohl erste Überlegungen hierzu

(vgl. Wuss 1998) nicht zur Ausarbeitung von Variablen führten, seien sie hier einbezogen, nicht zuletzt, weil sie auch funktionale Zusammenhänge zwischen manchen filmischen Traumdarstellungen und dem Utopie-Prinzip des Kinos erkennen lassen.

Um diesen Ansatzpunkt zu konkretisieren, sei an die Traumsequenz erinnert, mit der Fellinis Film beginnt. Man erlebt dort mit dem Protagonisten die Situation des Gefangenseins und der Erstickungsangst im engen Innenraum eines Autos, das in einem Verkehrsstau steckt. Dann folgt ein Vorgang, in dem Guido eine unwahrscheinliche Befreiung gelingt, die in einen Höhenflug über das Meer übergeht. Der Befreiungsakt endet in einem jähen Absturz, als der Held von seinem Produzenten und „den anderen" an einem Tau, das ihn mit der Erde verbindet, dorthin zurückgezerrt wird. Die wesentlichen Situationen wie Gefangenschaft und Eingeschlossensein, Befreiung und Höhenflug ebenso wie jenes Angebundensein, das den Absturz bedingt, treten als stereotypenhafte Reizkonfigurationen intertextuell in unzähligen Darstellungen der Kunst auf – das Gefangensein des Fahrers in einem Wagen, der im Autostau eingeschlossen ist, hatte Antonioni übrigens kurz zuvor in LA NOTTE auf ebenfalls eindrucksvolle Weise gezeigt.

Im Film korrespondieren die symbolhaften Bilder der Traumdarstellungen eng mit Darstellungen realer Situationen verwandten Inhalts und weisen damit auf eine gesellschaftliche Krisensituation hin, die ebenso Denken wie Handeln der Hauptfigur beherrscht. Während Guido an sich selbst und seinem Entwurf für den künftigen Film zweifelt, arbeitet man im Filmstudio daran, die inzwischen von ihrem Schöpfer schon verworfene Idee mit einem enormen Aufwand zu materialisieren. Eine Dekoration von ungeheuren Ausmaßen entsteht, jedoch auf einem geistigen Boden, den es bereits nicht mehr gibt. Funktionslos geworden, bildet das turmartige Gebilde am Ende eher ein gigantisches Monument menschlicher Entfremdung. Ein Produkt geistiger Arbeit hat seinen Schöpfer noch nicht verlassen, da ist es schon zu einer Ware geworden, über die er nicht mehr verfügt. Was dem Selbstausdruck eines Individuums dienen sollte, ist nun ein riesenhaftes Werkzeug geworden, mit dem das soziale Umfeld den Einzelnen erpressen kann. Unter den bestehenden Verhältnissen ist Guidos seelische Notsituation nicht aufzuheben, und wenn er sich in seiner Ratlosigkeit an die Kirche wendet, die ihn einst erzog, hat auch der Kardinal nur die Formel bereit, dass der Mensch im irdischen Leben nicht glücklich zu werden brauche. Gleichwohl ist die innere Auseinandersetzung des Helden nicht folgenlos, und der Film artikuliert Guidos Sinnsuche maßgeblich in dessen Tagträumen.

Um die Intentionen des Werks zu entschlüsseln, scheint der Rückgriff auf analytische Instrumentarien hilfreich, die sowohl dem kognitiven Stereotypenmodell als auch dem psychoanalytisch geprägten Archetypen-Konzept Carl Gustav Jungs entstammen. Wenn hier mit dem Archetypus-Begriff Jungs auch dessen Beschreibungsverfahren genutzt werden, so geschieht dies in dankbarer Übernahme seiner Erkenntnisse, ist jedoch auch mit Abgrenzung verbunden.

Jung, der im Traum „eine spontane Selbstdarstellung der aktuellen Lage des Unbewussten in symbolischer Ausdrucksform" (1996, 115) sah, betonte die bedeutsame Rolle von Archetypen darin. Nach seiner Definition sind unter Archetypen „spezifische Formen und bildmäßige Zusammenhänge zu verstehen, die sich in übereinstimmender Form nicht nur

in allen Zeiten und Zonen, sondern auch in individuellen Träumen, Phantasien, Visionen und Wahnideen finden. Ihr häufiges Vorkommen in individuellen Fällen sowohl wie ihre ethnische Ubiquität beweisen, dass die menschliche Seele nur zu einem Teil einmalig und subjektiv oder persönlich ist, zum anderen aber kollektiv und objektiv. Wir sprechen daher einerseits von einem persönlichen, andererseits von einem kollektiven Unbewussten, das gleichsam eine tiefere Schicht als das bewusstseinsnähere persönliche Unbewusste darstellt" (Jung 1996, 142f.). Das kollektive Unbewusste bestehe „aus präexistenten Formen, Archetypen, die erst sekundär bewusst werden können und den Inhalten des Bewusstseins festumrissene Form verleihen" (Jung 1990, 46). „Der Archetypus stellt wesentlich einen unbewussten Inhalt dar, welcher durch seine Bewusstwerdung und das Wahrgenommensein verändert wird, und zwar im Sinne des jeweiligen individuellen Bewusstseins, in welchem es auftaucht" (Jung 1990, 9).

Jung nennt diese „Integration des Unbewussten ins Bewusstsein" einen „Individuationsprozess" (1990, 42). Kunst scheint generell mit der Integration des Unbewussten ins Bewusstsein verbunden, rekurriert also auf einen solchen Prozess. Filmische Archetypen lassen sich analog dazu als zunächst unbewusst aufgenommene, jedoch bekannte und durch vorangegangene kulturelle Kommunikation erzeugte komplexe Formbeziehungen mit ihren semantischen, affektiven und wertmäßigen Belegungen verstehen, die an einem bestimmten Werk wahrgenommen werden, so zur Aktualisierung kommen und wieder bewusst gemacht werden können.

Dass es zu solchen präexistenten Formen kommen kann, ist aus kognitivistischer Perspektive als Folge von zwei unterschiedlichen Invarianzbeziehungen zu erklären, die sich in allen Stereotypen kreuzen (vgl. Schweinitz 1987, 121). Einerseits steht hinter dem filmischen Archetypus eine kognitive Invariante, die das Individuum aus der geistigen Aneignung eines Objekts gewinnt, andererseits wird diese Invarianzleistung intersubjektiv wirksam in einem gesellschaftlichen, soziokulturellen Aneignungsprozess, in dem sich dann gruppenspezifische kognitive Invarianten ergeben. Jungs Konzept steht in dieser Beziehung nicht im Widerspruch zu dem der kognitiven Modellbildung. In anderer Hinsicht ist Abgrenzung nötig bzw. offenkundigem Klärungsbedarf nachzugehen.

So schreibt Jung etwa: „Das kollektive Unbewusste entwickelt sich nicht individuell, sondern wird ererbt" (Jung 1990, 46). An anderer Stelle heißt es über das kollektive Unbewusste gar, es entstamme nicht mehr „der persönlichen Erfahrung und Erwerbung", sondern sei „angeboren" (1990, 7). Das komplizierte Verhältnis von individueller und kulturell-gesellschaftlicher Erfahrung, das sich in archetypischen Formen äußert, wird damit auf eine eher metaphorisch-verknappte Weise gefasst, die insofern als falsch oder missverständlich anzusehen ist, als – zumindest auf den ersten Blick – das Zustandekommen von Archetypen dabei als rein biologisch oder genetisch bedingter Vorgang erscheint. Bei genauerer Prüfung finden sich indes auch in Jungs Texten klare Hinweise dafür, dass die Formierung von Archetypen im Zusammenhang mit wiederholten Erfahrungen ähnlicher Art und langzeitigen kognitiven Bestrebungen geschieht (Jung 1996, 51). Jung stellte dabei richtig, bei Archetypen handele es „sich also nicht um ererbte ›Vorstellungen‹, sondern um vererbte ›Möglichkeiten‹ von Vorstellungen" (1996, 69). Er vergleicht die „a priori gegebene

Möglichkeit der Vorstellungsform" mit dem Achsensystem eines Kristalls, welches die Kristallbildung in der Mutterlauge gewissermaßen präformiert, ohne selber eine stoffliche Existenz zu besitzen. Auch der Archetypus besitze „einen invariablen Bedeutungskern, der stets nur im Prinzip, nie aber konkret seine Erscheinungsweise bestimmt" (1996, 79). Belegt wird diese Aussage von ihm anschließend mit einer Gruppe verschiedener konkreter Varianten des Mutter-Archetypus. Zu anderen Archetypen hat er gleichfalls Felder konkreter Varianten angeführt, etwa zur Anima, zum Syzygien-Motiv, zum Kind-Archetypus, zur Kore- und zur Trickser-Figur.

Die Personage von ACHTEINHALB umfasst ein ganzes Ensemble archetypischer Figuren. Die von Claudia Cardinale verkörperte Gestalt des „Mädchens von den Quellen", jenes idealische „Angebot von Echtheit, mit dem der Protagonist nichts mehr anzufangen weiß" (Fellini 1974, 12), ist eine Variation der archetypischen Kore-Figur, wie sie Jung am unbekannten jungen Mädchen vom Gretchentyp exemplifizierte (Jung 1990, 139). Die vitale Saragina, die den kleinen Schuljungen am Meeresufer ihren erotischen Tanz vorführt, lässt deutlich die Attribute der „Erdmutter" erkennen, von Jung beschrieben als „von primitivem bis tierischem Gesichtsausdruck, die Gestalt ähnelt nicht selten dem neolithischen Ideal der Vénus de Brassempuoy, respektive der von Willendorf …" (140).

Fellini hat das psychologische Archetypenkonzept übrigens gut gekannt. Von dem deutschen Psychotherapeuten Professor Ernst Bernhard auf die Bücher Jungs aufmerksam gemacht, nannte er ihre Lektüre „eine freudige Offenbarung, eine begeisternde, unverhofft, einzigartige Bestätigung für etwas, was ich zu einem keinen Teil schon vermutet hatte" (Fellini 1984, 132). Besonders beeindruckt habe ihn als Filmregisseur, der bei seiner Arbeit symbolische Bilder nutze, die unterschiedliche Art und Weise, in der Jung und Freud das Phänomen der Symbolik betrachteten.[57]

Die von Jung beschriebene Verfahrensweise, das Symbol als Mittel zu benutzen, um das Unausdrückbare darzustellen, wenngleich nicht in eindeutiger Weise, ähnelt zweifellos jener Fellinis. Ganz in diesem Sinne steht bei Jung auch zu lesen: Was ein archetypischer Inhalt aussage, wirke zunächst wie ein sprachliches Gleichnis, offenbare aber bei genauerem Hinsehen, dass hinter den beiden verglichenen Erscheinungen noch eine unbekannte dritte stehe, etwas, was unbekannt und unformulierbar bleibe (vgl. Jung 1990, 139).

Viele Archetypen in ACHTEINHALB teilen diese Eigenheit insofern, als sie nicht Gleichnisse von rationaler Schärfe befördern, sondern stets ein unbekanntes Drittes einschließen, das ihnen eine gewisse Undurchsichtigkeit verleiht. Die künstlerische Strategie der entgrenzten Traumdarstellungen lizenziert ein solches Vorgehen. Sie gestattet es, „Grundmuster instinkthaften Verhaltens", die nach Jung (1990, 46) einen archetypischen

57 „Für Jung ist das Symbol ein Mittel, um eine Intuition auszudrücken, für die sich keine besseren Ausdrucksmöglichkeiten finden lassen. Für Freud wird das Symbol als Ersatz für etwas benutzt, das der Verdrängung unterliegt und daher nicht ausgedrückt werden kann, sondern vergessen werden muss. Für Jung ist das Symbol also ein Mittel, das Unausdrückbare darzustellen, wenn auch nicht in eindeutiger Weise. Für Freud ist es eine Möglichkeit, das zu verbergen, was nicht ausgedrückt werden darf" (Fellini 1984, 134).

Ansatz begünstigen, entsprechend auszuformen und Tagträumen zu implantieren, darunter solchen, die Blochs Kriterium der Weltverbesserung nicht entsprechen. Als ein Intellektueller aus der Medienbranche den Regisseur Guido kritisiert, sieht man ihn in der nächsten Einstellung in Todeszuckungen an einem Strick hängen. Und als die Journalisten den Helden mit Fragen bedrängen, wie sein Film denn aussehen solle, wird gezeigt, wie Guido sich unter den Tisch verkriecht und dann offenbar in den Kopf schießt. Allerdings sorgt die Gesamtanlage des Fellini-Films dafür, dass diese gewalttätigen Aktionen unter der Hand auch wieder aufgehoben und ins Komische gewendet werden.

Wichtiger als die bisher benannten an Archetypen gebundenen Kunstgriffe ist für ACHTEINHALB indes die „Anima", die hinter den Intentionen der Hauptfigur und damit der gesamten Handlungsrichtung des Films steht. Wie sehr der Filmregisseur Guido auch als Bruder Leichtfuß erscheinen mag, als Münchhausen, Hochstapler oder jedenfalls als jemand, der es mit Wahrheit und Moral so genau nicht nimmt, steht doch hinter all seinem Fühlen, Denken und Handeln das unverrückbare Streben, kreativ sein zu wollen und zu müssen – eine Eigenheit, die ihn von den meisten Intellektuellenfiguren aus den italienischen Filmen jener Zeit unterscheidet. Es ist der Kreativitätsmythos aber eine Variante des Anima-Archetypus. Wären die Haltungen und Bestrebungen des Protagonisten nicht essenziell durch die Anima bestimmt, dürfte der Filmgeschichte mit ihren verwirrenden Schichtungen die entscheidende Handlungslinie fehlen. Der Archetypus gewinnt innerhalb der Komposition jenen „anordnenden Einfluss auf Bewusstseinsinhalte", wie Jung (zit. in Laiblin 1991, XIV) sie ihm im psychischen Leben nachsagt.

Der Zuschauer entwickelt rigide Erwartungen, sehr starke Hypothesen, das Handeln Guidos betreffend: Letzterer wird auf Gedeih und Verderb bei seiner Grundhaltung bleiben! Wo sich der Konflikt zwischen diesem kreativen Drang und der Realität zuspitzt, leitet Fellini den Anima-Archetypus in den Kind-Archetypus über. Bei Jung steht darüber zu lesen: „Ein wesentlicher Aspekt des Kindmotives ist sein Zukunftscharakter. Das Kind ist potenzielle Zukunft. Daher bedeutet das Auftreten des Kindmotives in der Psychologie des Individuums in der Regel eine Vorwegnahme künftiger Entwicklung, auch wenn es sich um eine auf den ersten Blick retrospektive Gestaltung zu handeln scheint" (1990, 120f.).

In den Momenten der Bedrängnis und des Selbstzweifels beschwört der Protagonist oft Szenen aus seiner Kindheit, und der Schluss des Films, der sich mit Guidos offizieller Absage des Filmprojekts ankündigt und sich wohl eher in dessen Vorstellungen abspielt, endet damit, dass die Menschen aus Guidos Umkreis, die nun als weiß gekleidete Gestalten auftreten, einander bei der Hand fassen und, wie Fellini es nennt, „auf einer Art Bühne einen fröhlichen Ringelrein" tanzen: „Guido tritt zusammen mit Luisa in ihren Kreis. Allmählich verlöschen die Lichter, mitten auf der Wiese bleibt nur Guido als Kind zurück, ein letztes Bild der verlorenen und vielleicht wiedergefundenen Reinheit" (Fellini 1974, 159).

Die Erinnerung leitet in die Zukunft über, und dies geschieht über eine Phase von Anfechtungen und Bedrängnissen, in denen Guido das „verlassene Kind" ist, dem Jung mythische Kräfte zuordnet, „welche menschliches Maß weit übersteigen, insofern sie den stärksten und unvermeidlichsten Drang des Wesens darstellen, nämlich den, sich zu verwirklichen" (Jung 1990, 126). Christian Metz (1972, 296) hat ACHTEINHALB ja in

diesem Sinne als „große kreative Meditation über die Unfähigkeit zu kreieren" bezeichnet. Anhand von Archetypen wie der Anima und des Kindes lassen sich die wichtigsten Umschlagphasen dieses Prozesses markieren.

Die in die Utopie führenden Traumpassagen im Finale des Films sind in ihrem Ausdruckswert einem anderen wichtigen Kunstgriff Fellinis verwandt: dem spielerischen, unernsten, oft euphorischen Gestus vieler Szenenausklänge, die konflikthafte und oft affektgeladene „reale" Situationen beenden, doch auch in den Vorstellungsbildern und Träumen vorkommen. Letzteres geschieht schon während der Exposition in Gestalt des erwähnten Höhenflugs Guidos über dem Meeresufer. Kurz darauf macht der Held nach einem beunruhigenden Arztbesuch Bewegungen vor dem Spiegel, welche halb Kniebeugen sind und halb Tanz. Später sieht man ihn unzählige Male tänzelnd seinen Gang beschleunigen, etwa um den lästigen Fragen seiner Mitarbeiter nach dem stockenden Filmprojekt zu entgehen. Als seine Bedrängnis einmal jäh zunimmt, vollführt er auf dem nächtlichen Hotelkorridor merkwürdige Schritte, die wie stenographische Verkürzungen eines raffinierten Tanzes anmuten. In der Erinnerung Guidos hüpfen und tanzen die Kinder. Es tanzt auch die ungeheuerliche Saragina den animierten Internatszöglingen am Strand etwas vor. Als die Erzieher den Knaben einfangen wollen, hüpft er ihnen davon und macht Purzelbäume. Die komödischen Szenenschlüsse sorgen für eine emotionale Umpolung der problemgeladenen Situation. Ihr spielerischer Gestus nimmt den Schlussreigen des Films vorweg; sie bereiten emotional jenes hochphantastische euphorische Finale vor, in dem eine karnevalistische Umkehrung der Dilemma-Situation stattfindet. Die häufige Wiederkehr von spielerisch-optimistischen Ausklängen schwieriger Situationen macht den glücklichen Ausgang der Geschichte wahrscheinlich. Im semantischen Konflikt setzen sich ihre Topiks gegen die fatale Tendenz des realen Geschehensverlaufs durch. Sie helfen, Hoffnungen aufzubauen und Utopien zu befestigen.

## 11.4 Traumähnliche Momente in Tarkowskis DER SPIEGEL

Auch in Tarkowskis DER SPIEGEL durchsetzt mentales Geschehen die realen Vorgänge auf eine Weise, dass für deren Verlauf ein neues Möglichkeitsfeld entsteht. Und dramaturgisch wird diese Veränderung ebenfalls dadurch legitimiert, dass eine Zurücknahme oder Dekonstruktion der klassischen Fabel stattfindet. Der russische Autorregisseur geht dabei sogar noch weiter als Fellini in ACHTEINHALB. Einen zentralen dramatischen Konflikt, der sich auf deutliche Figureninteressen gegensätzlicher Art stützen würde, gibt es in seinem Film nicht. Das konflikthafte Geschehen wird eher auf eine abstrakte Ebene transponiert, auf der gegenläufige geschichtliche Kräfte und menschliche Haltungen agieren, und dies geschieht im Rahmen einer Erzählweise, die als Paradebeispiel dafür dienen kann, wofür die russische Ästhetik die Bezeichnung „sujetlos" entwickelt hat.

Die Entstehungsgeschichte des Werks lässt den komplizierten Suchprozess des Autorregisseurs erahnen, diese Problemsituation kompositorisch zu fixieren. Nachdem

Tarkowski in der Frühphase des Arbeitsprozesses am Filmprojekt die Idee verfolgt hatte, seine Mutter in der Art eines Fernsehinterviews zur Familiengeschichte zu befragen, ersetzte er deren verbale Aussagen durch gespielte Szenen, die seine eigene Kindheit betrafen, und führte kurz vor Abschluss der Dreharbeiten noch den Kommentar eines autobiographischen Erzählers ein, der weder im Konzept noch im Drehbuch vorgesehen war (vgl. Tarkowski 1989a, 149). Aus der Befragung der Mutter wurde damit auch eine Selbstbefragung des Autors, dessen fiktiver Held über seine Gefühle zu ihm nahestehenden Menschen reflektiert, von seinem (Tarkowski schreibt: „meinem") „ewigen Mitgefühl für sie, aber auch meinem Versagen und meinem Gefühl unaufhebbarer Schuld ihnen gegenüber" (153) spricht.

Die Selbstbefragung realisiert sich über eine Vielzahl von Handlungsschichten: eine epische Gegenwart, eine epische Rückblende, dokumentarische Einschübe mit genauem Zeitbezug, andere Vorgänge eher zeitübergreifender und metaphorischer Art, offenkundige Traumszenen, Tagträume, Genreszenen mit der eigenen Mutter, Lyrik des eigenen Vaters im *voice over* und schließlich über den Autorenkommentar. Dass die Film-Bilder verschiedene Einfärbungen haben (neben der normalen Farbgebung der epischen Gegenwart den Sepia-Ton der Kindheitsszenen und das Schwarz-Weiß alter Dokumentarfilm- und Wochenschau-Sequenzen), macht dem Zuschauer die Orientierung dabei nicht leichter – erschwerend kommt hinzu, dass die Rolle der Ehefrau des Helden und die seiner jungen Mutter in den Kindheitserinnerungen durch dieselbe Darstellerin verkörpert wird.

Statt einem deutlich erkennbaren roten Faden der Filmgeschichte folgen zu können, wird der Zuschauer permanent mit einem visuellen und akustischen Reizmaterial konfrontiert, dessen Verarbeitungsgrad wechselt und ihm sogar die Auskunft vorenthält, ob er sich aktuell in einer real-authentischen oder einer nur erinnerten, vorgestellten oder gar geträumten Welt befindet – zumal auf der Ton-Ebene kaum je naturale Effekte reproduziert werden. Der freie Umgang mit dem realen Reizmaterial hat unvermeidliche Konsequenzen für die Einschätzung der Regelhaftigkeiten und Wahrscheinlichkeitsverhältnisse innerhalb der dargebotenen Situationen.

Für den Rezipienten funktioniert darum die Komposition des Tarkowski-Films auch dort traumähnlich, wo eigentliche Traumdarstellungen gar nicht stattfinden. In der Tat sind diese dort rar bzw. als solche nicht klar ausgewiesen. Um sich einer psychologischen Wirkungsanalyse des Werks zu nähern, erweist sich daher auch der Rekurs auf stereotypengeleitete Strukturangebote mit Archetypencharakter nicht als sinnvoll, um etwa Reizmomente zu erfassen, die aufgrund von Habituation unterhalb der Bewusstheitsschwelle rezipiert werden. Denn der Traumcharakter vieler Passagen beruht wohl eher auf der Dominanz von perzeptionsgeleiteten Strukturen, die vorbewusst wirksam werden, ihre semantische Dimension nur performativ zur Geltung bringen, Letzteres u. a. über Reizwiederholung mit Topik-Funktion. Es scheint daher geraten, im Rahmen des Instrumentariums das kognitive Schema zu wechseln und sich bei der Werkbeschreibung zunächst auf den letztgenannten Strukturtyp zu stützen.

Bei der Suche nach dem roten Faden der Filmgeschichte wird man feststellen, dass sich die Erzählung vor allem aufgrund einer zentralen Topik-Reihe formiert, die neben dem Erzählerkommentar als einziger Kunstgriff erkennbar ist, der das gesamte Filmgeschehen

überspannt, es zu gliedern und auch eine gewisse Kohärenz der Handlung herzustellen vermag. Während der Arbeiten an DER SPIEGEL hat Tarkowski nicht von ungefähr geäußert, ihm werde „immer klarer, dass das Prinzip des Beharrens auf einem einzigen Thema um der Ganzheit willen für das Kino von größter Bedeutung" sei, „von größerer als in anderen Kunstgattungen" (1989b, 112). In ZERKALO variieren sieben umfangreiche Montagekomplexe ein verwandtes Reizmuster, wenn man so will, das zentrale Thema: Auf eine traumatische Situation folgt die Phase ihrer Lösung, allerdings einer solchen, die zunehmend weniger glückhaft ausfällt.

So erlebt man in der Expositionsszene vor dem Titel, wie ein junger Mann namens Ignat von einer Logopädin durch Hypnose vom Stottern geheilt wird. Später werden die Traumata gewaltsamer, und ihre Entkrampfung geschieht schleppender, wird darum gelegentlich in Zeitlupe verzögert dargeboten, was die Szenen Träumen ähnlicher macht.

Auf die Angstsituation der Mutter, einer Redakteurin, die in der Stalinzeit einen folgenschweren Druckfehler verschuldet zu haben glaubt, folgen etwa ein ins Unwirkliche zerdehnter Gang auf dem Korridor und die befreiende Waschung unter einer Dusche, deren Wasserstrom dann allerdings wieder versiegt.

Die vehementen Fluchtbewegungen der Spanienkämpfer, die am Ende der 1930er Jahre in die Sowjetunion emigrierten, werden vom sanften Aufwärtsschweben eines russischen Fesselballons aus jener Zeit gekontert; dessen triumphale Bewegung geht in traumähnliche Bilder vom ersten Kosmosflug über – bis sie im Gerangel zwischen sowjetischen und chinesischen Uniformierten am Ussuri-Fluss versickert.

Zur gleichen Topik-Reihe gehört die furchtgeladene Episode auf einer Schießbahn, wo Leningrader Schulkinder entsetzt auf das Bersten einer Handgranate warten, die sich dann aber als harmlose Attrappe herausstellt. Die Passage leitet zu einem Komplex ungewöhnlich langer Einstellungen über, die Soldaten der Roten Armee auf ihrem Marsch durch den Shiwaschsee zeigen, dessen schlammiger Grund ihre zielstrebigen Bewegungen bremst und ihrem Gang etwas Unwirkliches gibt. Der Regisseur erklärte dazu, dass diese dokumentarischen Aufnahmen auch verdeutlichten, welch ungeheuerlicher Preis von den russischen Soldaten für die Herbeiführung der Wende im Zweiten Weltkrieg gezahlt wurde (vgl. Tarkowski 1989a, 112).

Es sind jeweils traumatische Situationen der Gesellschaft und des Individuums, die der Film behandelt. Phasen gewaltsamer Kontraktionen und einer verlangsamten, verzerrten Lösung der untragbaren Zustände sorgen jeweils für einen ähnlichen Grundgestus. Wo Tarkowski in den natürlichen Abläufen des Geschehens nicht jene eigentümlichen, verfremdenden Verzögerungen fand, setzte er, entgegen seinem erklärten Prinzip, die realen Lebensfakten unter den Bedingungen der „versiegelten Zeit" offerieren zu wollen, mehrfach die Zeitlupe ein, wennschon auf kaum spürbare Weise. Die Szenen enden daher mit einem Schwebezustand, der ihnen einen ähnlichen Rhythmus verleiht.

Der magische Effekt wird noch gesteigert. In einer späteren Szene folgt auf die Schlachtung eines Hahns eine Einstellung, welche die Mutter, die sich für das blutige Geschäft hergeben musste, in horizontaler Lage frei in der Luft schwebend zeigt. Szenen dieser Art geben dem Film einerseits aufgrund ihrer irrationalen Momente einen visionären, traumähnlichen

Charakter, wie sie andererseits dank ihrer systematischen Einbeziehung in Topik-Reihen für die Formierung einer narrativen Basisstruktur des Filmganzen sorgen. Die Regelhaftigkeit, die sich dabei herstellt, ist freilich fragil. Auch wenn der Autorregisseur im Material von DER SPIEGEL nach dem einheitlichen Thema suchte, machte er keinen Hehl daraus, dass er kaum den Weg der bewussten Reflexion beschreiten würde. In seinem Tagebuch zitiert er Rilke, demzufolge der Künstler nicht zum Bewusstsein seiner Einsichten gelangen dürfe; seine Fortschritte sollten ihm selbst vielmehr rätselhaft bleiben (vgl. Tarkowski 1989b, 103).

Gleichwohl sprach er der künstlerischen Ausarbeitung von filmischen Träumen eine kompensatorische Funktion zu, ähnlich wie Jung (1990, 50) sie generell dem Traum zuerkannte. Diese kompensatorische Funktion kann sicher unterschiedlich wirksam werden. Der russische Regisseur, der in seinem Tagebuch mehrfach eigene Träume beschrieb, notierte dort: „Es gibt zwei Arten von Träumen. Im ersten Fall steuert der träumende Mensch die Traumereignisse wie durch Zauberkraft. Er beherrscht die Situation, er ist der Schöpfer. Im zweiten Falle ist der Träumende nicht in der Lage, die Dinge zu lenken, er ist passiv und leidet unter dem Zwang seines Traums und der Unfähigkeit, sich von ihm zu befreien. Alles, was mit ihm geschieht, ist überaus unangenehm, schrecklich und quälend (vgl. die Prosa Kafkas)“ (Tarkowski 1989b, 103).

Die Intentionalität von DER SPIEGEL rekurriert weniger auf die erstgenannte Tendenz. Zwar beginnt der Film mit der Auflösung eines Traumas, und der junge Mann, der sein Stottern ganz verloren zu haben scheint, artikuliert deutlich: „Ich kann sprechen“, doch in den späteren Szenenkomplexen analoger Art verliert sich am Ende der Sequenzen diese Handlungsmächtigkeit zusehends, und die Polemik des russischen Regisseurs gewinnt eine andere Richtung als die Fellinis. Oder, um mit Jung zu sprechen: Seine filmischen Träume suchen eine andere kompensatorische Funktion wahrzunehmen. Unübersehbar problematisieren sie die Konfliktsituation, in die das Individuum gestellt ist, und sie verweigern ihr eine gefällige Lösung. Damit stellt der Film sich aber gegen die damals in der Sowjetunion vertretenen offiziellen Entwürfe des menschlichen Zusammenlebens, die eine Harmonie zu beschwören suchten, welche den meisten Zeitgenossen freilich als verlogen erscheinen musste. Der Regisseur hatte anfangs den Film „Der helle Tag“ (1989b, 93) oder „Weißer, weißer Tag“ nennen wollen, doch auch mit dem Titel „Martyrolog“ gespielt (1989b, 106), den er anderenorts als „Verzeichnis von unheilvollen Erfahrungen und Ereignissen“ dechiffrierte (1989b, 55). Diese dunkle Wirkungskomponente wird im Film nie ganz aufgehoben.

DER SPIEGEL klingt mit einer Passage aus, in der ein frei fliegender Vogel die Nähe des Helden sucht, was in einer Situation des *déjà vu* daran erinnert, dass er schon als Kind einen solchen freundlichen Kameraden besaß, der sich ihm in einer winterlichen Landschaft, die an Bilder Breughels gemahnte, auf die Mütze setzte. Die magische Rolle des Kindes, die dem Kind-Archetypus zueigen ist und so wirksam den Schluss von ACHTEINHALB zu organisieren vermochte, war auch Tarkowskis Œuvre nicht fremd. Sein Film ANDREJ RUBLJOW schloss mit einer höchst spannenden Episode ab, in der der halbwüchsige Sohn eines verstorbenen Glockengießers unter den Augen der Mächtigen den aufwendigen Prozess eines Glockengusses im Alleingang zuwege bringt, ohne dass ihm das Geheimnis dieser

Kunst zuvor vermittelt worden wäre. Und STALKER endete mit einer Szene, in der das Kind des Protagonisten, das aufgrund von Verstrahlungsschäden des Vaters ohne intakte Beine zur Welt kam, mit der Energie seines Blickes ein Wasserglas über die Tischplatte bewegt. DER SPIEGEL verweigert dem Zuschauer einen ähnlich kraftvollen Impuls; er deutet zwar gewisse Möglichkeiten magischer Kräfte an, jedoch ohne sie in einer Utopie auszuformulieren. Seine Intentionalität dürfte am ehesten der von Glaubensannahmen entsprechen, die *belief-like imaginings* in Gang setzen. Die Option für das Prinzip Hoffnung ist deutlich von Zurückhaltung geprägt.

Die Spiegel-Metapher, die den Titel bestimmt, beschreibt eine Reflexion, jedoch eine vorsichtige, die die Wahrnehmungsprozesse nicht forciert, in ihrer Behutsamkeit jedenfalls weit entfernt von jener Nachdrücklichkeit ist, die die häufige Wiederholung im Neisser-Zyklus erzeugt. Nichtsdestoweniger nimmt sie Einfluss auf die Komposition: Klaus Kreimeier (1987, 127) schreibt: „Die Irritation des *déjà vu*, die Ignat in der Szene mit seiner Mutter thematisch anspricht, ist das dramaturgische Programm dieses Films."[58]

Auch von Fellini wurden in ACHTEINHALB Spiegelungsverfahren genutzt. Sie führten dort zu einer Infraierungskonstruktion (*construction en abyme).* Alain Virmaux (1963) und Christian Metz haben diesen Kunstgriff seinerzeit gerühmt und darauf hingewiesen, dass Fellini zwar die Infraierung im Film nicht erfunden, wohl aber als erster ein gesamtes Werk als Infraierungskonstruktion aufgebaut und dessen Elemente alle diesem Prinzip untergeordnet habe. Metz spricht davon, dass ACHTEINHALB „ein doppelt gespiegelter Film ist, also ein infraierter Film […] über einen Filmemacher, der sich selbst in seinem Film spiegelt" (Metz 1972, 291f.). Welche Konsequenzen sich im Einzelnen aus dieser Kompositionsweise für die Wirkungstendenz der Geschichte ergaben, wurde anderenorts schon ausführlicher dargestellt (vgl. Wuss 1986; 1993a). Aufschlussreich im Zusammenhang mit der Darstellung von Träumen ist jedoch, dass sie es sind, die sowohl bei Fellini als auch bei Tarkowski den handlungsmäßigen Ausgangspunkt und die dramaturgische Legitimation für die Spiegelungs-Technologien bieten. Die Einbeziehung von Traumgeschehen in die filmische Erzählung ist sowohl geeignet, die Regelhaftigkeiten des normalen Lebens aufzuheben wie auch neue zu rechtfertigen, nicht zuletzt solche, die eine Zukunftsperspektive für die Intentionen der Figuren eröffnen. Nicht von ungefähr

58 Über das kompositorische Verfahren der Spiegelung heißt es: „Die Ehefrau spiegelt sich in der Mutter, die Erwachsene im Kind, die Biographie in der Geschichte, die Gegenwart in der Vergangenheit, die Seele in der Natur und das Individuum in jenem Kollektiv, das Russland heißt. Die junge Frau, die sich im Spiegel als Greisin sieht, könnte – doppelte Verrätselung – Maria, aber auch Natalja sein, Alexejs Ehefrau, die sich im Spiegel als die Mutter ihres Mannes wiedererkennt. Beide Deutungen sind möglich, weil die zerbrechende, in Zeitlupe herunterfallende Stuckdecke sowohl das zerbrochene Elternhaus (›Vater hat uns verlassen‹) als auch die gescheiterte Ehe ›bedeuten‹ könnte. In der misslungenen Beziehung spiegelt sich die eine Generation in der anderen, wohl auch, weil die Wünsche sich wiederholen und nicht zur Selbsterkenntnis erwachen, somit gleichermaßen ohne Erfüllung wie unerlöst bleiben müssen" (Kreimeier 1987, 133).

ordnet Jung (1996, 69), wie auch im Kapitel-Motto erwähnt, den Träumen eine wichtige Funktion bei der Zukunftsprognose zu.

Während die Traumdarstellungen dank ihrer gestalterischen Freiräume den Blick auf die potenziellen Möglichkeiten für die Formierung erhoffter Handlungstendenzen öffnen, erleichtert der Rekurs auf das Spiel, das essenziell mit Probehandeln verbunden ist, im Rahmen der filmischen Erzählung oft ein unmittelbares Leinwanderlebnis von praktisch-konkretem Probehandeln und verschafft damit der Utopie eine materielle Basis. Hier sei sogar die vorauseilende Vermutung geäußert, dass sich wichtige Funktionsweisen der Tagträume und des Spiels im Wirken der künstlerischen Fiktion begegnen und dort eine Verbindung eingehen, die vielleicht von genereller Bedeutung ist.

## 11.5 Unbewusster Symbolismus in Traum, affektiven Schemata und Spiel

Funktionale Zusammenhänge zwischen Traum und Spiel sind von der Psychologie mitunter beschrieben worden, und es ist sinnvoll, davon Kenntnis zu nehmen. So hat Jean Piaget in seinem Buch „Nachahmung, Spiel und Traum“ ([1945] 1969), das die Herausbildung von Symbolformen im Denken des Kindes zum Gegenstand nahm, den Zusammenhang von Spiel und Traum auf eine Weise erläutert, die auch für die Filmanalyse aufschlussreich sein dürfte, weil dabei funktionale Beziehungen zwischen den Phänomenen eines „unbewussten Symbolismus“ und den „affektiven Schemata“ zur Sprache kommen. Auch wenn beide Begriffe sicher eine Neuinterpretation im Rahmen des Informationsverarbeitungsmodells verlangen, ist es erhellend, Wirkmomente der audiovisuellen Medien unter einer ähnlichen Perspektive zu betrachten.

Piaget, der die Zentralidee eines ursprünglichen symbolischen Denkens von Jung übernimmt (254), sucht dieses nicht nur im Denken des Kleinkindes, sondern auch in dessen Phantasie- und Symbolspiel sowie im Bereich des Traums zu analysieren und dabei Gemeinsamkeiten herauszuarbeiten.[59]

Nach Piagets Ansicht lässt sich etwa der Traumsymbolismus als eine „Fortführung des spielerischen Symbolismus“ (1969, 257) betrachten. Diese Kontinuität erkläre sich auch

59 Den Symbolbegriff interpretiert Piaget im Sinne der linguistischen Schule Ferdinand de Saussures, die im Symbol ein „motiviertes Zeichen“ sah, d. h. ein solches, das nicht einfach willkürlich gesetzt sei (218), sondern eine Ähnlichkeit mit dem Bezeichneten zeige. Er unterscheidet dann zwischen dem bewussten Symbolismus, der sich im Denken des Erwachsenen in Gestalt von Bildern und Vergleichen äußert, und einem „unbewussten Symbolismus“, dessen Bedeutung vom Subjekt nicht erkannt wird und etwa in Träumen wirksam werde. Beim Kleinkind gebe es „alle Zwischenformen zwischen den beiden Extremen, denn das Phantasiespiel oder das Symbolspiel weisen eine ganze Skala von Nuancen auf zwischen den Symbolen, die denen des Traums analog sind, und den absichtlich gewählten und vom Subjekt völlig verstandenen Symbolen“ (254).

aus der analogen Funktion „affektiver Schemata", die für beide Aktivitäten relevant seien. Piaget notiert: „Die Funktion des unbewussten Symbolismus ist also eng mit der Funktion der affektiven Schemata verbunden" (1969, 263). Und das symbolische Denken sei dabei die „einzig mögliche Form der Bewusstwerdung der Assimilation affektiver Schemata" (268), Letztere würden dort jedoch „in Bilder übersetzt und nicht mehr in Begriffe und Relationen, wie dann, wenn die Schemata durch ein Gleichgewicht mit der Akkommodation angepasst sind" (268).

Piaget formulierte diese Aussagen im Rahmen einer Theorie, die sich auf die Äquilibration von Assimilations- und Akkommodations-Mechanismen der Reizverarbeitung gründete: „Gerade im Traum bleibt das affektive Leben in seiner ursprünglichen Form bestehen, ohne dass eine Akkommodation an die Wirklichkeit möglich wäre. Das ist der Grund dafür, dass im Traum ein symbolisches Denken, analog dem des kindlichen Spiels, ständig blüht und wieder aufblüht, und das ist auch der Grund, warum der Traum interessante Hinweise auf die Mechanismen der unbewussten Assimilationen und auf die Organisation der affektiven Schemata des Subjektes liefert" (268).

Obwohl diese Überlegungen, wie schon gesagt, weit davon entfernt sind, empirische psychologische Studien fundieren zu können, werden sie hier angeführt, weil sie dazu geeignet sind, Gemeinsamkeiten der gestalterischen Ansätze von ACHTEINHALB und DER SPIEGEL zumindest hermeneutisch aus dem Sichtwinkel der Psychologie zu interpretieren. Beide Filme nutzen den handlungsbestimmenden Prozess der Selbstbefragung der Hauptfigur bzw. des Autors; sie favorisieren dafür ein Formengut, das den unbewussten Symbolismus des kindlichen Denkens und des Traums zur Geltung bringt und zudem einen Austausch zwischen Ausdrucksweisen von bewusstem und unbewusstem Symbolismus ermöglicht, so dass innerhalb der Rezeption eine ganz spezifische traumähnliche Erlebnisweise befördert wird. Das Konfliktfeld des Filmgeschehens dient dabei jeweils als Ausgangspunkt für die Formierung affektiver Schemata, die die Dynamik des Austauschs aufrechterhalten.

So kann etwa die spielerisch-euphorische Haltung, die besonders dem Regisseur Guido in vielen Szenen von ACHTEINHALB dabei hilft, sich von den Zwängen und Nötigungen des Produktionsdrucks zu befreien, auch als unmittelbarer Ausdruck eines bestimmten affektiven Schemas angesehen werden, das wiederholt umgesetzt wird. Der Held artikuliert sich unbewusst, einem ähnlichen sensomotorischen Muster folgend, über eine vergleichbare „semantische Geste", deren Symbolgehalt im Laufe des Geschehens sowohl ihm selbst wie dem Zuschauer immer bewusster wird und am Ende in eine Traumvorstellung mündet, die sich zwar schwer auf den Begriff bringen lässt, jedoch dank des Kind-Archetypus eine deutliche filmische Ausdrucksform gewinnt, verbunden mit einer optimistischen emotionalen Grundhaltung.

Im Schaffensprozess des Autorregisseurs ergab sich diese Schlusslösung keinesfalls automatisch, vielmehr war sie das Resultat einer kreativen Anstrengung, die im Drehbuch zunächst noch eine ganz andere Version des Finales als die hier bisher beschriebene vorsah (vgl. Fellini 1983, 476ff): Die Passage sollte zeigen, wie Guido und seine Ehefrau im hell erleuchteten Speisewagen eines Zuges durch die Nacht fahren und der Held versucht, ein

Fazit seiner Selbstbefragung zu ziehen. Während er vorsichtig zu einer bekenntnishaften Rede ansetzt, erscheinen ihm im Inneren des Speisewagen plötzlich die Menschen, die offenbar sein Leben begleitetem und prägten als Reisegefährten: seine Eltern, der Kardinal sowie zahlreiche illustre Gestalten aus seiner realen Umgebung und wohl auch seiner Vorstellungswelt. Der Vergleich beider Schlussversionen macht deutlich, wie die letztendlich als grandioser karnevalistischer Tagtraum formulierte Variante die Intentionalität und den emotionalen Ausklang der Filmgeschichte im Sinne des Hoffnungsprinzips zu verändern vermochte.

In DER SPIEGEL sorgen die Verwerfungen der Historie, die ein sehr differenziertes Konfliktfeld erzeugen, dafür, dass sich im Zentrum des Geschehens jenes oben beschriebene Handlungsmuster wiederholt, das auf eine traumatische Situation einen angestrengten Befreiungsakt folgen lässt, welcher jedoch nie so recht zu einem glücklichen Ende gebracht wird. Auch hier waltet ein affektives Schema, das sich in symbolische Vorgänge umsetzt, die die Bedeutung des Geschehens erst nach und nach preisgeben.

Was sich in beiden Filmen auf der Ebene der perzeptionsgeleiteten Strukturen herstellt, funktioniert in ähnlicher Weise auch auf jener der Stereotypen. Auch dort setzen sich affektive Schemata in Impulse um, die das Reizmaterial dazu befähigen, eine Symbolfunktion wahrzunehmen. So gewinnen etwa Archetypen wie die Kore-Figur oder die Anima in Fellinis Film eine zunächst unbewusst, doch später immer bewusster wirksame Funktion. Auch die vielfachen Spiegelungen im kompositorischen Material erlauben es, in analoger Weise aus der Erkenntnis von Verhaltensähnlichkeiten – etwa zwischen dem der Mutter und der Ehefrau – Déjà-vu-Effekte abzuleiten, die vorsichtig einen Prozess von Bewusstwerdung einleiten.

Traumvorstellungen unterschiedlichsten Bewusstheitsgrades, emotionale Impulse, die von kaum spürbaren Einstimmungen bis zu deutlichen affektiven Schemata reichen, sowie Spielvorgänge der Figuren, die der Zuschauer als reale Erscheinungen erleben, mitunter aber nur in Gestalt eines imaginativen Spiels unbewusst mitvollziehen kann, treten dabei performativ in verschiedenartigster Mischung auf, die den Einblick in die Rezeptionsprozesse erschwert. Dennoch gibt es gute Gründe, sich den Wirkmomenten der medialen Traumdarstellungen über beschreibende empirische Untersuchungen zu nähern.

Ein wesentlicher Grund dafür liegt darin, dass selbst die elementaren kognitiven Deskriptionsverfahren es heute bereits erlauben, kleine Fortschritte bei der Analyse hochkomplizierter filmischer Kompositionen wie der benannten zu machen, weil sie die Objektivierung inhaltlich relevanter gestalterischer Aspekte erleichtern, die der Zuschauer nur unterhalb der Bewusstheitsschwelle zu rezipieren vermag. So gestatten es diese Verfahren, innerhalb der filmischen Traumdarstellungen jene Stereotypenstrukturen herauszuarbeiten, wie sie von Jung als Archetypen beschrieben wurden und vom Publikum häufig eher unbewusst aufgenommen werden. Nicht minder hilfreich für die Analyse ist der Nachweis von perzeptionsgeleiteten Strukturen innerhalb filmischer Träume bzw. Passagen mit traumähnlichen Wirkungsweisen über die Erfassung intratextueller Invarianzen, also über Wiederholungen in Gestalt von Spiegelungen, analogen semantischen Gesten mit performativen Effekten und Topik-Reihen des Erzählens.

Erkenntnisse von Jung und Piaget machen damit auf funktionale Vernetzungen aufmerksam, die sich zwischen den kognitiven Strukturangeboten und der Generierung von Vorstellungen, Emotionen und Spiel ergeben. Der Einblick in diese Beziehungen dürfte dazu beitragen, die spezifischen Wirkmomente filmischer Traumdarstellungen genauer zu erfassen. Bei aller Unterschiedlichkeit der dabei genutzten Gestaltungsverfahren führen die betrachteten Darstellungen von Träumen oder traumähnlichen Vorgängen offenbar zu Funktions- oder Wirkungsweisen der Filmgeschichten, die sich in mancher Hinsicht ähneln. So lässt sich etwa eine merkwürdige Koinzidenz zwischen dem Vorkommen von Träumen innerhalb der Filmhandlung und der Herausbildung offener Filmschlüsse bzw. einer finalen Intentionalität beobachten, die zu Glaubensannahmen oder Wunschvorstellungen führt.

Im Hinblick auf die schwer einschätzbaren Zuschauerreaktionen auf die beiden hier betrachteten Werke wäre es seinerzeit gewiss von Vorteil gewesen, in empirischen Studien Annahmen solcher Art nachgehen zu können. Auch wenn sich die kulturhistorische Situation, die die erwähnten Beispiele hervorbrachte, so gewiss nicht wiederholen dürfte, konfrontieren die neuen Produktionen die Analyse mitunter doch mit vergleichbaren Problemen.

# Spiel in Realität, Filmhandlung und Erlebensprozess

# 12

„[…] der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Worts Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt."

Friedrich von Schiller, Schriftsteller, 1795*

„Jede Spieltendenz ist die Morgendämmerung eines Ernstinstinktes."

William Stern, Psychologe, 1914**

„It is no coincidence that we are both the most playful and the most intelligent of animals."

Sue Taylor Parker, Anthropologe, 1984***

## 12.1 Spiel als Gegenstand wissenschaftlicher Analyse und Aspekt der Filmuntersuchung

Spiel bzw. menschliches Spielverhalten durchdringt den Film auf vielen Ebenen: Das Geschehen auf der Leinwand enthält häufig Vorgänge, die Menschen beim Spielen oder zumindest einer spielähnlichen Handlung zeigen, wie sie in ähnlicher Weise auch in der realen Lebenswelt vorkommen kann. Der kreative Prozess am Filmwerk inklusive der darstellerischen Tätigkeit der Schauspieler nutzt unterschiedlichste spielerische Verfahren. Doch auch das Filmerleben scheint – wie die Rezeption von Kunst und Massenkultur generell – eine Art von verinnerlichtem, mentalem, imaginativem Spielverhalten einzuschließen, das die Alltagspsychologie als Phantasietätigkeit erklärt.

Bei der Untersuchung der Zusammenhänge zwischen filmischer Struktur und jenen spezifischen ästhetischen Wirkungen, die sich aufgrund von Spielmomenten innerhalb der unterschiedlichsten Ebenen der Kommunikation ergeben, steht die Filmwissenschaft zwar am Anfang, kann aber auf diverse Erkenntnisse zurückgreifen, die im Rahmen unterschiedlicher benachbarter Wissenschaftsbereiche zum Phänomen Spiel erarbeitet wurden, namentlich in verschiedenen Bereichen der Psychologie, der Kulturtheorie und

© Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2020

P. Wuss, *Künstlerische Verfahren des Films aus psychologischer Sicht*, Film, Fernsehen, Medienkultur, https://doi.org/10.1007/978-3-658-32052-2_12

-semiotik sowie der Kommunikationswissenschaft. Der Zugriff auf diese Wissensbestände ist jedoch nicht einfach. Zu vielen konkreten Spielvorgängen kennt man zwar neben Regeln genaue Beschreibungen, und es liegen auch elaborierte Versuche vor, einen allgemeinen und übergreifenden Spielbegriff zu schaffen, etwa von Buytendijk (1933), Huizinga (1938), Piaget ([1945] 1969), Caillois (1958) oder Rubin, Fein und Vandenberg (1983). Führende Psychologen auf diesem Gebiet wie Brian Sutton-Smith (2000, 218) haben indes eingestehen müssen, dass bis zur Jahrhundertwende leider kein wissenschaftlicher Konsens hinsichtlich der Bedeutungen und Funktionen des Spiels erreicht worden sei, ein Urteil, das bis heute Gültigkeit hat. Nicht ohne Grund hatte schon Ludwig Wittgenstein (2002, 790) „Spiel" einen „Begriff mit verschwommenen Rändern" genannt.

Eine wichtige Ursache für die Schwierigkeiten bei der Bestimmung eines übergreifenden psychologischen Spielbegriffs, der auch die Filmpsychologie voranbringen könnte, dürfte darin liegen, dass die Prozesse des Spielens starke Affinitäten und enge Verbindungen zu den wesentlichen psychischen Funktionssystemen des Menschen wie Kognition, Emotion, Imagination und Motivation einschließen. Man könnte Spiel als „Schnittpunkt psychischer Funktionen" apostrophieren. Dabei scheint es zu den Besonderheiten des Spielverhaltens zu gehören, dass es auf zahlreichen Wechselbeziehungen und Verflechtungen zwischen diesen psychischen Funktionsweisen beruht, weshalb seine Klärung tiefe Einblicke in den psychischen Gesamtprozess voraussetzt. Für die Analyse des ästhetischen Rezeptionsprozesses ist gerade der Zugriff auf diese Komplexität von Wert, gesteigert durch das Interesse der aktuellen Forschung an Vorstellungsaktivitäten beim Filmerleben, die durch imaginatives Spielverhalten beeinflusst sein dürften. Eine Analyse des Spielmoments mag daher zum Verständnis des ästhetischen Erlebensprozesses in seiner ganzen Fülle beitragen und auch der Phantasietätigkeit besser gerecht werden als üblich.

Da jedoch weder die Psychologie noch die erwähnten Nachbardisziplinen bisher fertige Konzepte für eine Analyse dieses Problemkreises bereithalten, die von der Filmwissenschaft bzw. -psychologie einfach übernommen werden könnten, ist man genötigt, von der Filmseite her erste Heuristiken zu entwickeln. Im Rahmen einer solchen Heuristik macht es Sinn, sich (1) dem Gesamtkomplex des Filmerlebens über eine genauere Betrachtung dessen zu nähern, welche Funktion Spiel in konkreten Handlungssituationen auf der Leinwand hat.

Es wären (2) aus psychologischer Perspektive Hypothesen dafür zu entwerfen, welche Konsequenzen sich aus dem jeweils benannten Spielaspekt generell für das menschliche Leben ergeben. Und es müssten (3) Annahmen darüber formuliert werden, welche analogen Funktionsweisen sich innerhalb des imaginativen Spiels im Rahmen der filmischen Rezeptionsprozesse herstellen dürften.

Die ersten beiden Schritte sollen im Folgenden geschehen, was zu sieben Hypothesen führt, wohingegen die dritte Etappe in diesem Kapitel nur vorbereitet werden kann. Um zu Annahmen zu kommen, die sich psychologischen Variablen nähern, wird erst im 13. Kapitel versucht, Aspekte des imaginativen Spiels hinter der Funktionsweise der filmischen Fiktion zu entdecken. Analoge Funktionsweisen zu jenen, die schon im Spielgeschehen

auf der Leinwand erkennbar waren, erscheinen im imaginativen Spiel dann sozusagen in internalisierter Form.

Diese heuristischen Überlegungen bauen auf Erkenntnissen zum Spiel von unterschiedlicher Provenienz auf. Ausgangspunkt für die Darstellung der ästhetisch-kunstwissenschaftlichen Beziehungen bildet vor allem der kultursemiotische Modellansatz von Juri M. Lotman ([1967] 1981), der partiell schon für die Entwicklung der Filmtheorie genutzt wurde (vgl. Wuss 2007). Eine wichtige Quelle der Inspiration fand sich zudem in der „Theorie des Spiels und der Phantasie" von Gregory Bateson ([1954] 1981), die im Kontext psycho-pathologischer Studien entstand. Im Rahmen der psychologischen Disziplin sind hierzulande sehr nützliche Taxonomien bzw. Listen erarbeitet worden, die relevante Merkmale des menschlichen Spiels zu erfassen suchen, wie etwa die so genannte „Passauer Liste" von Mogel und Ohler (vgl. Ohler 2000, 39). Peter Ohler (2000) hat im Rahmen eines kognitions- und evolutionspsychologischen Ansatzes wesentliche funktionale Zusammenhänge zwischen diesen Spielmomenten herausarbeiten können, die mit den meinen zur ästhetischen Rezeption konvergieren (vgl. Ohler / Nieding 2001) und im Folgenden immer wieder herangezogen werden.

Wer sich heute im Filmbereich die Frage stellt, welche psychischen Funktionen Spielverhalten im Leben des Menschen hat, ist gut beraten, wenn er sich dabei an einige der vielen Filmszenen erinnert, die auf treffende Weise Spielsituationen der agierenden Figuren fixieren, wie sie in analoger Weise auch in der realen Lebenswelt vorkommen können. Die mediale Repräsentation von menschlichem Spielverhalten ist oft ein sehr brauchbares Werkzeug, bestimmte Momente entsprechender Situationen zu objektivieren, nicht zuletzt Nuancen, die schwer verbal zu beschreiben sind.

Anhand einer Filmsequenz soll hier versucht werden, eine Reihe von Hypothesen über wichtige Merkmale von Spielverhalten und deren Funktionszusammenhänge zu gewinnen. Anschließend sollen diese Annahmen auf die Erlebensprozesse des Zuschauers zur Anwendung kommen, um die Frage beantworten zu helfen, wie eine Spielkomponente in Gestalt von imaginativem Spiel diese Prozesse modifiziert, nämlich hinsichtlich der Fiktion.

Eine solche Sequenz, die auf treffende Weise Spielverhalten der Figuren zum Ausdruck bringt, findet sich in Miloš Formans ONE FLEW OVER THE CUCKOO'S NEST (EINER FLOG ÜBER DAS KUCKUCKSNEST, 1975).

Der Film erzählt die Geschichte eines Straftäters namens Randle McMurphy, der aus dem Gefängnis zur Beobachtung in eine Nervenheilanstalt überwiesen wird, sich jedoch mit den dort praktizierten autoritären Methoden nicht abfinden kann und daher mit der leitenden Schwester immer stärker in Konflikt gerät. Bereits im ersten Drittel der Handlung eskaliert dieser Konflikt in mehreren Etappen. Zunächst misslingt es dem Protagonisten, die anderen Anstaltsinsassen auf seine Seite zu ziehen, als es bei einer Patienten-Abstimmung darum geht, gegen den Willen der Schwester gemeinsam ein Baseball-Spiel im Fernsehen anschauen zu dürfen. Dann erweist er sich als physisch nicht stark genug, um, wie vollmundig angekündigt, aus dem Duschraum ein Wasserrohr herauszureißen, mit dessen Hilfe er sich den Weg nach draußen bahnen könnte. Und schließlich wird sein Erfolg bei

einer erneuten Abstimmung über die Änderung der Anstaltsordnung zugunsten der Baseball-Übertragung durch die Machinationen der Schwester in eine Niederlage umgefälscht.

Es gelingt aber dem Helden am Ende, sich aus seiner Misere durch ein merkwürdiges Spiel zu retten, indem er vor dem abgeschalteten Fernsehgerät mimt, Zeuge jenes Baseball-Kampfes zu sein, welchen anzusehen man ihm und den anderen soeben strikt verweigert hatte. Sein Beispiel macht Schule und reißt die anderen Anstaltsinsassen mit, ihm zu folgen und sich ebenfalls als jubelnde Zuschauer zu fühlen. An den Aktivitäten der Protagonisten treten wichtige Merkmale menschlichen Spielverhaltens hervor:

## 12.2 Hypothesen zur Rolle des Spiels im menschlichen Leben anhand einer Szene aus EINER FLOG ÜBER DAS KUCKUCKSNEST

### 12.2.1 Spiel als Realisierung von Als-ob-Verhalten

Wenn die Figuren im KUCKUCKSNEST simulieren, dass sie Zeugen eines Baseball-Spiels werden, dann nehmen sie eine spezifische Tätigkeit auf, die sich von der normalen Lebenspraxis deutlich unterscheidet. Sie treten zeitweilig aus der wirklichen Welt heraus und begeben sich in eine fiktive Welt, welche die üblichen utilitaristischen Gesichtspunkte der Realität außer Kraft setzt und ein relativ freies Handeln erlaubt. Sie entsprechen damit zentralen Merkmalen des Spiels, die Johann Huizinga in seinem Klassiker „Homo ludens“ (1938, 21) gibt.

Die durch Spiel erzeugte Fiktion geschieht nicht allein im Kopf der Spielenden, also nicht theoretisch, sondern sie wird unmittelbar körperlich-praktisch ausgetragen, sinnlich spürbar für sie selbst und ihr Umfeld. Spielverhalten beruht damit auf der Beherrschung eines zweischichtigen Verhaltens, in dem sich nach Lotman (1981, 72) praktisches und fiktives bzw. bedingtes (uslovny) Verhalten miteinander verbinden und dabei gleichzeitig und nicht etwa im Nacheinander wirksam werden. Dabei entsteht etwas Drittes, eine Sphäre mit Sonderbedingungen, die es in der realen Lebenswelt so nicht gibt, für eine begrenzte Zeit indes eine objektiv-reale Existenz gewinnt. Geschaffen wird ein eigenständiges Handlungssystem, das die Akteure des Spiels zeitweilig fest an sich bindet. Obwohl ihr Tun lediglich Als-ob-Charakter hat, sind sie doch ganz davon in Beschlag genommen.

Von der Entwicklungspsychologie sind übrigens Analogien zur Synchronität praktischen und fiktiven Handelns am Frühen Symbolspiel des Kindes nachgewiesen worden, wo sich zwei simultane Repräsentationen der Situation herausbilden, nämlich neben der realiter wahrgenommenen auch die durch die Bedingtheiten des „So-tun-als-ob“ geprägte. Ohler und Nieding (2001, 26ff.) haben einige dieser Ansätze (Wygotski 1980; Leslie 1987; Perner 1991) interpretiert, was auch die nachfolgende Annahme über menschliches Spielverhalten im realen Leben stützt:

*(1) Spiel schafft die Realisierung eines Als-ob-Verhaltens, indem es praktisches und fiktives Handeln miteinander synchronisiert und daraus ein spezifisches Handlungssystem generiert.*

### 12.2.2 Spiel als Handlungssystem mit adaptivem Potenzial

Die erwähnte Sequenz zeigt die Figuren in einer harten Konfliktsituation. Auf die Idee zu spielen kommt der Hauptprotagonist in einem Moment, als sich seine Lage zuspitzt, weil sich herausstellt, dass sein Gefangenenstatus in der Psychiatrie sich verstetigen kann. Der Übergang zu einem Als-ob-Verhalten mit Spielcharakter erscheint plötzlich als möglicher Weg, die eigene Zwangslage dadurch zu überwinden, dass man gegenüber der Konfliktsituation die Kontrolle gewinnt, indem man sein eigenes Handeln durch neue Verhaltensvarianten flexibler macht, und sei es, dass man es nur einer spielerischen Fiktion überantwortet.

Hier wird eine Handlungsmotivation erkennbar, die die Psychologie (vgl. Seligman 1975; Oesterreich 1981; Dörner et. al. 1983, 63) Bedürfnis nach Kontrolle nennt und mit Recht als ein Primärmotiv menschlichen Verhaltens ansieht. Wer überleben will, darf in der Tat nicht die Kontrolle über seine Situation verlieren, muss nach Beherrschung der Lage („coping" im Sinne von Lazarus, 1991) streben, nach Handlungsfähigkeit bzw. Handlungskompetenz („action readiness" im Verständnis von Frijda, 1986).

Für Randle und die anderen Patienten, die ihre Handlungsmächtigkeit mehr oder weniger verloren haben und zunehmend unter die totale Kontrolle der Anstaltsleitung geraten, erscheint das Spiel mit anderen Lebensvarianten als nahezu einzige Alternative – damit als hilfreiche und sogar notwendige Reaktion auf eine konflikthafte Grundsituation, deren Ausgang durch Ungewissheit gekennzeichnet ist, also diametral dem menschlichen „Bestimmtheitstrieb" (Dörner 1999, 352) entgegensteht. Spielvermögen erweist sich damit als „adaptives Potenzial" (Sutton-Smith 1978). Ohler urteilt: „Spiel ist adaptiv, weil es das System darstellt, das in systematischer Weise Variabilität im Verhalten ermöglicht" (2000, 39).

Die mit dem Spiel verbundene Fähigkeit, Verhaltensvarianten zu entwickeln, ist nicht nur in einer aktuellen singulären Lebenssituation von Nutzen, sondern sie bedeutet auch im Rahmen von Ontogenese und Phylogenese einen Anpassungsvorteil im Evolutionsprozess (135) für Individuen und Spezies, die in der Lage sind, schneller als andere ein nützlicheres Repertoire von neuen Verhaltensweisen abzurufen. Während dieser Langzeitprozesse hat Spiel sich offensichtlich als „ein adaptives emergentes Handlungssystem" (48) herausgebildet.

Inzwischen hat sich Spiel als emergentes Handlungssystem der menschlichen Kultur in verschiedene Spielformen ausdifferenziert, die jeweils über entsprechende Eigendynamik verfügen. Dabei ist es hochwahrscheinlich, dass sich der Funktionsmechanismus der Verhaltens-Flexibilisierung zuweilen von der ursprünglichen Konflikt-Motivation abkoppelt und verselbstständigt, so dass er die ursprüngliche Konfliktsituation als Ausgangspunkt konkreter spielerischer Aktivitäten oft nicht mehr benötigt. Spiel erscheint dann eher als intrinsisch motiviertes und zweckfreies Handeln, das nicht aus einer Atmosphäre von Zwang und Not entsteht, sondern bei entspannter Seelenlage der Beteiligten von diesen

in guter Hoffnung auf Spaß und Lustgewinn zelebriert wird. Eine solche Bewertung von kulturellen Langzeitprozessen mit ihren Phasen von Selbstorganisation steht in keinem Widerspruch dazu, dass Spiel generell in Grundsituationen von Konflikt, Unsicherheit und Orientierungslosigkeit hilft, neue Handlungsvarianten praktisch zu erproben, oft ohne Scheu der Spielenden, auf elementare Strategien von Versuch und Irrtum zurückzugreifen.

In vielen Spielformen hat der Konflikt seine angestammte Bedeutsamkeit dadurch wieder zurückgewonnen, dass er das zentrale Spielgeschehen inhaltlich bestimmt. Etwa bei der Herausbildung jener unzähligen Kampfspiele, die heute im Sport bzw. den boomenden Computerspielen eine neue Massenbasis gefunden haben. Für einen engen Zusammenhang zwischen Konflikt und Spiel spricht nicht zuletzt, dass sich dank der Formalisierbarkeit von Konfliktsituationen eine mathematische Spieltheorie herausbilden konnte.

Über das Konfliktmoment lässt sich übrigens auch ein Zusammenhang zwischen Kinderspiel und Arbeitstätigkeit des Menschen herstellen. Für die Anbahnung der Letzteren bedarf es ja einer Vorbereitungsphase, in der die notwendige Adaptionsfähigkeit eingeübt wird. Wilhelm Wundt (1886, 145) bezeichnete darum Spiel als „Kind der Arbeit". Dies führt zu der Annahme:
*(2) Das Handlungssystem des Spiels dient der Adaption, denn es erleichtert dem Menschen eine Beherrschung von möglichen Konfliktsituationen, indem es sein Verhalten flexibilisiert.*

### 12.2.3 Spiel verändert die Emotionalstrukturen

In der Filmszene verändert sich während des Spielens die Gefühlslage des Hauptprotagonisten und seiner Mitpatienten. Ein emotionaler Umschwung geschieht. Die Niedergeschlagenheit der Figuren verwandelt sich in gute Laune und sogar eine höchst euphorische Stimmung; die negative Emotion wird zu einer positiven, und dies mit nahezu magischer Ausstrahlung. Paradoxerweise geschieht all dies ungeachtet dessen, dass sich die Lebensrealität für die Anstaltsinsassen eigentlich überhaupt nicht geändert hat.

Eine Erklärung für den Wechsel von negativen zu positiven Emotionen liegt vermutlich darin, dass sich Emotionen – ähnlich wie Spiel – aus Adaptionsverhalten ableiten lassen. Das heißt, positive Emotionen ergeben sich dann, wenn das Subjekt eine Situation als beherrschbar einschätzt, sich selbst als handlungsfähig und -mächtig. Vom Zugewinn oder vom Verlust an Kontrolle oder *action readiness* hängt damit auch die emotionale Grundtendenz ab. Negative Grundemotionen können so in positive verwandelt werden und umgekehrt.

Die durch Spiel gegebene Umstrukturierung realer Situationen in bedingte bzw. fiktive, die erstere in ihrem prozeduralen Ablauf sowie ihrem Charakter verändern und so adaptionsfähiger machen, trifft sich also mit einer anderen Möglichkeit, Handlungsmächtigkeit zu verändern, eben der Funktionsweise des emotiven Systems. Dort, wo Lebenssituationen durch Spielprozesse mitbestimmt werden, modifiziert sich ihre *action readiness*, womit sich offenbar auch Qualität und Stärke der Emotionen verändern. Dies heißt aber auch,

dass Emotionen durch Spiel gesteuert werden können, indem dieses für eine Ausarbeitung von neuen Emotionalstrukturen bzw. -strategien sorgt.

Erfahrungsgemäß hilft Spielverhalten etwa dem Menschen dabei, im Umgang mit Situationen von großer Ungewissheit bzw. von bedrohlichem Charakter seine Furcht zu besiegen und verlorene Handlungsaktivität wiederzugewinnen (vgl. Lotman 1981, 83). Und dank der möglichen Umkehrung emotiver Tendenzen erlangt Spiel gelegentlich magische Kraft bzw. schafft – besonders bei Kindern – ein Flow-Erlebnis (Csikszentmihalyi 1992), das mit Selbstvergessenheit im Spielprozess bzw. einer Selbstaktualisierung und Ausdehnung des Erfahrungshorizonts einhergeht (vgl. Mogel 1994). Dazu die Annahme:
*(3) Spielverhalten verändert Emotionalstrukturen einer Situation, indem es einen fiktiven Gewinn an Kontrollkompetenz schafft.*

### 12.2.4 Spiel erzeugt Funktionslust

In der Filmszene wird die Patientengruppe, nachdem sie in das Spiel eingetreten ist, zunehmend „high", und am Ende gerät sie außer Rand und Band. Die Haltungen der Einzelnen und der Gruppe erscheinen dynamisiert, von Kraftüberschuss geprägt und vom Willen beherrscht, den Spaß, den man hat, noch zu vergrößern. Und in der Tat wird man von der Situation freigiebig beschenkt.

Karl Bühler nannte Spiel nicht ohne Grund „eine Tätigkeit, die mit Funktionslust ausgestattet ist und von dieser Funktionslust direkt oder um ihretwillen aufrechterhalten wird" (1929, 457). Es geht bei Funktionslust offenbar um eine positive Emotion, die aus dem organisierten Verbrauch von Freiheiten bei der spielerischen Betätigung, dem Erleben von Kraftüberschuss bzw. Selbstgefühl infolge optimierter Erregung resultiert.

Aus der Sicht psychologischer Aktivierungstheorien (vgl. Berlyne 1960; Ellis 1973) ist eine optimale Erregung dadurch realisierbar, dass ein von unserem Organismus angestrebtes – moderates – Aktivierungsniveau erreicht wird. Laut Berlyne favorisiert das zentrale Nervensystem Reizverarbeitung auf einem solchen mittleren Level, und Spiel – auch vom Menschen unwillkürlich realisiertes – kann (nach Ellis) dazu beitragen, dass die Aktivierung durch Informationssuche in bestimmter Richtung erhöht oder verringert wird. In den meisten Spielen werden die Spieler einem Wechsel von Spannung und Lösung ausgesetzt, was schon Heckhausen (1964) und Hutt (1981) dazu veranlasst hat, einen so genannten „*Aktivierungszirkel*" zu modellieren, der diesen Wechsel objektivierbar macht.

Die Freude am Spiel scheint sowohl mit der Ausreizung der Reizangebote in beiden Richtungen zu tun zu haben als auch mit der Dynamik des Wechsels per se. In ähnlichem Sinne hat Frederik J. Buytendijk das Liebesspiel als „das reinste Beispiel aller Spiele" (1933, 121) bezeichnet. „Das Liebesspiel lehrt uns eine Eigenschaft der Dynamik des Spielens kennen, welche ich als das allgemeinste Wesensmerkmal betrachte. […] Es ist die Abwechslung von Spannung und Lösung" (122). Diese Dynamik bei der Einhaltung optimaler physiologischer Bedürfnisse macht u. a. plausibel, dass Spiel für viele Interpreten als intrinsisch motiviert gilt, kann doch die Herstellung von Funktionslust als aktuelles Motiv für die Aktivitäten der

Spieler und damit gegebenenfalls als Ursache für das Zustandekommen von Spielverhalten gelten; auf jeden Fall sorgt sie maßgeblich für den hedonistischen Charakter des Spiels.

Die Empfindung von Genuss kann auf verschiedensten Ebenen wirksam werden. Auf einer unbewussten sensorischen Ebene des „Spieltriebs" und auf einer solchen, wo der Kraftüberschuss auf kompliziertere ideelle Prozesse rekurriert, etwa ästhetische und ethische Kräfte einschließend. Erinnert sei an die Eloge Schillers zum Spiel im Kapitel-Motto. All dies stützt die Annahme:
*(4) Spiel erzeugt Funktionslust und gewinnt damit hedonistischen Wert.*

### 12.2.5 Spiel als Form der Voraussicht

Von den Protagonisten der Filmszene wird zunächst etwas getan, was man sehr wohl auch als pures Blödeln bezeichnen kann. Aber im Zuge dieser Blödelei, die im KUCKUCKS-NEST ein erkennbares Als-ob-Verhalten erzeugt, wird durch die Spielenden plötzlich auch eine neue Handlungsvariante entdeckt, die ihnen weitaus besser oder lieber erscheint als ihre Lebensrealität. Unter der Hand entstehen dabei Vorstellungen, die nicht nur die vorhandenen Gegebenheiten repräsentieren, sondern auch als *counterfactuals* aufgrund von Wunschvorstellungen davon abweichen.

Anders als reine Vorstellungsbilder, die als „ghosts in the mind's machine" (Kosslyn 1983) das mentale Geschehen nicht verlassen, dringen die Aktivitäten der Spielsituation nach außen und materialisieren sich als körperliche Erscheinung, als sinnlich-wahrnehmbares praktisches Probehandeln, das auch das Versuch-und-Irrtum-Prinzip nicht scheut. Bestimmte Vorstellungen können so nicht nur kreiert und im Geiste durchgespielt werden, sondern sie lassen sich im realen Lebenskontext austesten. Ohler folgend, kann man dieses „von der Wahrnehmung entkoppelte Probehandeln" auch als „Vorläufer des kognitiven Probehandelns" (2000, 40) ansehen. Obwohl nicht unmittelbar Form der Erkenntnis, ist Spielverhalten also dem rationalen Handeln verbunden. Über die Varianten-Generierung des Spiels wird damit den Vorstellungen Eingang in die lebensweltliche Praxis gebahnt, vorzugsweise solchen, die zu neuen, besseren Handlungsalternativen führen.

Auf Huizinga rekurrierend, hat schon Georg Klaus (1968, 9) gezeigt, dass der von diesem akzentuierte Begriff des *homo ludens* eine fundamentale Funktion innerhalb der menschlichen Tätigkeit bezeichnet, gilt doch für Letztere generell, dass der homo sapiens dem homo faber in uns stets auch den homo ludens beigesellt, der „am inneren Modell der Außenwelt künftige Situationen spielerisch vorwegnimmt, d. h. am Modell mögliche Formen der Auseinandersetzung mit der Umwelt durchspielt." Klaus fügt hinzu: „Insofern ist die Tätigkeit des homo ludens eine Form der Voraussicht" (9). Offenbar wird unsere schematisierte Erfahrung durch einen verinnerlichten mentalen Spielvorgang mit ihren voraussehbaren Handlungsalternativen konfrontiert, so flexibel gemacht und an neue Bedingungen angepasst, wie sie einer sich ständig verändernden Welt entsprechen. Damit erscheint Spiel aber für das menschliche Leben als etwas immens Sinnvolles. Eine entsprechende psychische Aktivität setzt darum bereits im frühen Kindesalter ein, durchdringt

die gesamten kulturellen Prozesse und nimmt generell eine wichtige Rolle innerhalb von Vorstellungstätigkeit und Denkprozessen ein, wo es die Phantasie beflügelt.

Für das Verständnis des Zusammenhangs zwischen Spiel und Vorstellung ist die Spielszene aus dem KUCKUCKSNEST noch insofern besonders aufschlussreich, als sie in Struktur und Funktion dem Frühen Symbolspiel (*early make-believe play* oder *early pretense play* nach Leslie (1987), und Jarrold et al.(1994) ähnelt – also jener Phase, in der eineinhalbjährige Kinder bestimmte Objekte durch andere ersetzen, um den Umgang mit vorgestellten Gegenständen zu simulieren. Ohler hat drauf verwiesen, dass in dieser Lebensphase, in der Kinder etwa mit einer Banane telefonieren, die Fähigkeit des Menschen entsteht, *detached representations* (im Sinne Gärdenfors', 1995), d. h. von der unmittelbaren Wahrnehmung entkoppelte mentale Repräsentationen auszubilden, die dann eine eigene Gerichtetheit gewinnen. Dies aber geschieht in einem Prozess, in dem sich die unterschiedlichen psychischen Funktionen noch kaum voneinander abheben. Wygotski notierte seinerzeit: „Indem das Kind wünscht, führt es aus, denkend handelt es. Innere und äußere Handlung sind nicht voneinander zu trennen." (1980, 437) Die Hauptfiguren des KUCKUCKSNEST sind zwar keine Kleinkinder, aber auch sie entkoppeln ihre Vorstellungen von der Wahrnehmung einer realen Misere, und sie tun dies naiv, auf unschuldig kindliche Weise. Das macht sie glaubhaft und anrührend zugleich. Soweit zu der folgenden Hypothese:
*(5) Durch Generierung von Verhaltensvarianten, die im Probehandeln getestet werden können, erleichtert Spieltätigkeit die Herausbildung neuer Vorstellungen über die Realität und schafft so eine Form der Voraussicht.*

### 12.2.6 Regelhaftigkeit des Spiels und Sozialisierung

Auch wenn in der Filmszene kein Regelspiel vorkommt, sondern eher eine Reminiszenz zum kindlichen Übungsspiel, das zum Frühen Symbolspiel überleitet, zeigt sich darin doch in mehrfacher Hinsicht eine innere Ordnung. Ein bestimmtes Spielverhalten, das der Protagonist als idée fixe in die Welt gesetzt hat, wird dabei von ihm variiert und damit in seinen Regeln erkennbar, so dass es von den anderen übernommen und fortgeführt werden kann. Nach einer kurzen Phase des Erstaunens folgen die Anstaltsinsassen erst zögernd, doch dann mit zunehmendem Interesse seinem Beispiel. Sie schauen auf den Bildschirm, ahmen das Verhalten von Zuschauern nach und verfallen in die Begeisterung von Fans, die eine gute sportliche Auseinandersetzung zu sehen bekommen. Die Annahme der Regeln bedeutet für die einzelnen Patienten einen Sozialisierungsakt; sie werden zu einer Gruppe mit nämlichem Verhaltensprofil.

Deutlich erkennbar wird hierbei auch, dass Spiel eine in Bezug auf Ort und Dauer abgegrenzte Erscheinung bildet, innerhalb derer eine bestimmte Ordnung eingehalten wird. Indem Spiel durch Ordnungsprinzipien geprägt ist, lässt es sich dank der Regelhaftigkeit reproduzieren, zeigt es doch in sich vielfach Wiederholungsmomente, wie es auch selbst zur Nachahmung und Wiederholung auffordert. So werden in der konkreten Szene

einzelne Teilaktionen – etwa Phasen des fröhlichen Triumphes – rhythmisch wiederholt und damit in ihrem Ausdruckswert gesteigert. Dabei ist interessant, dass die Spielenden, obwohl eigenwillige und meist schwer steuerbare psychotische Persönlichkeiten, sich den intuitiv erfassten Regeln des Spiels anstandslos unterwerfen. Der spielbedingte Gewinn von Funktionslust scheint dabei intersubjektiv zu funktionieren, und dies mag eine wichtige Ursache dafür sein, dass Spielverhalten des Menschen ganz allgemein die Fähigkeit in sich trägt, stabile Spielergemeinschaften hervorzubringen, wodurch es offenbar eine Sozialisierungsfunktion gewinnt. Im Vergnügen schafft sich das Individuum eine gemeinschaftliche Selbstvergewisserung.

In der Filmszene ist dieser Sprung zur Sozialisierung offenkundig, er geht auf rasante Weise vor sich. Auch hier erscheint das Spielgeschehen abgegrenzt von der sonstigen „eigentlichen" Lebenssituation, ist darum also nur von begrenzter Dauer. Nicht zufällig erfolgt nach der erwähnten Szene im Film ein Umschnitt von der euphorischen Phase zu einer solchen von Stille oder gar Depression.

Die Regelhaftigkeit von Spiel führt oft dazu, dass es in einem kulturellen Lernprozess zeichenhaft wird, zu einem abrufbaren Ritual, das als relativ stabiler Teil der menschlichen Kultur erscheint und als kulturelles Subsystem wirksam wird. Entwicklungspsychologisch und kulturhistorisch gesehen, haben sich mannigfaltige Formen des Spielens herausgebildet, die sich ihrerseits hierarchischen Ordnungen unterwerfen, worauf hier freilich nicht eingegangen werden kann. Die englische Sprache markiert innerhalb des allgemeinen Phänomens „Spiel" (*play*) bekanntlich eine spezifische Form des Spiels (*game*). Gängige psychologische Einteilungen von Spielformen unterscheiden etwa zwischen Funktionsspiel, Symbolspiel, Regelspiel und Konstruktionsspiel (vgl. Piaget 1969).

Bemerkenswert ist dabei, wie stark die subjektiven Bindungen der Beteiligten zum Spiel werden können. Huizinga (1938, 18f.) notiert dazu: „Paul Valéry hat einmal beiläufig gesagt, und es ist ein Gedanke von ungemeiner Tragweite: ›Gegenüber den Regeln eines Spiels ist kein Skeptizismus möglich‹ […]. Der Spieler, der sich den Regeln widersetzt oder sich ihnen entzieht, ist ein Spielverderber. […] Er nimmt dem Spiel die Illusion, die *inlusio,* buchstäblich: die Einspielung – ein bedeutungsschweres Wort! Darum muss er vernichtet werden, denn er bedroht die Spielergemeinschaft in ihrem Bestand."

In der erwähnten Filmszene will das niemand sein. Dazu die Annahme:
*(6) Spiel tendiert zu Regelhaftigkeit und etabliert sich dank seiner Wiederholbarkeit als kulturelles Subsystem mit sozialisierender Funktion.*

### 12.2.7 Spiel sorgt für Akzeptanz Möglicher Welten

In den Spielszenen des Films etabliert sich ein komplexes Geschehen besonderer Art, das ähnlich einem Stück Lebenswelt organisiert ist und die Akteure merkwürdig fest im Griff hält. Indem die Figuren spielerisch handeln, ändert sich für sie aber gleichsam alles: Die reguläre Weltordnung setzt aus, die gängigen Weltmodelle gelten so nicht mehr, es herrscht allein das Spiel mit seinen Kriterien. Dies führt zur Akzeptanz Möglicher Welten, um auch

hier jenen Terminus zu übernehmen, der von Umberto Eco (1992), Ruth Ronen (1994) u. a. im Kunstbereich eingeführt wurde – handelt es sich doch auch bei solchen improvisierten Spielvorgängen um *counterfactuals*, die einen Vergleich mit der Wirklichkeit zulassen und dennoch von einer gewissen Glaubwürdigkeit sind (vgl. Doležel 1989). Im Falle der konkreten Szene entsteht für die Protagonisten temporär eine glaubhafte, weil funktionstüchtige vergnügliche Welt ohne Verbote oder Repressionen, ein Entwurf von Leben, der sich auch in ihrem künftigen Handeln nie mehr ganz zurücknehmen lassen dürfte.

Mögliche Welten sind eine Inkarnation menschlichen Spielvermögens. Sie können durch imaginatives Spiel, und offenbar nur dank seiner Mithilfe, erzeugt werden und schaffen komplexe kulturelle Gebilde, Systeme, die im psychischen Leben der Menschen eine eigene Kraft entwickeln, weil sie – obzwar keine Komplettkopien der Realität – dennoch die wichtigsten psychischen Funktionen des Menschen ansprechen und dabei einen Gegenentwurf zur realen Lebenswelt bilden können, der es gestattet, auf all diesen Ebenen eine Umwertung des Vorhandenen vorzunehmen und so die Beziehung zur aktuellen Realität fundamental zu verändern. Der Film schafft, wie Kunst und Massenkultur überhaupt, Mögliche Welten par excellence.

Im Anschluss an die filmischen Beobachtungen zum Spielverhalten der Figuren scheint es daher am Platze, noch auf ein Moment hinzuweisen, das für den erwähnten Prozess einer Umbewertung der realen Lebensverhältnisse von Belang ist: dass der Übergang von der Erlebnissphäre der wirklichen Welt zu jener des Spiels und der Möglichen Welten, die dank der Spieltätigkeit entstehen, sich nicht automatisch und voraussetzungslos ergibt, sondern von bestimmten Prämissen der Kommunikation abhängt. Wie Gregory Bateson am Verhalten von Primaten gezeigt hat, die miteinander agierten, als stünden sie im Kampf, dergleichen aber nur spielerisch simulierten, kann das Phänomen Spiel zwar auch bei Tieren auftreten, jedoch ebenfalls nur dann, „wenn die beteiligten Organismen in gewissem Maße der Metakommunikation fähig" sind, d. h. „Signale austauschen können, mit denen die Mitteilung ›Dies ist ein Spiel‹ übertragen wurde" (Bateson 1981, 244).

Der Mensch, der bei seinen Lebensäußerungen auf diese oder jene Weise spielt, muss fähig zu einer angemessenen Metakommunikation sein, die ihn und seine Umgebung in die Lage setzt, bei der Beurteilung von Handlungen zwischen dem Status von Realität und Als-ob zu unterscheiden, also nicht die Landkarte mit dem Territorium gleichzusetzen, um hier eine Analogie anzuführen, die Bateson eingebracht hat (251). Die Figuren in Formans Film tasten sich an diese Fähigkeit zur Metakommunikation heran, und zwar schrittweise, um so die *inlusio* zu gewinnen, die notwendige Einspielung in den anderen Verhaltensstatus, was die Regie über Nuancen ihres Handelns und Benehmens sichtbar macht. Meist geschieht dies auf komische Weise. Die vorsichtige Nachahmung Randles erweist sich in der genannten Szene dann kaum als minder erfolgreich und lustvoll als eine vorangegangene Aktion, bei der der Held seine Mitpatienten zu einer Bootsfahrt einlud. Gegenüber dem Hafenpersonal hatte er sie als Doktoren der psychiatrischen Klinik vorgestellt, was sie nicht ohne Staunen, doch mit zustimmendem Nicken quittierten. Das aktuelle Spiel vor dem Fernseher macht äußerlich vielleicht weniger her, einen unüberseh-

baren Achtungserfolg bringt es dennoch ein. Das Anstaltspersonal jedenfalls reagiert stark beunruhigt. Es erkennt den erfolgreichen Angriff auf die bestehenden Machtverhältnisse.

Im menschlichen Leben ist der Übergang vom Ernst zum Spiel und umgekehrt weder selbstverständlich noch der Beliebigkeit anheimgestellt. Er erfordert stets Signale, die den jeweiligen Status etikettieren. Nach Bateson müsste letzterer im Falle des Spiels mit einer „Als-ob-Klausel" (261) versehen werden. Für den realistischen Film ist der Übergang von Wirklichem zum Möglichen des Spiels stets mit einer kreativen Suche verbunden, die zugleich die Veränderungsfähigkeit dargestellter Realitäten im Auge behält. Gleichwohl hat das imaginative Spiel in diesem Prozess, der dem Prinzip Hoffnung folgt und den Zuschauer zukunftsfähiger machen soll, indem er ihm eine Welt in Veränderung nahebringt, eine fundamental wichtige Funktion.

Dies führt zu der Hypothese:
*(7) Spielverhalten befähigt den Menschen zur Akzeptanz Möglicher Welten, die eine Umbewertung der Realität erleichtern.*

## 12.3 Funktionszusammenhänge im menschlichen Spielverhalten anhand einer Szene aus DOWN BY LAW

Die bisher aufgelisteten Merkmale von Spielverhalten lassen mitunter Hinweise auf funktionale Konsequenzen einzelner Spielmomente und entsprechende Zusammenhänge derselben untereinander erkennen, die dazu beitragen können, Spiel als potenziell sinnvoll für das menschliche Leben zu begreifen und auch konkrete Spieltätigkeiten danach zu bewerten, ob und wie sie einem funktionalen Bedingungsgefüge unterliegen, das für die Entwicklung des Menschen von Relevanz ist. In einer anderen Filmszene, die in vielerlei Beziehung dem Spiel der Anstaltsinsassen vor dem Fernsehgerät aus dem KUCKUCKSNEST ähnelt, scheinen analoge Funktionszusammenhänge auf. Gemeint ist eine Passage aus Jim Jarmuschs DOWN BY LAW (1986). Der Film erzählt, wie zu zwei Underdogs aus New Orleans, die mehr oder weniger unschuldig im Knast gelandet sind, noch ein dritter Zellengenosse gesperrt wird, der italienische Tourist Roberto, der nach eigener Auskunft einen Mann mit einer Billardkugel getötet hat, allerdings aus Notwehr. Die drei Gefängnisinsassen werden von Tag zu Tag missmutiger und attackieren sich gegenseitig. Doch während eines Kartenspiels begeistert sich Roberto, der jede Gelegenheit wahrnimmt, englische Idiome zu lernen, plötzlich für eine soeben gehörte Wendung, die er bald wie einen albernen Kehrreim skandiert: „I scream, you scream, we all scream – for ice cream!" Es gelingt ihm aber, die anderen zu animieren, dabei mitzutun, und bald werden die drei immer lauter und lauter, bis sie das ganze Gefängnis durch ihr rhythmisches Geschrei angesteckt und in ein Klima von fröhlicher Ausgelassenheit versetzt haben. Die Wärter können nur verblüfft dreinschauen.

Die euphorische Szene, in der sich die einheimischen Strafgefangenen durch das improvisierte Spiel eines Außenseiters mitgerissen fühlen und ihren Wunschvorstellungen

vom freien Leben plötzlich eine Stimme geben, ist indes nur von begrenzter Dauer. Kurz darauf erleben die drei einen Rückfall in die alte Depression. Erst als Roberto völlig unerwartet den Vorschlag macht, mitten aus dem Gefängnishof einen Fluchtversuch über die Kanalisation zu unternehmen, werden sie wieder aktiv, und erstaunlicherweise gelingt ihnen der praktische Befreiungsakt, sogar ziemlich mühelos. Ohne die Anstöße, die die Gefangenen durch das „freie Handeln" des Spiels kurz zuvor empfangen haben, wäre die praktische Aktion schwerlich denkbar. Die albernen Verse, verbunden mit dem hemmungslosen Singsang ihres Vortrags, initiieren ein Als-ob-Verhalten, in dem sich eine Stimmung von kindlicher Ausgelassenheit und Aufmüpfigkeit herausbildet, die die bisherige Depression ablöst. Dank der so erworbenen temporären Fähigkeit der Protagonisten, sich im Spiel über ihre konfliktbeladene psychische Alltagssituation hinwegzusetzen, gewinnen diese ihre ursprüngliche Handlungsfähigkeit zurück. Der fiktive Gewinn an Kontrollkompetenz trägt maßgeblich zur Veränderung ihrer Gefühlslage bei. Negative Grundemotionen verwandeln sich in positive, verbunden mit einem Flow-Erlebnis, das auf die Mitgefangenen einen magischen Einfluss ausübt, so dass sie selbst außer Rand und Band geraten.

Besonders in dieser Phase des Geschehens sowie der nachfolgenden, in der die Flüchtenden in der Kanalisation freudig dahinjagen wie begeisterte Kinder, wird Funktionslust wirksam, die dem Geschehen gleichsam Flügel verleiht. Das Skandieren der Nonsense-Verse hat den Unterton, dass man sich nun alles herauszunehmen gedenkt, was einem in den Kopf kommt. Annonciert wird dabei die Voraussage eines Lebens in Freiheit, welches sich dann in der Tat auch realisiert. Dass Spiel dank seiner Regelhaftigkeit zur Wiederholung durch eine größere Spielergemeinschaft verleitet, wird dort offensichtlich, wo erst die beiden Zellengenossen und dann die anderen Insassen des Gefängnistrakts den spielerischen Unfug Robertos übernehmen, bis das ganze Gebäude davon widerhallt. Spiel schafft ja meist eine Gemeinschaft und sorgt damit für Sozialisation. Das Echo, das Robertos Verse im Hause finden, hat etwas davon – zumindest plakatiert es solche Prozesse.

Indem die Helden von DOWN BY LAW eine Spieltätigkeit aufnehmen, gewinnen sie gegenüber ihrer Realsituation zeitweilig eine neue Haltung. Die vorhandenen Zwänge werden dabei relativiert, gegenüber den aktuellen Anforderungen scheinen andere Handlungsvarianten sinnvoll und möglich. Die Akzeptanz gegenüber dieser veränderten Weltsicht stellt sich erst über eine schrittweise Einübung des Spiels her, bei der bereits im Alltag etablierte Spiele sekundieren. Die Knittelverse, die Roberto von sich gibt und zu einer lautstarken Performance entwickelt, variieren den Spielcharakter von Kinderreimen. Ähnlich wie das Baseball-Spiel im KUCKUCKSNEST erleichtert das Spielen den Übergang von der wirklichen zur möglichen Welt.

Der skizzierte Funktionszusammenhang im Handlungsangebot der beiden Filmszenen umfasst ein relativ umfangreiches Cluster aus unterschiedlichen Spielmomenten. Das so gebildete Bedingungsgefüge lässt sich jedoch auf die Kurzformel „overcoming conflicts by play" (vgl. Wuss 2007) bringen. Diese macht ein Kausalprinzip deutlich, welches das gesamte Beziehungsbündel überformt. Im Rahmen der vielgestaltigen Spielszenen, die im Leben vorkommen und auf der Kinoleinwand abgebildet wurden, ist eine derart über-

sichtliche Konstellation sicher ein seltener Fall. Sie ist jedoch nicht untypisch und liefert erste Annahmen dafür, in welchem Zusammenhang häufig vorkommende Merkmale von Spielverhalten entstanden sind oder aktuell wirksam werden.

## 12.4 Beobachtungen zum imaginativen Spiel

Denkbar ist, dass sich aus der Beobachtung dargestellter realer Spielsituationen auch Hinweise für das Studium des imaginativen Spielverhaltens ergeben, das während des Filmerlebens im Bewusstsein des Zuschauers stattfindet und die menschlichen Vorstellungsaktivitäten tangiert. Natürlich handelt es sich hierbei um sehr unterschiedliche Dinge. Dennoch scheint es statthaft, sich der Vorstellungswelt des Filmrezipienten über die Entdeckung von Analogien zu nähern. Ein Argument für ein solches Vorgehen ergibt sich daraus, dass sich vergleichbare Beobachtungen und Annahmen, wie sie eben zur Spieltätigkeit von Menschen in der Lebenswelt und von Figuren auf der Leinwand notiert wurden, auch zum imaginativen Spielverhalten des Zuschauers während der Filmrezeption machen lassen. Jedenfalls gibt die Hypothesenreihe zum Spiel Anlass zu analogen Fragestellungen der Alltagspsychologie wie:

(1) Wird die Als-ob-Situation des Spiels, die den Zuschauer seit Erfindung des Kinematographen aus seinem Lebensalltag in die Erlebnissphäre des Films hinüberwechseln lässt, nicht schon auf simple Weise bereits durch das Dunkel des Kinosaals vorbereitet, dem manche Theoretiker Dispositivcharakter zusprechen?

(2) Wartet Film dank seines Spielcharakters nicht generell mit einem adaptiven Potenzial auf, das den Zuschauer in die Lage setzt, in seiner Lebenspraxis besser mit Konfliktsituationen und Ungewissheit umzugehen, weil das Filmerleben dafür zumindest ein kognitives Training bereithält, und sei es über die Voraussicht anfallender Konfliktentscheidungen und Geschehensverläufe?

(3) Ist Film nicht überhaupt dazu prädestiniert, auf die Gefühle des Publikums Einfluss zu nehmen und dank seiner Spielsituationen Emotionen zu erzeugen?

(4) Werden Filme nicht vor allem darum besucht, weil ihr Erlebnis beim Publikum Funktionslust schafft?

(5) Erleichtern sie dank einer veränderten Sichtweise auf die Welt beim Zuschauer nicht auch mitunter das Zustandekommen neuer Vorstellungen über die Realität, begleitet durch entsprechende Handlungsintentionen?

(6) Folgen sie in ihrer Gestaltung nicht den Regelhaftigkeiten von Kunst und Massenkultur, die ganz bestimmte, sozialisierende Zuschauererwartungen hervorbringen und damit eine eigenständige audiovisuelle Kultur?

(7) Und befähigen gelungene künstlerische Filmwerke durch die Konstruktion Möglicher Welten die Zuschauer nicht zu einem kreativen Umgang mit den Sinnangeboten aus Realität und Vorstellungswelt?

Einstweilen können solche Fragen freilich nur auf der Grundlage von Eindrücken und Anmutungen argumentieren. Um die Funktionsweisen des imaginativen Spielverhaltens durch empirische Studien zu erhellen, sind noch umfangreiche Arbeiten nötig.

## 12.5 Exkurs über unterschiedliche Spielmotive des Films

Es wäre unklug, sich bei der Annäherung an die Spielproblematik der audiovisuellen Medien allein an theoretische Zugänge zu halten. Insofern Spielverhalten essenziell zum menschlichen Leben gehört, hat es seit den Anfängen der Kinematographie immer wieder Filmgeschichten gegeben, die Spielmotive unterschiedlicher Gestalt und inhaltlicher Relevanz einbezogen. Diese verlangen eine gründliche Sichtung. Fallstudien dafür liegen vor, und sie haben bereits zu Sammelbänden geführt (vgl. Leschke / Venus 2007). Wenn hier abschließend noch einige wenige Filmbeispiele aus der großen Menge zur Betrachtung kommen, dann geschieht dies in der Absicht, sowohl an die vorhandene Formenvielfalt der Spielmotive zu erinnern als auch auf Extremformen aufmerksam zu machen, die es vielleicht erlauben, Wirkmomente miteinander zu vergleichen und womöglich Skalierungen vorzunehmen, die zur psychologischen Variablenbildung führen.

Wichtig für den Medienalltag scheint etwa die Beobachtung, dass die Einbeziehung von Spielvorgängen in die Filmhandlung deren Wirkung oft bereits dann beträchtlich verändert, wenn diese Motive dem Zuschauer als solche nahezu verborgen bleiben. Offenbar reichen bereits Andeutungen von Als-ob-Situationen aus, um eine deutliche Verschiebung im Gestus des Filmerlebnisses zu bewirken.

Man denke etwa an L'ATALANTE (ATALANTE, 1934) von Jean Vigo, einen Film, der das Publikum bis heute zu verzaubern vermag, aus Gründen, die nicht sogleich erkennbar sind. Wie stark die unverwechselbare emotionale Grundstimmung des Films dadurch beeinflusst wird, dass das Geschehen aus einem dichten Netz von Vorgängen unterschiedlichsten Umfangs besteht, die die Figuren bei einer Form von Als-ob-Verhalten oder Spiel zeigen, stellt sich erst bei genauerer Betrachtung heraus. Die gesamte Geschichte, die auf einer Zille spielt, worauf ein Kapitän seine Ehefrau unmittelbar nach der Heirat holt, erzählt gleichsam über das Probehandeln, das die ersten Tage der jungen Ehe kennzeichnet. Manches daran sieht freundlich-spielerisch aus. So wird die Frau im weißen Brautkleid mit dem Ladebaum vom Ufer auf das Deck gehievt, während Bootsmann und Schiffsjunge ein Willkommenslied intonieren. Sie kann sich aber an die neuen Lebensumstände nicht sogleich gewöhnen, so dass sie es bald vorzieht, in einem Vorort von Paris unangekündigt von Bord zu gehen. Der Versuch hat etwas von Improvisation und trial and error an sich, denn weder gibt es ein echtes Zerwürfnis, das diesen Schritt nahelegt, noch einen wirklichen Plan für die Alternativensuche oder Flucht. Nicht von ungefähr kehrt sie umgehend auf das Schiff zurück, enttäuscht von dem, was sie an Land erlebt hat.

Ihr intuitiv-spielerisches Handeln verändert indes das Seelenleben der Schiffsbesatzung wie des Zuschauers. Bezeichnend für die induzierende Wirkung, die ihre Flucht auf das

Handeln der anderen ausübt, ist eine Passage, in der die Crew das Eheproblem ihres Kapitäns zu lösen versucht. Um ihren Chef mit etwas Musik von seinen Sorgen abzulenken, setzen Bootsmann und Schiffsjunge ein altes Grammophon in Gang; die Musik stellt sich aber erst nach mehreren missglückten und komischen Versuchen ein, die das Ziel der Unternehmung fast aus den Augen geraten lassen. Später wird der unglückliche Chef zum Brettspiel eingeladen, und als auch das nicht hilft, inszeniert der Bootsmann unter Einbeziehung einer Katze ein Täuschungsmanöver, welches das Spielergebnis korrigieren soll. All diese kleinen Als-ob-Vorgänge brechen die ernste, hermetisch geschlossene Realsituation auf, sorgen dafür, dass neue Handlungsvarianten aufscheinen können.

Kurz darauf folgt der Kapitän den Spielregeln einer Legende, der zufolge einem unter Wasser die geliebte Person erscheinen werde. In seinem Kummer springt er über Bord und blickt unter Wasser um sich, bis ihm plötzlich wie im Traum seine Angetraute erscheint. Das Spiel erzeugt so eine eigene Welt, die sich quasi materialisiert. Die Inszenierung ironisiert dies. Als die beiden Mitglieder der Mannschaft ins Wasser starren und nach ihrem Chef Ausschau halten, taucht jener plötzlich auf Deck unmittelbar hinter ihnen auf und will nun einfach mittun, wie dies bei den kollektiven Unternehmungen an Bord üblich ist. Dass er sich an der Suche nach sich selbst beteiligen möchte, macht dies natürlich komisch. Die realiter traurige Szene gewinnt damit Züge einer heiteren Fiktion. Für die Organisation der Geschichte hat dieses Verfahren wichtige Konsequenzen. Vor allem jene, dass sich dank der spielerischen Darbietung bedrückender Realitäten die emotionalen Wirkungen der Vorgänge sowohl für die Protagonisten wie die Zuschauer korrigieren, ja umkehren lassen. Die Gesamtsituation erscheint beherrschbar, sich anbahnende Katastrophen verbleiben im Konjunktiv. Diese aufheiternde Wirkung kennzeichnet im Übrigen auch, wie bereits angemerkt wurde, die Geschehnisse von ACHTEINHALB, indem dort zahlreiche spielerische Szenenschlüsse wie ein atmosphärisches Moment zur Geltung kommen. Spielerische Umschwünge im Bereich der Emotionen können aber auch radikaler erfolgen.

In Filmen wie Resnais' ON CONNAÎT LA CHANSON (DAS LEBEN IST EIN CHANSON, 1997), dessen Figuren aus dem französischen Mittelstand in ihrem Alltag unversehens in eine Kommunikationsweise verfallen, bei der sie Chansons von sich geben, äußert sich der Spielcharakter weitaus deutlicher. Schon in der Exposition gibt es eine Sequenz, in der die weibliche Hauptfigur, die als Fremdenführerin arbeitet, Besuchern von Paris erzählt, wie die Stadt vor der befohlenen Vernichtung durch die Hitlertruppen verschont geblieben sei. Die junge Frau zeigt den Touristen ein großes Gebäude, hinter dessen Fenstern bei Kriegsende dazu die historische Entscheidung gefallen sei. Man sieht den deutschen Stadtkommandanten bei einem Ferngespräch mit Hitler, in dem er den Befehl zur Zerstörung der Stadt empfängt – und mitten im Telephonat ein bekanntes Chanson über Paris zu singen beginnt, zu allem Überfluss mit einer Frauenstimme.

Für die Handlung von Wong Kar-Wais IN THE MOOD FOR LOVE (2000) schaffen die Spielvorgänge der beiden Hauptfiguren weit mehr als eine periodische komische Wendung; sie bilden einen zentralen Part der Handlung, sozusagen ihr dramaturgisches Rückgrat. Protagonist und Protagonistin, die beide von ihren Partnern hintergangen wurden, spielen unentwegt gemeinsam Szenen durch, aus denen für sie erkennbar werden soll, wie es bei

den anderen zu dem Ehebruch gekommen sein mag, auch, wie sie selbst sich verhalten würden, wenn sie ihre Partner nach deren Rückkehr zur Rede stellen wollten, geht es ihnen doch darum, das Verhältnis zu jenen Menschen zu klären, an deren Liebe sie fest glaubten und von denen sie sich trotz allem auch nicht trennen möchten.

Bei diesen Szenen, in denen sie mögliche Verhaltensvarianten wiederholt durchexerzieren, eskaliert manchmal ihr Schmerz über das Geschehene, zuweilen aber schmilzt auch die Distanz zwischen ihnen, den Betrogenen, so dass manche Passagen des „analytischen" Spiels fast wie der Beginn einer neuen großen Liebe anmuten und die Spannung zunimmt, ob die Protagonisten nun nicht selbst in die Rolle von Ehebrechern fallen dürften. Indem es den Figuren gelingt, durch Probehandeln ihre vertrackte Situation zu meistern, kann auch der Zuschauer positive Emotionen entwickeln, dies freilich in einer wechselhaften Mischung aus distanzierter Beobachtung und wehmütiger Hingabe an die Gefühle der Helden. Das Spiel und die mit ihm verbundenen Vorstellungen und Affekte entwickeln innerhalb der Geschichte eine große Kraft.

Im Zuge der Postmoderne des Kinos haben die Spielvorgänge auf der Leinwand generell eine neue Quantität und Qualität gewonnen, und bis heute wird das Publikum mit polysemischen Rezeptionsangeboten konfrontiert, die sein Orientierungs- und Spielverhalten auf neue Weise ansprechen. Auffällig an einigen dieser Arbeiten ist etwa die Tendenz, das Spielprinzip der Varianten-Generierung für ihre Erzählform zu nutzen, etwa im Rahmen von *forking-path narratives*. Ein dramaturgischer Extremfall dieses Erzähltyps findet sich in Tom Tykwers LOLA RENNT (1998), der Varianten des nämlichen Grundvorgangs dreimal wiederkehren lässt, als handele es sich um verschiedene Anläufe im Rahmen eines Computerspiels. Sicher zeigt der Film im Hinblick auf seine visuelle Gestaltung Eigenheiten spannungsvoller Actiongenres, doch setzt die jeweils neue Handlungsvariante die vorhergegangene außer Kraft, ignoriert das bisherige Geschehen zugunsten eines völligen Neubeginns. Erst die letzte Version bringt durch ein Happy End zum Ausdruck, dass Lolas Anstrengungen, ihren bedrohten Freund zu retten, nicht umsonst waren.

Filme wie Wong Kar-Wais CHUNKING EXPRESS (1994) oder David Lynchs LOST HIGHWAY (1996) heften jeweils zwei separate Vorgänge aneinander, die jedoch trotz fehlender Kausalbindung insofern einen inhaltlichen Zusammenhang aufweisen, als sie Figuren mit verwandtem Verhalten exponieren. Im neuen Vorgang macht eine Art Spielvariante die analoge Problemsituation für den Zuschauer etwas leichter bestimmbar, so dass er daraus eine generalisierende Aussage zur Gesellschaft ableiten kann. Für LOST HIGHWAY lässt sich zwar auch ein mystischer Kausalbezug zwischen den beiden Episoden herstellen, indem man im Protagonisten der zweiten Geschichte eine Transformation des getöteten Helden aus der ersten zu entdecken vermag; eine andere Möglichkeit für Kohärenzbildung ergibt sich indes aus der Ähnlichkeit des Figurenverhaltes, das durch Lebensangst und Aggressivität geprägt ist. Der Varianten-Generierung des Spiels wird dabei eine zentrale dramaturgische Funktion zugemutet. Beide Erzählstränge erhellen einander aber nur schwach, was die Frage aufwirft, ob sich das narrative Verfahren überhaupt dazu eignet, deutliche Sinnbeziehungen herauszuarbeiten. Dieses Problem stellt sich allerdings für viele Arbeiten, die unter dem Einfluss der Postmoderne entstanden sind. Für den analytischen

Umgang mit den komplizierten neuen Formen und ihren weitreichenden ästhetischen Konsequenzen ist es unabdingbar, genauer zu klären, wie Spiel im psychologischen und ästhetischen Bereich wirksam wird.

# Zur Spezifik des Mediums: Der Doppelcharakter des Films als Faktendokument und Fiktion

13

„Ganz Paris […] pilgert nach dem Boulevard de la Madeleine, um das neue Wunder, die Überraschung der Cinematographie, zu sehen. […] In diesem engen Raum, in dieser Spanne Zeit sieht man eine ganze Welt an sich vorüberziehen. Nicht etwa in starren Bildern ohne Leben und Bewegung, sondern eine Welt, die leibt und lebt, webt und schafft, ganz wie die Wirklichkeit. […] Es grenzt ans Wunderbare."

Aus einer Zeitungsnotiz von 1895 gelegentlich der „Vorführungen des Cinematographen für jedermann"*

„›*Alles ist möglich*‹: das ist die Weltanschauung des ›Kino‹, und weil seine Technik in jedem einzelnen Moment die absolute (wenn auch nur empirische) Wirklichkeit dieses Moments ausdrückt, wird das Gelten der ›Möglichkeit‹ als einer der ›Wirklichkeit‹ entgegen gesetzten Kategorie aufgehoben; die beiden Kategorien werden einander gleichgesetzt, sie werden zu einer Identität. ›Alles ist wahr und wirklich, alles ist gleich wahr und gleich wirklich‹: das lehren die Bilderfolgen des ›Kino‹."

Georg Lukács, Literaturwissenschaftler,1913**

## 13.1 Die Bestimmung der Medienspezifik – Notwendigkeit und Problem

Wer Spielfilme macht oder analysiert, wird dies kaum ohne Vorstellungen tun, die die besonderen Möglichkeiten und Grenzen für die spezifischen Gestaltungsverfahren und Wirkungsweisen des audiovisuellen Kommunikationsmediums betreffen, das auch über das ästhetische Potenzial eines Kunstmediums verfügt. Wenn in den vorangegangenen Kapiteln der Versuch unternommen wurde, bestimmten Strukturbeziehungen filmischer Werke, die dem Erfahrungsbereich der Dramaturgie entstammen, hypothetisch unterschiedliche Wirkungsweisen zuzuordnen, welche sich auch psychologisch interpretieren und womöglich empirisch untersuchen lassen, geschah dies zwar stets unter der Voraussetzung, dass es sich hierbei um solche des Kino-Spielfilms bzw. der audiovisuellen Medien

© Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2020

P. Wuss, *Künstlerische Verfahren des Films aus psychologischer Sicht*, Film, Fernsehen, Medienkultur, https://doi.org/10.1007/978-3-658-32052-2_13

handelt. Der Bezug auf die Spezifik des Mediums geschah indes eher implizit und beiläufig, als könne man dazu stillschweigend ein gesichertes Wissen voraussetzen und dieses nach Bedarf umstandslos in die Analyse einfließen lassen. Letzteres ist jedoch nicht der Fall.

Wie theoriegeschichtliche Studien belegen (vgl. Aristarco 1966, Andrew 1976, Wuss 1990a), hat es diverse Anstrengungen gegeben, Film als Kunst-Art, Kunst-Gattung bzw. -Medium genauer zu bestimmen. Die Aussagen galten dabei verschiedenen Seiten des Phänomens, waren in der Regel durch aktuelle Produktionsprobleme der Studios geprägt und folgten meist den polemisch vorgetragenen Ansichten prominenter Filmemacher oder Kritiker. Dabei wurden wechselnde Aspekte hervorgehoben, die sich an Schlagworte wie „Bewegung", „Synthese der Künste", „Montage", „Wirklichkeitsnähe", „Authentizität" o. ä. hielten. Diese sorgten zwar für ein besseres Verständnis wichtiger Teilkomponenten filmischer Form und Wirkung, drängten aber andere Momente in den Hintergrund, was den Blick auf das Ganze auch erschwerte.

Heute gibt es m. E. weder zuverlässige und womöglich axiomatisierbare wissenschaftliche Erkenntnisse im Hinblick auf die Spezifik des Kunst-Mediums Films, noch überhaupt methodologisch abgesicherte Verfahren, wie sich die funktionalen Zusammenhänge zwischen den Gestaltungsaspekten der Dramaturgie und den technisch bedingten Ausdrucksmitteln systematisch darstellen lassen. Zwischen so praxisrelevanten Faktoren wie der durch die Dramaturgie erfassten Makrostruktur und der über Bild-, Ton- und Montagewirkungen realisierten Mikrostruktur eines Filmwerks tut sich beispielsweise ein Sprung auf, der theoretisch schwer zu überbrücken ist.

Eine Untersuchung der ästhetischen Wirkungen des Films als Ganzem wäre jedoch unter der Maßgabe vorzunehmen, dass es stets spezifische Kommunikationsweisen sowie künstlerische Ausdrucksmittel sind, die erst zu einem optimalen Kunsterlebnis führen, und die Analyse müsste dafür Sorge tragen, dass alle künstlerischen Komponenten in ihrem Zusammenwirken erfasst und im Hinblick auf die Sinnproduktion des Ganzen berücksichtigt werden können.

Dabei ist die Spezifik des Mediums nicht nur von der Filmwissenschaft, sondern auch von angrenzenden Disziplinen und deren Interessenlagen her beurteilbar, etwa von einer übergreifenden Kommunikations- bzw. Medienwissenschaft, einer Kulturwissenschaft, Soziologie, Anthropologie oder Psychologie. Ohne Zweifel kommen dadurch Gesichtspunkte ins Spiel, die für ihre Beurteilung hilfreich sind, ebenso andere, welche von der Analyse der künstlerischen Prozesse wegführen. Wenn nun in diesem Kapitel Überlegungen unternommen werden, die Spezifik des Films aus einem psychologischen Sichtwinkel zu interpretieren, so folgt der Autor hierbei nicht der Illusion, damit die offenen Probleme bei deren Bestimmung lösen zu können, wohl aber der Hoffnung, dank des veränderten Blickpunkts neue Einsichten in die Komplexität des Phänomens zu gewinnen. Dies nicht zuletzt dadurch, dass die Blickachse der psychologischen Betrachtung quer durch die theoretisch so schwer vereinbaren Bereiche von Dramaturgie und technisch bedingten Gestaltungsverfahren führt.

In der Frühzeit des Kinos schrieb der dänische Regisseur Urban Gad (1920, 279) in einem der ersten Handbücher über den Film: „Er ist, kurz gefasst, eine Erzählung in Bildern – also

eine Kreuzform zwischen zwei Kunstarten, und kann darum mit keiner früheren Kunstform verglichen und auch nicht nach den Regeln, die für diese gelten, beurteilt werden." Wie man dieser Kreuzform, die nach Ansicht von Gad so unterschiedliche Komponenten miteinander zur Verschmelzung bringt, systematisch und widerspruchsfrei analytisch gerecht zu werden vermag, wissen wir eben leider bis heute nicht.

„Man findet in der Natur keine fertige Erzählung, die nur darauf wartet, wiedergegeben zu werden. *Insoweit der Film die Wirklichkeit wiedergibt, kann er also nichts erzählen.* Die Photographie erzählt nichts. Ein an einer Landstraße entlang geführter Spiegel zeigte nicht einmal ansatzweise eine Erzählung", hieß es Jahrzehnte später über die Antinomie zwischen dem photographischen Bild der Welt und der Erzählung in einem Buch von Albert Laffay (1964, 60; Hervorh. i. O.). Nach Laffay trage „eine Erzählung, welcher Art sie auch sei, […] ein Gesetz in sich, *das dem Gesetz der Welt entgegengesetzt ist*", interpretierte Frank Kessler (2001, 59; Hervorh. i. O.) dieses Konzept, und er führte dazu die Frage von Christian Metz (1965, 485) ins Feld: „Aber ist der Film nicht *auf zweierlei Art* ›Welt‹?", gefolgt durch dessen Argumentation: „Jeder Film verweist auf *die* Welt (das ist das Problem der *Wirklichkeitsindices* und der photographischen Wirklichkeitstreue), aber jeder Film errichtet auch *seine* Welt (das meint der Begriff der ›Diegese‹)" (ibid. 48, zit. in Kessler 2001, 206; Hervorh. i. O.). Es geht mithin um verschiedene Welten, die verschiedene Bezugssysteme schaffen.

Bei Versuchen einer Wesensbestimmung des Films ist man immer wieder dazu aufgefordert, Aussagen über fundamentale Sachverhalte zu machen, die logisch miteinander unvereinbar scheinen. So wurden unter dem Einfluss der Semiotik Anstrengungen unternommen, die Filmrezeption auf unterschiedliche Mitteilungsarten wie *Sagen* und *Zeigen* zu beziehen, denen im System der Erzählung bzw. des Bildes jeweils Dominanz zukommt (vgl. Gaudreault 1988). Andere Bemühungen (vgl. Bordwell 1985) galten der Gegenläufigkeit von *Diegesis* und *Mimesis* innerhalb der Systeme von Darstellungsweisen. Es ist indes bisher keinem dieser Ansätze gelungen, die Antinomien aufzuheben, die sich immer wieder einstellen, wenn man einen systematischen Zugang zur Klärung des Medienspezifik anstrebt. Bereits elementare Deskriptionsversuche führen in einen merkwürdigen Dualismus, münden sie doch in das Problem, konträre Grundeigenschaften des Mediums innerhalb des gleichen theoretischen Systems so darzustellen, dass sie funktional dennoch eine innere Einheit bilden.

Stanley Cavell hat sich um eine Wesensbestimmung des Films von einer kunstphilosophischen Warte aus bemüht, indem er sich bei seinen Arbeiten unter dem Oberthema „The World Viewed" (1971; [1974] 1982, 447; Hervorh. i. O.) der Frage „nach der *Rolle* der Realität in dieser Kunstform" zuwandte. Seine Ausgangsposition, „*dass der Film eine in den anderen Künsten niemals dagewesene Beziehung zur Realität besitzt*" ([1974] 1982, 448; Hervorh. P. W.), erlaubt dank ihrer Abstraktionshöhe eine Problemsicht, die dem Innovationspotenzial des Objekts angemessen ist. In der Tat haben wir es beim Film mit einem Phänomen zu tun, das in der Geschichte der menschlichen Kommunikation, Kultur und Kunst absolut neu ist und darum nicht als einfache Fortschreibung bisheriger Medienentwicklung angesehen werden darf.

Diese Neuartigkeit steht auch der Herstellung von Referenzbeziehungen entgegen, wie sie traditionell zur ontologischen Darstellung genutzt werden. Vinzenz Hedinger hat im Anschluss an Cavell von einer „notwendigen ontologischen Unbestimmtheit des Films" (2009, 180) gesprochen und erklärt: „Der Film ist zugleich ein inhärent nichtfiktionales und fiktionales Medium, was sich in der paradoxen Erfahrungsgegebenheit der nicht referenzialisierbaren Referenzialität der filmischen Darstellung niederschlägt" (ibid.). Weiter heißt es: „Film ist an vorfilmische Realität stark gebunden und immer zugleich eine Realität *sua generis*, etwas, das so nur auf der Leinwand und im Kino existiert. Für die filmische Fiktion wie für die Nicht-Fiktion bedeutet dies, dass sie nie unvermischt zustande kommen. […] Die philosophische Tiefe von Cavells Position liegt, wenn man will, darin, dass sie dem Medium des Films das Problem der Fiktion einschreibt und nicht seine Lösung" (180f.).

Auch Cavell (1982, 449) hat aber nach einer solchen Lösung gesucht und dabei an die „stoffliche Basis von Filmmedien" erinnert: „Diese Basis ist eine Abfolge automatischer Welt-Projektionen." Die Rolle der Realität bestehe darin, „photographiert, projiziert, verfilmt, dargestellt und angeschaut zu werden." Im Folgenden sollen einige Besonderheiten dieser stofflichen Basis genauer betrachtet werden, die zugleich Ansatzpunkte für eine psychologische Interpretation erlauben, so das Verhältnis des Films zur Technik.

## 13.2 Das Filmmedium als Resultat einer Mensch-Maschine-Symbiose

Seine Existenz als Medium der Kommunikation verdankt der Film ja bekanntlich einer technischen Erfindung, für deren Bezeichnung sich der Terminus „Kinematograph" durchgesetzt hat. Der Ausdruck leitet sich vom „Cinématographe Lumière" ab, dem Titel eines Programms kurzer Filme, mit dem die Brüder Louis und Auguste Lumière am 28. Dezember 1895 im Grand Café auf dem Boulevard des Capucines von Paris an die Öffentlichkeit traten. Es bildete den Start für eine effektive kommerzielle Verwertung der Erfindung und gilt darum als Geburtsstunde des Films.

Zu den zentralen technischen Merkmalen dieser Erfindung gehört es, dass sie Grundverfahren der Photographie mit der Bildprojektion der „Laterna Magica" verbindet, und zwar auf eine Weise, dass die von einer Kamera aufgenommenen Bildreihen eine Kinetisierung erfahren, welche es ermöglicht, die auf der Leinwand projizierten Objekte nicht nur in Form statischer Abbildungen, sondern in ihrer Bewegung und ihren zeitlichen Veränderung zu zeigen. Dank des Kinematographen ließen sich optische Reizangebote aus der physischen Realität über die Aufnahmeapparate selektieren, auf dem perforierten Filmstreifen, der als Datenträger dient, in analoger Form speichern und über chemische Prozeduren fixieren, um später unter Nutzung von Wiedergabegeräten in ihrem Ereignischarakter reproduziert und wahrgenommen zu werden. Im Verhältnis zu vielen anderen Technologien hat man es hierbei mit einem übersichtlichen Prozess zu tun, was auf ein ebenso einsichtiges Resultat hindeutet. Die Technikentwicklung der letzten Jahre, die für

zentrale Vorgänge elektronische Verfahren nutzt, hat dafür gesorgt, diesen Eindruck zu erhalten, können doch Aufnahme- und Wiedergabeapparaturen heute von jedermann nahezu mühelos in Gang gesetzt werden.

Bei der Einführung des Films handelt es sich jedoch nicht schlechthin um die Nutzung einer Reihe technischer Mittel und naturwissenschaftlich begründbarer physikalischer und chemischer Verfahren, also einsichtige Faktoren, sondern sowohl das einzelne Filmwerk als auch das gesamte Kommunikationsmedium erweist sich als Resultat einer *Mensch-Maschine-Symbiose, die tief in die Informationsverarbeitung des Menschen eingreift,* was den Einblick in die wesentliche Funktion des neuen Mediums, nämlich die der Kommunikation – einschließlich deren ästhetischer Aspekte – allerdings in hohem Maße erschwert. Walter Benjamin (1989, VII.1, 374) sprach von einer „intensiven Durchdringung" von Apparatur und Wirklichkeit, bei der eine „illusionäre Natur zweiten Grades" (373) entstünde.

Ein Phänomen mit neuen Eigenschaften ist hier entstanden, das aus der Perspektive der kybernetischen Systemtheorie als emergentes System von hohem Stabilitätsgrad beschrieben werden könnte. Um es zu realisieren, sind Mensch und Maschine aufeinander angewiesen. Sie benötigen aber nicht nur eine Interaktion physisch-materieller Art, sondern auch eine solche in informationeller Hinsicht. Die Kybernetik hat ein Verständnis für die unterschiedliche Offenheit von Systemen entwickelt, wonach die Offenheit etwa mit der Anzahl der Kopplungselemente eines Systems nach außen zunimmt. Auf den Film bezogen heißt das: Mensch und Maschine öffnen sozusagen ihre Systemoberfläche zueinander, um Kopplungselemente zu schaffen, die ihnen einen Informationsaustausch ermöglichen.

Auch wenn die Apparate ihre Arbeit zeitweilig automatisch und ohne den Menschen zu tun vermögen, schließen die Prozesse von Sinnbildung und Kommunikation, die das Medium am Ende bewirkt, als konstituierenden Faktor die Existenz des Menschen stets ein. Die vielen Arbeitsphasen während der Filmherstellung, in denen der Mensch auf diese Sinnbildungsprozesse Einfluss zu nehmen vermag, mögen für Gelegenheiten stehen, den Informationsaustausch zu realisieren. Sie sorgen zugleich dafür, dass man am Ende nicht sagen kann, wo genau die Aktivitäten der Maschine und wo die des Menschen zum Zuge kamen, d. h. sie verhindern auch den Einblick in die Wechselwirkungen zwischen materiellen und ideellen Faktoren.

Üblicherweise kann die philosophisch-erkenntnistheoretische Einordnung eines Phänomens für eine Erhellung solcher Beziehungen sorgen. Der Film und die anderen AV-Medien sträuben sich indes gegen eine *philosophische Kategorisierung.*[60]

---

60 Die von Karl Popper vorgeschlagenen epistemologischen Rahmenbedingungen etwa lassen sich kaum für eine klärende Zuordnung der filmischen Darstellung nutzen, weil die Letztere sich sowohl in die „Welt 1" (d. h. die „physische Welt", das „Universum der physischen Gegenstände") (Popper / Eccles [1977] 1999, 63) einordnen lässt, als auch in die „Welt 2" (die „Welt psychischer Zustände, einschließlich der Bewusstseinszustände, der psychischen Dispositionen und unbewussten Zustände" (63)), und nicht minder in die „Welt 3" (d. h., die Inhalte des Denkens und der Erzeugnisse des menschlichen Geistes" (63), deren Gegenstände „von uns selbst geschaffen" worden sind und „Menschen dazu veranlassen (könnten), andere Dinge der Welt 3 zu schaffen und dadurch auf Welt 1 einzuwirken" (64)). Der Zusammenhang zwischen den

Zu den übergreifenden philosophischen Vorstellungen, die – theoretisch gesehen – hilfreich für die Bestimmung der filmischen Repräsentation der Realität sein könnten, gehört jene der Zeit. Der Film lässt auch gegenüber den *Zeitstrukturen* keine eindeutige Zuordnung zu.[61]

Ursache für die Unsicherheiten im Hinblick auf zentrale philosophische Bestimmungen ist offenbar die Mensch-Maschine-Symbiose, die dem neuen Phänomen Film zu Systemeigenschaften verhilft, welche in hohem Maße durch die Bewusstseinsprozesse des Menschen mitgeformt werden, was wiederum den analytischen Blick auf sie erschwert. Anders als in den traditionellen Künsten, für deren ästhetische Darstellung der Realität der Künstler Ausdrucksmittel entwickelt, die zwar materieller Art sind, aber allein von seinen Vorstellungsbildern dirigiert und ausgeformt werden, erfolgt im Film, welcher der Photographie folgend technische Apparate zur Repräsentation physischer Erscheinungen aus der objektiven Realität nutzt, der Zugriff auf Letztere viel direkter, unmittelbarer und sozusagen „ohne durch den Kopf der Filmemacher zu gehen", d. h. unter Umgehung der entsprechenden Bewusstseinsprozesse.

Ein anderer wichtiger Grund für den erschwerten analytischen Einblick in das Phänomen dürfte darin liegen, dass die im Rezeptionsprozess wirksamen psychischen Funktionen durchweg Komponenten enthalten, die dem Zuschauer weder im unmittelbaren Erlebensprozess noch danach voll bewusst werden. Die Prozesse der Wahrnehmung z. B. verbleiben größtenteils im Vorbewussten, die Bewertungen der Diskrepanzen im Reizangebot, die zu Affekten und Emotionen führen, geschehen unwillkürlich und bleiben vielfach unbewusst. Und die Vorstellungen, die sich aufgrund der dargebotenen Vorgänge beim Zuschauer einstellen und sich auch dort behaupten, wo die Zeigeprozesse Lücken haben (wie an den Schnittstellen) oder ganz abbrechen (wie dies am Filmende geschieht), erreichen die Schwelle der Bewusstheit gleichfalls nur bedingt. Es sind heterogene Faktoren, die hier in Wechselwirkung miteinander stehen, und sie bilden dank ihrer Rückkopplungen komplexe Systemzusammenhänge. Für die essenzielle Bewertung der filmischen Darstellung lassen

---

Bindungen des Films an die Welten 1, 2 und 3 erscheint als unteilbar oder unauflösbar, weil die Reizangebote der physischen Realität vor der Kamera unmittelbar in die Wahrnehmung dieser äußeren Welt im Rahmen der Welt 2 und die Formierung der Welt 3 eingehen. Analoge Schwierigkeiten ergaben sich übrigens auch für den Marxismus, Darstellungen des Films den Kategorien „Materie" oder „Bewusstsein" zuzuordnen.

61 Nach Hörz (1996, 996) ist Zeit eine Existenzform der Materie, die sich unter unterschiedlichen qualitativen Bedingungen jeweils anders strukturiert – etwa als objektive Zeit, wie sie für bestimmte physikalische Prozesse gilt, und als subjektive, innere Zeit, die für die Erlebensprozesse einzelner Individuen in Anspruch zu nehmen ist (Florey 1991), was dann insgesamt bestimmte Möglichkeiten für die Beschreibung und Zuordnung unterschiedlicher Phänomene eröffnet. Eigenartigerweise lässt sich jedoch die zeitliche Organisation des Films weder dem einen noch dem anderen Prinzip eindeutig zuordnen, insofern sich dort die „homogene" lineare physikalische Zeit, die sich in einer fixierten Dauer des Geschehens ausdrückt, welche sich auf dem Filmstreifen realisiert, mit den zyklischen Vorgaben von abgebildeten Reizkonfigurationen, die die subjektiven Wahrnehmungs- und Erlebensprozesse des Rezipienten affizieren, überlagert oder verbindet.

sich daher nicht ohne weiteres lineare Referenzbeziehungen zugrunde legen, etwa solche, wonach die Situationen auf der Leinwand denen der realen Lebenswelt entsprechen müssten. Das Leben auf der Leinwand ist nicht mit dem wirklichen identisch, es täuscht dergleichen oft nur geschickt vor, wobei die Kommunikation freilich aus dieser Lebensähnlichkeit der Darstellung für sich Gewinn zieht und in gewissem Grade auf sie angewiesen ist.

Der Anthropologe und Filmemacher Morin kommentierte: „Vielleicht ist der Film die Wirklichkeit, aber er ist darüber hinaus noch etwas anderes, er ist der Erzeuger von Erregungen und Träumen. Dies bestätigen uns alle Zeugnisse: sie sind es schließlich, die den Film konstituieren, denn er ist nichts ohne seine Zuschauer. Der Film ist nicht die Wirklichkeit, eben weil man dies behauptet. Wenn seine Unwirklichkeit Illusion ist, so ist offensichtlich gerade diese Illusion dennoch seine Wirklichkeit. Aber gleichzeitig wissen wir, dass das Objektiv von Subjektivität frei ist und kein Trugbild den Blick trübt, den es unmittelbar auf das Wirkliche heftet“ (1958, 12).

Bei der Analyse des Mediums scheint eine dialektische Sichtweise nötig, die die gegenläufigen Verhaltensweisen des Objekts weder mystifiziert, noch einem philosophischen Dualismus überantwortet. Diese Sichtweise hat eher von kybernetischen Denkmodellen zu lernen: So scheint es geraten, bei der Analyse des Filmmediums dessen Komplexität anzuerkennen und das Objekt gleichsam als Blackbox zu betrachten, dessen Inneres sich nicht direkt, sondern nur über die extern beobachtbaren Verhaltensweisen erschließt, darunter auch über solche, die ganz unterschiedlichen Charakter haben, womit dem empirisch erfahrbaren Doppelwesen des Phänomens Rechnung getragen wird.

Ein derart beobachtbarer Verhaltensaspekt des Artefakts Film besteht darin, dass dieser über seine technikgestützten Repräsentationen *eine Faktendokumentation von Reizangeboten der realen Lebenswelt* schafft. Obschon die profilmische Situation diese Lebenswelt stets nur partiell und ausschnitthaft erfasst, erlaubt sie es, wichtige Reizkonfigurationen daraus relativ adäquat wiederzugeben, so dass der Zuschauer sie als reale Objekte bzw. Vorgänge zu identifizieren vermag. In diesen Prozess gehen Vorstellungsaktivitäten des Zuschauers ein, handelt es sich doch bei den Darstellungen nicht um wirkliche Gegenstände, sondern eher um deren Projektionen; gleichwohl werden sie als Hilfsmittel zur Informationsgewinnung aus der Realität wirksam.

Ein anderer, nicht minder bedeutsamer Verhaltensaspekt des Mediums wird am besten durch den Begriff der *Fiktion* bezeichnet, einen Terminus mit einer langen und schwer überschaubaren Geschichte. In erster Näherung wäre das Kommunikations- und Kunst-Medium Film durch die beiden divergenten Verhaltensaspekte von Faktendokumentation und Fiktion charakterisierbar. Das Gegensatzpaar benötigt indes eine gewisse epistemologische Legitimierung.

## 13.3 Zur Anwendung der Komplementaritäts-These

Eine philosophisch-erkenntnistheoretische Rechtfertigung einer solchen Beschreibungsweise des Phänomens erwächst aus der Anwendung des *Komplementaritätsprinzips,* genauer gesagt, über eine Ausdehnung jenes komplementären Denkens, wie es in der Atomphysik entwickelt wurde, auf Bereiche der Sozial- und Geisteswissenschaften.

Zu Beginn des 20. Jahrhunderts sahen sich führende Physiker wie Einstein und de Broglie mit der Situation konfrontiert, dass sie so bedeutsame Phänomene wie das Licht und das Elektron nur beschreibbar machen konnten, wenn sie sie in einer Art janusköpfiger „Doppelnatur" akzeptierten. Denn Licht etwa trat sowohl als Welle wie auch als Korpuskel in Erscheinung, und es gab keine Versuchsanordnung, in der beide Eigenschaften zugleich nachweisbar waren, auch keine konsistente Theorie, die ihre Funktionszusammenhänge erklärbar machte (vgl. Fischer 2010, 102). Der Physiker Niels Bohr hat sich den daraus resultierenden Erklärungszwängen gestellt, indem er in den Jahren 1926/27 den „von ihm nun neu geprägte[n] Begriff der Komplementarität" entwickelte, der, wie sein Kollege Werner Heisenberg (1969, 113) kommentierte, „eine Situation beschreiben sollte, in der wir ein und dasselbe Geschehen mit zwei verschiedenen Betrachtungsweisen erfassen können. Diese beiden Betrachtungsweisen schließen sich zwar gegenseitig aus, aber sie ergänzen sich auch, und erst durch das Nebeneinander der beiden widersprechenden Betrachtungsweisen wird der anschauliche Gehalt des Phänomens voll ausgeschöpft."

Für den Umgang der Sozial- und Geisteswissenschaften mit dem Begriff der Komplementarität sind Überlegungen relevant, wie sie Harald Walach aus der Perspektive der heutigen Psychologie und Wissenschaftstheorie vorträgt. Bohr habe „komplementäre Beschreibungsweisen dazu verwendet, die Einheit eines Sachverhalts zu gewährleisten und dennoch auf die widersprüchlichen Beschreibungsweisen zu verweisen, die notwendig sind, um die Sache komplett darzustellen" (2013, 355). Er habe zudem die Vermutung ausgesprochen, dass es sich dabei um eine „epistemologische Grundhaltung" (355) handeln könnte, die auch in anderen Bereichen jenseits der Quantenmechanik nützlich wäre, etwa bei der Darstellung mancher Phänomene des Psychischen.[62]

Auch für die Analyse der spezifischen Wirkmomente des Films und anderer audiovisueller Medienprodukte scheint es sinnvoll, eine epistemologische Grundhaltung einzunehmen, welche im Sinne von Walach (2013, 355) komplementäre Beschreibungsweisen des Phänomens erlaubt, „die sich an sich einander ausschließen und maximal miteinander inkompatibel sind, aber dennoch notwendig, um eine Sache […] zu beschreiben."[63]

---

62 Arbeiten von Fahrenberg (1992), Walach (1998) und Walach / Römer (2000; 2011) zeigen, dass diese Denkweise sich auch für die Psychologie als produktiv erweisen kann, beispielsweise, wenn es um die Analyse des so genannten Leib-Seele-Problems bzw. des „Embodied Mind" geht.

63 Nach Walach liegt ein Vorzug des komplementaristischen Ansatzes darin, „dass über eine ggf. zugrunde liegende Realität zunächst keinerlei Aussage gemacht wird, sondern der phänomenalen Situation Rechnung getragen wird, dass wir es mit zwei kategorial verschiedenen Wirklichkeiten zu tun haben, die als verschiedene Realitäten oder als verschiedene Zugangsweisen

Heisenberg ([1934] 1958, 60) hat seinerzeit die Erkenntnissituation der modernen Physik bildhaft beschrieben: „Das Gebäude der exakten Naturwissenschaften kann also kaum in dem früher erhofften, naiven Sinn eine zusammenhängende Einheit werden, so, dass man von einem Punkt in ihm einfach durch die Verfolgung des vorgeschriebenen Weges in alle anderen Räume des Gebäudes kommen kann. Vielmehr besteht es aus einzelnen Teilen, von denen jeder, obwohl er zu den anderen in den mannigfachsten Beziehungen steht und manche andere umschließt und von manchen umschlossen wird, doch eine in sich abgeschlossene Einheit darstellt. Der Schritt von seinen schon vollendeten Teilen zu seinen neu entdeckten oder neu zu errichtenden erfordert stets einen geistigen Akt, der nicht durch das bloße Fortentwickeln des Bestehenden vollzogen werden kann." Es scheint nötig, für das Gebäude der modernen Filmtheorie eine ähnliche Architektur zu veranschlagen, also auch dort mit einer Konstellation zu rechnen, die uns nicht erlaubt, auf so einfache Weise von einem Erkenntnisbereich in die anderen zu gelangen wie in die Zimmer derselben Wohnung.

Man muss sich offenbar einer komplizierteren Sachlage stellen, die heute die bewusste Anerkennung eines „Doppelcharakters" des Mediums nötig macht. Dies geschieht nicht, um einem philosophischen Dualismus das Wort zu reden, sondern in der Absicht, einerseits die verschiedenartigen Funktionsweisen des Films vorurteilslos und differenziert zu erfassen, um sie andererseits aber auch (zumindest partiell) im Rahmen der Psychologie darstellbar zu machen. Dass dabei zunächst zwei separate, und schwer miteinander verknüpfbare Aspekte des medialen Rezeptionsverhaltens fokussiert werden, versperrt nicht die Aussicht, beide in Zukunft unter dem Dach der nämlichen Disziplin einander anzunähern.

Wenn im Folgenden die Funktionsweise des Films als Faktendokument aus dem Gesichtswinkel der Wahrnehmung und die der Fiktion unter dem des Spiels betrachtet werden sollen, dann schließt dies nicht aus, dass jeweils auch die andere Sichtweise ins Spiel kommt. Vom Standpunkt der Ästhetik ist ein solches Vorgehen durch die Theorie der Möglichen Welten legitimiert (vgl. 2.2.7), die entsprechende hermeneutische Interpretationsweisen stützt. Aus psychologischer Sicht dürften sich zugleich Hinweise ergeben, die für die Filmuntersuchung von heute erhellend sind, wird doch der Blick auf zwei konträre psychische Dispositionen gelenkt, den *Wirklichkeitssinn* und den *Möglichkeitssinn* des Menschen, die der Film auf je besondere Weise anspricht.

---

zu einer Realität interpretiert werden können" (355). Die Komplementaritäts-These habe den entscheidenden Vorteil, „dass sie unserer phänomenalen Wirklichkeit keine Gewalt antut, die monistische Grundannahme der Wissenschaft nicht verletzt und dennoch die Eigenständigkeit der beiden Bereiche garantiert" (356).

## 13.4 Film als Faktendokument aus psychologischer Perspektive: Lebensweltliche und filmgenerierte Wahrnehmungsprozesse

„Was kein menschliches Auge einzufangen, kein Stift, Pinsel, Federhalter festzuhalten fähig ist, fängt deine Kamera ein, ohne zu wissen, was es ist, und hält es fest mit der gewissenhaften Gleichgültigkeit einer Maschine."

Robert Bresson, Filmregisseur, 1980*

„Der Photograph vollzieht mit Hilfe des Objektivs einen regelrechten Lichtabdruck, einen Abguss. […] Der Film aber bringt das Paradox fertig, sich der Zeit des Objekts anzupassen und außerdem noch einen Abdruck von dessen Dauer vorzunehmen."

André Bazin, Filmkritiker und -theoretiker, 1958**

### 13.4.1 Film als Repräsentation lebensweltlicher Reizangebote

Das Verhalten des Films als Faktendokument gründet sich darauf, dass es dem Medium dank physikalischer und chemischer Verfahren gelingt, optische und akustische Informationen über objektiv vorhandene Reizkonfigurationen der realen Lebenswelt zu selektieren, zu speichern und für eine spätere Wahrnehmung durch den Menschen bereitzustellen, also im buchstäblichen Sinne zu re-präsentieren. Eine zentrale Bedeutung in diesem Prozess kommt dabei der kinetisierten Photographie zu.

Um die photographische Repräsentation der Wirklichkeit von einer statischen in eine solche zu verwandeln, die die Welt in ihrer Bewegung und Veränderung zeigt, wurde die Wirkung des stroboskopischen Effekts genutzt.[64]

Zu jenen Eigenheiten, die der Film gleichsam als Erbgut von der Photographie übernehmen konnte, gehörten vor allem die mechanische Funktionsweise der genutzten optischen Aufnahmegeräte und die natürliche Zwangsläufigkeit der in die Aufzeichnungsverfahren einbezogenen chemischen Prozesse. Diese auf naturwissenschaftlichen Gesetzmäßigkeiten beruhenden Herstellungsfaktoren sorgen dafür, dass beim Zustandekommen einer jeden Filmeinstellung ein Automatismus wirksam wird, der sich zeitweilig ohne unmittelbaren

64 Dieser beruht auf einer schon 1832 vom Österreicher Simon Stampfer erkannten physiologischen Besonderheit des Menschen, welche darin besteht, dass sich bei schnell hintereinander gesehenen Einzelbildern beim Beschauer die Illusion einer Bewegung einstellt. Früher erklärte man diese aus der „Trägheit des Auges", genauer, der Netzhaut, auf der ein Nachbild entstehe. Heute weiß man, dass an der Entstehung des Effekts auch komplizierte hirnphysiologische Prozesse beteiligt sind (vgl. Gregory 1972; Rock 1984; Campenhausen 1993). Projiziert man Reihen photographischer Aufnahmen, die Phasen einer Bewegung festhalten, so sorgt die Schein-Bewegung, welche durch den stroboskopischen Effekt entsteht, dafür, dass der Betrachter die aufgenommenen Objekte approximativ in ihrer wirklichen Bewegung wahrnehmen kann. Für die Nutzung des Kinematographen ergab sich daraus die Forderung, dass man das Auge des Zuschauers mit mehr als 10, d. h. anfangs 16 und später 24 Bildern pro Sekunde konfrontieren musste, damit man den Eindruck gewinnt, bei der Projektion Zeuge einer fortlaufenden Bewegung zu sein.

Zugriff des Menschen durchsetzt. Dessen Wirken verdankt der Film offenbar zum guten Teil jenen hohen Grad von Objektivität und Adäquatheit bei der visuellen Darstellung von Lebenserscheinungen, der Morin im Hinblick auf die Filmkamera zu der emphatischen Äußerung veranlasste: „Das objektive Auge – und dieses Adjektiv ›objektiv‹ bekam hier ein solches Gewicht, dass es zum Substantiv wurde – fing das Leben ein, um es zu reproduzieren, es ›abzudrucken‹, nach dem Wort von Marcel Lherbier" (Morin [1956] 1958, 9).

Die Suche nach Objektivität dürfte auf die generelle Intention des Menschen zurückgehen, aus Gründen besserer Anpassung an die Realität Abbildungen von dieser zu schaffen, die ihr möglichst adäquat sind, was in der Regel bedeutet, bei den Darstellungen der Lebenswelt ein Höchstmaß an Ähnlichkeit herzustellen. Bei der Repräsentation von statischen Objekten geht es darum, dass die Reizkonfigurationen auf dem Filmbild bzw. seiner Projektion Momente von Invarianz gegenüber dem originären Reizmaterial vor der Kamera aufweisen, weil sich in optischer Hinsicht Gleichverhalten, d. h. Homomorphie in beiden Bereichen herstellt. Zur Invarianz der räumlichen Beziehungen, wie sie sich in den optisch wirksamen Konfigurationen innerhalb des einzelnen Fotogramms zeigen, kommt im Film nun die Invarianz der Zeitbeziehung, werden die Situationen vom Zuschauer doch unter Einhaltung von Zeitkonstanz, also in Echtzeit und unter den Bedingungen ihrer realen Dauer rezipierbar.

Auch wenn die Repräsentation auf der Leinwand mit dem von der Kamera erfassten originären Realitätsausschnitt keineswegs identisch ist – weil sie nie zu einer isomorphen, also formgleichen Abbildung geführt werden kann, die dann sozusagen eine Komplettkopie bilden würde – sorgt die Invarianzrelation dafür, dass das Abbild der Realität eine kognitive Funktion gewinnen kann, indem es diese Realität im Erkenntnisprozess zeitweilig in bestimmtem Grade ersetzt und damit ihr gegenüber eine Stellvertreterrolle ausübt. Das Kino nutzt damit seine Bilder gleichsam für eine Doppelfunktion, was Lotman auf die Formel brachte: „Die von ihm [dem Kino / P. W.] reproduzierte Wirklichkeit ist zugleich das Objekt selbst und ein Modell dieses Objekts" (1977, 30).

Der Hinweis auf den Modellcharakter ist dabei hilfreich, um tiefer in die Problematik einzudringen, die sich mit der Erkenntnisfunktion des Mediums verbindet. Von seiner Funktion her tritt der Film ja ähnlich wie ein wissenschaftliches Modell in Erscheinung, das dank der vorhandenen Analogie- oder Invarianzbeziehungen zwischen untersuchtem Objekt (Original) und Modell das erstere im Erkenntnisprozess zeitweilig zu ersetzen vermag und damit als Hilfsmittel der Informationsgewinnung dienen kann.

Sachlich legitimiert wird diese Stellvertreterfunktion auch dadurch, dass die Präsentation der Wirklichkeit der medialen Repräsentation vorausgeht und Letztere gleichsam in eine kausale Folge ihrer Existenz verwandelt. Schon im Hinblick auf die Photographie hat Roland Barthes (2016, 86; Hervorh. i. O.) notieren können, dass sich im Unterschied zu vielen visuellen Imitationen „in der Photographie nicht leugnen [lässt], dass *die Sache dagewesen* ist." Auch beim Film hat man es mit einer vergleichbaren Beziehung zwischen

kinematographischer Abbildung und dem abgebildeten lebensweltlichen Sachverhalt zu tun, was Messaris (1997) als *ikonisch-indexikalische Referenz* bezeichnete.[65]

Die kinematographischen Abbildungen zeigen aber nicht nur Beziehungen von Ähnlichkeit, Analogie oder Homomorphie zu den originären Objekten, die sie repräsentieren, indem sie Reizmuster aus der Lebenswelt auswählen und fixieren, so dass die audiovisuellen Medien zu einem externen Speicher für Informationen über die Realität werden. Sie weichen vielmehr von einer getreuen Wiedergabe der originären Reizangebote auch in vielfältigster Weise ab, was sie in die Lage versetzt, den mentalen Zugang des Rezipienten zu bestimmten Informationen zu verändern, ihn etwa zu erleichtern, indem die relevanten Reizkonfigurationen an die Aufnahmekapazität des Menschen angepasst werden. Meist geschieht dergleichen über eine Abstraktion von anderen Beziehungen in deren Umfeld. In der Tat sorgt der Kinematograph dafür, dass bestimmte Dinge unerbittlich präsent gemacht, andere hingegen aus dem Wahrnehmungsprozess ausgeschlossen werden. Diese Eigenheit leitet sich zum guten Teil bereits aus den technischen Grenzen des Kinematographen ab, die ja eine vollständige Simulation oder Totalkopie der physischen Realität, welche durchaus im Sinne mancher Erfinder gewesen wäre, ausschlossen.

So wurden anfangs die so genannten bunten Farben in Grautöne des schwarz-weißen Filmmaterials übersetzt, taktile und olfaktorische Reize in die kinematographische Repräsentation hingegen generell nicht aufgenommen; bis heute wird die dreidimensionale, binokulare Wahrnehmung optischer Stimuli in der Regel auf zwei monokular erfasste Dimensionen reduziert (als sog. 2 ½ D), auch wird das weiche und unscharf begrenzte Gesichtsfeld des normalen Betrachters durch die meist rechteckige Form des Displays gewaltsam beschnitten.

Für die Erkenntnisprozesse bei der Filmwahrnehmung hat dergleichen insofern Konsequenzen, als Informationen über die dargebotenen realen Lebenssituationen dadurch ausklammert, reduziert oder abwandelt werden. Zudem findet dank der Einschränkung im Reizangebot eine unwillkürliche Modifizierung der gesamten Informationsverarbeitung statt, aufgrund derer etwa manche Verstehensprozesse erleichtert, andere hingegen erschwert werden. Die Eigenheiten der kinematographischen Darstellung, die sie mit den anschaulichen wissenschaftlichen Modellen der Welt teilt, erweisen sich damit in ihrer kognitiven Funktion innerhalb der sozialen Praxis als ambivalent, also als potenziell hilfreich wie irreführend.

---

65 Schwan interpretiert dies: „Eine indexikalische Relation liegt dann vor, wenn Abbildung und Abgebildetes in einer Kausalbeziehung zueinander stehen, die Abbildung also durch das Abgebildete ›hervorgerufen‹ wird. Diese Kausalbeziehung ergibt sich im Fall des Films aus dem optisch-chemischen Aufzeichnungsverfahren (bzw. dem optisch-elektronischen Aufzeichnungsverfahren bei Video), so dass das Filmbild – im Gegensatz zu Gemälden, Zeichnungen oder Kupferstichen – ohne einen unmittelbaren Eingriff des Filmenden quasi ›automatisch‹ […] zustande kommt (Barthes, 1985; Busch, 1989). Darüber hinaus stehen Abbildung und Abgebildetes beim Film auch in einer ikonischen Ähnlichkeitsbeziehung, d. h. bestimmte Eigenschaften des Abgebildeten – bspw. Form, Farbe oder Größenverhältnisse – bleiben durch die Abbildung erhalten“ (Schwan 2001, 10).

Welche theoretischen Implikationen und praktischen Folgen sich aus dieser Ambivalenz ergeben, ist wenig erforscht. Bevor hier auf diese Problematik eingegangen werden soll, scheint es jedoch sinnvoll, die kognitive Funktion des Films und der audiovisuellen Medien von ihren positiven Konsequenzen her zu sichten; es ist ja davon auszugehen, dass der Kinematograph seine unglaubliche Karriere vor allem darum machen konnte, weil er dem Menschen von Nutzen war. Sein Wert lag vor allem darin, dass seine Repräsentationen der Lebenswelt die Letztere nicht nur in Bewegung und Veränderung darstellten, sondern zugleich als besonders adäquat, wirklichkeitsnah und glaubwürdig, weshalb ihnen schon früh eine quasi wissenschaftliche Qualität zugesprochen wurde.[66] Mit Recht wurde der kinematographischen Abbildung darum auch eine wichtige Rolle bei der Erkundung der Wirklichkeit zugesprochen. „Ein Wesenszug des Films ist, dass er an der Stelle des Zuschauers arbeitet. Er setzt seine Erkundung an die Stelle der unseren", heißt es bei Michotte (1953, zit. in Morin 1958, 225).

Dabei geht es, wie schon bemerkt, nicht um eine Sichtung der Dinge in Ruhe, sondern in ihrer Bewegung und Veränderung. Bazin, der dem Kino nachsagte, dass er das Paradox fertigbringe, sich der Zeit des Objekts anzupassen und außerdem noch einen Abdruck der Dauer vorzunehmen (vgl. 2004, 184), erläuterte dies in seiner „Ontologie des Filmbildes" mit den Worten: „Der Film hält den Gegenstand nicht nur in einem Augenblick fest, wie der Bernstein den intakten Körper von Insekten aus einer fernen Zeit […]. Zum ersten Mal ist das Bild der Dinge auch das ihrer Dauer, es ist gleichsam die Mumie der Veränderung" (2004 [1958], 39). Und der russische Regisseur Andrej Tarkowski, der in Anlehnung an Bazin von der „versiegelten Zeit" des Films sprach, beurteilte das Verfahren des Mediums aus der Perspektive seiner künstlerischen Praxis: „Dieses Prinzip besteht darin, dass der Mensch zum ersten Mal in der Geschichte der Kunst und Kultur eine Möglichkeit gefunden hatte, *die Zeit* unmittelbar festzuhalten und diese zugleich so oft wieder reproduzieren zu können, also zu ihr zurückzukehren, wie ihm dies in den Sinn kommt. Der Mensch erhielt damit eine Matrix der *realen Zeit*" (1989a, 67f.; Hervorh. i. O.). Der Regisseur fährt fort: „Was ist das nun für eine Form, in der der Kinematograph die Zeit fixiert? Ich würde sie als eine *faktische* Form definieren. Das Faktum kann ein Ereignis sein, eine menschliche Bewegung oder jeder beliebige Gegenstand, der übrigens ohne Bewegung und Veränderung präsentiert werden kann (sofern er auch im realen Zeitfluss unbeweglich ist)" (1989a, 68; Hervorh. i. O.). Tarkowski leitet daraus eine Wesensbestimmung der Filmkunst ab: „Die Kraft des Kinematographen besteht […] gerade darin, dass er die Zeit in ihrer realen und unauflöslichen Verknüpfung mit der Materie der uns täglich, ja stündlich umgebenden

66 Bereits 1898 notierte der in Frankreich tätige polnische Filmpionier Boleslaw Matuszewski (1898, 12): „Die chronophotographische Projektion macht für den Forscher Erscheinungen wahrnehmbar, die er ohne sie nicht erkannt hätte; sie verfügt über den geduldigen Willen, dem Interessierten und Lernenden das Studium eines komplexen Vorganges zu erleichtern, indem sie ihn reproduziert." Joseph Lux (1913/14, 123) schloss in seine Bewertung auch die Reproduktion zeitlicher Beziehungen ein, wenn er schrieb, dass es dem Kino um die „Zusammenfassung von scharf und klar beobachteten Lebensausschnitten, besser, Lebensvorgängen" zu tun sei.

Wirklichkeit belässt. Die Grundidee von Film als Kunst ist *die in ihren faktischen Formen und Phänomenen festgehaltene Zeit*" (1989a, 68f.; Hervorh. i. O.).

Im Folgenden sollen nun jene Momente der Filmrezeption genauer betrachtet werden, die den Charakter des Mediums als Faktendokument unter psychologischen Aspekten der Wahrnehmung erhellen.

### 13.4.2 Wahrnehmung und Bedeutung

Als Wahrnehmung oder Perzeption werden allgemein jene psychischen Prozesse bezeichnet, dank derer der Mensch in seinem Hirn die Empfindungen, die er über seine Sinnesorgane von äußeren Reizangeboten vermittelt bekommt, wiedererkennt, organisiert, synthetisiert und mit Bedeutung versieht (vgl. Sternberg 2003, 534; 109). Dies gilt ebenso für den Alltag des Lebens wie für die Wahrnehmung von Artefakten der Medien.

Im Unterschied zum Tier, dessen Anpassung sich auf eine vierdimensionale gegenständliche Welt bezieht, die jeweils in ihrem aktuellen Status quo erscheint und unmittelbar wirksam wird, besteht für den Menschen dabei eine Grundsituation, die, wie der russische Psychologe Alexej N. Leontjew formuliert, es nötig mache, einen zusätzlichen Begriff einzuführen, „den Begriff von der *fünften Quasidimension*, in der sich dem Menschen die objektive Welt enthüllt. Das ist das ›semantische Feld‹, das *System der Bedeutungen*" (1981, 8; Hervorh. i. O.). Nach seiner Ansicht habe sich die Wahrnehmungspsychologie darum von vorneherein an den Problemen der Bedeutungsbildung zu orientieren. Einen ähnlichen Appell hat auch Jerome Bruner, einer der Wegbereiter der Kognitiven Psychologie formuliert, wenn er sich in seinem Spätwerk dafür aussprach, dass diese Forschungsrichtung das frühere Interesse der Fachdisziplin für die Prozesse von Bedeutungskonstruktion zurückgewinnen müsse: „[…] 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).

Die Bedeutungsorientierung der Wahrnehmungsaktivitäten lässt sich aus dem ständigen Adaptionszwang erklären, für den Lebensprozess des Menschen bedeutungsrelevante Objekte bzw. Situationen identifizieren zu müssen, um sie antizipieren und praktisch beherrschen zu können. Nach Joachim Hoffmann (1994, 394) stünden die zur Identifikation führenden Wahrnehmungen „im Dienste der Antizipation von Verhaltenskonsequenzen. Sie könnten verstanden werden als Instrument zur Vorhersage der Veränderbarkeit von Gegebenheiten durch eigenes Verhalten und damit als Instrument zur Kontrolle des Erfolgs von Verhaltensakten". Das Adaptionsverhalten, das die Wahrnehmung im Alltag des Menschen bestimmt, erfolgt dabei in vielen Fällen spontan und wird eher unbewusst praktiziert, als ein Suchprozess, dessen Zielführung sich erst nach und nach herausstellt.

Der Film hat dieses Verfahren mentaler Aneignung der Außenwelt in modifizierter Form übernommen. Auch der Kamerablick ist einem zielführenden Suchprozess unterworfen, der trotz zeitweilig kontemplativer Beobachtungen der Welt wie das menschliche

Individuum zur „Wahrnehmung von etwas als etwas" (Dörner 1999, 144) gelangen möchte, womit Erkundungen gemeint sind, die benötigt werden, um etwa eine filmische Situation zu verstehen und den Verlauf der Ereignisse einer Erzählung antizipieren zu können.

Die Effektivität dieser Erkundungen beruht nicht allein auf dem technisch begründeten Potenzial der Apparate, sich ganz bestimmten Informationen zuzuwenden, diese auszuwählen und zu verarbeiten, sie gründet sich auch auf die Intentionen des Subjekts, dies in eigener Sache zu tun, indem man gewohnten sensorischen Aktivitäten nachkommt. „Der Mensch schuf sich mit der Kamera ein neues, zusätzliches und schärferes Auge, das ihm fast jeden Sachverhalt festzustellen gestattet und das nicht nur exakter sieht als seine zwei Augen, sondern den einmal empfangenen Eindruck besser bewahrt als das Gehirn eines Homo sapiens. Die Kamera ist eine Prothese des Menschen, die ihm Dinge zu sehen gestattet, die er ohne sie niemals erblicken würde", schreibt Walter Dadek (1968, 74). All dies erlaubt die Annahme, dass die unter neuartigen technisch-materiellen Bedingungen entstandenen Kommunikate des Mediums es dank ihrer Repräsentation lebensweltlicher Reizangebote dem Zuschauer ermöglichen, über die Informationen des Films mittelbar sensorische Wirklichkeitserfahrungen zu machen, die zudem bedeutungsrelevant sind.

Der Photograph Henri Cartier-Bresson ([1952] 1982, 17f.) hat über Bedeutungsbildung in seinem Metier notiert: „Eine Fotografie, das ist für mich, in Sekundenbruchteilen gleichzeitig die Bedeutung einer Tatsache einerseits und andererseits den strengen Aufbau der visuell wahrgenommenen Formen, die jene Tatsache zum Ausdruck bringen, zu erkennen. Indem wir leben, entdecken wir uns selbst und gleichzeitig die Außenwelt, die uns prägt, auf die wir aber auch einwirken können. Ein Gleichgewicht muss geschaffen werden zwischen diesen zwei Welten, innerer und äußerer, die in einem ständigen Dialog nur eine bilden, und diese eine ist es, die wir mitzuteilen haben." Dem zitierten Text hat Cartier-Bresson den Ausspruch des Kardinals von Retz vorangestellt: „Es gibt nichts in dieser Welt, für das es keinen entscheidenden Augenblick gäbe" (1982, 8). Akzentuiert wird dabei der Zeitpunkt, in dem sich die Tatsache exponiert. Im Film wird der entscheidende Augenblick dynamisiert, ausgedehnt und im Kontext von Lebenstatsachen offeriert, die seine Bedeutung im Rahmen eines Geschehens entwickeln.

### 13.4.3 Geschehenswahrnehmung (nach Johansson)

Wie schon Bazin und Tarkowski hervorhoben, gehört es zu den fundamentalen Eigenheiten der kinematographischen Abbildung, Reizangebote der physischen Realität nicht nur schlechthin auf analoge Weise, sondern auch in ihren zeitlichen Veränderungen reproduzierbar zu machen, und zwar in Echtzeit, so dass der sensorische Eindruck der Reizkonfigurationen stets im engsten Verbund mit der Dauer der originären Situationen geschieht. Damit nimmt der Kinematograph für sich aber einen bestimmten Modus von Wahrnehmung in Anspruch, der als *event perception* bezeichnet wird und in die deutschsprachige Fachliteratur synonym als „Geschehenswahrnehmung" bzw. „Ereigniswahrnehmung" eingegangen ist.

„Der Ausdruck ›Geschehenswahrnehmung‹ bezeichnet ganz allgemein das Auftreten irgendeiner Art von Veränderung in der Zeit", definiert Gunnar Johansson (1966, 745), indem er zwischen *event percepts* und *static percepts,* den sog. „Ruhewahrnehmungen" unterscheidet, bei denen sich während eines gegebenen Zeitintervalls nichts ändert.[67]

Nach Johansson erweist sich „die Tendenz, aus komplexen Veränderungen in der Reizkonfiguration konstante Beziehungen zu abstrahieren, als unbedingt grundlegendes Kennzeichen unserer Wahrnehmung" (1966, 755). Zugleich führt er eine Reihe von Argumenten an, die dafür sprechen, dass der elementarste, fundamentalste und häufigste Typ von Wahrnehmung, zu der die Lebewesen veranlasst sind, nicht jener ist, der die Welt in Ruhe sieht, sondern der, welcher sie als Geschehen auffasst.

Der tätige Mensch, der sich in einer Welt orientieren muss, die sich in ständiger Veränderung befindet, erlebt damit in der Geschehenswahrnehmung eigentlich die Normalform der Perzeption. Zu den besonderen Qualitäten des Films gehört es offenbar, dass er an diese Normalform anzuknüpfen vermag, indem sich seine kinetisierten Abbilder der Realität inklusive ihrer Rezeption den zeitlichen Veränderungen innerhalb der dargestellten Lebenserscheinungen voll zu stellen vermögen. Obwohl diese Aussage zum Geschehenscharakter der Filmwahrnehmung einen sehr einsichtigen Sachverhalt betrifft und eher trivial scheint, gibt es doch nur wenige filmtheoretische bzw. -psychologische Ansätze, die sich dieser Tatsache wirklich stellen. Eher ist das Gegenteil der Fall. Die Autoren der meisten Gestaltungslehren des Kinos bekennen sich zwar verbal eindeutig zum „bewegten Bild", der methodische Ausgangspunkt für ihre Untersuchung aber wird dennoch beim filmischen Einzelbild und damit beim „Stehbild" und „Schnappschuss-Sehen" der Ruhewahrnehmung gesucht.[68]

Aus psychologischem Sichtwinkel sind Geschehenswahrnehmung und Film höchst selten systematisch im Zusammenhang abgehandelt worden. Zu den wenigen Ausnahmen gehört das Konzept von James Jerome Gibson.

---

67 In etwas neueren Darstellungen wie der von Shaw / Flascher / Mace (1994, 464) wird Ereigniswahrnehmung definiert als „das Erfassen von Information über eine Art von Änderung, die eine Struktur in einem bestimmten Bereich von Raum-Zeit durchläuft". Dies erlaubt eine Differenzierung in zwei zentrale Aspekte, welche sich (1) auf die Art der wahrgenommenen Änderung und (2) den Gegenstand, der die Änderung durchläuft, bezieht und über die Begriffe (1) der „transformationalen Invariante" und (2) der „strukturellen Invariante" beschreibbar werden.

68 Dass dies so ist, hängt vermutlich mit der wissenschaftlichen Tradition der Psychologie zusammen, die ihre experimentellen Erfahrungen zur visuellen Wahrnehmung vor allem an stehenden Bildern machte, doch sicher auch mit dem Rückgriff der filmischen Gestaltungslehren auf Beispiele aus der bildenden Kunst und Photographie. Die Zurückhaltung der Filmforschung, sich der Ereigniswahrnehmung zu stellen, dürfte nicht zuletzt damit zusammenhängen, dass dieser Wahrnehmungsmodus auch in der Psychologie lange Zeit wenig untersucht wurde (vgl. Johansson / von Hofsten / Jansson 1980). Es handelt sich dabei wohl leider um eines jener zahlreichen Probleme, die am Ende des 20. Jahrhunderts als offen erkannt wurden, doch bis heute nahezu ungeklärt blieben (vgl. Shaw / Flascher / Mace 1994, 457f.).

### 13.4.4 Die Entdeckungstheorie von Invarianz (nach Gibson)

Wie viele prominente Wahrnehmungstheorien, die in der zweiten Hälfte des vorigen Jahrhunderts entstanden, hält sich Gibson bei der Beschreibung der perzeptiven Prozesse an den Begriff der Invarianz. Doch wie kein anderer schafft er es in seinem Buch „Wahrnehmung und Umwelt. Der ökologische Ansatz in der visuellen Wahrnehmung" ([1979] 1982), die Prinzipien der Entdeckung von Invarianzen in der Realität mit der Geschehenswahrnehmung zu verbinden und auch die Filmrezeption entsprechend zu interpretieren, zumal das genannte Werk eine separate kleine Skizze zu einer Filmtheorie aus psychologischer Sicht enthält.

Wenn im Folgenden wichtige Ideen Gibsons aufgenommen und gleichsam einfach fortgeschrieben werden sollen, dann sei hier angemerkt, dass es sich um einen Ansatz handelt, den Peter Ohler (1990a; 1994) und Joseph Anderson (1996, 19ff.) einer berechtigten Kritik unterzogen, der aber durch Munz (1988) sowie Anderson und Fisher Anderson (1996) auch einer Weiterentwicklung und Integration in eine moderne kognitive Theorie erfuhr, welche dazu beitrug, eine Reihe von Mängeln und Widersprüchen in Gibsons Überlegungen zu überwinden bzw. gegenüber Fehlinterpretationen abzusichern.[69]

In seinem ökologisch intendierten Ansatz, der vor allem der Erforschung der visuellen Wahrnehmung gilt, sucht Gibson die Funktionseigenschaften des Lebewesens von vorneherein in Relation zu seiner Umwelt zu definieren und umgekehrt die Eigenschaften der Umwelt in ihrem Bezug auf das Lebewesen. Die Wahrnehmung des Menschen erscheint dabei als Interaktion, bei der die Informationsangebote oder -anbietungen (*affordances*) der Umwelt einen Prozess von „Entnahme (Extraktion; *pick up* von Information)" (1982, 256) auslösen. Dabei kommt es für den Menschen zu einer ständigen Entdeckung von Invarianzbeziehungen im Reizangebot. Gibson bezeichnet seinen Ansatz darum treffend als „Entdeckungstheorie von Invarianz" (268). Momente von Invarianz erscheinen dort gleichermaßen als reale Eigenschaften der Umwelt wie als Auslöser für Wahrnehmungsakte.

Informationsaufnahme ist nach Gibson „ein kontinuierlicher Akt, eine Aktivität, die nie aufhört und nicht abgebrochen wird" (258). „Der Wahrnehmende extrahiert die Strukturinvarianten aus dem Fluss der Reizung, deren Fließen er weiterhin wahrnimmt" (266). Damit wird Gibsons Ansatz zur Analyse der visuellen Wahrnehmung implizit ein solcher zur Geschehenswahrnehmung. Der Autor selbst spricht von einer „Theorie der fortlaufenden Extraktion von Information" im Wahrnehmungsprozess (266).

---

69 Auch wenn hier nicht auf diese Korrekturen eingegangen werden kann, sei im Zusammenhang mit meiner Problemstellung angemerkt, dass Anderson und Fisher Anderson (1996) 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. Zudem finden sich dort Hinweise auf David Marrs Computational Theory (vgl. Wuss 2009a).

Wahrgenommen werden könne nach Gibson zwar im Prinzip das gesamte externe Strukturangebot, bestimmte Anteile desselben verfügten indes innerhalb dieses Prozesses über eine jeweils unterschiedliche Option.

Gibson schreibt: „Meines Erachtens extrahiert das Wahrnehmungssystem im Fall der Beständigkeit eines Objekts einfach nur die Invarianten aus dem Fluss der optischen Anordnung: es lässt sich von den Invarianten in der Struktur *anregen* (*resonates*) oder *stimmt* sich auf sie *ab* (*is attuned*)" (1982, 268; Hervorh. i. O.). Reagiert die Wahrnehmung auf Beständigkeit mit Anregung und Abstimmung, so auf Änderung durch „Wahrnehmungslernen". Letzteres bezeichnet Gibson (1973, 329) an anderer Stelle als „fortlaufende Übung, die Aufmerksamkeit gezielt auf jene Information zu richten, die im Reizangebot enthalten ist." Dies in Übereinstimmung mit Überlegungen von Hochberg, der Wahrnehmung als „zielgerichtetes Verhalten" (1977, 76) interpretiert und das zugleich selektive und zielgerichtete Verhaltensprogramm in engen Zusammenhang mit Aufmerksamkeit und Intentionalität stellt (79).

Das nämliche Prinzip gelte grundsätzlich auch für die Herstellung und Wahrnehmung von materiellen Abbildern der Realität, seien es nun Zeichnungen, Fotos oder Filmaufnahmen: „Jedes Bild *bewahrt* daher *auf, was sein Erzeuger bemerkt hat und für beachtenswert hält*" (295). Laut Gibson werde dessen Beschauer über ein „Gewahrwerden aus zweiter Hand" (1982, 317; Hervorh. i. O.) mit einem „Wissen aus zweiter Hand" (294) ausgerüstet, das in mancher Beziehung empirisch besonders zuverlässig sei. Der Autor weist aber darauf hin, dass es trotz vieler Ähnlichkeiten auch beträchtliche Unterschiede zwischen unmittelbarer Informationsaufnahme aus der Realität und jenen Phänomenen gebe, die „verschiedene Arten des Bewusstwerdens aus zweiter Hand vermitteln" (319). Gegenüber den Bedingungen der kontinuierlichen Extraktion von Invarianten, die der Zuschauer des Films der Realität entnimmt, sei die angehaltene optische Anordnung der Photographie dann eher als Sonderfall anzusehen. Dementsprechend solle man das bewegte Bild als Grundform der bildlichen Darstellung behandeln und Malerei oder Photographie eher als Spezialfall davon (315). Wenn es anschließend heißt: „Filmemacher stehen dem Leben näher als Fotografen" (316), dann hat dies auch einen polemischen Akzent. Denn Gibsons Herangehen stand, wie gesagt, in Gegensatz zu den üblichen Darstellungen von Filmwahrnehmung als Ruhewahrnehmung.

Anzunehmen ist, dass der Zuschauer über das Erleben von Film eine quasi-originäre Wirklichkeitserfahrung in doppelter Hinsicht machen kann, nämlich sowohl im Hinblick auf die Entdeckung konkreter Reizstrukturen als auch deren prozesshafte Aneignung, die ja in ihrer zeitlichen Abfolge durch die kinematographische Repräsentation der Lebenswelt ebenfalls reproduziert wird.

Damit kommen aber auch zeitliche Abläufe und prozedurale Schemata innerhalb der Informationsverarbeitung ins Spiel. Soweit diese erkennbar sind, erlauben sie eine differenziertere Beschreibung der Wahrnehmungsprozesse, etwa unter kognitionspsychologischen Aspekten von Schemabildung und Tätigkeitssteuerung, oder aber von inkorporierter Geschehenswahrnehmung im Rahmen des Embodiment-Konzepts.

### 13.4.5 Vom Apperzeptionsbegriff Wundts zum Konzept Verhaltensgeleiteter Erkenntnis (nach Prinz und Hoffmann)

Eine derart aufgefächerte Beschreibungstechnologie erscheint u. a. deshalb nützlich, weil die ästhetisch wirksamen Reizangebote des Films auf vielen Gestaltungsebenen und sehr komplexe Weise komponiert sind, so dass sich auch für seine Rezeptionsprozesse eine adäquate Organisationsform nötig macht. Das ästhetische Erleben findet nicht nur im Rahmen diverser Wechselwirkungen zwischen kognitiven, emotiven und imaginativen Prozessen statt, sondern bereits im Zuge der Wahrnehmung bilden sich verzweigte Bedeutungshierarchien heraus, die durch unterschiedliche phasische Prozesse bestimmt werden, deren Projektion auf den Rezeptionsprozess für eine Beschreibung der Wirkungen zu verschiedenartigen Konsequenzen führt.

Die bisherigen Überlegungen des Buches griffen vornehmlich auf Vorstellungen zur Kognition zurück, die im PKS-Modell ein sehr breites Spektrum von Phasenbildung erfassten, das von elementaren Prozessen der Perzeption über solche der Konzeptualisierung bis zu komplexen Vorgängen filmischer Stereotypenbildung reichte. Um die Vielfalt und Verzweigtheit der filmischen Bedeutungshierarchien erkennbarer zu machen, soll hier das Objektfeld eingeengt werden, so dass der Fokus der Aufmerksamkeit sich auf die Frühphase bis zur Konzeptualisierung des Reizmaterials beschränkt.

Einige psychologische Überlegungen, die sich diesem Bereich der Wahrnehmungsprozesse stellten, wurden hier bereits schon vorgestellt. Etwa Gibsons Theorie der Invariantenextraktion, Neissers Wahrnehmungszyklus oder die Ideen zur Erlangung von Bedeutungswissen auf der Stufe des „Konzepts" von Engelkamp und Zimmer (2006, 13) (vgl. 3.4.2). Kurz gestreift wurde auch der Apperzeptionsbegriff. In Wundts Elementarpsychologie diente der Begriff zur Bezeichnung derjenigen psychischen Funktion, die bei der Wahrnehmung von Reizmomenten dafür sorgt, dass diese zu jenen phänomenalen Einheiten zusammengefasst werden, als die man sie erlebt.[70]

Obwohl das Apperzeptionskonzept heute als obsolet gilt, reflektiert es doch jene drei Operationen, die sich in allen Wahrnehmungsprozessen anfinden dürften und unter den Bedingungen filmischer Wahrnehmung auch prinzipiell beschreibbar und empirisch nachweisbar sind:

(1) Herausbildung invarianter Reizmuster auf der perzeptiven Ebene,

(2) zyklische intratextuelle Wiederholung dieser invarianten Reizangebote und

---

70 „Wir nennen den Eintritt in den weiteren Umfang des Bewusstseins die *Perzeption*, die Erhebung in den Fokus der Aufmerksamkeit die *Apperzeption*. […] Danach verstehen wir unter Perzeption lediglich das tatsächlich nachweisbare Eintreten irgendeines Inhalts in das Bewusstsein, unter Apperzeption sein Erfassen durch die Aufmerksamkeit. Die perzipierten Inhalte sind also die mehr oder weniger dunkel bewussten, stets aber über der Schwelle des Bewusstseins gelegenen; die apperzipierten Inhalte hingegen sind die klar bewussten, oder, wie wir uns mit Übertragung des Bildes der Schwelle auch ausdrücken können, die über der engeren Schwelle der Aufmerksamkeit liegenden" (Wundt 1913, 24; Hervorh. i. O.).

(3) Ausbildung eines Konzepts (Konzeptualisierung).
Wie sich gezeigt hat, kann dieser Verbund von Operationen als Heuristik dienen, um die qualitative Unterscheidung zwischen nachweisbaren, doch eher dunkel bewussten Reizangeboten und jenen klar bewussten über der Schwelle der Aufmerksamkeit liegenden zu markieren, über die Wundt spricht und die etwa dem Bedeutungswissen auf der Stufe des „Konzepts" entsprechen (vgl. Engelkamp / Zimmer 2006, 13). Vielleicht kann man hier provisorisch von einer *Perzeptionstriade* der filmischen Rezeption sprechen. Der Vorzug dieser schematheoretischen Modellvorstellung liegt in ihrer Linearität, ihr Nachteil in der drohenden Gefahr, dass bestimmte Wirkmomente einer filmischen Darstellung, die man der Triade zuordnen kann, verabsolutiert werden, ohne sie hinreichend in den gesamten Bedeutungszusammenhang einer künstlerischen Botschaft einzubetten, den jede filmische Komposition über eine oft stark verzweigte Vielfalt hierarchischer Beziehungen organisiert.

Ein methodisch akzeptabler Ausweg könnte darin liegen, die kognitive Analyse der Wahrnehmungsprozesse systematisch an die Rahmenbedingungen des Handelns, der gesamten menschlichen Tätigkeit zu binden. Bereits im Zusammenhang mit dem Wahrnehmungszyklus ist aufschlussreich, dass Neisser die zyklische Wiederholung antizipierender Schemata nicht als passive Reaktion auf eine Reihe ähnlicher äußerer Reizangebote interpretiert, sondern sie an einen aktiven mentalen Konstruktionsprozess bindet, der über eine eigene Dynamik verfügt.[71]

Nach Ansicht von Joachim Hoffmann, der sich um eine Grundlegung verhaltensorientierter Erkundung der Erkenntnisvorgänge verdient gemacht hat, betont Neisser, „dass die Wahrnehmung selbst ein Verhaltensakt ist, der von gegebenen Reizsituationen ausgeht und neue Reizsituationen gezielt erzeugt. Und er nimmt wieder die alte Idee auf, nach der dieses Erkundungs- oder Explorationsverhalten, wie alles andere intentionale Verhalten auch, durch eine Antizipation seiner Effekte gesteuert wird" (Hoffmann 1993, 34f.). Im Anschluss führt der Autor eine zentrale These aus „Wahrnehmung und Tätigkeitssteuerung" von Prinz (1983) an, die diesen Gedanken noch zuspitzt. Es heißt dort, dass „die Repräsentation von reizabhängiger Information (Repräsentationsfunktion) auf der einen und die Steuerung der Tätigkeit (Exekutionsfunktion) auf der anderen Seite so eng miteinander verzahnt sind, dass eine Theorie perzeptiver Erkennungsprozesse als bloße Repräsentationstheorie überhaupt nicht möglich ist" (Prinz, 1983, 3).[72]

---

71 Neisser [1976] 1979, 26) schreibt: „Meines Erachtens sind die für das Sehen entscheidenden kognitiven Strukturen die antizipierenden Schemata, die den Wahrnehmenden darauf vorbereiten, bestimmte Arten von Informationen eher anzunehmen als andere, und die so das Sehen steuern. Weil wir nur sehen können, wonach wir zu suchen vermögen, bestimmen diese Schemata (zusammen mit der wirklich verfügbaren Information), was wahrgenommen wird. […] Diese Erkundungen sind durch antizipierende Schemata geleitet, die Pläne für die Wahrnehmungstätigkeit und Bereitschaften für gewisse Arten optischer Struktur sind. Das Ergebnis der Erkundungen – die aufgenommene Information – verändert das ursprüngliche Schema. So verändert, leitet es weitere Erkundung und wird für weitere Information bereit."

72 Nach Prinz (1983, 3f.). steht die Selektion von Reizangeboten im Dienste der Exekutionsfunktion. „Genetisch folgt die Handlung nicht der Wahrnehmung, sondern die Handlung geht der Wahr-

Hoffmann (1993, 37) schreibt: „Der psychologische Mechanismus, der diese Zusammenhänge für eine Kontrolle des Verhaltens und für die Interpretation (Wahrnehmung) von Reizwirkungen nutzt, ist die Erinnerung, Antizipation, anschauliche Vorstellung oder Markierung der mit der Auswirkung von Verhaltensakten verbundenen Reizwirkungen."

Die verhaltensorientierte Kognitionspsychologie postuliert, dass diese Prozesse einen gerichteten Vorgang bilden. In diesem zielgerichteten Fortschreiten auf eine Formierung von Bedeutung zu finde eine Art Selbstbewegung statt. Versteht man die Filmrezeption als Kommunikationsprozess, könnte man in der Konzeptualisierungsphase auch eine innere Gerichtetheit bzw. „*Transitivität der Stimulation*" (vgl. Merten 1994, 295) entdecken. Obgleich hierzu empirische Studien fehlen, erscheinen sie doch im Hinblick auf Filmrezeption möglich. Denn im Unterschied zu den im Alltag üblichen Wahrnehmungsprozessen sind die der filmischen Reizangebote Resultat eines Selektionsvorganges, der vom Filmemacher kontrolliert und für kommunikative Zwecke organisiert wurde.

Invarianzmomente im Reizangebot und deren Iteration lassen sich analytisch an einer filmischen Komposition herausarbeiten, meist sogar ohne größeren Aufwand. Sie sorgen dafür, dass sich auch die Transitivität der Stimulation für den Zuschauer organisiert, formiert, steigert. Vielleicht ist die Gerichtetheit der filmischen Erzählstruktur überhaupt als Ausdruck von Transitivität der Stimulation zu deuten. Eine Reihe von Beobachtungen spricht dafür, die Stabilisierung von Bedeutung in Zusammenhang mit der Zunahme von *Aufmerksamkeit* zu sehen. Schon Wundt hat in seinem „Grundriss der Psychologie" (1905, 2663ff.) Apperzeption, Bewusstheit und Aufmerksamkeit funktional eng zusammengerückt.

Während die Überlegungen zur Konzeptualisierung von Reizangeboten, verhaltensgeleiteter Wahrnehmung oder Transitivität von Stimulation vor allem kognitive Prozesse an der Schwelle zur Bewusstheit fokussieren, bemühen sich andere Forschungen, die dem Embodiment-Konzept verbunden sind, um die Klärung sensorischer Prozesse, die dieser Phase weit vorgelagert sind und darum für Analyse der vorbewussten oder unbewussten Erlebnisgehalte des Films Bedeutung haben.

### 13.4.6 Zum Embodiment der filmischen Geschehenswahrnehmung

Das Embodiment-Konzept, das besonders im Rahmen der Sozialpsychologie Bedeutung erlangt hat, erlaubt es, die medial stimulierten komplexen Wahrnehmungsprozesse als Vorgänge von Reizverarbeitung darzustellen, die tief im *biologischen System* des Menschen eingebettet sind und im Hinblick auf Reichweite und Wirkungskonsequenz oft beträchtlich über jene Vorgänge kognitiver Schemabildung hinausgehen, denen lange Zeit das Hauptinteresse der Psychologie galt. Der Interpretation dieses Konzepts zufolge lassen sich die Wahrnehmungsprozesse nicht nur als solche auf den Stufen eines ansteigenden kognitiven Niveaus betrachten, das der Bewusstheitspflicht zu genügen sucht. Vielmehr

---

nehmung voraus. Die Repräsentationsfunktion entwickelt sich aus der Exekutionsfunktion".

ergibt sich aufgrund einer Konfrontation mit Interaktionssituationen, die früher erlebten ähneln, für den menschlichen Organismus jeweils eine sensomotorische Koordination, die nicht nur das Gehirn, sondern den Körper insgesamt mit seinen Sinneswahrnehmungen erfasst – darunter solche, die in unbewusster Weise zusammenspielen und dabei Fühlen, Handeln und Denken mitbestimmen können (vgl. Lenziger-Bohleber / Pfeifer 2013, 20f.).

Die Sozialpsychologie hat deren umfassenden Einfluss auf Stimulationsprozesse zurückgeführt, die einer Stabilisierung bzw. einer Selbstorganisation unterliegen, welche ganze Hierarchien sensomotorischer und mentaler Aktivitäten zusammenfasst, was dann auch die Herausbildung eines weit gefächerten „Social Embodiment" (Barsalou et al. 2003) erklärbar macht.

Ein Aufsatz, der auf elementare Stabilisierungsprozesse fokussiert, trägt die thesenhafte Überschrift: „The Scaffolded Mind: Higher mental processes are grounded in early experience of the physical world" (Williams / Huang / Bargh, 2009). Autoren wie Glenberg (2010) leiten aus der Breite des analytischen Ansatzes sogar die Möglichkeit ab, „Embodiment as a unifying perspective for psychology" aufzufassen.

Im Hinblick auf die Filmanalyse dürfte dabei nicht nur die Breite des erfassten Spektrums von Reizverarbeitung von Interesse sein, sondern auch die Chance, anhand des nämlichen Deskriptionskonzepts Einblick in die funktionale Verankerung der höheren mentalen Prozesse in denen der Sinneswahrnehmung zu gewinnen. Für einige elementare Vorgänge sensomotorischer Koordination lassen sich Indizien finden, die neurowissenschaftlichen Erkenntnissen zu *Spiegelneuronen* nahekommen, etwa solchen, die die Spiegelung motorischer Ziele und motorischer Intentionen anderer betreffen (vgl. Gallese 2013, 92). Ob sich daraus Konsequenzen für die Filmuntersuchung ableiten lassen, ist aber unklar.

Ein leichterer empirischer psychologischer Zugang dürfte sich aus der Analyse eines anderen Typs von Stimulusmaterial ergeben: Erfahrungsgemäß gewinnen biologisch relevante Reizkonfigurationen, wie sie etwa bei Konfrontation mit physischer Bedrohung oder sexueller Stimulation in Erscheinung treten, im Rahmen der Informationsverarbeitung an Dominanz. Sie sorgen offenbar dafür, dass innerhalb der Reizverarbeitung neben dem phasischen Charakter der erwähnten kognitiven Stufen auch eine durch das biologische System diktierte Hierarchisierung stattfindet.

Vermutlich ergeben sich diese Wirkungsprioritäten aus dem basalen Charakter, den die Sicherung der biologischen Existenz für die Lebensproblematik des Einzelnen und der gesamten Spezies hat. Auf Reizmomente, die auf das Vorhandensein physischer Gefahr oder das eines sexuellen Angebots hinweisen, doch auch starke Veränderungen der Lebenssituation, etwa unerwartete äußere Bewegungen ins Spiel bringen, antwortet das biologische System bekanntlich reflexhaft und unwillkürlich. Automatisch bringt es affektive Reaktionen hervor, löst Triebverhalten aus oder schafft eine psychische Disposition für eigene motorische Aktivitäten des Wahrnehmenden.

Der Film ist auf unvergleichliche Art in der Lage, solche Vorgänge zu fokussieren und für kommunikative Zwecke zu nutzen. Dank seiner komplexen Geschehensabbildung ist er dazu befähigt, eine Vielzahl unterschiedlicher realitätsnaher Reizcluster abzugreifen, die dann beim Zuschauer besagte sensomotorische Koordination einleiten. Dies sorgt zumeist für eine

beträchtliche Intensivierung derselben, bei der häufig Primärreize unterhalb der Bewusstheitsschwelle zur Wirkung gelangen. Dergleichen geschieht etwa im Bereich der Motorik, deren Wirkmomente auf einer Skala liegen, die von spektakulären Bewegungsmustern physischer Aktionen bis zu unbewusst realisierten subtilen Verhaltensmustern einzelner Figuren reicht. Das konkrete Filmerlebnis wird dabei zu einer Lektion des *Beobachtungslernens*.

Geleitet durch die biologischen Abläufe sensomotorischer Koordination und ohne dabei dem Zwang ausgesetzt zu sein, den Geschehensverlauf auf der Leinwand für sich objektivieren zu müssen, adaptiert der Zuschauer das motorische Verhalten der Figuren, angefangen von deren oft dynamischen Aktionen, über ihren Bewegungsrhythmus bis hin zu den feinen Nuancen in Gestik und Mimik. In den wenigsten Fällen führt dies zu *Nachahmungslernen* mit offensichtlichen Imitationsakten, besonders nicht bei Zuschauern im Erwachsenenalter, doch die sensomotorische Koordination findet dennoch statt.

Die Filmemacher haben sehr früh entdeckt, dass optische Reizangebote (bald ergänzt durch akustische), die über *action* motorische Dispositionen beim Zuschauer ansprechen, Situationen physischer Bedrohung bzw. gewaltsamer Auseinandersetzung auf die Leinwand bringen oder sexuelle Erregungen stimulieren, sich als Kinoattraktionen und Zuschauermagneten empfehlen. Bis heute bedient sich daher eine gigantische Massenkultur der AV-Medien einschlägiger Handlungs- oder Erzählmuster, die hier als *biogene Erzählmotive* bezeichnet werden sollen und vom Volksmund häufig mit dem Etikett „Sex & Crime" versehen werden.

Unter den neueren Versuchen, solche filmischen Wirkmomente jenseits der autonomen Kunst von einer filmpsychologischen Warte aus zu analysieren, bieten sich besonders jene an, die dem Embodiment-Konzept verpflichtet sind. Erste theoretische Vorstöße in diese Richtung, wie etwa Vivian Sobchacks „Carnal Thoughts. Embodiment and Moving Image Culture" (2004), machen auf wichtige Aspekte einer Massenkultur-Analyse aufmerksam.

Gegenüber den hier bisher vorgestellten Modellansätzen zur Klärung von Filmwahrnehmung bedeuten Vorstellungen im Rahmen des Embodiment-Konzepts m. E. keinen theoretischen Umbruch revolutionärer Art. Sie erweitern eher das Blickfeld um Aspekte der biologischen Existenz des Menschen, welche auch schon in der frühen Tätigkeitspsychologie Wygotskis oder im fundamentalen Werk „Information und Verhalten. Kybernetische Aspekte der organismischen Informationsverarbeitung" (1971) von Friedhart Klix eine ähnlich gewichtige Rolle spielten. Es besteht daher kein Anlass, das bisher genutzte Deskriptionsmodell aufzugeben. Sinnvoller scheint es, dessen Ansatz beizubehalten und im Kontext von Embodiment oder komplexer Tätigkeit, die auch inkorporierte Wahrnehmungsprozesse umfasst, auf die Rezeption des Films anzuwenden.

### 13.4.7 Die Perzeptionstriade als Heuristik

Wenn es darum geht, psychologische Erkenntnisse für die Untersuchung der Filmspezifik nutzbar zu machen, um die bedeutsame Wirkungskomponente des Mediums, die sich in dessen Funktionsweise als Faktendokument zeigt, über die Wahrnehmungsprozesse der

Rezeption zu erschließen, ist es sinnvoll, diese Aktivitäten möglichst umfassend zu berücksichtigen. Denn dank ihrer essenziellen Verbundenheit mit technisierten Abläufen ergeben sich für diesen Typ von Wahrnehmung unvergleichliche Möglichkeiten einer Objektivierung, die es auszuschreiten gilt.

Als produktiv erscheint es bereits, die hier erwähnten, allgemein für Perzeption geltenden Aspekte, also etwa Bedeutungsgenerierung, Geschehenswahrnehmung, Embodiment, Invariantenextraktion, Konzeptbildung, verhaltensgeleitete Erkenntnis und Transitivität der Stimulation, zielführend auf die Filmrezeption anzuwenden. In vielen Fällen dürften sich dabei Chancen für eine Markierung der zugrunde liegenden phasischen Prozesse ergeben. Die hier gleichsam als Muster hervorgehobene Perzeptionstriade, die sich auch in der Struktur des PKS-Modells wiederfindet, ist sicher nur eine Form unter vielen, Markierungen zu gewinnen bzw. Segmentierungen von Prozessen vorzunehmen, die für eine differenzierte Darstellung nötig sind.

Wie schon gezeigt, verläuft die Ausbildung kognitiver Schemata dort unterschiedlich und wird über drei konsekutive Operationen beschreibbar:

(1) perzeptive Invariantenbildung,
(2) intratextuelle Wiederholung ähnlicher Reizmuster und
(3) Konzeptualisierung bzw. Transitivität der Stimulation.

Wenn die Perzeptionstriade hier quasi als Muster für eine Heuristik dienen soll, die der Klärung verschiedener Wahrnehmungsaspekte dient, dann wegen ihrer Einfachheit und Anwendungsvielfalt. Die Funktionsweise des Films als differenziertes Faktendokument lässt sich also nicht nur an Erzähl- und Konfliktstrukturen, sondern auch an Wahrnehmungsphänomenen auf vielen Darstellungsebenen der künstlerischen Komposition nachweisen, so an Wirkungen des Bildes, des Tons, der Montage.

## 13.5 Film als Fiktion: Spielbedingte Alternativen-Generierung

„Im Innern der Wahrnehmung, im infinitesimalen Moment der objektiven Richtigstellung trachtet der Film danach, eine Vision – im visionären Sinn des Wortes – hervorzubringen. […] Eine gewisse Dualität ist also gewahrt, und das Kino hat sie absichtlich aufrechterhalten. Inmitten der objektiven Gegenwärtigkeit dient es zu gleicher Zeit der Wahrnehmung (im praktischen Sinn des Wortes) und der Schau (im visionären Sinn)."

Edgar Morin, Anthropologe und Filmemacher, 1956*

„Wer ihn [den Möglichkeitssinn] besitzt, sagt beispielsweise nicht: Hier ist dies oder das geschehen, wird geschehen, muß geschehen; sondern er erfindet: Hier könnte, sollte oder müßte geschehn; und wenn man ihm von irgend etwas erklärt, daß es so sei, wie es sei, dann denkt er: Nun, es könnte wahrscheinlich auch anders sein. So ließe sich der Möglichkeitssinn geradezu als die Fähigkeit definieren, alles, was ebensogut sein könnte, zu denken und das, was ist, nicht wichtiger zu nehmen als das, was nicht ist."

Aus dem Roman von Robert Musil „Der Mann ohne Eigenschaften", 1930**

Zu den Besonderheiten des Films gehört es, dass er zwei konträre psychische Dispositionen des Menschen weiterentwickelt, auf die auch die Psychologie gelegentlich hinweist: außer dem Wirklichkeitssinn auch seinen *Möglichkeitssinn* (vgl. Dörner 1999, 506ff.). Neben dem signifikanten Rezeptionsverhalten, das die Faktendokumentation des filmischen Reizangebots bestimmt und für den Wirklichkeitssinn steht, erweist sich ein zweiter Verhaltenstyp als bedeutsam, der den Film als *Fiktion* erscheinen lässt. Die Fiktion mag als Instanz des Möglichkeitssinns gelten, weil sie ihn beim Zuschauer gleichermaßen voraussetzt wie entwickelt.[73]

Fiktionen werden vom Menschen zu verschiedensten Zwecken einsetzt, etwa in Gestalt von Plänen und Entwürfen für seine praktischen Tätigkeiten, doch auch in Form wissenschaftlicher Annahmen und Modelle. Sie strukturieren ferner Produkte der Kunst und Massenkultur, weshalb der Terminus in Ästhetik, Kultur- und Kunstwissenschaften Gebrauch findet.

Wenn er hier auf den Film in Anwendung gebracht werden soll, dann vor allem darum, weil er auf eine Eigenheit in Kreation und Rezeption verweist, die einen Zugriff für psychologische Modellbildung erlaubt, nämlich über das im Erlebensprozess nachweisbare *mentale, imaginative Spielverhalten.* Unter dem durchaus relevanten Teilaspekt des Spielverhaltens fokussiert, sollen Struktur und Funktion des Filmmediums von dieser Seite her in Augenschein genommen werden. Anstrengungen, Kunstwirkungen aus Zusammenhängen zwischen Realität, Fiktion, Vorstellungen und Spiel zu erklären, sind nicht neu. Besonders einflussreich im deutschsprachigen Raum sind die Überlegungen zur literarischen Anthropologie, die Wolfgang Iser in seiner Schrift „Das Fiktive und das Imaginäre" (1991) vorgetragen hat.[74]

Obwohl dort in vielen Passagen des Textes interessante Parallelen zum ästhetischen Erleben des Films aufgezeigt werden, baut die Darstellung in einem entscheidenden Punkt, nämlich im Hinblick auf die Spezifizierung der Wirkung von Kunstgattungen, auf völlig anderen kognitiven Voraussetzungen als die Analytiker der Filmrezeption auf, die in ihrem Bereich ein Verhältnis zur Realität beobachten, das durch die Wahrnehmung originären Reizmaterials aus der Lebenswelt geprägt ist, welche die Lektüre literarischer

73 Etymologisch abgeleitet vom lateinischen Verb „fingere", das im Deutschen mit „formen" oder „gestalten" übersetzt werden kann, steht Fiktion für das Resultat einer Tätigkeit, die darauf gerichtet ist, Vorstellungsbilder zu materialisieren, um sie kommunizierbar zu machen – und sei es, dass dies intuitiv und aktuell nur für den individuellen Bedarf geschieht. In jedem Falle ist ihre Herstellung mit Aktivitäten der menschlichen Phantasie verbunden.

74 Angesichts der in literarischen Texten beobachtbaren „Mischungsverhältnisse von Realem und Fiktivem" sei es nach Iser (1991, 18) sinnvoll, die zweistellige Relation durch eine dreistellige zu ersetzen und sich dem literarischen Text über eine Triade zu nähern, die Reales, Fiktives und Imaginäres umfasse. Die triadische Beziehung verkörpere „eine basale Beschaffenheit des fiktionalen Textes" (20f.). Konstituierend für die Literatur sei die Interaktion zwischen Fiktivem und Imaginärem. Sie realisiere sich über Spiel. Spiel werde zur Struktur, die das Ineinander von Fiktivem und Imaginärem reguliert (15).

Werke nicht kennt. Isers Heuristik für die Filmanalyse zu übernehmen, dürfte daher eher Irritationen schaffen.

Eine Möglichkeit, unmittelbar an bestehende Ausarbeitungen anzuknüpfen, bietet sich hingegen in Joseph D. Andersons Buch „The Reality of Illusion: An Ecological Approach to Cognitive Film Theory" (1996). Bereits vor mehr als zwei Jahrzehnten wurden dort wichtige inhaltliche Voraussetzungen für eine psychologische Bestimmung der Filmspezifik aus der wechselseitigen Durchdringung von Wahrnehmung und Spiel abgeleitet. Gewürdigt und im Hinblick auf die visuelle Wahrnehmung des Films überarbeitet wurde vor allem James J. Gibsons ökologischer Ansatz, ein Kapitel zur Diegese hob jedoch auch die Bedeutung des Spiels für das Filmerleben hervor, wofür die emphatische Passage stehen mag: „A motion picture is a framed event, and we enter into its space and time by stepping through the frame, by playing ›Let's pretend‹. Watching a movie is not like play, and it is not a metaphor for play; it is play" (1996, 126).

Dem damaligen Forschungsstand entsprechend, sah die Darstellung zwar davon ab, Spielfunktionen genauer auszuarbeiten oder prozedurale Schemata der Informationsverarbeitung für Geschehenswahrnehmung zu extrahieren, aus denen psychologische Beobachtungsgrößen für empirische Studien abgeleitet werden könnten. Auch bemühte sich der Autor wenig um eine Einbindung der psychologischen Funktionsprinzipien in ein ästhetisches Konzept, das als umfassenderes Interpretationssystem für eine Analyse von Kunstwirkungen dienen könnte. Nichtsdestotrotz bot Andersons Entwurf, die spezifische Funktionsweise der audiovisuellen Medien über das spannungsvolle Verhältnis zwischen Wahrnehmungs- und Spielprozessen zu erschließen, einen höchst konstruktiven Einfall für die psychologische Erforschung des Films, und auch meine Überlegungen zur Medienpezifik verstehen sich als Fortsetzung dieser Bestrebungen.

Bisherige Versuche in ähnliche Richtung haben sich meist intuitiv an den Zusammenhang gehalten, der sich aus der Interaktion zwischen Wahrnehmung und Narration ergibt. Dieser Zusammenhang liegt nahe. Hier wird deshalb Narration als ein Spezialfall des Umgangs mit Fiktionen betrachtet. Imaginatives Spielverhalten tritt dabei sowohl im kreativen als auch im rezeptiven Prozess des Erzählens in Erscheinung. Es gehört freilich zu den Schwierigkeiten der gegenwärtigen Analysesituation, dass sich die Problemstellungen, die die Spezifizierung des Mediums betreffen, mit denen der Theorieansätze zur Fiktionalität und Narration so eng verquickt haben, dass sie oft nur mühsam voneinander entflochten werden können.[75]

75 Margrit Tröhler (2002, 11) fand für die Entwirrung die plausible Formel, „dass sich das Interesse an der Fiktion auf das Erfinden von Geschichten ausrichtet, während sich das Interesse am Narrativen hauptsächlich auf das Erzählen und Darstellen von Geschichten konzentriert", ergänzt durch den Kommentar, dass die meisten Fiktionstheorien durch die (analytische) Sprachphilosophie und die modale Logik angeregt worden seien, wohingegen die Narratologie von formalistischen und strukturalistischen Ansätzen aus der Sprach- und Literaturwissenschaft eine Prägung erfahren hätten.

Von einflussreichen Psychologen wie Keith Oatley (2009, 497) ist künstlerische Fiktion als „mental simulation" mit bestimmten Eigenschaften interpretiert worden. „Fiction […] is not the opposite of fact. It is a type of simulation that runs not on computers but on minds or, as Robert Louis Stevenson (1888) said, it is a kind of imaginative dream. These ideas of simulation or dream offer far better understandings of Aristotle's concept of mimesis than more usual translations, such as ›imitation‹. In a literary simulation, we insert ourselves into the goal-plan-action-event-emotion structures of fictional characters. In this we do not simply interpret: we enact the story, we give an inner performance of it. By so doing we bring these characters into being, within the fictional worlds they inhabit. We accomplish this feat by emotional identification with a protagonist and by sympathetic emotions for story characters." Im Zusammenhang mit dem Verhalten des Films als Fiktion dürften vor allem jene Momente interessieren, die Oatley als „a kind of imaginative dream" bezeichnete.

Ein verinnerlichtes Spielverhalten sorgt dafür, dass die kognitiven Schemata sich den wechselvollen Verhältnissen der realen Lebenswelt anpassen können, indem es Vorstellungsbilder erzeugt, die gegenüber den vorhandenen Erscheinungen Abweichungen zeigen, Varianten ins Feld führen, Alternativen entwerfen, was auch oft Alternativen menschlichen Handelns einschließt. *Imaginatives Spiel* wird also vor allem als *Varianten- bzw. Alternativen-Generierung* gesehen. Fiktionen, besonders die der Kunst und Massenkultur, können als eine Domäne imaginativen Spiels betrachtet werden, vielleicht als die in sozialer Hinsicht wichtigste. Ihr kultureller Wert liegt darin, dass sie dank Alternativen-Generierung den Möglichkeitssinn des Menschen entwickeln helfen.

Wenn im Folgenden den Fragen nachgegangen wird, worin der Fiktionscharakter des Films besteht und welche Bedeutung dies für das Verständnis der Medienspezifik hat, so sollen dafür vornehmlich Erkenntnisse hinzugezogen werden, die sich aus Funktionsweisen von Spiel ergeben. Als Ausgangsbasis für diese Überlegungen dient die bereits (in 12.2) vorgestellte Hypothesen-Reihe zum allgemeinen Spiel-Begriff, die dank phänomenologisch unterscheidbaren Funktionsweisen dazu beitragen mag, den im Filmbereich immer noch gängigen metaphorischen Spiel-Begriff zu überwinden.

## 13.6 Arbeitshypothesen zum Spielcharakter der filmischen Fiktion

### 13.6.1 Zur Oszillation von Bedeutungen aus Realität und Vorstellungswelt

Das für Spiel charakteristische Als-ob-Verhalten gilt wohl für jede Art von künstlerischer Fiktion oder Möglicher Welt, die laut Pavel (1986, 55) den Rezipienten zu einem „game of make-believe" auffordert. Der filmischen bzw. audiovisuellen Medienkommunikation ist insofern von vorneherein ein imaginatives Spielverhalten des Rezipienten eingeschrieben, als sich die Wahrnehmung von Reizangeboten aus der realen Lebenswelt dort nur über die Nutzung des technischen Mediums vollzieht, wobei die Reizkonfigurationen aber

stets zugleich in die Konstruktion von Artefakten eingebunden werden, in eigenständige Mögliche Welten, darunter in große künstlerische Erzählungen. Deren Rezeption macht immer Vorstellungsaktivitäten nötig, bei denen es zu jenem spielerischen Austausch zwischen Wahrgenommenem und Imaginiertem kommt, der für den Film und die AV-Medien charakteristisch ist.

Morin ([1956] 1958, 228f.): „Der Film ist also wirklich die Welt, jedoch zur Hälfte durch den menschlichen Geist assimiliert. Es ist wirklich der menschliche Geist, jedoch aktiv in die Welt projiziert, mit seiner Ausformungs-, Umformungs-, Austausch- und Aneignungsarbeit. […] Der Film lässt uns den Vorgang des Eindringens des Menschen in die Welt erblicken und den untrennbar damit verbundenen Vorgang des Eindringens der Welt in den Menschen." Eine epistemologisch vertretbare Erklärung für diese dynamischen Wechselbeziehungen innerhalb der Filmrezeption lässt sich von Lotmans Ausführungen zum Spieleffekt der modellierenden Systeme der Kunst ableiten.[76]

Denn während des Filmerlebens findet ein spezifischer Spieleffekt statt, wenn das Werk etwa eine Bedeutungsoszillation zwischen Sinnangeboten aus der Beobachtung von Lebensrealität und dem sinnlichen Nachvollzug der oft anders gearteten phantasievollen fiktiven Handlungen herbeiführt. Dieser Effekt sorgt offenbar dafür, dass sich Sinnangebote aus Realität und Vorstellungswelt auf eine Weise miteinander verbinden können, wie dies nur im Rahmen des Films und der audiovisuellen Medien möglich ist. Die integrative Synthese beider Tendenzen sorgt für artifizielle Mögliche Welten mit spielähnlichem Als-ob-Charakter, die einerseits den Kriterien für Realitätsnähe bzw. Lebensähnlichkeit der Artefakte entsprechen, andererseits aber deutliche Abweichungen und Differenzqualitäten des Reizmaterials gegenüber jenem der realen Lebenswelt schaffen, wie dies fiktionale Erzählungen auf unvergleichliche Weise vermögen.

Durch die Funktionsweise des Mediums wird damit generell eine Wirklichkeitsillusion der filmischen Darstellung befördert und aufrechterhalten. Diese Illusion variiert graduell entsprechend der Zugehörigkeit eines Filmwerks zu verschiedenen Subgattungen wie Dokumentar-, Spiel- oder Animationsfilm, auch in Abhängigkeit von Genre- und Stilnormen, schließlich von Werk zu Werk. Demzufolge ist der Begriff der filmischen Fiktion nicht nur auf Phänomene anwendbar, die der Subgattung des Spielfilms, sondern auch jener des Dokumentarfilms zugeordnet werden können. Denn obwohl Letzterer sich meist explizit um die Wiedergabe eines realen Lebensausschnitts bemüht, nimmt das Faktendokument nur eine Vertretungsfunktion für diesen Ausschnitt wahr, unter der Maßgabe, dass für diese Darstellung die von Bateson (1981, 261) im Zusammenhang mit Spiel benannte metakommunikative „Als-ob-Klausel" gilt.

---

76 „Der Mechanismus des Spieleffekts beruht nicht auf der starren gleichzeitigen Koexistenz verschiedener Bedeutungen, sondern auf dem ständigen Bewusstsein, dass jeweils 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‹" (Lotman 1981, 82f.).

Im konkreten Fall verbindet der Zuschauer die Hauptattraktion eines Filmerlebnisses mit recht unterschiedlichen Rezeptionseigenschaften. Mitunter schätzt er an einem Film, dass er ein lustvolles Eintauchen in eine als magisch empfundene Traumwelt ermöglicht, mitunter eher, dass er ihm durch einen Realitätseffekt Momente der eigenen Lebenswelt noch deutlicher sichtbar macht, als seine eigene Alltagswahrnehmung dies bisher vermochte. Bisweilen begeistert ihn aber gerade die unvermittelte und oft paradoxe Verbindung zwischen den beiden als konträr empfundenen Erlebnisweisen.

Dies führt zu der *Arbeitshypothese (1)*:
*Die filmische Fiktion sorgt für einen spielnahen Als-ob-Status der medialen Repräsentation, bei deren Rezeption eine Verbindung zweier unterschiedlicher Erlebnisqualitäten in Erscheinung tritt. Wie keine Form der Kommunikation bzw. Kunst je zuvor, ist Film dazu imstande, sich mit seinen Darstellungen gleichermaßen der Lebensrealität enorm zu nähern, wie sich von dieser auch außerordentlich weit zu entfernen, und zwar beides in Tateinheit, gestützt durch Bedeutungsoszillation zwischen Sinnangeboten aus Realität und Vorstellungswelt. Insofern fiktionales Geschehen dabei den Charakter von Wirklichkeitsnähe gewinnt, schafft das Filmmedium einen weiten Spielraum für die Erzeugung von Wirklichkeitsillusion, wie es auch den Möglichkeitssinn des Zuschauers für Entwicklungen der Lebensrealität entwickelt.*

### 13.6.2 Die filmische Fiktion als Ausgangspunkt für unbewusste Lernprozesse, Probehandeln und körperliches Involvement

Zum allgemeinen Spielverständnis wurden (in 12.2.2) die Annahmen vertreten, dass Spiel das Verhalten des Menschen flexibilisiere, so dass Spielvermögen auch für „adaptives Potenzial" (Sutton-Smith 1978) stehen könne. Der fiktionale Film, der in seinen Erzählungen Handlungen seiner Figuren in diversen Konfliktsituationen zeigt, erweitert dieses adaptive Potenzial der Zuschauer nicht nur dadurch, dass er diesen zentrale Handlungsalternativen der Protagonisten erlebbar und deutlich bewusst macht, sondern das Publikum auch mit Situationen auf der Leinwand konfrontiert, die bei ihm eher unwillkürliche Reaktionen von Orientierungsverhalten oder spielnahem Probehandeln herbeiführen.

Diese Reaktionen sind meist schwer objektivierbar, weil sie unterhalb der Bewusstheitsschwelle des Zuschauers vonstattengehen. Auch wenn sie mitunter als marginal und nebensächlich erscheinen mögen, charakterisieren sie doch spezifische Wirkungsweisen des Mediums. Die kognitive Aneignung des filmischen Reizangebotes läuft dabei vermutlich im Rahmen von Wahrnehmungs- und Lernprozessen ab, die dem impliziten Lernen, Wahrscheinlichkeitslernen, Beobachtungs- oder Nachahmungslernen zugeordnet werden können. Letzteres schließt auch die Simulation motorischer Prozesse ein, namentlich solcher von rhythmischen Bewegungen, ebenfalls die mimisch-gestische Imitation emotiver Reaktionen, *motor mimikry* genannt.

Aufgrund ihrer naiven subjektiven Umwelt-Aneignung ähneln diese Zuschauerreaktionen dem Orientierungsverhalten, das der Mensch in jenen Situationen des Alltagslebens

anwendet, die durch Unbestimmtheit oder Kompliziertheit gekennzeichnet sind; für das Individuum empfiehlt sich hierbei häufig ein praktisches Vortasten, intuitives Probehandeln sowie die Anwendung von Versuch-und-Irrtum-Strategien, die der rationalen Erkenntnis vorausgehen. Die Psychologie hat aus vergleichbaren Verhaltensweisen einen theoretischen Zugang zur Ontologie des Spiels abgeleitet. Danach lässt sich Spiel als „von der Wahrnehmung entkoppeltes Probehandeln" (Ohler 2000, 40) interpretieren. Das Filmerleben induziert beim Zuschauer ein Probehandeln, das insofern dem Spiel entspricht, als es nicht praktisch zur Austragung kommt. Man könnte es daher als imaginatives Probehandeln bezeichnen, analog zum imaginativen Spiel. Eine wirkliche Entkoppelung von der Wahrnehmung realen Geschehens findet im Kino aber nicht statt, denn die mediale Faktendokumentation der realen Lebenswelt zwingt den Zuschauer dazu, seine Eindrücke permanent mit den Daten der Reizangebote der medial repräsentierten Realität abzugleichen.

Das freie Spiel wird so modifiziert, das imaginative Probehandeln partiell in die Lebenspraxis zurückgeführt. Wohl nicht zuletzt deshalb reagiert das Publikum auf das Filmgeschehen mitunter spontan wie bei der unmittelbaren Wahrnehmung von Lebensrealität, und zwar oft nahezu körperlich, jedenfalls mit deutlich sinnlich-körperlichem Involvement.

Um sich dieser Erlebnisweise deskriptiv zu nähern, bieten sich vor allem Termini wie Beobachtungslernen oder Nachahmungslernen an. Das Kino ist sicher generell ein Ort des Beobachtungslernens, doch wäre zu prüfen, ob diese Rezeptionsweise nicht besonders in jenen Momenten, in denen das Filmgeschehen deutliche Impulse für körperliches Probehandeln bietet, den Zuschauer dazu veranlasst, das Gesehene sogleich körperlich zu simulieren, gelegentlich bis zum Nachahmungslernen. Erfahrungsgemäß bieten filmische Darbietungen elementarer Motorik, rhythmischer Bewegung o. ä. oft Anlass für eine solche spielerische Simulation. Letztere reicht bekanntlich bis zur Kopie komplizierter Verhaltensmuster beliebter Leinwand-Akteure, und dies mitunter noch lange nach der Kinovorstellung, und zwar keineswegs nur bei einem Publikum, das aus Kindern und Jugendlichen besteht. Vermutlich zählen Zuschauerreaktionen solcher Art zu den medienspezifischen Wirkungsweisen.

Die Zunahme eines sinnlich-körperlichen Involvements geschieht für den Filmzuschauer übrigens auf eine Weise, die ihm selbst kaum einsichtig wird, weil die darin eingebundenen psychischen Aktivitäten unwillkürlich verlaufen. Die funktionalen Zusammenhänge zwischen den Ausdrucksbewegungen der Darsteller, imaginativem Probehandeln und dem Nachahmungslernen des Zuschauers, wie sie Eisenstein ([1935] 2002, 183ff.) unter dem Codewort „rhythmische Trommel" durchaus selbstkritisch an eigenen Arbeiten beobachtete, sind leider bis heute wenig erforscht. Sie zu ignorieren wäre aber verhängnisvoll, weil dies u. a. zu Fehleinschätzungen jener Wirkmomente der audiovisuellen Medien führen dürfte, welche unmittelbarer auf das biologische System Einfluss nehmen, wie dies etwa über exzessive audiovisuelle Darstellungen rhythmischer Bewegung doch durch physischer Gewalt geschieht.

Daraus ableitbar ist der Komplex von *Arbeitshypothesen (2)*:

*Filmische Fiktionen teilen mit dem Spiel die Fähigkeit, das adaptive Potenzial des Zuschauers zu erweitern. Dies geschieht nicht nur dadurch, dass sie ungewohnte Handlungsalternativen der Figuren bewusst erlebbar machen. Vielmehr induzieren sie beim Zuschauer, der sich innerhalb der Möglichen Welten des Kinos orientieren muss und dabei in intuitive Suchprozesse einbezogen wird, auch Impulse für ein spielnahes imaginatives Probehandeln, das im Funktionszusammenhang mit Beobachtungslernen, Nachahmungslernen und anderen Lernprozessen unterhalb der Bewusstheitsschwelle stattfindet und vermutlich auch zu einer körperlichen Involviertheit in das Filmgeschehen führt.*

### 13.6.3 Steuerung der Zuschaueremotionen durch Fiktionen

Die Annahme zum menschlichen Spielverhalten (in 12.2.3), der zufolge Spiel dank seiner Umstrukturierung von Lebenssituationen für Veränderungen im emotionalen Erleben sorge, lässt sich auf die Filmrezeption übertragen. Vermutlich kommt der Spielkomponente der filmischen Fiktion die Funktion zu, Strukturen der Lebenswelt einschließlich ihrer Entwicklungen abzuwandeln und damit Einfluss auf die emotiven Wirkungen des Werks zu gewinnen. Sicher macht es Sinn, Aspekte von Kino-Emotionen, wie sie im Hinblick auf Narration, Empathie und Genre bereits zur Sprache kamen, entsprechend zu sichten.

Wie schon (in 7) erläutert, strukturieren die Konflikte der Filmhandlung nicht nur die Narration, sondern bilden oft eine Quelle für Diskrepanzen und führen daher zu affektiven Erregungen beim Zuschauer. Damit bilden sie einen möglichen Ausgangspunkt für die Herausbildung von filmgenerierten Emotionen. Dem Kontroll-Theorem folgend lässt sich zudem formulieren: In Abhängigkeit davon, ob die Konfliktsituationen dem Individuum jeweils als beherrschbar erscheinen oder nicht, führen sie bei ihm zu positiven oder negativen Grundemotionen. Spiel scheint damit offenbar in der Lage, durch Umstrukturierung von Konfliktsituationen und Handlungsbedingungen den realisierten oder erwarteten Verlust an Handlungsmächtigkeit des Einzelnen zu korrigieren. Nicht von ungefähr sprach Lotman (1981, 83) davon, dass Spiel dem Menschen u. a. helfen könne, seine Furcht zu besiegen. Auf analoge Weise mag die Umstrukturierung gewohnter Lebenssituationen die filmischen Fiktionen dazu befähigen, die affektiven Wirkungen der ursprünglichen Konfliktmomente zu verändern und im Hinblick auf Qualität und Stärke der induzierten Emotionen zu steuern. Und zwar in ganz unterschiedliche Richtungen, erkennbar an den Drehpunkten der Handlung, die meist auch einen *qualitativen Wechsel der emotion episodes* bezeichnen.

Die Emotionalisierung des Zuschauers geschieht vorzugsweise über Empathie mit den Figuren. Für den Zuschauer ist Empathie mit einem Gefühl der menschlichen Anteilnahme verbunden, die auch eine Art internalisierten Rollenspiels einschließt. Das „einfühlende Verstehen" der Filmhelden durch den Zuschauer wird dabei als imaginativer Mitvollzugs von deren Konflikten und Problemlösungen praktiziert. Es ist auch mit der Übernahme von Affekten und Emotionen verbunden, die sich angesichts der Konfliktsituationen der Figuren auftun. Empathie mit den Filmfiguren lässt neben Sympathie auch Antipathie gegenüber diesen zu, eine Konstellation, aus der sich ebenfalls Ansatzpunkte für eine

empirische Untersuchung ergeben, etwa aufgrund eines Sympathie-Wechselns gegenüber konkreten Figuren.

Ein wichtiger Zugang zur Erforschung von Emotionen erfolgt über die Funktionsanalyse von Genres, deren Wirkung oft mit starken Emotionen verbunden ist. Regelhaftigkeiten bestimmter Genres führen vielfach zu spezifischen Emotionalstrategien, und die Filmpraxis verfährt daher mit Genregesetzen ähnlich wie mit Spielregeln. Sie nutzt sie, um über bestimmte Formangebote einschlägige emotive Wirkungen herbeizuführen. Wie schon erwähnt, lässt sich diese Normierungen im Emotionalen über das Funktionsverständnis von appraisal style erklären, d. h. von Prozessen, die musterkonforme Merkmale des Reizmaterials anstreben. Genre-Filme tun ja genau dies. Über ein bekanntes Formenangebot wird dafür gesorgt, dass mit seiner Erfassung eine kulturell erlernte emotionale Zuschauerreaktion unverzüglich wirksam werden kann. Phasen von Stabilität oder deutlichem Wechsel emotionaler Wirkung schaffen jeweils bestimmte Optionen für ein imaginatives Spiel, durch welches Affekte und Emotionen eines Werks eine Steuerung erfahren.

Naheliegend sind die folgenden *Arbeitshypothesen (3)*:
*Über die spielbedingte Veränderung realer Lebenssituationen und über kreative Ereignis-Generierung vermag die filmische Fiktion beim Zuschauer Affekte und Emotionen zu erzeugen, zu verändern und damit auch zu steuern. Filmische Fiktion kann etwa dazu beitragen, Furcht zu überwinden, wie auch umgekehrt, Ängste zu schüren. Zu den wichtigsten Wirkmomenten, die solche Verschiebungen innerhalb der Emotionalstruktur eines Werks erkennbar werden lassen, gehören die tendentiellen Veränderungen der emotion episodes an den plot points, der Sympathiewechsel gegenüber den Hauptfiguren sowie die meist genrebedingten Brüche im appraisal style während der Rezeption.*

### 13.6.4 Funktionslust im Aktivierungszirkel

Der Gedanke Karl Bühlers (1929, 457), wonach Spiel als eine mit Funktionslust ausgestattete Tätigkeit zu betrachten sei, lässt sich für den Spielcharakter der filmischen Fiktion fortschreiben: Vermutlich ist Filmerleben sehr eng mit Funktionslust verbunden, wurden doch dem Kino bereits in seiner Frühzeit lustbetonte Wirkungseffekte attestiert, verbunden mit magischen Kräften, die über das rationale Vermögen des Menschen hinausführen.

„Das Kino ist der *Schöpfer eines überwirklichen Lebens*“, schrieb Guillaume Apollinaire 1909, Hervorh. i. O. (zit. in Morin 1958, 11). Henri Bergson rückte die kinematographische Erlebnisweise als eine Art *„élan vital“* in das Zentrum seines einflussreichen philosophischen Werks „Schöpferische Entwicklung“ ([1907] 1921), eine Charakteristik, an die auch Gilles Deleuze ([1983] 1989) wieder anknüpfte. Rudolf Harms sprach in seiner frühen „Philosophie des Films“ (1926) von der „*Suggestionskraft* des Films“, und eine Dissertation von Hans Arnold aus den Nachkriegsjahren, die unlängst eine Neuedition erlebte, war „Das *Magische* des Films“ ([1949] 2015) betitelt.

Es ist zu vermuten, dass diese kryptischen Wirkungseffekte, so unfassbar sie oft erschienen mögen, mit psychischen Aktivierungsprozessen des Zuschauers verbunden sind,

die für ihre Objektivierung genutzt werden können. Gemeint sind damit vor allem solche Reaktionen, die im Zusammenhang mit dem *Aktivierungszirkel* untersucht wurden.

Beobachtungen von Aktivierungsprozessen haben gezeigt, dass menschliche Erregungszustände, auch die mit Spiel verbundenen, nicht von Dauer sein können, sondern in der Regel periodischen Schwankungen ausgesetzt sind. Diese Zyklizität findet ihre Begründung in allgemeinen psychologischen Aktivierungstheorien wie denen von Berlyne (1960) und Ellis (1973). Ihnen zufolge ist eine optimale Erregung dadurch realisierbar, dass ein von unserem Organismus angestrebtes – moderates – Aktivierungsniveau erreicht wird. Laut Berlyne favorisiert das zentrale Nervensystem Reizverarbeitung auf einem solchen mittleren Niveau, und nach Ellis kann Spiel – auch vom Menschen unwillkürlich realisiertes – dazu beitragen, dass die Aktivierung durch Informationssuche in bestimmter Richtung erhöht oder verringert wird. Viele Spiele setzen die Spieler darum einem Wechsel von Spannung und Lösung aus, was Heckhausen (1964) und Hutt (1981) veranlasste, einen „Aktivierungszirkel" zu modellieren, der diesen Wechsel objektivierbar und erklärbar macht.

Im Filmerleben finden sich häufig Passagen, die auf einen zyklischen Wechsel vergleichbarer Art hindeuten und vermutlich mit Funktionslust im Zusammenhang stehen. Es ist daher denkbar, Phänomene der Filmgestaltung, die innerhalb einer Komposition periodisch auftreten, als potenzielle Wirkmomente von Aktivierungszirkeln zu studieren. Neben periodischen Topiks der Narration, die sich aus dem Neisser-Zyklus ableiten, könnten plot points unterschiedlichen Grades mit ihren Wechseln der *emotion episodes,* doch auch bestimmte Phasen von „Mit-Emotionen" bzw. „Kommotionen" für eine solche Untersuchung kandidieren, ebenso zyklische Effekte von Komik oder Pathos, wie sie von Genretheorien akzentuiert wurden. Vielleicht lässt sich sogar das Phänomen des Rhythmus, das die Filmästhetik von Jean Mitry (1963; 1965) bestimmte, als Erscheinungsweise medienspezifischer Aktivierungszirkel deuten. All dies führt zur *Arbeitshypothese (4): Analog zum Spiel begünstigt der Fiktionscharakter des Films das Erleben von Funktionslust und sorgt für eine hedonistisch ausgerichtete Rezeptionsweise, deren wechselnde Intensität vermutlich durch Organisationsweisen des „Aktivierungszirkels" geprägt wird, erkennbar über das periodische Auftreten ähnlicher Formphänomene.*

### 13.6.5 Gewinn neuer Vorstellungen durch Fiktionen

Früheren Annahmen (in 12.2.5) entsprechend, fördert Spiel über Generierung von Verhaltensvarianten die Herausbildung neuer Vorstellungen und bildet so eine Form der Voraussicht. Die filmische Fiktion bietet hierfür deutliche Analogien. Indem das Publikum über spielerisches Als-ob-Verhalten an die Verarbeitung von Konfliktmomenten herangeführt wird, die der Film aus der Realität übernimmt und abwandelt, wird es dazu veranlasst, die eigenen Vorstellungen von der Welt mit dem Leinwandgeschehen zu konfrontieren. Mitunter muss es gängige Verhaltens- und Denkschemata infrage stellen, neue Lebens-

entwürfe schaffen und diese imaginativ durchspielen, um Varianten optimalen Handelns und manchmal sogar neue Weltmodelle zu entwickeln.

Im Unterschied zu reinen Vorstellungsaktivitäten, die das mentale Geschehen nicht verlassen, materialisieren sich die mediatisierten Spielprozesse der filmischen Fiktion als sinnlich-wahrnehmbare Erscheinungen, so dass alternative Vorstellungen zu realen Lebensprozessen oft nicht nur im Geiste durchgespielt werden, sondern sich in physisch erlebbaren Spiel-Situationen quasi austesten lassen. Morin (1958, 225) sagte dem Kino eine „halbimaginäre Realität des Menschen" nach. Über Alternativen-Generierung und Varianten-Tests innerhalb der fiktionalen Handlung wird den Vorstellungsaktivitäten Eingang in die lebensweltliche Praxis gebahnt, was zu neuen, besseren Handlungsalternativen führen kann.

Die spielerische Vorwegnahme künftiger Situationen kann über das Handlungsgeschehen des Films hinausgehen und auf die Entwicklungen realer Lebensprozesse projiziert werden. Der Neurophysiologe Damasio differenzierte daher zwischen „Vorstellungsbilder[n] vom Jetzt, von der Vergangenheit und von der Zukunft" (1997, 140). Besonders Letztere stehen für das Utopiepotenzial des Kinos, indem sie auf Lösungschancen für die dargestellten realen Konflikte deuten. Film sorgt dergestalt für Varianten-Generierung und counterfactuals.

Dies geschieht offenbar mit ähnlichen Konsequenzen für die Veränderung von Emotionen, für die Einschätzung von Wahrscheinlichkeiten möglicher Lösungen und die Beeinflussung von Entscheidungsprozessen, wie sie von der Psychologie im Zusammenhang mit *counterfactual thinking* herausgearbeitet wurden (vgl. Roese / Olson 2003; Mandel 2005). Zusätzlich zur vertrauten Lebenswelt wird eine Welt der Konditionalis ins Spiel gebracht, die durchaus Vorstellungen über eine mögliche Zukunft enthalten kann. Mit den aufkeimenden neuen Lebensentwürfen und Weltmodellen können sich auch im Bewusstsein des Zuschauers neue Haltungen und Handlungsmotive gegenüber den Konfliktsituationen der eigenen Umwelt etablieren, ein Veränderungswille dieser gegenüber sowie Handlungsintentionen moralischer oder sozialer Art.

In diesem Sinne kann der Film seine Fiktionen dazu nutzen, bestehende Weltmodelle zu korrigieren oder sogar radikal zu verändern, was sich etwa in den Intentionen zum Handeln widerspiegelt, die er an den Zuschauer weitergibt. Ein realistisches Kino wird jedoch darauf bedacht sein, im Hinblick auf die Veränderungsfähigkeit der Welt kein unproduktives Wunschdenken zu schüren. Wie (in 8) gezeigt, verfügt der Film z. B. bei der Gestaltung seiner Schlüsse über einen beträchtlichen Spielraum für unterschiedliche Typen von Intentionalität, damit einen beträchtlichen Spielraum für pragmatische Impulse. Auf diese Weise kann das Erleben filmischer Fiktionen dem Zuschauer erleichtern, zu neuen Vorstellungen über die Realität zu finden.

Dies führt zur *Arbeitshypothese (5)*:
*Dank der Generierung von fiktiven Ereignissen, die auch innovative Handlungsalternativen für die Figuren enthalten können, befördern filmische Fiktionen beim Zuschauer neue Vorstellungen über die reale Lebenswelt. Generell ermuntern sie zu counterfactual thinking, zeigen etwa Wege für die Lösung realer Konflikte auf, nutzen bei der Bewertung der Lösungs-*

*chancen den weiten Spielraum der Intentionalität von Schlüssen und skizzieren gelegentlich Utopien, neue Lebensentwürfe bzw. Weltmodelle.*

### 13.6.6 Konsequenzen der filmischen Fiktion für das Realitätsverständnis

Folgt man der Hypothese (in 12.2.6), wonach Spiel dank seiner Regelhaftigkeit und Wiederholbarkeit zur Herausbildung stabiler Publikumserwartungen sowie ganzer kultureller Subsysteme beiträgt, wird man an den Wirkungen filmischer Kommunikation ähnliche Erscheinungen entdecken können. Darunter freilich solche, die in hohem Grade beunruhigend sind, weil sie die Sicht des Zuschauers auf die Realität beeinträchtigen. Auch wenn sich dieser Vorwurf vor allem auf Produktionen einer Massenkultur ohne künstlerischen Anspruch bezieht, die nicht Gegenstand des Buches sind, ist er doch bedeutsam genug, um hier zumindest Erwähnung zu finden, zumal er den Problemkreis von Faktendokument und Fiktion berührt. Signalisiert wird ja die Gefahr, dass sich aufgrund der Wirklichkeitsillusion filmischer Fiktionen, die sich mit Langzeitwirkungen des Medienkonsums verbindet, beim Publikum ein intersubjektives Realitätsverständnis herausbildet, das nicht den wirklichen Verhältnissen entspricht und stattdessen Trugbilder erzeugt, die ein falsches Bewusstsein hervorbringen.

Im Nachwort zu seiner unlängst publizierten Film-Dissertation aus der Nachkriegszeit formulierte Hans Arnold ebenso lapidar wie unpolemisch: „Das Verhältnis zwischen Film(bild) und Wirklichkeit hat zwei problematische Auswirkungen: die Verwischung der Grenzen zwischen der Wahrnehmung von Realität und der Wahrnehmung von filmischen Vorstellungen, und – gewissermaßen als Folgeerscheinung – die Bildung von (vorgestellten) Nebenwelten“ (Arnold ([1949] 2015, 288). Diese Seite der Medienwirkungen wurde bereits in den 1950er und 1960er Jahren diskutiert und wegen ihrer sozialen Konsequenzen einer Kritik unterzogen, an die hier erinnert sei:

So haben seinerzeit Vertreter der Filmologie wie Gilbert Cohen-Séat und Pierre Fougeyrollas die von Arnold erwähnten Nebenwelten als „*visuelle Information*“ bezeichnet, die im Gegensatz zur verbalen Information stehe, auf der die kulturelle Tradition fußt. Während die Haltung der Individuen dem Verbalen gegenüber „rezeptiv“ sei, zeige sie sich gegenüber dem Visuellen als „partizipierend“. Partizipieren heiße, „nach der Ordnung leben, in der es zwischen dem Imaginären und dem Realen keine Unterschiede mehr gibt. Realitäten gegenüber, die in jeder Hinsicht die Grenzen ihrer Bedeutungen übertreten, ist die Partizipation eine Art Begriffsvermögen; hierbei wiegt die Affektivität ganz entschieden schwerer als das Verstandesmäßige“ (1966, 26). Das Filmbild „konstituiert sich gleichzeitig als Dasein und Umwelt derer, die daran teilhaben, und praktisch niemand kann die Teilnahme verweigern“ (15).

Unter den Bedingungen der visuellen Information ergäben sich echte Gefahren für die Entwicklung des menschlichen Realitätsverständnisses. Die von den Medien dargestellte Realität erscheine nun als intersubjektiv wahrgenommene „Medien-Realität“, was nach Ansicht der Autoren zu einer „Regression von Intelligenz“ (134) führe, Prozesse der „Mas-

sifizierung" (29) befördere und die Entwicklung von Kindern schädige, die um die eigenen Erfahrungen mit praktischen Operationen gebracht würden (1966, 17). Keines dieser Argumente, die in ähnlicher Art auch in den populären Arbeiten Marshall McLuhans zu lesen sind, ist unbegründet. Im konkreten Fall führen die erwähnten Veränderungen im Realitätsverständnis des Zuschauers zu verzerrten Wirklichkeitsbildern in sehr unterschiedlicher Richtung. Sie sorgen für die Legitimierung eines Kinos der Traumfabrik, der Gewalt oder der falschen Ideologien, wie auch für fragwürdige ästhetische Kriterien eines *mainstream realism,* die sich in praxi oft an Modalwerten gängiger (Fehl-)Einschätzungen der Lebenswelt orientieren.

Theoretisch scheint es sinnvoll, die besonderen kognitiven Bedingungen des Filmerlebens, die durch die Massenkommunikation der Medien auch in festgelegte soziale Praktiken eingebunden sind, in den Zusammenhang mit Stereotypisierungsprozessen zu stellen, deren Habituationseffekte unbewusste Erlebnisgehalte herbeiführen. Gemeint sind damit weniger die Gewöhnungsprozesse, die durch vielfache Wiederholung einzelner Form-Phänomene erzeugt werden, als solche gegenüber dem medialen Reizangebot *en bloc*, dem Cohen-Séat nachsagte, dass es über die „subtile Suggestivwirkung der filmischen Bilder und die konfuse Beeinflussbarkeit des Menschen unter dem Einfluss des Filmerlebnisses" (1962, 17) verfüge. Wer diese Einschätzungen nur als Ausdruck von Kulturpessimismus abtut, sollte sich vergegenwärtigen, dass seinerzeit nur ein Reizangebot der AV-Medien *en bloc* zur Debatte stand, das gegenüber dem heute vorhandenen als minimal angesehen werden muss.

*Arbeitshypothese (6):Außer zu Regelhaftigkeiten der künstlerischen Form, denen bisher die Aufmerksamkeit von Medienpraxis und -wissenschaft vornehmlich galt, hat der Fiktionscharakter des Films zur Stabilisierung von Regelhaftigkeiten kommunikativer Art geführt, welche die Zuschauerdispositionen beeinflussen und spezifische Erwartungshaltungen des Publikums hervorbringen kann. Besonders aufgrund gesteigerten Konsums von Medienprodukten und deren Langzeitwirkung finden beim Publikum fragwürdige Veränderungen im Realitätsverständnis statt. Mit der Herausbildung einer eigenständigen audiovisuellen Medienkultur haben sich Phänomene eingestellt, die als „visuelle Information", „Medien-Realität" o. ä. apostrophiert wurden und in ihren kognitiven und sozialen Funktionsweisen als ambivalent sowie in sozialer Hinsicht als keineswegs harmlos erscheinen.*

### 13.6.7 Zum Umgang des Mediums mit Bedeutungsvielfalt

Im Folgenden sei auf einen Spielaspekt hingewiesen, der vielleicht zur Klärung der kunstsemantischen Prozesse beitragen kann, die von der filmischen Fiktion affiziert werden: Auf die filmische Sinnproduktion, die aufgrund von Spieleffekten polysemisch organisiert ist.

Dass Spiel überhaupt mit Sinnproduktion und Bedeutungsgenerierung zusammenhängt, ist so selbstverständlich nicht. Lange Zeit galt es selbst für Psychologen als eine Tätigkeit, die in einem bedeutungsfreien Raum stattfindet, daher nur im Rahmen der kindlichen Entwicklung von Belang sein kann, um mit dem Eintritt ins Erwachsenenalter, in den „Ernst

des Lebens", gänzlich irrelevant zu werden. Es gehört zu den Verdiensten der russischen Tätigkeitspsychologie, sich seit den 1930er Jahren mit diesem Irrtum auseinandergesetzt zu haben (vgl. Elkonin 1980, 9–50). Nach Rubinstein (1973, 729) werden im Spiel in der Tat „nur solche Handlungen ausgeführt, deren Ziele für das Individuum ihrem eigentlichen Inhalt nach bedeutsam sind." Die Handlungen der Spieltätigkeit seien „eher semantische Ausdrucksakte als operative Verfahren" (739).

Als Wygotski ([1933] 1980, 60) bei seiner Analyse des Kinderspiels die Frage aufwarf, wie denn das Kind dort die eine Handlung in die andere schleuse, den einen Gegenstand durch den anderen ersetze, kam er zu der provisorischen Antwort, dass dem wohl eine „Bewegung im Bedeutungsfeld" zugrunde liege. Im Spiel sei diese Bewegung die Hauptsache. Obzwar an ein Operieren mit abstrakten Bedeutungen gebunden, gehe sie auf eine Weise vor sich wie im realen Feld, nämlich „situativ, konkret (d. h. nicht logisch, sondern affektiv)" (ibid.). Für die kunstsemantischen Prozesse des Films scheint Ähnliches zu gelten. Beobachtungen zeigen, dass schon kleine spielerische Abwandlungen innerhalb der Komposition oder ein veränderter Einsatz der Gestaltungsmittel im Kreationsprozess mitunter beträchtliche Sinnverschiebungen schaffen, und zwar oft mit verblüffenden Konsequenzen für die Rezeption des Ganzen. Offensichtlich haben wir es hierbei mit vergleichbaren Bewegungen in einem Bedeutungsfeld zu tun, in deren Resultat es zur Bedeutungsoszillation kommt.

Worum es sich dabei handelt, wurde hier bereits im Zusammenhang mit ästhetischen Thesen Lotmans erklärt, denen zufolge in Kunstprozessen generell „das Prinzip des Spiels zur Grundlage der semantischen Organisation" ([1967] 1981, 79) avanciere. Zu den entscheidenden Faktoren, die dies bewirken, dürfte der mehrfach erwähnte „*Spieleffekt*" zählen, welcher dafür sorgt, dass verschiedene Bedeutungstendenzen, die in der Struktur des Werkes angelegt sind, während der Rezeption „*oszillieren*" (83). „Jede Sinndeutung stellt einen eigenständigen synchronen Schnitt dar, bewahrt dabei aber zugleich die Erinnerung an die voraufgegangenen Interpretationen und das Bewusstsein für weitere mögliche Deutungen in der Zukunft" (82f.).

Das Aufleuchten eines jeweils anderen Sinns hält den Rezipienten in dem Bewusstsein, dass im menschlichen Bedeutungsfeld ständig Verschiebungen und Veränderungen möglich sind. Wie schon mit Bezug auf den Film erläutert, erzieht auch jene spezifische Erscheinungsweise des Spieleffekts, die auf der Wechselwirkung von Faktendokument und Fiktion beruht, den Zuschauer zu einem flexiblen Umgang mit verschiedenen Sinnangeboten aus Realität und Vorstellungswelt, und zwar bereits im Rahmen filmischer Darstellungen ohne jede künstlerische Ambition. Die Differenz zwischen beiden Typen von Welterfahrung, die hierbei zum Tragen kommt, legt dem Zuschauer nahe, die Anschauungsweise der einen Rezeptionsweise für das Verständnis der anderen zu nutzen. Die Sinndeutung, die im Rahmen der Fiktion geschieht, bewahrt die Erinnerung an die Interpretation des Faktendokuments und umgekehrt.

Erfahrungen sprechen dafür, dass ein vergleichbares Prinzip des Austauschs für die Elemente und Gestaltungsebenen der gesamten Komposition eines Filmwerks gilt. Dessen künstlerische Wirkung beruht in vielfacher Hinsicht auf Bedeutungsoszillation.

Denn potenziell können sich auf allen gestalterischen Ebenen kunstsemantische Prozesse formieren, die sich gegenseitig informationell beeinflussen. Jede strukturelle Veränderung kommt so in die Lage, die Sinngebung des Ganzen zu modifizieren. Dies hat auch Konsequenzen für die Erlebnisweise des Arbeitsresultats: Die filmische Fiktion erweist sich damit als in hohem Maße polysemisch, was auch heißt, als mehrdeutig in ihrer künstlerischen Botschaft.

Die Analyse von Filmwirkungen muss sich diesem Sachverhalt stellen. Sie ist gehalten, bereits in der Phase der Deskription von der generellen Mehrdeutigkeit des Werkes auszugehen. Nach Eco (1977, 8) führt dies zu „jener fundamentalen Offenheit, die jeder gelungenen künstlerischen Form eignet". Auch wenn man den tradierten hermeneutischen Ansatz, der sich um strengere inhaltliche Klärung einer künstlerischen Botschaft bemüht und dabei nach einer zentralen Idee fahndet, nicht fallen lassen sollte, dürfen die Erkenntnisse zur Polysemie der künstlerischen Fiktion nicht ignoriert werden. Vor dem Hintergrund notwendiger formalisierter Beschreibungen von Kunstprozessen, die sich mit Recht an kognitive Strukturen und entsprechende Vereinfachungen halten, scheint ein solcher Hinweis erst recht nicht überflüssig.

Ähnlich wie das Spiel dem Kind hilft, eine flexible Einstellung zu Bedeutungsverschiebungen zu gewinnen, fördert Film bei seinen Rezipienten offenbar eine Haltung, die eine naive Zusammenschau von Reizen unterschiedlichster Herkunft und konträrer Bedeutung erlaubt. Um der Bedeutungsvielfalt eines Films gerecht zu werden, bemüht sich der Zuschauer in der Regel darum, aus dem Gesamtangebot von Reizmomenten jene herauszuarbeiten, die einen Sinnzusammenhang der Botschaft erkennbar machen. Dergestalt trainiert Film auch den flexiblen und zielführenden Umgang des Zuschauers mit der Bedeutungsvielfalt realer Lebensprozesse.

Ohne eine Berücksichtigung der polysemischen Funktion der Kunst wäre übrigens auch jene besondere Konstruktionsweise von Kunstwerken kaum zu erklären, die nach Lotman „die Kunst zu einem besonderen und geradezu vollkommenen Mittel der Informationsspeicherung" (1981, 87) mache. Ähnlich wie biologische Systeme könnten Kunstwerke ihren Informationsgehalt ja vergrößern und ihre kommunikative Strategie unterschiedlichen Rezipienten in verschiedenen Zeiten anpassen. Diese Aussagen machen z. B. erklärbar, warum manche Filmwerke oft noch viele Jahrzehnte nach ihrer Kreation sowie unter extrem veränderten kulturellen und sozialen Bedingungen gegenüber jenen, unter denen sie geschaffen wurden, wirksam zu werden vermögen.

*Arbeitshypothese (7): Die künstlerische filmische Fiktion, die das Produkt eines spielähnlichen kreativen Prozesses ist, der außerordentlich heterogene Reizangebote miteinander zu verschmelzen vermag, setzt auch bei ihrer Rezeption auf ein imaginatives Spielverhalten. Der Zuschauer verarbeitet dabei vermutlich Spieleffekte, die von Reizangeboten auf den verschiedensten Ebenen der Darstellung ausgehen und auf der Oszillation unterschiedlicher Bedeutungen beruhen. Im Sinnbildungsprozess des Ganzen sorgt dies für Polysemie und eine gewisse Mehrdeutigkeit. Die Bemühungen des Zuschauers, aus der Bedeutungsvielfalt der Komposition den Sinnzusammenhang der künstlerischen Botschaft zu ermitteln, dürfte*

*diesen auch für einen flexiblen und zielführenden Umgang mit der Bedeutungsvielfalt realer Lebensvorgänge konditionieren.*

## 13.7 Provisorisches Resümee zu den psychologischen Besonderheiten des Kunstmediums

(1) Versuche der Ästhetik, die Spezifik des Kunstmediums Film zu definieren, haben die gegenüber den anderen Künsten völlig neuartige Beziehung des Films zur Realität hervorgehoben (vgl. Cavell 1982, 448). Film lässt sich dabei als Resultat einer kulturell neuen *Mensch-Maschine-Symbiose* begreifen, die zur Konsequenz hat, dass seine unter Einsatz von technischen Apparaten erzeugten und rezipierten Artefakte auf besondere Weise *in die Erlebensprozesse und die Informationsverarbeitung des Menschen eingreifen*. Offenbar entzieht sich aber ein Großteil der dabei entstehenden Wirkungen bisher der wissenschaftlichen Analyse, nicht zuletzt deshalb, weil sie auf Erlebnisgehalten beruhen, die vom Zuschauer *unterhalb der Bewusstheitsschwelle* aufgenommen werden. Für die gesellschaftliche Praxis hat dies u. a. zur Folge, dass die Herausbildung des Kunstmediums Film nicht, wie vielfach üblich, als lineare Fortschreibung der traditionellen Kunstgattungen einschließlich der Literatur angesehen werden darf, stattdessen vielmehr Sonderbedingungen unterworfen ist und neuartige Bewertungskriterien verlangt.

(2) Da die Einbindung von Apparaten in die materiellen Basisprozesse des Films für die Herstellung von technischen Repräsentationen der realen Lebenswelt sorgt – die es gestatten, komplexe Reizkonfigurationen aus der Lebenswelt ausschnitthaft, doch in Form von Geschehenswahrnehmung partiell unverändert und in Echtzeit zu erfassen – kann der Rezipient mittelbar über Informationen des Films *originäre Wirklichkeitserfahrungen* machen. Denn anders als bei den traditionellen Künsten verfügt der Zuschauer damit im optischen und akustischen Bereich über eine relativ zuverlässige Hilfsquelle der Informationsgewinnung aus der Realität, was zur Folge hat, dass die filmischen Darstellungen für ihn den Eindruck von Wirklichkeitsnähe, Lebensechtheit oder Authentizität erlangen können. Dies umso mehr, als die kognitive Aneignung des filmischen Reizangebots in quasi-natürlichen (meist unbewusst vonstattengehenden) Wahrnehmungs- und Lernprozessen abläuft, etwa in Gestalt von implizitem Lernen, Wahrscheinlichkeitslernen, Beobachtungs- oder Nachahmungslernen, das auch imaginatives Probehandeln und die Simulation motorischer Prozesse einschließt. Der Zuschauer begreift Filmerleben also in doppelter Hinsicht als Wirklichkeitserfahrung, nämlich sowohl im Hinblick auf die Reizstrukturen als auch auf die Prozesse ihrer Aneignung. Film wird von ihm als *Faktendokument realer Reizangebote* erlebt und spricht auf seine Weise den *Wirklichkeitssinn* des Menschen an.

(3) Bei der Schaffung der filmischen Artefakte kommt es außerdem generell zum Aufbau einer divergenten Wirkungstendenz, die gegenüber der Faktendokumentation eine *komplementäre Funktion* erfüllt, indem sie den *Möglichkeitssinn* des Zuschauers anspricht. Dies geschieht dadurch, dass das Medium die Darstellungen der profilmischen Objekte bzw.

Situationen in eine *Fiktion* integriert, welche die realen Reizmomente auf unterschiedliche Weise verändert. Der Fiktionscharakter des Films bietet ein breites Spektrum, denn er kann durch verschiedenartigste ästhetische Differenzqualitäten erreicht werden: angefangen bei der Herstellung von Kameraaufnahmen, also von elementaren dokumentierenden Repräsentationen der lebensweltlichen Reizangebote, die in zeitlicher und räumlicher Hinsicht stets nur ausschnitthaft bleiben und sich außerdem auf den Zugriff von optischen und akustischen Informationen beschränken müssen, bis hin zu den umfangreichen und durch die subjektiven Vorstellungsaktivitäten und Phantasien der Filmemacher formierten Fiktionen der Erzählung, die in der realen Lebenswelt keine Entsprechung mehr finden. Die filmische Fiktion ist mithin als Organisationsform zu betrachten, die dem Artefakt mit Beginn seiner Herstellung eingeschrieben wird und nicht mit der Herausbildung einer Erzählstruktur verbunden sein muss.

(4) Bei der Rezeption des Filmwerks kommt gleichermaßen dessen Verhalten als Faktendokument wie sein Charakter als Fiktion zum Tragen, was eine Synthese bzw. synkretistische Vermischung der heterogenen Wirkungsweisen zur Folge hat. Auch wenn die erzählerische Fiktion die Sinnbildung des kompositorischen Ganzen dominiert und manches gestalterische Detail aus dem Bild-, Ton- oder Montagebereich gegenüber der Alltagswahrnehmung von Lebensrealität entsprechend überformt und verformt, hält der Zuschauer aufgrund seiner kulturellen Erfahrung, welche die Mediennutzung mit dem Gewinn empirischer Wirklichkeitserfahrung assoziiert, authentische Reizkonfigurationen aus der Lebenswelt dort stets für wahrscheinlich oder sogar für obligatorisch. Durch die Funktionsweise des Mediums wird damit generell eine *Wirklichkeitsillusion* der filmischen Darstellung befördert und aufrechterhalten. (Von Werk zu Werk wird diese vom Zuschauer allerdings als graduell unterschiedlich veranschlagt, etwa im Hinblick auf die Zugehörigkeit des Artefakts zu verschiedenen Subgattungen wie Dokumentar- oder Spielfilm, doch auch in Abhängigkeit von Genre- und Stil-Normen, die ein variables Verhältnis zu beiden Wirkungstendenzen aufbauen.)

(5) Die daraus resultierende unverwechselbare *Erlebnisweise* der medialen Artefakte, welcher der Zuschauer bereits bei der Rezeption des einzelnen Filmwerks teilhaftig wird, wurde bereits in den Anfangsjahren des Kinos als ein spezifischer ästhetischer Effekt erkannt, der auf die hohe Wirkungsintensität des Mediums hinweist, auf dessen Vermögen, beim Zuschauer ungewöhnliche *psychische Aktivierungen* zu bewirken. So wurde den filmischen Darstellungen eine besondere *Suggestionskraft, Auftriebswirkung* oder ein *Magiepotenzial* zugesprochen. Diese besonderen Wirkmomente analytisch zu erschließen, dürfte eine Aufgabe der Zukunft sein, zumal die modernen audiovisuellen Medien die Effekte weiterentwickelt und ganz neue Spielarten hervorgebracht haben.

(6) Das besondere psychologische Wirkungspotenzial des einzelnen aktuell erlebten Artefakts verbindet sich mit weitreichenden Konsequenzen für die *Langzeitwirkungen* der audiovisuellen Medien. Die Verwischung der Grenzen zwischen der Wahrnehmung von Lebensrealität und der Wahrnehmung filmischer Fiktion birgt nicht nur eine Gefahr für das Verständnis einzelner Werke, sondern vor allem für die Langzeitnutzung der audiovisuellen Medien durch große Menschengruppen. Denn aufgrund ihrer Wirklich-

keitsnähe und Suggestionskraft veranlassen die Artefakte ihre Zuschauer häufig dazu, mediale Vorstellungs- und Traumwelten, doch auch Weltsichten fragwürdiger Ideologien als wahrhaftiges Bild der Wirklichkeit zu akzeptieren, was zur Herausbildung irreführender imaginativer Parallelwelten führen kann. Letzteres ist besonders für jene Produkte einer Massenkultur gefährlich, für deren Erzeuger allein der Warencharakter oder die Propagandafunktion des Films von Interesse ist. Entsprechende kulturelle Entwicklungen sind unübersehbar und wegen ihrer sozialen Konsequenzen höchst beunruhigend. Dass aufgrund der zunehmenden Nutzung unterschiedlichster audiovisueller Medien sich deren Reizangebote im Alltag häufen und im Erleben des Einzelnen durchmischen, dürfte zudem zu Prozessen von Stereotypisierung und Hybridisierung führen, die sich einer rationalen Kontrolle durch diesen entziehen.

(7) Obwohl meine Darstellung sich ausschließlich auf Kunstprozesse bezieht, sei der Problemkreis der imaginativen Parallelwelten, die zu enormen Verzerrungen der Weltsicht ihrer Rezipienten führen können, zumindest angesprochen. Der Zwang, sich bei der Klärung der Medienspezifik dem Doppelcharakter des Films zu stellen und sowohl Aspekte der Wahrnehmung als auch des imaginativen Spiels einer detaillierteren Betrachtung zu unterziehen, sorgt vielleicht dafür, dass mit der inneren Widersprüchlichkeit des Mediums auch dessen Ambivalenz und soziale Janusköpfigkeit in den Fokus der Aufmerksamkeit gerät.

Mit dem Film hat sich der Mensch ja nicht nur ein außerordentlich wirkungsmächtiges Kunstmedium geschaffen, sondern die aus dem Kinematographen hervorgegangene audiovisuelle Medienkultur mit ihren vielgestaltigen Derivaten ist längst dabei, sich zu verselbstständigen und über ihre Parallelwelten weltweit falsches Bewusstsein zu erzeugen, für dessen Klärung – an der sich auch Anthropologie, Kulturwissenschaft, Soziologie und andere Disziplinen beteiligen müssten – die wissenschaftlichen Voraussetzungen bisher leider fehlen.

# Zum Realitätseffekt des Spielfilms

# 14

„Photographie, das ist die Wahrheit, und Film, das ist die Wahrheit 24 Mal pro Sekunde."
Aus: LE PETIT SOLDAT (DER KLEINE SOLDAT, 1963,
von Jean-Luc Godard*

„Ich glaube, dass ich eher vom Dokumentarischen ausgehe, um die Wahrheit der Fiktion mitzuteilen."
Jean-Luc Godard, Regisseur, 1962**

## 14.1 Faszination flüchtiger Reizmomente

Das Phänomen, das synonym als *Realitätseffekt („effet de réalité",* Château 1983) oder *Realitätseindruck* („*impression of reality*", Allen 1995) bezeichnet wird, im deutschsprachigen Raum gelegentlich auch als *Authentie-Eindruck,* erweist sich oft als flüchtig, fragil und sogar überhaupt als anfechtbar in seiner Existenz. Gleichwohl stellen sich im Erlebensprozess einiger Filme Reaktionen der Zuschauer her, die auf eine deutliche Faszination hinweisen: Man ist erstaunt und beglückt darüber, dass die im Kino dargebotenen Vorgänge einem so ungewöhnlich lebensecht, wahrheitsgetreu und authentisch vorkommen, wie man dies selbst in Situationen des wirklichen Leben selten empfunden zu haben glaubt. Paradoxerweise ergibt sich dieser verblüffende Eindruck anhand von Werken des Spielfilms, also erkennbaren Fiktionen. Offensichtlich handelt es sich hierbei um eine medienspezifische Wirkungsweise, die für die ästhetische Funktion der betreffenden Arbeiten, doch vielleicht über deren schmalen Beispielkorpus hinaus von Bedeutung ist und entsprechende Beachtung verdient. Und ohne Zweifel geht es dabei um einen *Rezeptionseffekt,* was eine psychologische Interpretation erlaubt oder sogar unabdingbar macht.

Bis zu einer empirischen psychologischen Untersuchung scheint es indes noch weit. Denn schon eine Einschätzung dessen, in welchen Phasen des Handlungsgeschehens innerhalb einer einzelnen Werkrezeption sich der subjektive Eindruck herstellt, fällt jeweils schwer.

© Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2020
P. Wuss, *Künstlerische Verfahren des Films aus psychologischer Sicht*, Film, Fernsehen, Medienkultur, https://doi.org/10.1007/978-3-658-32052-2_14

Bei der Selbstbeobachtung erweist sich eher die enorme Flüchtigkeit des Effekts. Unübersehbar ist zudem, dass der Sensibilisierungsgrad gegenüber den benannten Wirkungseffekten innerhalb des Publikums sehr starke individuelle Unterschiede erkennen lässt.

Erfahrungen zeigen jedoch auch, dass es einzelne filmische Werke sowie ganze historische Gruppenstile gibt, deren ästhetische Wirkung offenbar eng mit der Funktionsweise eines solchen Effekts verbunden ist, etwa die Arbeiten des Neorealismus in Italien, des Dokumentarischen Spielfilms im Osten Europas, doch auch von dem in Dänemark beheimateten Dogma 95. Über das Wesen des Effekts, die Spielarten seines Vorkommens sowie seine Bindungen an die zentralen Merkmale filmischer Gestaltung finden sich freilich unterschiedliche Meinungen.

Zu den häufigsten und lange Zeit auch überzeugenden Argumenten, die im Hinblick auf den Realitätseindruck des Spielfilms geäußert wurden, gehören jene, die den Effekt zum einen in engem Zusammenhang mit einem ästhetischen Realismuskonzept der Filmemacher stellen, zum anderen aber an stilistische Verfahren binden, die ihn in unmittelbare Nähe des Dokumentarfilms rücken. Im Diskurs der 1960er Jahre bildete sich zur Erklärung des Realitätseindrucks ein Paradigma heraus, das beide Merkmale zusammenschloss. Als Domäne des Realitätseindrucks wurden zunächst solche Filmwerke betrachtet, in denen Merkmale des Realismus und Dokumentarfilms miteinander verschmolzen. Auch wenn sich diese Annahme als unzureichend erwiesen hat, scheint der Nachvollzug wichtiger Beobachtungen von damals dennoch dazu geeignet, die psychologische Interpretation des Phänomens zu erleichtern.

## 14.2 Das frühe Dokumentarismus-Paradigma

In den europäischen Ländern der Nachkriegszeit konnten sich theoretische Ansichten, die einem solchen Erklärungsmuster folgten, auf Erfahrungen mit einzelnen realistischen Filmwerken stützen, vor allem aber auf solche des Neorealismus. Auch wenn die Termini Realitätseffekt bzw. Realitätseindruck in „Qu'est-ce que le cinéma" (1958–1962) von André Bazin und Siegfried Kracauers „Theory of Film" (1960) kaum explizit vorkamen, kreisten die Überlegungen beider Autoren immer wieder um diese Erlebnisweise. Besonders deutlich trat sie bei der Rezeption neorealistischer Produktionen in Erscheinung.

Bazin (2004, 39) notierte in seiner „Ontologie des photographischen Bildes", dass das ästhetische Wirkungsvermögen der Photographie „in der Enthüllung des Wirklichen" liege, und er unterstrich dabei, dass der Film zum Bild der Dinge auch das ihrer Dauer und Veränderung hinzugefügt habe. Den italienischen Filmen des Neorealismus sagte er nach, dass sie stets „wie rekonstruierte Tatsachenberichte" wirkten und sprach ihnen einen „außergewöhnlichen dokumentarischen Wert" (2004, 300) zu, der dieser Enthüllung des Wirklichen diene. Dabei betonte er die innere und äußere Komplexität der dargestellten Figuren und Situationen, der sie umgebenden Vorgänge sowie des gesellschaftlichen Bodens,

in dem die Vorstellungen der Filmemacher und ihres Publikums wurzelten. Die Wirkung einzelner Passagen aus PAISÀ (1946) führte er auf die Komplexität von Tatsachen zurück:

„In der Florenz-Episode geht eine Frau durch die noch von einigen Deutschen und faschistischen Gruppen besetzte Stadt, um ihren Verlobten, der eine Widerstandsgruppe anführt, zu finden. Ein Mann, der seine Frau und sein Kind sucht, begleitet sie. Die Kamera folgt ihnen Schritt für Schritt, sie lässt uns an den Schwierigkeiten teilnehmen, denen sie unterwegs begegnen, an allen Gefahren, doch mit vollkommen unparteiischer Aufmerksamkeit sowohl für die Helden dieses Abenteuers wie die Situationen, die sie durchleben müssen. Tatsächlich ist alles, was während der Befreiung in Florenz passiert, gleich wichtig, das persönliche Abenteuer dieser beiden Menschen fügt sich recht und schlecht in ein Gewirr von anderen Abenteuern, so wie man sich mit den Ellenbogen einen Weg durch die Menge zu bahnen sucht, um den zu finden, den man verloren hat, im Vorübergehen sieht man in die Augen der Menschen, die einem den Weg freimachen, andere Sorgen, andere Leidenschaften, andere Gefahren, neben denen die unseren vielleicht lächerlich sind. Am Ende erfährt die Frau zufällig aus dem Mund eines verwundeten Partisanen, dass der, den sie sucht, tot ist. Doch der Satz, durch den sie es erfährt, ist eigentlich nicht für sie bestimmt, er trifft sie wie eine verirrte Kugel. Die klaren Linien dieser Erzählung verdanken nichts den klassischen Kompositionsverfahren für eine Geschichte dieses Genres. Nie wird das Interesse künstlich auf die Heldin gelenkt. Die Kamera versucht nicht, psychologisch subjektiv zu sein. […] Die Kamera begnügt sich damit, einer Frau auf der Suche nach einem Mann wie für einen unparteiischen Filmbericht zu folgen, und überlässt es ganz und gar uns, bei dieser Frau zu sein, sie zu verstehen und mit ihr zu leiden“ (329f.).

Der „unparteiische Filmbericht“ Rossellinis beschreibt ein komplexes Gesamtverhalten, das die Menschen in Florenz am Ende des Krieges an den Tag legen. Und er tut dies über kurze, beiläufig scheinende Einblicke in einzelne Geschehnisse und die Haltungen ihrer Akteure und Zeugen. Der Zuschauer mag darin eine Einheitlichkeit entdecken wie Bazin, weil der nämliche Gestus der Handlungen immer wiederkehrt, und er dürfte die Vorgänge als authentisch begreifen, als habe er sie in einer Dokumentation wahrgenommen, die sie unmittelbar und unverbrämt als Tatsachen wiedergibt.

Kracauer betonte mit ähnlichen Intentionen die starke Affinität, die zwischen essenziellen Ausdrucksmitteln des Films und einer realistischen Grundtendenz des Mediums bestehe. Das von ihm entwickelte Signalement, das den filmspezifischen Ausdruck an bestimmte Eigenschaften der dargestellten Objektwelt band, brachte fünf Affinitäten des Filmmediums, die meistenteils schon aus der Photographie stammten, mit der Spezifik der neuen Kunstgattung in engsten Zusammenhang. Seither haben Schlagworte wie „ungestellte Realität“, „Zufälligkeit“, „Endlosigkeit“, „Unbestimmbares“ und „Fluss des Lebens“ nicht nur die Diskussion über die Filmspezifik maßgeblich beeinflusst, sondern wurden in den 1960er und 70er Jahren auch häufig ins Spiel gebracht, wenn es um den Realitätseindruck im fiktionalen Film ging. Wie Kracauer in einem Kapitel über die filmische Episodenstruktur (1985, 323ff.) zeigt, lassen sich die genannten Merkmale am Formengut des Neorealismus

besonders mühelos und elegant demonstrieren, und sie weisen in eine Richtung, die die Existenz des ominösen Effekts nahelegt.[77]

Aufschlussreich an den Bestrebungen der italienischen Filmemacher der erwähnten Epoche ist nicht nur ihre Tendenz, sich der Lebenswirklichkeit über kleine episodische Beobachtungen zu nähern, was den Abbau klassischer Erzählstrukturen mit sich brachte, sondern aus gleichen Gründen auch Genrekonventionen zu meiden, was zwar von ihren Wortführern häufig gefordert wurde (vgl. Zavattini 1964), in der Praxis jedoch nie so recht gelang. Der Zerfall der klassischen Erzählstrukturen im neorealistischen Film vollzog sich zugleich in engem Zusammenhang mit Formen der Bildgestaltung, in denen das perzeptionsbetonte „Tatsachenbild" (Bazin) dominierte.

Im deutschen Sprachraum kam es zu einem Diskurs, in dem der Realitäts- bzw. Authentie-Effekt als solcher fokussiert wurde, als sich während der 1960er Jahre in der damaligen DDR eine Stiltendenz formierte, die sich als „Dokumentarischer Spielfilm" verstand (vgl. Wuss 1971). Arbeiten dieser Art, die ihren fiktionalen Charakter keineswegs verleugneten, hatten die Eigenheit, Repräsentationen der Wirklichkeit auf die Leinwand zu bringen, welche sowohl in ihrer Gestaltungsweise als auch in der Art ihrer Rezeption die Nähe zum Dokumentarfilm suchten (vgl. Warneke 1964). Dabei handelte es sich um eine Stilrichtung, die auch in vielen anderen ehemaligen sozialistischen Ländern Europas eine wichtige Rolle spielte. Aus politischen Gründen im Osten totgeschwiegen, blieb sie auch im Westen wegen ihres unspektakulären Charakters ohne Beachtung (vgl. Wuss 2000; 2003).[78]

---

77 So zitiert Kracauer etwa eine Bemerkung Rossellinis über seinen ehemaligen Assistenten Fellini, der gerade Aufsehen mit seinem episodisch angelegten Film I VITELLONI (DIE MÜSSIGGÄNGER, 1953) erregt hatte: Fellini sei „›gleichzeitig ungenau und genau‹ – eine Beobachtung, die wahrscheinlich auch für De Sica und Rossellini selber gilt. Jedenfalls sind (oder scheinen) sie alle ungenau in dem Sinne, dass sie verabsäumen, die Elemente oder Einheiten ihrer Handlungen auf rationale Weise zu verbinden. Eine gerade Linie scheint ihnen unvorstellbar zu sein; nichts in ihren Filmen ist wirklich zusammengefügt. Gleichzeitig ist es jedoch, als besäßen sie eine Wünschelrute, die sie befähigt, auf ihren Streifzügen durchs Labyrinth physischer Existenz Phänomene und Geschehnisse von ungemeiner Bedeutung zu entdecken" (1985, 337).

78 Zum Beispielkorpus dieses Gruppenstils zählen Filme wie: Marlen Chuzijews MNE DWADZAT´ LET (ICH BIN 20, 1961/1965); IJULSKIJ DOSCHD´(JULIREGEN, 1967), Wassilij Schukschins SHIWJOT TAKOI PAREN´ (VON EINEM DER AUSZOG, DIE LIEBE ZU FINDEN, 1964), WASCH SYN I BRAT (EUER SOHN UND BRUDER, 1966), STRANNYE LJUDI (SELTSAME LEUTE, 1970) Otar Iosselianis LISTOPAD (BLÄTTERFALL / DIE WEINERNTE, 1967), IGO SCHAMSCHWI MGALOBELI (ES WAR EINMAL EINE SINGDROSSEL, 1971), Věra Chytilovás STROP (DIE DECKE, 1961), PYTEL BLECH (EIN SACK VOLL FLÖHE,1962), O NECEM JINÉM (VON ETWAS ANDEREM, 1963), Jaromil Jireš' KRIK (DER SCHREI, 1964) Miloš Formans CERNÝ PETR (DER SCHWARZE PETER, 1963), LÁSKY JEDNÉ PLAVOVLÁSKY (DIE LIEBE EINER BLONDINE, 1964), Evald Schorms KAZDY DEN ODVAHU (MUT FÜR DEN ALLTAG,1964) Krzysztof Zanussis STRUKTURA KRYSZTALU (DIE STRUKTUR DES KRISTALLS, 1969), ILUMINACIA (ILLUMINATION, 1973), István Szabós ÁLMODOZÁSOK KORA (ZEIT DER TRÄUMEREIEN / ALTER DER TRÄUMEREIEN, 1964), Gerhard Kleins BERLIN UM DIE ECKE (1965), Jürgen Böttchers JAHRGANG 45 (1966/1989), Lothar Warnekes DR. MED SOMMER II (1970), Egon Günthers DIE SCHLÜSSEL (1972/1974).

Ein entscheidendes künstlerisches Verdienst dieser Stiltendenz lag darin, dass sie über eine neuartige Kultur puristischer Kamerabeobachtung eine nuancierte Darstellung des menschlichen Alltagsverhaltens ermöglichte. Oft gelang es diesen Filmen, bisher kaum bemerkte individuelle Züge im sozialen Leben ihrer meist jungen Protagonisten zu entdecken und dem Zuschauer jäh bewusst zu machen. Die Gestaltungsverfahren ihrer Autorregisseure folgten dabei intuitiv jenen Eigenheiten des Mediums, die der perzeptiven Erkundung der realen Lebenswelt dienen und hier (vgl. 13) den *Wirkungsweisen des Faktendokuments* zugeordnet wurden. Noch forcierter als im Neorealismus Italiens geschah dies unter Nutzung offener Erzählstrukturen, in denen neben subtilen Verhaltensnuancen der Figuren die Zufälligkeiten und kleinen Überraschungen einer ungestellten Realität ihren Platz hatten. In Ländern wie der Sowjetunion, der ČSSR, Polen, Ungarn und der DDR entstanden damals Spielfilme, die im Hinblick auf Lebensechtheit und Detailgenauigkeit den damaligen Kriterien des Dokumentarfilms genügten.

Wie schon im Zusammenhang mit Topik-Reihen bzw. filmischen Tiefenstrukturen gezeigt wurde (vgl. Wuss 2003; 1986, 306–335), war die filmische Enthüllung des Wirklichen in vielen Arbeiten des Dokumentarischen Spielfilms an eine episodische Erzählweise geknüpft, in denen eine lockere Topik-Reihe nämliche Verhaltensmuster der Hauptfiguren variierte. Ähnlich linear angeordnete, wenig konturierte Erzählmotive hatten bereits in den Werken des Neorealismus eine Rolle gespielt, wo sie die Kompositionen der Spielfilme den Bauformen und Gestaltungsverfahren von Dokumentarfilmen anglichen. PAISÀ zum Beispiel nahm sogar den Duktus der Wochenschau an. Seine Episoden wurden von einem Sprecher moderiert, dessen Kommentar zu authentischen Wochenschauaufnahmen überleitete.

Auch in einzelnen Arbeiten jenseits dieser Stilgruppen, die sich aus verschiedensten Gründen darum bemühten, beim Zuschauer den Eindruck zu fördern, dass ihre Darstellungen wahrhaftig und wirklichkeitsgetreu seien, wurden und werden bis heute einzelne Merkmale des Dokumentarfilms simuliert, etwa, indem das Werk möglichst detailgetreu inhaltliche Bezüge zu realen historischen Ereignissen oder Personen herstellt oder visuelle Ausdrucksmittel und Techniken des aktuellen dokumentarischen Kinos imitiert. Auch wenn solche Verfahrensweisen mitunter geeignet sein mögen, Anschluss an entsprechende Zuschauererwartungen zu gewinnen, ist die Erzeugung des Realitätseffekts doch nicht essenziell an sie gebunden.

Wie sich herausstellte, ergab sich auch kein zwingender Zusammenhang zwischen dem erzeugten Effekt und den lange Zeit favorisierten episodenhaften bzw. topikalisierten Erzählweisen, deren narrative Strukturen den Fluss des Lebens wie im Dokumentarfilm reproduzierten. Vielmehr zeigte sich bereits an einigen Arbeiten der Neorealisten und des Dokumentarischen Spielfilms, doch auch an anderen Beispielen, dass der besondere medial erzeugte Eindruck von Lebensechtheit sich auch dort ergeben konnte, wo die Erzählungen aufgrund geschlossener Kausalketten der Ereignisse bzw. Genre-Stereotype markante Konturen annahmen, also durch narrative Verfahren, wie sie typisch für das fiktionale Kino sind. Christian Metz (1972, 61) notierte daher seinerzeit: „Der Realitätseindruck ist eine Komponente sowohl des Realismus als auch des Phantastischen im filmischen Inhalt."

Dennoch hielt sich die griffige Dokumentarismus-Formel, die mit der Ablehnung konturierter Erzählstrukturen verbunden war, noch lange im theoretischen Diskurs. Selbst als anlässlich des 100. Geburtstages der Kinematographie das Manifest einer Gruppe skandinavischen Filmemacher unter der halbironischen Bezeichnung Dogma 95 in Umlauf gesetzt wurde, fanden sich darin deutliche Reminiszenzen an dieses Paradigma.[79]

Doch auch wenn die Unterzeichner des Manifests ihren Protest gegen die konventionellen gestalterischen Mittel des Mediums ganz ähnlich artikulierten wie die Neorealisten oder die Vertreter des dokumentarischen Stils zuvor – indem sie davon sprachen, dass sich eine störende Schicht zwischen Darsteller und Publikum gestellt habe, weshalb man nun „eine Art Reinigung" vornehmen müsse und gehalten sei, den Film wieder „nackt auszuziehen" (Vinterberg 1999b, 32) – waren ihre Werke kompositorisch völlig anders angelegt, als man das von den beiden früheren Gruppenstilen her kannte. Denn in der Regel orientierte sich ihre Narration an der Kausalkette oder an Erzählstereotypen der Genres, namentlich von deren Hybriden. Es entstanden Arbeiten, die kunstvolle Erzählformen mit markanten Strukturen nutzten und ihren Fiktionscharakter nicht verleugneten, sondern ihn eher zur Schau stellten. Nichtsdestoweniger erzeugten sie im Erlebensprozess intensive Realitätseindrücke.

Angesichts dieser offenkundigen Variabilität der Erzählweisen ergab sich für die theoretische Bestimmung des Realitätseindrucks der methodische Hinweis, dass man sich ihm bei der Analyse nicht über äußere gestalterische Merkmale – z. B. definierte narrative Strukturen – nähern dürfe, sondern vielmehr sein Augenmerk auf die spezifischen mentalen Prozesse bei der Rezeption richten solle, etwa jene der Kognition.

## 14.3 Zur psychologischen Charakterisierung des Realitätseffekts

Den Ausgangspunkt für eine solche Darstellung bildet die Annahme, dass es sich beim Realitätseffekt, den der Zuschauer beim Erleben von manchen Passagen eines Spielfilms empfindet, um eine Reaktion handelt, die zwar ursächlich an die Existenz konkreter filmischer Strukturangebote gebunden ist, sich jedoch nicht per se durch diese herstellt, sondern erst als Resultat einer kognitiven Aktivität des Zuschauers, vornehmlich von Anstrengungen im Bereich der Perzeption bzw. in der Übergangsphase zur Bewusstwerdung bestimmter Sinneseindrücke.

79 In dem von Lars von Trier, Kristian Levring, Thomas Vinterberg und Sören Kragh Jacobsen am 13. März 1995 unterzeichneten Papier wird 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 zu benutzen habe, 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) auch keine Genrefilme akzeptiere (vgl. Forst 1998, 166).

In den Texten Dsiga Wertows, denen die Überlegungen zum Realitätseffekt wichtige Anstöße verdanken, 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 KINO-GLAZ (FILMAUGE) erreichten, eine zusätzliche Anstrengung erbracht wird, auch erbracht werden muss. Im Rahmen der Analyse eines dokumentarischen Spielfilms hat Rolf Richter (1964, 1003) die Äußerung Wertows 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 vermutlich eine solche, die gleichermaßen kognitive, affektive und imaginative Prozesse einschließt und sich dabei vor allem auf ein Reizmaterial stützt, das der filmischen Mikrostruktur entstammt, also maßgeblich die Phase perzeptiver Invariantenbildung betrifft. Für sie gelten jene allgemeinen Voraussetzungen, die entsprechend zu bisherigen Modellannahmen für Wahrnehmungsprozesse eine Rolle spielen: Unerwartete Veränderungen im Reizmaterial sorgen für Diskrepanzen gegenüber den Erwartungen des Zuschauers und rufen affektive Erregungen hervor, was mit starken emotionalen Konsequenzen des Erlebens verbunden sein kann. Das kognitive System reagiert mit einer Intensivierung perzeptiver Invariantenbildung, so dass dem Zuschauer bestimmte Momente im Geschehen bewusster werden. Und dieser Übergang zur Konzeptualisierung wird offenbar von einem Datenabgleich zwischen dem konkretem Reizangebot der filmischen Repräsentation und den vorhandenen Vorstellungsbildern zum Geschehensverlauf begleitet.

Die durchaus affektgeladene, von Vorstellungsaktivitäten flankierte Konzeptualisierungstendenz des filmischen Reizangebotes dürfte wesentlich dazu beitragen, dass der Zuschauer während seiner Auseinandersetzung mit der artifiziellen Situation den Eindruck gewinnt, er sehe die auf der Leinwand gezeigten Momente der Realität in solcher Klarheit und Bestimmtheit zum ersten Mal, eben als authentisches Ereignis, das unmittelbar zu Gefühlsregungen und präziseren Vorstellungen hinsichtlich der Lebenswelt führt. Im lebensähnlichen Reizmaterial des Films macht er punktuelle Entdeckungen, die ihm im Rahmen der Selbstwahrnehmung als eigene sinnliche Erkundungen des realen Lebens erscheinen.

Selbstredend erlaubt eine derart schematische Darstellung nur eine äußerst grobe Annäherung an das komplizierte psychische Geschehen, das mit dem Sehen eines Films verbunden ist. Sie bietet aber vielleicht die Chance, erste psychologische Beobachtungsgrößen für den benannten Effekt zu gewinnen. Wenngleich sich die Beschreibung vor allem auf eine qualitative Veränderung kognitiver Art stützt, erfasst sie doch ein umfänglicheres Bedingungsgefüge, das bis in die Bereiche des Affektiven und Imaginativen reicht. Bevor man versucht, zu formalisierten Beschreibungen dieses Gefüges zu kommen, scheint es

aber geraten, anhand von Beobachtungen an Filmbeispielen die Bedingungen für das Eintreten des Realitätseffekts noch genauer zu erkunden.

Diese Bedingungen liegen auf unterschiedlichen Ebenen der Gestaltung. Als materielle Grundvoraussetzung für den Effekt ist zwar die *Funktionsweise der kinematographischen Repräsentationstechniken* zu betrachten, die dafür sorgt, dass ausgewählte Reizkonfigurationen realer lebensweltlicher Situationen gespeichert und in den Film eingebracht werden können, damit seine Mikrostruktur prägen. Doch mit der Nutzung dieser Techniken stellt sich zwar manches Ähnlichkeitsmoment zwischen Leben und Film ein, nicht aber automatisch schon ein kognitiver oder affektiver Effekt. Ein solcher ist auch nicht zwangsläufig durch bestimmte Aufnahme-Objekte oder deren Eigenschaften gegeben, etwa jener, ein Stück „ungestellter Realität" zu zeigen oder durch „Zufälligkeit" geprägt zu sein, wie dies kurzsichtige Interpretationen von Kracauers Filmtheorie gelegentlich unterstellten.

Wichtig ist eher, dass die aufgenommenen Reizangebote für den Zuschauer *neue Informationen über die reale Lebenswelt* enthalten, und zwar möglichst solche, die sich zugleich als relevant für die Originalität der künstlerischen Botschaft des jeweiligen Filmwerks erweisen. Neben den materiell-technischen Voraussetzungen kommen also stets ästhetisch-inhaltliche Auswahlprinzipien mit ins Spiel, die sich über unterschiedliche künstlerische Gestaltungsverfahren realisieren. Die im Leben aufgespürten realen Momente, welche neue Information für den Zuschauer enthalten, müssen dafür als ästhetische Differenzqualitäten organisiert werden.

Dazu gehört, dass ihr Reizangebot jeweils *prägnant* ist, an der Schwelle der *Konzeptualisierung* bzw. *Transitivität der Stimulation* – und damit auffällig genug, um vom Zuschauer als diskrepante Erscheinung wahrgenommen zu werden. Dies führt dann zu unabweisbaren Diskrepanzerlebnissen und ist von affektiven Erregungen begleitet, mit der Konsequenz, dass die im Zuge filmischer Beobachtung gewonnene Differenzqualität zugleich eine emotionale Wirkungsdimension gewinnen kann. Eine solche Annahme würde jedenfalls erklärbar machen, warum viele Realitätseffekte mit emotionalen Reaktionen verbunden sind. Das reale Leben wird dank der Filmaufnahme offenbar nicht nur verstandesmäßig differenzierter gesehen, sondern manche Kamerabeobachtungen erscheinen dem Zuschauer bei aller Objektivität und Nüchternheit als emotionsgeladen.

Neben den gestalterischen Anstrengungen, die für die *Selektion* sowie die *Sicherung elementarer Prägnanzbedingungen* bestimmter lebensweltlicher Reizangebote Sorge tragen und meist im Bereich der Kameraarbeit liegen, sind für die Schaffung der Realitätseffekte Vorkehrungen dramaturgischer Art notwendig, welche die zeitliche Anordnung der Reizkonfigurationen innerhalb der gesamten Komposition eines Films und damit seine Erzählstruktur betreffen. Denn um für die Erzeugung von Realitätseindrücken wirksam werden zu können, müssen die selektierten Reizangebote innerhalb des Filmgeschehens offenbar eine *Steigerung ihrer Auffälligkeit* erfahren, die beim Zuschauer einen *Übergang von der unbewussten Wahrnehmung zum bewussten Sehen* bewirken. Erfahrungsgemäß lässt sich eine solche sukzessive Annäherung an ein Auffälligkeitsmaximum über eine mehrfache Wiederholung gleicher oder ähnlicher Reizmuster innerhalb des Filmgeschehens erreichen, also über einen *Iterationsprozess,* der der Funktionsweise des *Wahrnehmungszyklus* ent-

gegenkommt. In der Tat haben ja einige Arbeiten des Dokumentarischen Spielfilmstils im Osten Europas – wie die von Forman, Iosseliani oder Zanussi – ihre Erzählprozesse meist über Topik-Reihen organisiert, die Verhaltensmuster der zentralen Figuren über Wiederholung auffällig und bewusst machten, so dass sie beim Publikum Realitätseindrücke hervorbrachten (vgl. Wuss 2003).

Wie die Dogma-95-Filme Jahrzehnte später zeigten, erwies sich diese Bauform des Erzählens aus den 1960er Jahren, die auf buchstäbliche Weise dem Grundschema des Wahrscheinlichkeitslernens entsprach, nicht als einzige, die mit der Fähigkeit ausgestattet ist, Realitätseffekte hervorzubringen. Obzwar die Selektion ähnlicher innovativer Reizangebote aus der Realität und deren Wiederholung für das Zustandekommen des Realitätseffekts unabdingbar scheinen, ergeben sich dafür innerhalb einer konkreten Komposition offenbar verschiedene Variationsmöglichkeiten, und zwar sowohl in Bezug auf den inhaltlichen Charakter der Reizkonfigurationen als auch auf deren Einbindung in das kompositorische Umfeld.

Hinsichtlich ihres innovativen Potenzials für den Zuschauer zeigen die vom Film erfassten Reizmuster generell historische Veränderungen, die sich meist in ihrem aktuellen Auffälligkeitsgrad äußern. Wie Kracauer (1985, 11) schreibt, erschien es den Zeitgenossen Lumières als eine Attraktion, wenn sie im Film „das Zittern der vom Wind erregten Blätter" der Bäume erlebten. Später waren es die „unbeabsichtigten Gebärden und andere flüchtige Eindrücke" (ibid.), die über den Film bewusst gemacht werden konnten. Die filmische Abbildung von menschlichen Aktivitäten, die mit dessen unbeabsichtigten Gesten und Gebärden, Spontanreaktionen sowie unbewussten Haltungen und Verhaltensweisen zu tun hatten, erwiesen sich in den beiden Jahrzehnten nach Kriegsende als hervorragendes und unersetzbares Mittel, mehr über den Menschen als Individuum und als Gattung zu erfahren.

Eben hier setzten die Werke des Neorealismus und Dokumentarischen Spielfilms an, die ihre Realitätseffekte vor allem dadurch erzeugten, dass sie subtile Momente des Alltagsverhaltens ihrer Figuren beobachteten, um sie innerhalb von Kompositionen zur Geltung zu bringen, die auf stark konturierte Erzählformen verzichteten. Letzteres ermöglichte dem Zuschauer einer bestimmten historischen Phase, seine Aufmerksamkeit gleichsam ungestört durch stärkere Konfliktsituationen und größere Aktionen auf die diffizilen psychischen Vorgänge im Bildausschnitt zu lenken und ihnen gegenüber Sensibilität zu entwickeln. Die Einbettung solcher Beobachtungen in auffällige Aktionen und zielgerichtete kausale Handlungen schien für die Enthüllung der feinen Nuancen des Lebens damals eher kontraproduktiv.

## 14.4 Realitätseffekte bei Dogma 95

Auch die Dogma-95-Filme bieten in vielen Fällen Detailbeobachtungen der Lebenswelt, besonders solche zum Spontanverhalten der Figuren, deren psychologische Genauigkeit und Originalität erstaunlich ist und damit jenen medial gestützten Erkundungsprozess fundieren, der als essenziell für das Zustandekommen des Realitätseindrucks gelten dürfte.

Allerdings verbanden sich diese Reizangebote auf der Ebene der Faktendokumentation mit solchen, die die Möglichen Welten des Kinos heraufbeschworen und den Zuschauer auch dank ihrer ungewöhnlichen erzählerischen Fiktionen verblüfften. Letzteres geschah dort, wie gesagt, durchaus unter Nutzung markanter kausaler Ereignisketten und Erzählstereotypen unterschiedlicher Genres. Auch der Charakter des Rezeptionsverhaltens zeigte eine deutliche Verschiebung: Statt jene früher angestrebte distanziert beobachtende Haltung des Zuschauers herzustellen, sorgte die Gestaltung bei diesem eher für eine permanente innere Unruhe, an der vermutlich neben Orientierungsproblemen gegenüber Genre-Dispositionen ungewöhnliche Kamerahandlungen maßgeblich mitwirkten.

Der umfängliche Nachweis dieser Veränderungen, der an anderer Stelle erbracht wurde (vgl. Wuss 2000; 2003), muss hier unterbleiben, doch lassen sich einige wichtige Aspekte anhand von Arbeiten dieser Richtung wie Lars von Triers BREAKING THE WAVES (1996) und Thomas Vinterbergs FESTEN (DAS FEST, 1998) zumindest benennen.

BREAKING THE WAVES erzählt über ein junges Mädchen namens Bess, das sich in einen Mann verliebt, der auf einer nahen Bohrinsel arbeitet. Nach der Heirat lebt das glückliche Paar in einem kargen Küstendorf, doch durch einen Unfall wird der Mann querschnittsgelähmt. Um die geliebte Frau davor zu bewahren, sein physisches Unglück teilen zu müssen, ermuntert der Invalide sie dazu, sexuelle Abenteuer mit anderen Männern zu suchen und ihm ausführlich darüber zu berichten. Obwohl sich alles in ihr dagegen sträubt, bemüht sich Bess ihm diesen Wunsch zu erfüllen, und sie gerät dabei in immer perversere Situationen, die sie fast das Leben kosten.

Obzwar die verbale Synopsis hier einen Vorgang beschreibt, der eine höchst abgeschmackte Wendung nimmt, folgt der Zuschauer dem Filmgeschehen in der Regel mit Aufgeschlossenheit und wachsender Sympathie für die Protagonistin. Dass diese Empathie zustande kommt und die gesamte aberwitzige Fiktion vom Publikum akzeptiert wird, verdankt der Film vermutlich zum guten Teil der Tatsache, dass die Verhaltensbeobachtung der Hauptfigur in vielen Situationen zu Entdeckungen an ihrem Charakter führt, die sehr authentisch wirken und im Erlebensprozess für Realitätseffekte sorgen.

Bess, dargestellt von Emily Watson, ist von umwerfender Gradlinigkeit und Naivität. Was sie tut, geschieht mit Aufrichtigkeit und Unbedingtheit. Manchen Menschen aus ihrer Umgebung ist ihr Verhalten darum ans Herz gewachsen, obschon sie die Konsequenzen einzelner Aktionen nicht billigen können. Das Filmgeschehen zeigt derart widersprüchliche Situationen auf verschiedenen Ebenen der Komposition, beginnend bei Spontanreaktionen, die kaum erinnerbar sind, bis hin zu merkwürdigen Vorgängen, die ganze Szenen tragen. Symptomatisch für Letztere ist etwa jene Sequenz, in der die religiös erzogene jungfräuliche Bess noch während des Hochzeitsfestes ihren Ehemann zu dem nun legitimen Liebesakt auffordert, dies allerdings in der gemütlichen öffentlichen Toilette unweit des Ballsaals. Eine ähnliche Gradheit und Unbedenklichkeit wird ihr später, als die moralische Legitimation ihres Handelns sich als komplizierter erweist, zum Verhängnis.

Auch in der psychischen Grenzsituation, als der geliebte Mann zum Krüppel geworden ist, sucht die junge Frau in ihrer bigotten Umgebung weiterhin emotional aufrichtig und offen für ihre Liebe zu leben. Die Filmstory variiert damit ein Grundmuster ihres Ver-

haltens, das von dem Wunsch getragen ist, Gutes zu tun und für die Liebe jedes Opfer zu bringen. Die naive Unbedingtheit der Heldin schlägt aber am Ende in blinde Hingabe an eine *idee fixe* um, die sie wie eine Psychopathin agieren lässt (vgl. v. Trier 1996, 20ff).

Der Film endet damit, dass die Heldin umkommt, doch bleibt sie nicht ohne Gottes Segen, denn bei ihrer Seebestattung läuten im Himmel die Glocken. Eine solche Wendung, die die Katastrophe durch eine *Deus ex machina*-Konstruktion zurücknimmt, dient häufig als Schlusslösung für Werke des melodramatischen Genres. Dass die filmische Erzählung Genrestrukturen folgt, belegt zugleich, welche neuen Bedingungen für die Wirkung von Realitätseffekten bestehen. Der Film ist indes nicht eindeutig als Melodram konzipiert, sondern eher als Hybridform aus Märchen, Parabel und Melodram, die zudem nach dem Formenkanon des Epos in Blöcke gegliedert 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 gewinnt zugleich Parabelcharakter, d. h. er lässt sich auf eine Maxime oder Sentenz bringen: Liebe ist alles. Die Muster für den melodramatischen Ansatz stammten aus der romantischen Literatur des 19. Jahrhunderts – namentlich den emotionalen Roman-Stoffen der Brontë-Schwestern – und aus Douglas Sirks Melodramen für das Kino der 1950er Jahre (vgl. Björkman 1996, 4). Der Fluss der melodramatischen Handlung wird durch panoramaartige Landschaftsbilder im Stile Turners unterbrochen, die – obschon Filmaufnahmen – wie Postkarten wirken und mit bekannten Musiktiteln aus den frühen 1970er Jahren (von David Bowie bis Elton John) unterlegt sind.[80]

Die unterschiedlichen genrespezifischen Handlungsstereotype, die die Geschichte organisieren, schaffen ungewöhnliche Konfliktsituationen, starke Aktionen, die die Aufmerksamkeit des Zuschauers fesseln und deutliche Erwartungen aufbauen. Die Genre-Mischung sorgt zugleich dafür, dass diese Erwartungen sich häufig abrupt verändern, was zu Diskrepanzen und affektiven Reaktionen führen dürfte. Im Erlebensprozess begegnen sich vermutlich affekthafte Reaktionen, die von der Verunsicherung über die zutreffende Genredisposition herrühren, mit dem geduldigen Bemühen, hinter den wiederholt dargebotenen lebensecht erscheinenden Verhaltensnuancen Gemeinsamkeiten herauszufiltern, welche das in vieler Hinsicht unbegreifliche Geschehen rational fassbar machen können.

Über ein anderes schwer begreifbares Geschehen, das an ein eigentümliches Gruppenverhalten gebunden ist, erzählt Vinterbergs DAS FEST: Während der Geburtstagsfeier eines patriarchalischen Hotelbesitzers erfahren deren Teilnehmer aus dem Toast, den der älteste Sohn auf den Jubilar ausbringt, dass der Vater ihn und seine Schwester als Kinder sexuell missbraucht hat. Doch die Feiernden, die den Tischreden anscheinend aufmerk-

80 Der mit der Herstellung der Sequenzen beauftragte Per Kirkeby (1996, 12) über deren Funktion: „[…] it 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".

sam zuhören, ignorieren den unerhörten Vorwurf total, obwohl er mehrfach deutlich an sie herangetragen wird. Der Film zeigt verschiedene individuelle Varianten des gleichen verstörenden Verhaltensmusters und macht sie dem Zuschauer als Krankheitssymptom der Gesellschaft bewusst.[81]

Auch die Erzählung dieses Films wird durch Genrestrukturen überlagert, welche gleichfalls zu einer Mischform tendieren. So wird der Zuschauer zunächst der seltenen Situation teilhaftig, auf der Leinwand einen Vorgang zu erleben, bei dessen Darstellung die drei Einheiten von Ort, Zeit und Handlung gewahrt sind, welche schon das antike Drama forderte. Unter der Hand kommen indes auch Genreeigenheiten ins Spiel, die man aus den *family soaps* des Fernsehens kennt. Die Charaktere treffen sich nach langer Zeit wieder, reiben sich aneinander und zeigen ihre skurrilen Seiten. Mit der Tischrede des ältesten Sohnes bekennt sich die Dramaturgie des Films überdies zu ihren Wurzeln im skandinavischen Gesellschaftsdrama, das in der Regel ein Familiendrama war und die Nähe zum Melodram suchte. Nicht von ungefähr wird hier ein runder Geburtstag als Familienfest zelebriert. Nur zeigt sich, dass die schönen Rituale nicht eingehalten werden können, weil die normalen familiären Beziehungen längst pervertiert und aus den Fugen geraten sind: Die erwartete Lobrede auf den Jubilar verwandelt sich sogar in eine Anklage schlimmster Art. Indem die Festgesellschaft aufgefordert wird, Gericht über den Vater zu halten, sich aber davor drückt, formiert sich zudem ansatzweise eine Parabel, die die waltenden gesellschaftlichen Verdrängungsmechanismen bloßlegt. Denn mit sexuellem Missbrauch von Kindern beschäftigt sich der Film im Grunde nicht.

Die Figuren, die zunächst der Typage einer *family soap* zu entsprechen scheinen, brechen in einigen Passagen unerwartet aus deren Verhaltensschema aus, gestützt durch die Genrewechsel, welche aufgrund von Diskrepanzen zu affektgeladenen Enthüllungen menschlicher Haltungen führen. Erinnerbar bleiben vor allem jene Situationen, in denen der älteste Sohn seine Vorwürfe gegenüber dem Vater äußert und unerwartete Konsequenzen zu spüren bekommt. Mit Betroffenheit erlebt der Zuschauer seine wechselnden Reaktionen auf die Ignoranz der Gesellschaft, und mit Entsetzen wird er gewahr, dass der junge Mann angesichts der massiven Feindseligkeit der Leute seine Anklage fast wieder zurückzunehmen scheint. Doch zwischen diesen Drehpunkten der Handlung liegen unzählige Kleinsthandlungen und Momente von Spontanverhalten, die den nämlichen Konfliktstoff variieren und dem Zuschauer unmittelbare Einblicke in die Lebenswirklichkeit erlauben.

Auch hier wird die Aufmerksamkeit der Zuschauer auf ein Krankheitssymptom des sozialen Verhaltens gelenkt, zumal der Film ja ein Gruppenporträt liefert. Von Trier (1998b, 524) bekannte in einem Interview nicht ohne Verwunderung, dass alle vier der von ihm

81 Vinterberg (1999) dazu: „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."

besprochenen ersten Dogma-Filme die Geschichte eines Kollektivs erzählten. Vielleicht liegt das künstlerische Potenzial filmischer Realitätseffekte überhaupt vor allem darin, im Geflecht von menschlichen Beziehungen gesellschaftlich relevante, konflikthafte und durchaus bedenkliche oder auch bedenkenswerte Symptome mit den Mitteln des Mediums zu beglaubigen und dem Zuschauer bewusst zu machen. Sei es im sozialen Verhalten der Italiener am Kriegsende und danach, im disharmonischen Alltag des realsozialistischen europäischen Ostens oder innerhalb der facettenreichen ethischen Krisenmomente westeuropäischer Gesellschaften an der Jahrhundertschwelle. Wie die Dogma-95-Filme zeigen, kann die Enthüllung der Realität dank dramaturgischer Verschiebungen sehr affektgeladen geschehen. Ein wesentlicher Beitrag zur Neuprofilierung des Effekts dürfte sich zudem aus der Modifizierung der Bildgestaltung ergeben.

## 14.5 Differenzqualitäten dynamischer Bildgestaltung

Im Zuge der Kameraarbeit einschließlich der ihr vorangegangenen Organisation des Handlungsraums und Inszenierung der Dogma-95-Produktionen bildeten sich deutliche Differenzqualitäten gegenüber dem sonstigen Kinorepertoire heraus, die entsprechende Differenzempfindungen beim Publikum auslösten.

In BREAKING THE WAVES etwa folgt eine unablässig schwenkende Handkamera im Cinemascope-Format den Protagonisten durch eine Szenerie, die dem Operateur die Freiheit erlaubt, sich mit einem Aktionsradius von 360 Grad innerhalb des Dekors zu bewegen. Ständig um Großaufnahmen bemüht, heftet sie sich mit konzentrierter Aufmerksamkeit an das Geschehen und passt sich dabei seinem wechselnden Tempo an. Dies auf eine Art, die Kameramann Robby Müller (1996, 23) als „eine Suche nach dem naiven Sehen, nach dem unbefangenen Filmen" bezeichnete.

Um diesen Gestus zu erreichen, wurden ungewöhnliche Drehbedingungen geschaffen. Nachdem etwa mit den Schauspielern vor Drehbeginn wochenlang geprobt worden war und sich auch Chefkameramann und Kameraoperateur 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. Sie betraten den Set, ohne die letzten Instruktionen für den Szenenverlauf zu kennen, suchten sich also selbst in dem Geschehen zu orientieren, und mussten ohne Anweisungen des Regisseurs „einfach losfilmen" (ibid.).

Im Drehteam sprach man von „random shooting" (Oppenheimer / Williams 1996, 19). Denn ohne ein genaues Wissen der Operateure um die letzten Probenresultate, wie es sonst in der Regel zustande kommt, konnte der Kameramann oft nicht „richtig" kadrieren und entsprechend durchkomponierte Bilder liefern; es kamen sogar zahlreiche Unschärfen vor, was von den Studionormen sonst nicht toleriert wird. Der spontane Zugriff der Kamera

ließ die Bildgestaltung reportagehaft, gelegentlich sogar holprig geraten. Der Regisseur war an diesem Effekt aber interessiert und soll das Team sogar dazu ermuntert haben.[82]

Insgesamt sorgte das Aufnahmeverfahren dafür, dass die visuelle Gestaltung die angestrengte Suche des Kameramannes nach Orientierung in ihrem Duktus an den Zuschauer weitervermittelte. Im Kinosaal verstärkte diese sich zu einer Orientierungsreaktion gemeinschaftlicher Art. 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 eine 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 daher wohl, dass dort eine psychische Aktivierung über Orientierungsreaktionen verschiedenster Art erfolgt. Während sich bei BREAKING THE WAVES bereits die Kamera um Objekterkennung bemühte und die entscheidenden Vorgänge der psychologisch komplizierten Handlung groß ins Bild zu bringen suchte, sah sich der Zuschauer zudem den ungewohnten Reizen einer Kamerahandlung gegenüber, die nur bedingt auf einer zutreffenden Voraussage für den Handlungsverlauf basierte und sich – im Gegensatz zum Mainstream-Kino – betont unsicher zeigte. Während des Filmerlebens dürfte sich die emotionale Unruhe, die vom Agieren der Hauptfiguren herrührte, mit der visuellen Unruhe gemischt haben, die von den Orientierungsversuchen der Kamera stammte. Beim Zuschauer provozierte dies vermutlich Reaktionen ungewöhnlicher Art, begleitet von den beschriebenen Phasen aufflackernder Bewusstheit im Rahmen der Realitätseffekte.

Anders als bei BREAKING THE WAVES, der als Vorläufer der Dogma-95-Richtung gilt, wurde DAS FEST mit der Handkamera auf Video aufgenommen, ebenfalls von Triers IDIOTERNE (IDIOTEN, 1998). Der Aktionsradius für die Kamera betrug aber dort auch 360 Grad. An Originalschauplätzen und bei annähernd natürlicher Beleuchtung ließen sich die Affektsituationen der Darsteller in ihren Nuancen genau dokumentieren. Zudem sorgten besondere Drehbedingungen für maximalen Zugriff auf ihr Verhalten.[83]

---

82 Um den für solche Extravaganzen notwendigen Freiraum für die Kamera zu schaffen, wurde meist an geeigneten Originalschauplätzen gedreht, die nur ergänzend beleuchtet wurden. Bei den Aufnahmen kam hochempfindliches Negativmaterial (Kodak 5293 und 5298) zum Einsatz, das in der Entwicklung bis auf 2000 ASA gepusht wurde. 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 jeweils ins Bild kamen, wussten sie jedoch nur bedingt (vgl. Oppenheimer / Williams 1996, 18f.). Sowohl aus dem langen Probenprozess wie dieser aktuellen unübersichtlichen Situation ergaben sich dann auf der Leinwand Einblicke in Spontanverhalten, was für die Erzeugung der Realitätseffekte hilfreich war.

83 So wurde in FESTEN die Auswahlmöglichkeit für Sequenzen, die neben authentisch wirkenden Haltungen der Protagonisten auch beunruhigende Kameraeinstellungen enthielten, durch das ungewöhnlich hohe Drehverhältnis von 1:35 erhöht. IDIOTERNE (IDIOTEN, 1998) – eine durch

Im Erlebensprozess des Publikums häuften sich dadurch jene Beobachtungen von oft konfliktträchtigen Verhaltensmustern, die dramaturgisch relevant und mit Realitätseffekten aufgeladen waren, zudem dank der extravaganten Bildgestaltung Orientierungsreaktionen auslösten.

Auch wenn es noch lange ein Geheimnis bleiben dürfte, wie eine derart komplizierte Gemengelage divergierender Formansätze künstlerisch funktioniert und aus psychologischer Sicht beschrieben und erklärt werden kann, sollte die Filmpsychologie die Herausforderung annehmen, sich mit dem Realitätseffekt auseinanderzusetzen, selbst wenn dies zunächst eher anhand von Teilaspekten als systematisch geschehen kann. Denn gewichtige Argumente sprechen dafür, dass der Effekt, der eng mit dem generellen Rezeptionsverhalten des Films als Faktendokument audiovisueller Reizangebote der Lebenswelt verbunden ist, auch über die hier benannten augenfälligen Stilmerkmale hinaus in den Produkten des Mediums wirksam wird. Wahrscheinlich ist es maßgeblich ihm zu verdanken, dass vor allem in den 1960er Jahren dem Film seitens seiner Macher und Interpreten weltweit eine besondere Wahrheitsfunktion zugesprochen wurde (vgl. Drobašenko 1967), verbunden mit entsprechenden Erwartungshaltungen, die auch heute spürbar sind.

Zu den Schwierigkeiten, die eine systematische Untersuchung zu berücksichtigen hätte, gehören wohl vor allem jene, die sich auf den ständigen historischen Wandel in der Ausformung des Effekts beziehen. Denn Letzterer funktioniert ja nur über ein Surplus an Information für den Zuschauer, das sich erst im Rahmen einer Rückkopplung zum gesamten kulturellen Umfeld herstellt. Um bei der medialen Erkundung der realen Lebenswelt ein Aha-Erlebnis zu bewirken, kann bzw. muss das Reizangebot eines konkreten Films gleichzeitig auf vielen Ebenen der Gestaltung eine Differenzqualität anbieten.

So auf der inhaltlich relevanten Ebene der dargestellten Realitäten, die er dem Zuschauer zu entdecken hilft, was der Neorealismus über die Fokussierung sozialer Beziehungen und Dogma 95 über das immer tiefere Eindringen in die menschliche Intimsphäre zu erreichen suchte. Im Rahmen der künstlerischen Verfahren müssen die Differenzqualitäten oft deutlich spürbare Veränderungen erfahren, um einer Abnutzung des Reizmaterials zuvorzukommen, das sich durch Habituation an das Formangebot automatisch einstellt. Das Kapitel suchte zu vermitteln, wie sich dergleichen an der Verschiebung der Erlebnisweise

---

fiktive TV-Interviews unterbrochene Genremischung mit Neigung zur Groteske – zeigt, wie intelligente junge Leute aus gesicherten Verhältnissen in aller Öffentlichkeit das Verhalten von geistig Behinderten nachahmen und dabei gleichermaßen die Konfrontation mit der Gesellschaft und ihrer eigenen Lebensweise provozieren. Um dergleichen authentischer darzustellen, wurden die Dreharbeiten vom Regisseur selbst zusätzlich mit einer Videokamera begleitet, so dass der fertige Film zu 80–90% aus Szenen besteht, die er selbst aufgenommen hat (vgl. Forst 1998, 174). Daraus ergab sich eine zusätzliche Chance, bestimmte Reaktionen der Darsteller zu erfassen, die nicht voraussehbar waren. Außerdem wurde die Spielhandlung zeitweilig improvisiert, was zur Folge hatte, dass die Schauspieler nach den projektierten Szenenschlüssen noch weiterspielen konnten – eine zusätzliche Gelegenheit, Spontanverhalten zu erfassen. Teilweise wurden authentische Situationen in einem Schwimmbad mit normalen Besuchern dokumentiert, um deren Reaktionen einzufangen.

von einer nüchternen Beobachtung dokumentierter episodischer Lebensprozesse zum affektgeladenen Orientierungsverhalten gegenüber beunruhigenden dynamischen Prozessen im Bereich von Bildwirkungen sowie Wechseln der Genre-Erzählungen studieren lässt.

Zu den Veränderungen originär künstlerischer Formangebote kommen im Film noch solche von Reproduktionstechniken hinzu, die ihrerseits tief in die Reizverarbeitung des Zuschauers hineinwirken. Wenn der Zuschauer sich Filme, Fernsehsendungen oder auch diverse neue Formate aus dem Internet anschaut, erwirbt er zugleich ein implizites Wissen darüber, wie die genutzten Medien-Techniken die Realität zu erschließen vermögen. Bleibt ein Kommunikat hinter den erreichten Standards zurück, setzt ein merkwürdiger Alterungsprozess ein, der zur Konsequenz hat, dass die Darstellung nicht mehr den Eindruck zu erwecken vermag, die Lebensrealität noch authentisch zeigen zu können. Es gehört zu den besonderen Anforderungen an die moderne Spielfilmregie, bei ihren intuitiven Einschätzungen jeweils auch diesen aktuellen Kriterien zu genügen, die sich im Zeitalter des weltweiten Informationsnetzes unablässig verändern und verschärfen.

Doch auch für die empirische psychologische Untersuchung, die ihrerseits Angaben braucht, um den Informationsgewinn einzuschätzen, den eine bestimmte Zuschauerpopulation durch authentisch wirkende filmische Beobachtungen eines konkreten Werks erfährt, wird angesichts der massiven und unabsehbaren Einflüsse, denen der Einzelne heute aus dem weltweiten Informationsnetz ausgesetzt ist, die Hypothesenbildung über seinen Gedächtnisbesitz zunehmend schwieriger.

## 14.6 Zusammenfassung

Beim Anschauen mancher Spielfilme tritt eine ästhetische Wirkung ein, die als „Realitätseffekt“ oder „Realitätseindruck“ bezeichnet wird. Die besondere Erlebnisqualität, die dieser Effekt hervorbringt, sorgt dafür, dass zumindest Passagen eines Films dem Zuschauer als ungewöhnlich lebensecht und wirklichkeitsgetreu erscheinen, so dass dieser glaubt, sie selbst in realen Lebenssituationen kaum authentischer empfunden zu haben als in der künstlerischen Fiktion. Der offensichtliche Rezeptionseffekt legt eine psychologische Interpretation nahe.

Vorgeschlagen wird ein Beschreibungs- und Erklärungsmodell, das sich auf den hier vertretenen kognitiven Ansatz stützt, der auch emotive und imaginative Aktivitäten einbezieht. Hinsichtlich des Zustandekommens des Effekts wird die Annahme vertreten, dass der Film in seiner Funktion als Faktendokument komplexe optische und akustische Reizangebote aus der Realität in seine Darstellung integriert, die dann im Wahrnehmungs- und Erkenntnisprozess des Zuschauers eine Stellvertreterrolle gegenüber der Lebenswelt einnehmen können. Im Rahmen seiner Selbstwahrnehmung erscheinen dem Zuschauer diese Reizkomplexe als Realitätsausschnitte, die ihm nun eine genauere Erkundung der Wirklichkeit erlauben. Letzteres geschieht vermutlich besonders in der Übergangsphase von der perzeptiven Invariantenbildung zur Konzeptualisierug, in der bestimmte Mo-

mente der Darstellung, etwa besondere Verhaltensnuancen der Figuren, ihm dank ihrer zunehmenden Auffälligkeit jäh bewusst werden.

Für die Herausbildung des Effekts scheint es unerlässlich, dass die dargestellten lebensweltlichen Erscheinungen dem Zuschauer sowohl ästhetische Differenzqualitäten offerieren, um seine Aufmerksamkeit zu gewinnen, als auch inhaltlich für ihn von Bedeutung sind, um den medialen Erkundungsprozess als solchen zu stimulieren. Realitätseindrücke sind mithin als historische Phänomene zu studieren, die in vieler Hinsicht veränderliche Merkmale zeigen und in verzweigte Rückkopplungsprozesse einbezogen sind, was ihre Erforschung entsprechend erschwert.

Der bisherige Diskurs hat sich vornehmlich an Gruppenstile des Spielfilms gehalten, die ihre Wirkungsstrategie eng mit der Nutzung von Realitätseffekten verknüpften, etwa an den Neorealismus in Italien, den Dokumentarischen Spielfilm im Osten Europas und die Gruppe Dogma 95 aus Skandinavien. Die Kompositionsweisen dieser Stilrichtungen weisen auf unterschiedliche gestalterische Optionen hin, Realitätseindrücke zu erzielen. So zeigen die künstlerischen Verfahren der beiden erstgenannten, dass diese ihre Realitätseffekte ähnlich wie im Dokumentarfilm meist über distanzierte Kamerabeobachtungen von bestimmten Nuancen des Figuren-Verhaltens erzielten, welche dann in episodisch aufgebauten Erzählungen vielfach wiederkehrten. Die Dogma-95-Filme hingegen bauten ein affektgeladenes Orientierungsverhalten beim Zuschauer auf, das sich gegenüber dynamischen Bildwirkungen und konturierten Erzählweisen mit häufigem Genre-Wechsel durchzusetzen hatte. Sicher sind noch andere Strategien möglich, mit den Mitteln des Films die Wahrheit der Fiktion zu beglaubigen.

# Gestaltungsmittel Bild, Ton und Montage unter dem Rezeptionsaspekt der Aufmerksamkeit

15

„Der Filmkünstler wählt sich einen bestimmten Schauplatz aus, den er photographieren will; er kann innerhalb dieses Schauplatzes Dinge weglassen, zudecken, hervorheben, ohne irgendwelche Operationen, die in die Wirklichkeit eingreifen. […] Er schaltet ganze Sinnesgebiete aus und gibt dadurch den anderen mehr Relief, macht aus ihnen kunstreiche Stellvertreter der Abwesenden […]".

Rudolf Arnheim, Psychologe, 1932*

„Everyone knows what attention is. […] It is the taking possession of the mind, in clear and vivid form, of one out of several possible objects or trains of thought. Focalisation, concentration of consciousness are of its essence. It implies withdrawal from some things in order to deal effectively with others."

William James, Psychologe, 1890**

## 15.1 Zur Wirkungsanalyse technikbasierter Gestaltungsweisen des Films

Im Alltag der Menschen wird Film vor allem als Erleben bewegter Bilder begriffen. Denn zweifellos ist die Existenz des Mediums an die Vermittlung visueller Eindrücke eines bewegten Geschehens gebunden, oder anders gesagt, ohne optisch-bildhafte Wahrnehmung findet Film einfach nicht statt. Mit der Erfindung des Kinematographen wurde sichergestellt, dass sich diese neue Art des Erlebens reproduzieren und in einer eigenen Kultur entfalten konnte.

Damit traten aber neue Gestaltungsweisen mit künstlerischem Potenzial auf den Plan, wie sie die Kommunikationsweisen und Künste zuvor nicht kannten. Die Erfahrungen dazu wurden bald in Art einer Gestaltungslehre zusammengefasst, die vornehmlich auf den Einsatz der technischen Mittel bzw. technikbasierten Verfahren Bezug nahm. Im Zentrum dieser Gestaltungslehre etablierten sich bestimmte Schwerpunkte, die durch Oberbegriffe wie „Bild" und „Montage" zum Ausdruck gebracht wurden, wozu sich am

© Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2020

P. Wuss, *Künstlerische Verfahren des Films aus psychologischer Sicht*, Film, Fernsehen, Medienkultur, https://doi.org/10.1007/978-3-658-32052-2_15

Ende der 1920er Jahre noch „Ton" gesellte. Die Erlebnisgehalte, die diese Gestaltungsmittel vermittelten, erschienen damit als das Eigentliche des Filmischen, als primäres Faktum, und dies galt zugleich für die intuitive Einschätzung ihrer psychischen Wirkungen. Im Prinzip trifft dies bis heute zu und hat auch zu entsprechenden Urteilen in der modernen Filmtheorie geführt, heißt es doch am Anfang des Buches „The Address of the Eye" von Vivian Sobchack (1992, 3):

„More than any other medium of human communication, the moving picture makes itself sensuously and sensibly manifest as the expression of experience by experience. A film is an act of seeing that makes itself seen, an act of hearing that makes itself heard, an act of physical and reflexive movement that makes itself reflexively felt and understood. Objectively projected, visibly and audibly expressed before us, the film's activity of seeing, hearing, and moving signifies in a pervasive, primary, and embodied language that precedes and provides the grounds for the secondary significations of a more discrete, systematic, less ›wild‹ communication. Cinema thus transposes, without completely transforming, those modes of being alive and consciously embodied in the world that count for each of us as *direct* experience: as experienced ›centered‹ in that particular, situated, and solely occupied existence sensed first as ›Here, where the world touches‹ and then as ›Here, where the world is sensible; here, where I am‹."

Für sich genommen, werden Aussagen solcher Art, die sich auf treffende Formeln wie „an expression of experience by experience" des Phänomenologen Maurice Merleau-Ponty (1968, 155) sowie die Argumente früher Embodiment-Theorien stützen können, dem sinnlichen Charakter der Erlebensprozesse im Kino auf eine schöne, unmittelbare Weise gerecht. Und sie lassen sich, wie nicht nur die Autorin in ihren Arbeiten gezeigt hat, durchaus weiterentwickeln. Ein zentrales Problem für die aktuelle psychologische Erforschung ästhetischer Filmwirkungen liegt indes darin, ob überhaupt bzw. wie effizient es gelingt, die visuellen und auditiven Reizangebote einer filmkünstlerischen Form bei der Analyse in einen funktionalen Zusammenhang mit den kunstsemantischen Prozessen des gesamten Werks zu bringen. Denn ohne eine Einbindung in die übergreifenden Sinnbildungsprozesse der filmischen Kommunikation führen die meisten Untersuchungen der partiellen Reizmomente, die durch die technikbasierten Gestaltungsverfahren organisiert werden, ins Leere.

Geht man davon aus, dass es seit jeher zu den zentralen Aufgaben der Filmanalyse gehört, den künstlerischen Einsatz der unterschiedlichen medialen Gestaltungsmittel zu bewerten, bedeutet dies, dass unter den Bedingungen einer gemeinsamen Untersuchung mit der Psychologie ein geistiges Instrumentarium zu schaffen ist, das es erlaubt, die filmischen Ausdrucksmittel nicht nur in ihrem Zusammenwirken zu erfassen, sondern so, dass die Reizangebote der einzelnen Gestaltungsaspekte stets auch in ihrer Sinnfunktion gesehen werden können, d. h. in ihrem Bezug auf die sinnstiftende dramaturgische Struktur des Werkganzen.

Das Problem ist nicht neu. Die hermeneutische Filmuntersuchung suchte es zu lösen, indem sie die technikbasierten Gestaltungsverfahren im konkreten Fall daraufhin interpretierte, welchen Beitrag sie jeweils für die Formierung eines bestimmten Erzähl-

zusammenhangs bzw. Filminhalts leisten dürften. Auch wenn sich in absehbarer Zeit an diesem Vorgehen prinzipiell wenig ändern wird, ist es denkbar, die weitgehend intuitiven hermeneutischen Darstellungen schrittweise durch empirische Daten zu untersetzen, die einer psychologischen Beschreibung des filmischen Rezeptionsprozesses o. ä. entstammen. Der Materialstand der gegenwärtigen Forschung bietet für eine solche psychologische Darstellung zwei Ansatzpunkte, die sich im besten Falle sogar gegenseitig ergänzen könnten: zum einen die Ausarbeitung von filmrelevanten Funktionsweisen des menschlichen Sinnesapparates in Gestalt der filmtheoretischen Skizze von James Jerome Gibson, zum anderen die Auffindung einer geeigneten Deskriptionsbasis im Rahmen der psychologischen Aufmerksamkeitstheorie.

Für die Untersuchung der technikbasierten Gestaltungsverfahren wird dabei eine Erweiterung des analytischen Ansatzes angestrebt, der bereits bei der psychologischen Beschreibung der dramaturgischen Strukturen zur Verwendung kam, die das Filmwerk in Beziehung zum *mentalen Situationsmodell* des Zuschauers stellte.

Das Konzept des *Situationsmodells* wurde im Zusammenhang mit Verstehensvorgängen sprachlicher Texte von van Dijk und Kintsch (1983) entwickelt, die sich an Überlegungen von Johnson-Laird (1980) anlehnten. Peter Ohler, der den Begriff des Situationsmodells modifiziert und für die Filmpsychologie zur Anwendung gebracht hat, schreibt: „Filmische Information gelangt zunächst in konzeptuell unverarbeiteter sensorischer Form bei der Enkodierung in modalitätsspezifische sensorische Kurzspeicher und wird dort repräsentiert. Die Information kann dann in einer zentralen Verarbeitungsinstanz (zentraler Prozessor) aufgenommen werden […]. Dieser zentrale Prozessor hat eine *begrenzte Verarbeitungskapazität*, d. h. es kann immer nur eine begrenzte Informationsmenge zu einem gegebenen Zeitpunkt bzw. in einem bestimmten Zeitraum verarbeitet werden. Die nachfolgende Stufe in der Informationsverarbeitung ist die kognitive Instanz, in der die *aktuale mentale Repräsentation* der filmischen Information geleistet wird, sie hat in unserem Ansatz den Namen Situationsmodell […]“ (Ohler 1990a, 80f.; Hervorh. i. O.). Wenn Ohlers hypothetischer Ansatz im Folgenden übernommen werden soll, so geschieht dies unter Einbeziehung der informationsästhetischen Annahme über die günstige informationelle Bilanz, die sowohl auf einen nach oben wie auch nach unten hin limitierten Informationsbeitrag des Kunstwerks hinausläuft, also eine Optimierung der Informationsmenge im Hinblick auf die Kanalauslastung im Sinn hat. Diese Optimierung ist dabei kaum als strikte Einhaltung einer konstanten Informationsmenge oder asymptotische Annäherung an eine solche vorstellbar, sondern eher als beständiges Schwanken um einen Modalwert. Dieses Schwanken wäre dann auch als Veränderung der Spannungs- und Erregungszustände interpretierbar, wie die erwähnten kunstpsychologischen Konzepte von Wygotski, Berlyne und Kreitler / Kreitler sie dem Kunsterleben zuordneten.

Angenommen wird, dass der Rekurs auf die Informationsprozesse des mentalen Situationsmodells beim Rezipienten neben der Beschreibung von Verfahren der Dramaturgie auch eine ähnliche der Gestaltungstechniken erlaubt.

Außer analogen Betrachtungsweisen ergeben sich freilich beträchtliche Differenzierungen, die es zu beachten gilt. So erscheinen die Kommunikate der audiovisuellen Medien

im ersten Fall als *possible worlds*, die sich eher über die *Makrostrukturen* einer *Erzählung* beschreiben lassen; im zweiten Falle werden sie indes jeweils als *raumzeitliches Kontinuum* betrachtet, dessen *Mikrostrukturen* sich über konkrete *optische* und *akustische Reizmuster* unmittelbar wahrnehmen lassen. Die Analyse folgt damit im ersten Falle der Tradition einer *diegetischen* Darstellung in der Mitteilungsart des *Sagens,* im zweiten der *mimetischen* Darstellung im Rahmen des *Zeigens*. Zeigen wird hierbei verstanden als „wahrnehmen machen" (Bierwisch 1979, 59), was neben dem optischen auch den akustischen Bereich einschließt. Dass die technikabhängigen Mikrostrukturen des Films nicht dem gleichen Deskriptionssystem unterstehen bzw. unterstellt werden können wie die dramaturgisch relevanten Makrostrukturen, hängt zweifellos mit den bereits (in 13) behandelten Fragen zusammen, die zum Komplementaritätsprinzip führten.

Zu den praktischen Konsequenzen der damit verbundenen fundamentalen epistemologischen Probleme dürfte es gehören, dass die bisherigen Erkenntnisse über die Mikrostruktur des Film sich lediglich auf Daten stützen können, die den ästhetischen Effekt über technische Parameter beschreiben, kaum jedoch über seine psychologischen Wirkmomente. Angesichts dieses Materialstandes der Forschung kann man nicht erwarten, bei der Untersuchung der filmischen Gestaltungsmittel bald zur Konstruktion psychologischer Variablen oder gar zur Formulierung von Regelhaftigkeiten zu gelangen. Die Anstrengungen sollten daher eher der elementaren Annäherung beider Disziplinen gelten, etwa der Herausbildung differenzierterer Taxonomien für die Gestaltungsverfahren, welche näher an die psychologischen Wirkmomente heranführen.

Den Ansatzpunkt für die Beschreibung der filmischen Gestaltungsweisen sollte auch hier das kognitiv fundierte Situationsmodell des filmischen Geschehens bilden. Die allgemeine Sinntendenz dieses Geschehens erschließt sich zwar generell über die filmische Makrostruktur, in ihrer differenzierten ästhetischen Wirkung realisiert sie sich indes erst über eine Vielfalt konkreter Reizangebote. Deren unmittelbare Wahrnehmung geschieht weder passiv noch ohne Gerichtetheit. Um den Wahrnehmungsvorgängen jenseits der Medien generell gerecht zu werden, hat sich in der Psychologie ein Prinzip bewährt, das die Wahrnehmung unter den Rahmenbedingungen menschlicher Tätigkeit sieht. Letztere ist in der Regel zielorientiert, d. h. in bewusste Prozesse eingebunden, in denen zudem Vorstellungen über zukünftige Ereignisse eine fundamentale Rolle spielen. Entsprechend wird die Wahrnehmung durch „antizipierende Schemata" (Neisser) dirigiert; sie vollzieht sich im Rahmen „verhaltensgeleiteter Erkenntnis" (Prinz), die wiederum maßgeblich durch Antizipationen bestimmt wird.

Annahmen solcher Art haben auch Konsequenzen für die Einschätzung der Filmwahrnehmung sowie der sie bewirkenden Gestaltungsfaktoren, etwa die Einstellungen der Kamera. Nimmt man den Hinweis ernst, dass für den einzelnen Wahrnehmungsakt nicht nur das erfasste Objekt bzw. dessen Reizkonfiguration, sondern die Vorhersagen des Wahrnehmenden von Belang sind, die dieser dem Reizangebot für die Erreichung seiner Tätigkeitsziele zuordnet, so wird man auch die mediale Sinnproduktion, die über einzelne Kameraeinstellungen erfolgt, nicht allein aus dem jeweiligen Bildinhalt derselben

abzuleiten suchen, sondern erst unter Berücksichtigung der Antizipationen, die durch die Intentionen des Filmganzen getragen werden.

Eine Anregung für die Filmanalyse, wie dies geschehen könnte, ergibt sich aus Erkenntnissen der *Aufmerksamkeitspsychologie*. Diese stützt sich auf das für sie essenzielle Prinzip von Reizselektion, und nach Einschätzung von J. Hoffmann (1993), der dafür u. a. Arbeiten von Allport (1987), Neumann (1987) und Prinz (1983) anführt, ist sie ihrerseits darum bemüht, Wahrnehmung und Verhalten im Hinblick auf antizipative Verhaltenssteuerung zu erkunden.

Dass Filmerleben etwas mit Aufmerksamkeit zu tun hat, wurde von der Medienpraxis sehr früh in Erwägung gezogen und bisher nie ernsthaft infrage gestellt. Wenn die Kamera eine Lebenssituation abbildet, d. h. über Auswahl optischer Reizmomente in ein Bildfeld einschließt, das dann auf der Leinwand erscheint, so ist dies ein Beleg dafür, dass die Aufmerksamkeit der Filmemacher dieser Situation gilt und auch beim Publikum eine analoge Zuwendung der Aufmerksamkeit erreicht werden soll. Eine derartige Zuwendung kann durch akustische Stimuli des Tonfilms gestärkt oder geschwächt werden. Und auch bei der Montage geht es im Prinzip um die Herstellung bzw. Aufrechterhaltung der Aufmerksamkeit des Rezipienten über Prozesse von längerer Dauer, d. h. über einzelne Sequenzen oder ganze Erzählungen.

## 15.2 Unterwegs zu Aufmerksamkeitsuntersuchungen

Was aber ist Aufmerksamkeit? Eine frühe Charakteristik dieser Erscheinung findet sich bereits bei William James (1890, I, 403f.), welcher den psychologischen Fachterminus aus dem Alltagsdenken herleitete, als er schrieb: „Jeder weiß, was Aufmerksamkeit ist. Sie ist die geistige Aneignung eines von scheinbar mehreren gleichzeitig möglichen Objekten oder Gedankengängen in klarer und lebendiger Form. Fokussieren und Konzentration des Bewusstseins sind wesentliche Merkmale. Sie impliziert das Absehen von gewissen Dingen, um sich dadurch effektiv mit anderen befassen zu können […]“ (zit. in: Pawlik 2006, 132).

Bereits in diesem frühen Definitionsversuch des Phänomens, das Prinz (1990, 49) als „Prozess oder Instanz mentalen Geschehens“ bezeichnet hat, wird eine Funktion von menschlicher Aufmerksamkeit angesprochen, die bis heute als wesentlich gilt, die der *Selektion* bestimmter Reizkonfigurationen aus einer größeren Menge möglicher Angebote. Neuere Versuche, die Aufmerksamkeit zu charakterisieren, führen vor allem drei Funktionen an:

(1) Die *Selektion* von spezifischen Reizangeboten, verbunden mit dem Ziel, dem Bewusstsein des Individuums Inhalte oder Informationen zugänglich zu machen, die für die Optimierung seines Verhaltens nützlich sind.

(2) Häufig wird außerdem auf die *mobilisierende* oder *intensivierende psychische Wirkung* des Aufmerksamkeitsmechanismus hingewiesen.

(3) Und vielfach wird auch die *integrierende Funktion* der Aufmerksamkeit hervorgehoben, die sich aus ihrer Rolle ergibt, zwischen einzelnen Inhalten oder Prozessen Zusammenhang zu stiften (vgl. Wright 1998; Eimer / Nattkemper / Schröger / Prinz 1996).

Für die Filmgestaltung und -rezeption spielen diese drei Funktionen ohne Zweifel eine wichtige Rolle, und man kann entsprechende Zusammenhänge bereits im Rahmen einer Alltagspsychologie grob skizzieren. So ist der Selektionsaspekt für die Filmarbeit insofern essenziell, als Auswahlprozesse gleichsam die Basisoperation auf mehreren Stufen der Filmherstellung bilden, etwa jenen, die die Kategorien Bild, Ton und Montage bezeichnen. Zunächst geschieht diese Auswahl über die Aufnahme eines Laufbildes durch die Kamera, die aus dem komplexen Reizangebot der *profilmischen Situation*, welche alle fünf Sinne anspricht, jeweils einen Ausschnitt herauslöst, der sich nur auf das visuelle System bezieht. Dieser Ausschnitt wird wesentlich durch die Rahmung des Bildfeldes bewirkt, die jeweils das *cadre* erzeugt, im Zuge einer elementaren Operation, für die der deutsche Fachausdruck *Kadrierung* steht. Die Apparate erfassen dabei nicht etwas Beliebiges, sondern über die Begrenzung des Bildfeldes treffen sie ja eine bestimmte Auswahl aus den externen Reizkonfigurationen, die dann bei der medialen Kommunikation als *visuelles Ereignismodell* zur Weiterverwendung kommt. Dies, wenn man so will, vornehmlich aufgrund der Aufmerksamkeit, die ihnen die Filmemacher gewährt haben bzw. mit deren Erzeugung sie beim Zuschauer rechnen.

Schon mit der Kadrierung scheint also der Zusammenhang von Filmprozess und Aufmerksamkeit zwingend und mit Selbstverständlichkeit gegeben. Mit dem Hinweis, die Aufmerksamkeit des Zuschauers auf diese oder jene Objekte richten zu wollen, wird in der Produktionspraxis in der Tat häufig argumentiert, wenn es um Entscheidungen für diese oder jene Form der Kameraarbeit geht. Etwa darum, über die angemessene Einstellungsgröße zu befinden, die sinnvollste Kameraperspektive zu bestimmen, die Objektiv-Brennweite auszuwählen, oder aber die Kamerabewegung festzulegen.

Mit Beginn der Tonfilmära konnten auch *auditive Ereignismodelle* der vorfilmischen Lebenssituationen hergestellt werden, für deren Entstehung Original-Tonaufnahmen zur Selektion gelangten, die meist noch durch artifizielle Geräusche und Musikaufnahmen ergänzt wurden. Auch bei der Auswahl des akustischen Reizmaterials der Töne spielten Aufmerksamkeitsprozesse eine maßgebliche Rolle. Bestimmte Geräusche bereiteten etwa das Erlebnis sichtbarer Handlungen beim Rezipienten vor, unterstrichen oder relativierten deren Bedeutung. Ähnliches geschah über die Einbeziehung von Musik. Bei genauerem Hinsehen erweist sich, dass das akustische Reizmaterial gelegentlich das optische dominiert, so dass es für die Analyse Sinn macht, die Aufmerksamkeitsprozesse an eine *cross-modale Interaktion* von Bild und Ton zu binden, wie sie etwa in der paradoxen Erscheinung zum Ausdruck kommt, die im sowjetrussischen Tonfilmmanifest von Sergej Eisenstein, Wsewolod Pudowkin, Grigorj Alexandrow als „kontrapunktische Verwendung" von Bild und Ton bezeichnet wurde. „Nur die *kontrapunktische Verwendung* des Tons in einer Beziehung zum visuellen Montageabschnitt eröffnet neue Möglichkeiten für die Entwicklung und Vervollkommnung der Montage" (Eisenstein 1988, 155; Hervorh. i. O.). Für die Darstellung solcher Wechselwirkungen braucht es freilich spezifische Modelle.

Die Montage, hier verstanden als eine solche der Tonfilmära, die neben der *Horizontalmontage* des Bildes auch die *Vertikalmontage* umfasst, welche der gleichzeitigen Einbeziehung der Töne gilt, unterwirft die ausschnitthaften Ereignismodelle zu den beiden Sinnesmodalitäten einer Kombination, in deren Resultat vornehmlich deren temporaler Anordnung Rechnung getragen wird. Dabei entstehen *originäre raumzeitliche audiovisuelle Ereignismodelle,* die in sich relativ geschlossene Kommunikate bilden, welche bei der Rezeption einen ganz spezifischen Sinnzusammenhang erzeugen, ggf. den einer kohärenten Erzählung.

Dass der Aufbau ästhetisch wirksamer Montage-Sequenzen bzw. ganzer Erzählungen den Kriterien der Aufmerksamkeit unterliegt, haben die Filmemacher sehr früh erkannt. So notierte Lew Kuleschow 1922, dass der Film seine künstlerischen Eindrücke schaffe, indem er geordnetes Bildmaterial „fixiert und bei der Projektion mittels der Montage die Aufmerksamkeit des Zuschauers organisiert ([1922] 1979, 118). Ähnlich wie die Kadrierung die Aufmerksamkeit des Zuschauers auf den Inhalt eines bestimmten Lebensausschnitts lenkt, der vor allem über den Handlungsraum definiert ist, steuert die Montage die Aufmerksamkeit in der Zeit, nämlich während des umfassenden Ereignisverlaufes, der durch eine Filmhandlung vorgezeichnet ist. Der Filmregisseur Robert Bresson beschrieb diesen zeitbezogenen Selektionsvorgang mit den Worten: „Da du nicht, wie Maler, Bildhauer, Romanciers, das Aussehen der Personen und der Gegenstände nachahmen musst (Maschinen manchen es für dich), hört deine Schöpfung oder Erfindung bei den Banden auf, die du knüpfst zwischen den verschiedenen aufgegriffenen Stücken des Wirklichen. Es gibt auch die Wahl der Stücke. Dein Spürsinn entscheidet“ (1980, 43).

Entsprechend zum hier vertretenen Beschreibungsansatz wird das Resultat des gesamten Prozesses mit dem mentalen Situationsmodell des Filmzuschauers konfrontiert und setzt einschlägige Informationsverarbeitungsprozesse in Gang. Auf jeder Stufe des schematisierten filmischen Gestaltungsprozesses realisiert sich die *aufmerksamkeitsgesteuerte Selektionsfunktion* ganz unterschiedlich. Sie verbindet sich zudem auf variable Weise mit den Funktionsweisen von intensivierender psychischer Wirkung und Integration. Es scheint darum sinnvoll, zentrale Wirkmomente der Gestaltungsaspekte von Bild, Ton und Montage zielführend im Hinblick auf die von ihnen organisierten Aufmerksamkeitsprozesse zu untersuchen. Dies hätte den Vorzug einer gewissen Vereinheitlichung für die psychologische Interpretation dieser kinematographischen Verfahren.

Um diese Brücke von der Gestaltungslehre des Kinos zur psychologischen Aufmerksamkeitstheorie schlagen zu können, braucht es manche Vorarbeiten. So scheint es nötig, einige theoretische Grundvorstellungen beider Disziplinen soweit einander anzunähern, dass beiderseits Fragen und erste Annahmen formuliert werden können, die von Vertretern der anderen Disziplin hinreichend verstanden werden, um über die Fachgrenze hinaus kooperieren zu können. Im Resultat der hier unternommenen Bemühungen können allerdings bestenfalls Vorstufen für wissenschaftliche Modellvorstellungen in Gestalt elementarer Heuristiken entstehen. Im Folgenden soll mit drei Annahmen zu filmgenerierten Aufmerksamkeitsprozessen gearbeitet werden. Sie erlauben *Heuristiken*:

(1) zur aufmerksamkeitsgesteuerten Reizselektion des Filmbildes,

(2) zur cross-modalen Interaktion von Bild und Ton,
(3) zur temporalen Aufmerksamkeitssteuerung durch Montage.

## 15.3 Exkurs: Über Aufmerksamkeitskonzepte

Da für die benannten Zusammenhänge noch keine Modellkonstruktionen anstehen, erscheint die Lektüre dieses Abschnittes, der eher kursorischen Charakter hat, als verzichtbar. Gleichwohl erhält er Hinweise auf mögliche Ansatzpunkte, die sich aus unterschiedlichen Aufmerksamkeitskonzepten für eine Kooperation ergeben könnten. Einigen davon wird in den Folgekapiteln nachgegangen.

Im Hinblick auf die Annäherung von Film- und Aufmerksamkeitstheorie ist übrigens das kuriose Faktum anzumerken, dass es auch umgekehrt innerhalb der psychologischen Theoriebildung eine prominente Tendenz gab, sich dem Problem der Aufmerksamkeit über anschauliche Modellvorstellungen zu nähern, für welche Denkweisen aus der Filmproduktion Pate gestanden haben könnten. Gemeint sind die *„Spotlight"-Metapher* von Posner (1980) und die *„Zoom-Lense"-Metapher* von Eriksen und St. James (1986):

So entwickelte Michael I. Posner die Vorstellung, dass die visuelle Aufmerksamkeit wie ein interner Scheinwerfer funktioniert, dessen Lichtkegel einen bestimmten Ort erhellt. Ähnlich wie dieser Lichtkegel auf verschiedene Punkte in einem Raum gerichtet werden kann und dort das Erkennen der Objekte erleichtert, schaffe auch die Ausrichtung der Aufmerksamkeit auf einen bestimmten Ort eine optimale Verarbeitung der jeweiligen Reizangebote. Später wurde dieser Vorschlag dahingehend erweitert, dass die Orientierung der Aufmerksamkeit durch drei separate Mechanismen gesteuert werden kann, die sich jeweils von einem gegebenen Ort oder Objekt ablösen, zu einem anderen verlagern sowie an diesem anbinden können (Posner / Snyder / Davidson 1980).

Die alternativ entwickelte Gummi-Linsen-Metapher von Erikson und St. James (1986) erlaubte dann gleichsam, den Umfang des Lichtkegels der Größe des Objektes anzupassen und so die Aufmerksamkeitsstrategie zu flexibilisieren (Cave / Kosslyn 1989). Andere Studien (Mondor / Tatorre 1995) suchten die räumliche Aufmerksamkeit eher mit einem Gradienten zu vergleichen, der mit abnehmender Entfernung zum Zentrum des Lichtscheins für eine bessere Verarbeitung der Information sorgt und umgekehrt.

Für Vertreter der Filmbranche sind diese Konzepte nicht nur sehr anschaulich, sondern sie wirken wie eine direkte Aufforderung, einen geistigen Brückenschlag zwischen Aufmerksamkeit und Kamerahandlung zu vollziehen. Scheint der bewegliche Lichtkegel der Aufmerksamkeit nicht an einen Mechanismus gebunden, der sich, ähnlich einem Kamera-Objektiv, diesem oder jenem Zielort oder Zielobjekt zuwendet? Und ist die dabei praktizierte Erweiterung oder Verengung des Fokus nicht eine direkte Kopie des Kamera-Zooms, der innerhalb der gleichen Einstellung einen sukzessiven Wechsel von deren Größe ermöglicht? Dennoch ist man gehalten, diese „Kino-Metaphern" der Aufmerksamkeitstheorie, deren mechanistischer Zug unübersehbar ist, nicht ohne Vorsicht aufzunehmen.

Wie man auch generell nicht die Augen davor verschließen darf, dass alle noch so interessanten Vermutungen zu Konvergenzen von Aussagen beider Disziplinen heute schon darum als spekulativ angesehen werden müssen, weil dafür Verbindungslinien zwischen Daten hergestellt wurden, die auf der einen Seite psychologischen Experimenten mit sehr elementaren Objekten entstammen, auf der anderen aber an subjektive Beobachtungen hochkomplexer Kunstwirkungen bzw. kommunikativer Prozesse anknüpfen.

Im Unterschied zu den wenigen sporadischen Beobachtungen der Aufmerksamkeitsprozesse im Bereich der Filmrezeption bietet die psychologische Aufmerksamkeitstheorie eine Vielzahl von Erkenntnissen an, die auch dort für eine Kooperation von Wert sein dürften, wo sie als archaisch und wissenschaftlich überholt gelten mögen – einfach darum, weil sie dazu beitragen, die analytische Sicht auf die Phänomene des Films zu schärfen und bei deren Beschreibung zu genaueren Differenzierungen zu gelangen. So sind etwa im Rahmen der psychologischen Forschungen der letzten Dezennien dichotomische Modelle zur Aufmerksamkeit entstanden, die besonders deren kognitive Komponente betreffen und möglicherweise für die Charakterisierung von Filmwirkungen erhellend sein könnten. Diese Modelle haben zu einer Reihe von verwandten, doch keineswegs identischen Begriffspaaren geführt wie:

(1) „kontrollierte“ vs. „automatische“ Informationsverarbeitung,
(2) „willkürliche“ vs. „unwillkürliche“ Aufmerksamkeitszuwendung,
(3) „endogene“ vs. „exogene“ Aufmerksamkeitssteuerung.

Als kurz nach der kognitiven Wende der Psychologie die Zusammenhänge von Aufmerksamkeit und bewusster Kontrolle der Informationsverarbeitung stark betont wurden, kam es zunächst zu einer strikten Aufteilung der Aufmerksamkeitsprozesse in die Dichotomie *„kontrolliert“ vs. „automatisch“*. Inzwischen haben sich die frühen Annahmen, denen zufolge bei der Informationsverarbeitung ein zentraler Prozessor mit begrenzter Kapazität einem Steuermann gleich mit Intentionalität und Bewusstsein agiere und einem mentalen Geschehen gegenüberstehe, das reizdeterminiert und automatisch ablaufe, als falsch herausgestellt (vgl. Allport 1987; Neumann 1987), damit auch die erwähnte strikte Aufteilung. Sinnvoller schien es, die Eigenschaften „kontrolliert“ und „automatisch“ als Pole innerhalb eines Kontinuums anzusehen und dazwischen diverse Vermittlungen anzuerkennen, die Aufmerksamkeit also keinesfalls nur an bewusste Prozesse und Erlebnisgehalte mit entsprechender Kontrollierbarkeit zu binden (vgl. Engelkamp / Zimmer 2006, 362). Neuere Untersuchungen belegen, dass Aufmerksamkeit nicht an bewusste Verarbeitung gebunden sein muss (vgl. Lamme 2003), und ziehen sogar die Existenz zweier unterschiedlicher Hirnprozesse in Erwägung (vgl. Koch / Tsuchiya 2007).

Eine andere Dichotomie, die sich an das alltagssprachliche Begriffspaar *„willkürliche“ vs. „unwillkürliche“* Aufmerksamkeit anschloss, beruhte darauf, die Selektion von Information zur weitergehenden Verarbeitung als differenzierten Prozess der intentionalen Zuwendung von Aufmerksamkeit zu bestimmten Ereignissen bzw. Reizen zu beschreiben (vgl. Prinz 1990; Eimer / Nattkemper / Schröger / Prinz 1996, 219). Im erstgenannten Fall wird die Aufmerksamkeit aktiv auf bestimmte Inhalte gerichtet, wobei die Intention der Reizverarbeitung vorausgeht, welche gleichsam im *Top-down*-Modus verläuft, wohingegen

im zweiten Fall die Aufmerksamkeitszuwendung eher passiv von bestimmten äußeren Ereignissen „angezogen" wird, also im *Bottom-up*-Modus ansetzt.

Im Zusammenhang mit der Spotlight-Metapher brachte Posner (1980) die Vorstellung ein, dass die räumliche Ausrichtung der Aufmerksamkeit durch zwei komplementäre Mechanismen vermittelt wird, die man als *„endogene" vs. „exogene"* Aufmerksamkeitskontrolle bzw. -steuerung bezeichnen kann. Diese Dichotomie erwies sich auch später noch als produktiver Ansatzpunkt für weiterführende Untersuchungen. So zeigte sich etwa, dass die zeitlichen Verläufe der endogen oder exogen ausgelösten Beschleunigungs- und Verzögerungseffekte stark voneinander abweichen.

Dass die erwähnten historisch entstandenen Dichotomien bzw. durch sie bezeichneten Spektren für Aufmerksamkeitsphänomene sich partiell überlagern und keine eindeutigen Beziehungen zwischen ihnen hergestellt werden können, erschwert den transdisziplinären Umgang mit ihnen. Einige Hinweise sind dennoch deutlich erkennbar. So ergibt sich etwa aus mehreren Blickpunkten die Einschätzung, dass sich im Rezeptionsprozess die Aufmerksamkeit nicht direkt proportional zum Bewusstheitsgrad der offerierten Reizkonfigurationen verhält, sondern sich auch an weniger bewusst aufgenommene Reizangebote binden dürfte. Was dem Zuschauer über das Filmbild deutlich bewusst gemacht wird, fordert ebenso nicht zwingend auch seine höchste Aufmerksamkeit heraus und umgekehrt. Dies ist eine Aussage, die zwar dem Alltagsverständnis von Aufmerksamkeit widerspricht, jedoch im Einklang mit der Erkenntnis steht, wonach Aufmerksamkeit als Prozess zu verstehen ist, dessen Erscheinungsbild in ihren Parametern mit Schwankungen und Veränderungen verbunden ist.

Für die Analysemethode lässt sich entsprechend schlussfolgern, dass sich die Dynamik der Aufmerksamkeitsprozesse kaum hinreichend über ein kognitives Modell erfassen lässt, erst recht nicht über ein solches, das sich allein an Resultate von Konzeptualisierung hält, die als Manifestationen bewusster Erlebnisgehalte gelten können. Dies wiederum legt nahe, den skizzierten Zugang von Aspekten der Gestaltungslehre zur Aufmerksamkeit ganz ähnlichen Fragestellungen zu unterwerfen wie die Aspekte der Dramaturgie, nämlich ob und wie sie sich auf Kognitionen verschiedener Stufe, auf Emotionen und Vorstellungen beziehen lassen. Im Rahmen dieses Buches soll dies noch ansatzweise skizziert werden. Um dorthin zu gelangen, scheint indes ein Zwischenschritt nötig, der die Überlegungen näher an den sensorischen Apparat des Menschen heranführt. Dabei werden vor allem Erkenntnisse von James Jerome Gibson übernommen, die die (in 15.2) benannten Heuristiken zur Klärung von medialen Wirkungsmechanismen fundieren.

## 15.4 Heuristiken zur Klärung von Bild-, Ton- und Montagewirkungen (nach Gibsons ökologischer Wahrnehmungstheorie)

Um zwischen der Darstellung des Gesamtverlaufs eines Filmerlebnisses mit seiner Sinntendenz und den Teilprozessen der Wahrnehmung, die durch Bild, Ton und Montage organisiert werden, engere funktionale Zusammenhänge herstellen zu können, wird eine modellhafte Vermittlung oder Heuristik benötigt. Ein ganzer Verbund entsprechender Heuristiken lässt sich von zentralen Annahmen ableiten, die Gibson seiner ökologischen Wahrnehmungstheorie zugrunde legte. Hier wurde dieser Ansatz bereits im Zusammenhang mit der Extraktion von perzeptiven Invarianten konsultiert, begleitet von dem Hinweis, dass er zu den höchst raren Versuchen zählt, die visuelle Wahrnehmung konsequent als Geschehenswahrnehmung aufzufassen.

Die Beweggründe Gibsons, einen solchen exklusiven theoretischen Zugang zu wählen, obwohl auch er seinen persönlichen Lern- und Forschungsprozess in üblicher Weise anhand von Phänomenen begonnen hatte, die sich an das Paradigma der Ruhewahrnehmung hielten, werden gelegentlich anekdotisch erklärt. Und zwar aufgrund der individuellen Arbeitssituation des jungen Psychologen, der während des Zweiten Weltkrieges als Lieutenant colonel der Air Force seine Kenntnisse dazu verwenden sollte, dass junge Kampfpiloten trotz kürzester Ausbildungszeiten mit ihrem Flugzeug erfolgreich die Landebahn anzusteuern vermochten. Sein Wissen um Ruhewahrnehmung half Gibson damals wenig, es sorgte eher für Irritationen. In den Mittelpunkt rückten hingegen Fragen, wie Orientierung, Zielerkennung und Zielrealisierung, die mit der Tätigkeit der Flugschüler zu tun hatten, aus der permanenten Bewegung heraus erklärt werden könnten (vgl. Gibson 1947, 181–212).

In seinem Buch „Wahrnehmung und Umwelt. Der ökologische Ansatz in der visuellen Wahrnehmung“ ([1973] 1982) entwickelte Gibson vor allem seine Ansichten zur visuellen Wahrnehmung im Allgemeinen, ergänzt um solche zur Funktionsweise des sensorischen Apparats insgesamt, und in einem gesonderten Kapitel rückte er noch eine knappe Skizze zur Filmwahrnehmung ein. Der Gesamtentwurf, den sein Buch von Wahrnehmungsprozessen gibt, ist für den Aufbau einer Filmpsychologie nicht nur wegen seiner Entdeckungstheorie von Invarianz im Rahmen von Geschehenswahrnehmung von Interesse, sondern weil er wichtige Funktionsmechanismen des sensorischen Systems auf eine Weise erklärt, die auch die analogen Wahrnehmungsstrategien visueller und auditiver Gestaltungsfaktoren des Films erkennbar macht. Hier sei dazu die Arbeitshypothese geäußert, dass der Film über die Anlage seiner Abbildungsverfahren wichtige Funktionsmechanismen der natürlichen Wahrnehmung simuliert, besonders einige Wahrnehmungsstrategien.

Der ökologische Ansatz Gibsons eröffnet insofern einen analytischen Zugang zu komplexen Formen von Geschehenswahrnehmung, der auch für die Filmpsychologie sehr nützlich sein dürfte, da er die Informationsverarbeitung mehrerer Sinnesbereiche in den funktionalen Zusammenhang einer allgemeinen Orientierungstätigkeit des Menschen stellt. Ein entscheidender Aspekt von Gibsons Wahrnehmungstheorie liegt darin, dass sie eine neuartige Vorstellung über das generelle Wirken von Wahrnehmungssystemen

anbietet, die sich von der traditionellen Sicht, welche von Sinneskanälen sprach, stark unterscheidet. Statt wie Sinneskanäle mit passiven Rezeptoren ausgerüstet zu sein, verfügen Wahrnehmungssysteme über Organe, die eine aktive und zugleich flexible Anpassung an die Umwelt ermöglichen. Wie schon erläutert, verbindet sich dieses Verständnis bei Gibson mit dem von Invariantenextraktion, die nach seiner Ansicht ja die Hauptaufgabe der Wahrnehmungsprozesse bildet.

Gibson erklärt, dass er sich in seinem Buch zwar vordringlich mit dem Sehen befasse; doch auch keines der anderen Wahrnehmungssysteme, also des Hörens, Tastens, Riechens oder Schmeckens, sei einfach nur ein Sinneskanal (vgl. Gibson 1982, 257). Er betont zugleich die wichtige Rolle, die hierbei den Aufmerksamkeitsprozessen zufällt: „Die fünf Wahrnehmungssysteme entsprechen fünf verschiedenen Arten einer nach außen gerichteten Aufmerksamkeit. Ihre Funktionen überlappen sich, und sie sind alle mehr oder weniger einem allgemeinen Orientierungssystem untergeordnet. Ein System hat Organe, während ein Sinn Rezeptoren besitzt. Ein System kann sich orientieren, erkunden, untersuchen, sich anpassen, optimieren, extrahieren, in Resonanz oder ins Gleichgewicht kommen; der Sinnesapparat selbst kann das nicht“ (263).

Der funktionale Zusammenhang der Wahrnehmungssysteme lässt sich auch noch dadurch weiter verdeutlichen, dass man das Orientierungssystem auf die gesamte menschliche Tätigkeit bezieht, was Gibson freilich eher implizit und sporadisch tut. Es ist aber die praktische Auseinandersetzung des Menschen mit der Umwelt, die jene Reibung zwischen Subjekt und Objekt der Wahrnehmung schafft, welche sich fast nie allein auf einen einzigen Sinnesbereich beschränkt. Nötig wird meist ein Zugriff über asymmetrisch angelegte, miteinander koordinierte Wahrnehmungssysteme, deren Funktionen sich im aktiven Kontakt mit der Umwelt überlappen, was auch heißt, dass sie sich gegenseitig ergänzen, einander korrigieren und regulieren können.

Das Sehen sucht Gibson vom gesamten Erkundungsprozess des Menschen her zu begreifen. Das umherwandernde Sehen (*„ambulatory vision“*) und das Umgebungssehen *(„ambient vision“),* also Umherblicken mit Kopfdrehungen und Augenbewegungen in ihrem Tätigkeitszusammenhang, bilden den Ausgangspunkt für die Analyse des Sehens, nicht das so genannte „Schnappschuss-Sehen“. Ein Interpret von Gibson fasst zusammen, dass Körper, Kopf und Augen sich bewegen können zum Zwecke einer auf Erkundungen gehenden Wahrnehmung: „[…] sie befördern Erkundungseinstellungen, insofern sie ermöglichen, dass Wahrnehmung umfassend sein kann. Augenlid, Linse, Pupille und Netzhautzellen funktionieren ebenfalls als Anpassung des Wahrnehmungssystems an die äußeren Bedingungen des Sehens, es sind Optimierungseinstellungen, denn sie sorgen dafür, dass die Wahrnehmung deutlich sein kann“ (Munz 1988, 68). Erkundungs- und Optimierungseinstellungen dienen dann beide – auf unterschiedliche Weise – der Extraktion von Invarianten.

Der Film übernimmt wichtige Funktionsweisen des sensorischen Systems für sich. Analogien zu Vorgängen des Sehens und deren Einbindung in umfassendere Wahrnehmungsprozesse sind offenkundig. Laut Gibson eröffnen Bilder ein „Wissen aus zweiter Hand“ (1982, 294). „Jedes Bild *bewahrt* daher *auf, was sein Erzeuger bemerkt hat und*

*für beachtenswert hält*. Selbst wenn er eine Fiktion oder ein Fantasiebild malt, benützt er jene Invarianten, auf die er im Lernverlauf seines Wahrnehmens gestoßen ist" (295; Hervorh. i. O.). Dies gilt auch für die bewegten Bilder des Films, die nach Auffassung des Psychologen generell als „Grundform bildlicher Darstellung" behandelt werden sollten (315). Die Extraktion von Invarianten geschieht auch dort über Wahrnehmungslernen, was Gibson in einer anderen Arbeit als „fortlaufende Übung" interpretiert, „die Aufmerksamkeit gezielt auf jene Information zu richten, die im Reizangebot enthalten ist" (1973, 329). Die technischen Apparate des Mediums, insbesondere die Kamera, sekundieren bei diesem Prozess auf spezifische Weise.

Für die Geschehenswahrnehmung des Mediums ist aufschlussreich, dass sie weitgehend den Erkundungs- und Optimierungsprozessen des visuellen Wahrnehmungssystems des Menschen angenähert wurde. So ist etwa die Optik der Kamera variabel und zum Teil eines optischen Aufnahmesystems mutiert, das körperähnliche Bewegungen verschiedenster Art erlaubt: Die Schärfenverlagerung, der Zoom, der Schwenk, die Fahrt, sie simulieren das, was der Mensch im Normalfall zu realisieren vermag, und sie machen aus der Kamera eine sehr anpassungsfähige „Wahrnehmungsprothese" (Dadek 1968, 74), die ein Wahrnehmungssystem eigener Art kreiert, welches eine Vielfalt von regelrechten Kamerahandlungen zu realisieren vermag. Die Möglichkeiten dieses Systems, Beobachtungen raumzeitlich organisierter Ereignisse vorzunehmen, gehen dabei über die des menschlichen Individuums weit hinaus, indem die Aufnahmetechnik erlaubt, den Standpunkt des Beobachters zu wechseln, etwa den Sichtwinkel eines handelnden Subjekts oder die Vogelperspektive einzunehmen, oder aber eine Position unter Wasser zu wählen. Ihre Ubiquität verdankt die Kamerasicht den jeweiligen Vorstellungsaktivitäten der Filmemacher, die sich freilich oft nicht einmal als solche zu erkennen geben.

Das flexible System im visuellen Bereich ist mit einem ähnlich adaptionsfähigen im auditiven Sektor gekoppelt. Im audiovisuellen Bewegungskontinuum schaffen synchrone Geräusche und synchrone Sprache eine zusätzliche Chance für die Orientierung des Zuschauers und nähern damit die Filmwahrnehmung an die lebensweltliche Invariantenextraktion an. Wie sie andererseits auch in imaginative Verhältnisse führen können, indem neben den Originaltönen aus der vorfilmischen Situation ebenso artifizielle eine Rolle spielen, etwa imaginäre Geräusche oder Musik. Es ist die asymmetrische Anlage der Wahrnehmungssysteme, die sowohl für Vorteile bei der Informationsverarbeitung realer Reizangebote sorgen kann als auch für das Eintauchen des Filmrezipienten in eine phantastische Mögliche Welt.

Die Kombination von optischen und akustischen Reizkonfigurationen stellt gegenüber der profilmischen Situation in jedem Falle eine *Neukombination* dar, die im Vergleich zur Realsituation andere Wirkungsqualitäten aufweist. Die unterschiedlichen Wahrnehmungssysteme können sich im Rahmen dieser Neukombination von Bild und Ton, für deren Bezeichnung die Filmproduktion den Begriff der Vertikal-Montage entwickelt hat, jeweils einander ergänzen, in ihrem Eindruck korrigieren, gegenseitig regulieren. Bresson hat dazu notiert: „Das Auge, allein angeregt, macht das Ohr ungeduldig; das Ohr, allein angeregt,

macht das Auge ungeduldig. *Diese Ungeduld nützen*. Macht des Kinematographen, der sich an zwei Sinne richtet *auf regelbare Weise*" (1980, 36; Hervorh. i. O.).

In seiner filmpsychologischen Skizze, in der sich Gibson mit den kognitiven Leistungen befasste, die das Verstehen einer Montagefolge absichern, heißt es: „Der Film besteht aus über- und untergeordneten Ereignissen, aus Episoden, Vorkommnissen und dem Verlauf einer Geschichte. Die Zusammenstellung muss sorgfältig erfolgen, und die Kontinuität muss gewahrt bleiben. Am Ende sollten alle geringfügigeren Ereignisse in ein umfassendes großes Geschehen einmünden" (Gibson 1982, 323). Hervorgehoben wird neben der Notwendigkeit von Kontinuitätserzeugung auch die Tatsache, dass die Teilabschnitte einer Hierarchisierung unterliegen, wobei den narrativen Strukturen, die „den Verlauf einer Geschichte" prägen, eine dominante Rolle zugesprochen wird. Gibson kommentiert: „Entscheidend ist die fortlaufende Einschachtelung von untergeordneten Ereignissen in übergeordnete Ereignisse. Die Übergänge sollen psychologisch bedeutsam sein und der Verlauf der Ereignisse verständlich" (325).

Die hierbei geforderte „psychologische Bedeutsamkeit" lässt sich mit dem Autor als „Bewusstwerden von Ereignissen" (324) definieren, was sich wie ein synonymer Ausdruck für Aufmerksamkeitserregung liest. Wenn Gibson an anderer Stelle davon spricht, dass die Wahrnehmungssysteme einem übergreifenden Orientierungssystem zuarbeiten, so findet sich auch dafür im Kino ein Pendant. Im Filmerleben sorgt die Handlungsintention des dargestellten Geschehens, dem der Zuschauer zu folgen sucht, für eine solche Orientierung. Der Rezipient extrahiert jeweils die Informationen, die seinen Bedürfnissen und Interessen im Handlungsrahmen – und darüber hinaus – entgegenkommen. Die Narration sorgt für die kontinuierliche Makrostruktur dieses Vorgangs, die Montage für dessen mikrostrukturellen Zusammenhang.

Gibsons Überlegungen zum Charakter der Wahrnehmung und einiger Gestaltungsmittel des Films akzentuieren also mehrfach Analogien zwischen Funktionsweisen der Wahrnehmungssysteme und jenen kinematographischer Verfahren, und sie heben zugleich die bedeutsame Rolle hervor, die in beiden Zusammenhängen den Aufmerksamkeitsprozessen zukommt. Dieses Vorgehen erweist sich als sehr nützliche Anregung, wenn es um die Ausarbeitung von Heuristiken für die Klärung der Gestaltungsverfahren von Bild, Ton und Montage im Rahmen eines Rezeptionsmodells geht.

Von Gibsons Konzept lässt sich ein Verbund von Annahmen ableiten, die den Gebrauch wichtiger filmischer Mittel jeweils als Simulation von natürlichen Wahrnehmungsstrategien auffassen, welche zur Fokussierung bzw. Erhöhung der Aufmerksamkeit der Rezipienten führen.

(1) Angenommen wird, dass die Prozesse der Wahrnehmung, etwa die des Sehens, über flexibel und adaptiv arbeitende Wahrnehmungssysteme realisiert werden, die sie zu aktiven Erkundungen im Rahmen eines übergreifenden Orientierungssystems befähigen. Die filmischen Gestaltungstechniken simulieren dies insofern, als sie adaptive Verfahren anstreben, welche eine differenzierte Erkundung der profilmischen Situationen ermöglichen, etwa über flexible Kamerahandlungen. Dies führt zu der Annahme über die *aufmerksamkeitsgesteuerte Reizselektion* des Filmbildes: Die aufmerksamkeitsgesteuerte Reizselektion des

Filmbildes übernimmt Funktionsweisen des visuellen Wahrnehmungssystems, um ihrerseits flexibel und adaptionsfähig gegenüber verschiedenen externen Bedingungen zu sein.

(2) Angenommen wird ferner, dass das sensorische System des Menschen über fünf spezifische Wahrnehmungssysteme verfügt, denen aufgrund ihrer asymmetrischen Anlage ein komplexer gemeinsamer Zugriff auf die Realität gegeben ist. Die audiovisuellen filmischen Gestaltungstechniken, die nur auf zwei dieser Wahrnehmungssysteme basieren, übernehmen von dorther insofern analoge Funktionsweisen, als Bild und Ton über variable Kombinationen eine ähnliche Kooperation ermöglichen. Indem die Bild- und Tonwirkungen sich im Informationsverarbeitungsprozess gegenseitig ergänzen, korrigieren, regulieren, sorgen sie für *cross-modale Aufmerksamkeitsverschiebungen*. Anders gesagt: Die verschiedenartigen Reizangebote von Bild und Ton beeinflussen sich gegenseitig, analog zu den miteinander kooperierenden Wahrnehmungssystemen; sie lassen sich über die cross-modale Interaktion beschreiben und zusammenführen, was von Belang für die Lenkung der Aufmerksamkeit ist.

(3) Die Arbeit der menschlichen Wahrnehmungssysteme und deren Gesamtorientierung werden von zielgerichteten Tätigkeiten und Interessen des Subjekts bestimmt, dessen Intention die einzelnen Wahrnehmungsaktivitäten überformt. Die visuellen und auditiven Gestaltungsverfahren des Films, deren singuläre Resultate über bestimmte Reizkonfigurationen und deren Wirkmomente erfassbar sind, erfahren im Rahmen der Montage eine maßgebliche *Neukombination und zeitliche Anordnung,* die ihre Einbindung in übergreifende Zusammenhänge von Montagefolgen, Erzählstrukturen sowie die Organisation von Sinntendenzen erleichtert. Dies führt zu der Annahme:

Die Montage organisiert die Mikrostruktur der Reizanordnung des Films, indem sie die audiovisuellen Reizangebote innerhalb des raumzeitlichen Kontinuums eines Filmgeschehens zugleich dem übergreifenden Erzählzusammenhang wie der temporalen Aufmerksamkeitssteuerung des Rezipienten unterwirft, über die sich der Sinnbildungsprozess realisiert.

Zu den Vermittlungsfunktionen, die die von Gibsons ökologischem Ansatz abgeleiteten Aussagen im Prozess der Annäherung zwischen Filmwissenschaft und Psychologie einnehmen, gehört es, dass sie der Analyse unbedingt abverlangen, statt nach mechanischen Wirkungen innerhalb der Medienrezeption stets nach bestimmten Wahrnehmungsstrategien des Zuschauers zu suchen, also innerhalb des Erlebensprozesses per se einen aktiven Rezipienten in Rechnung zu stellen, der Reize selektiert, sie zueinander in Beziehungen setzt und in umfassende kunstsemantische Prozesse einbindet.

Für viele Aufmerksamkeitsprozesse des Menschen spielt nachweislich eine Rolle, unter welchen emotionalen Bedingungen sie jeweils ablaufen. Yiend (2010, 3f.) hat in einer Übersichtsdarstellung über die Effekte der Emotion auf die Aufmerksamkeit die Interaktion zwischen beiden Faktoren hervorgehoben: „The body of accrued evidence at this interface confirms that the connection between attention and emotion is a robust, reliable and important one". Sie hat dabei aber auch darauf hingewiesen, dass trotz eines wachsenden Interesses an empirischen Studien die theoretischen Überlegungen dazu noch in den Kinderschuhen stecken, besonders wenn es um Bereiche jenseits der Psychopathologie geht, zu der bereits mehr und produktivere Studien vorliegen.

Außerdem steht natürlich weiterhin die Frage, ob es mithilfe der psychologischen Aufmerksamkeitstheorie überhaupt gelingen kann, sich einer empirischen psychologischen Untersuchung ästhetischer Wirkungsweisen der filmischen Gestaltungstechniken zu nähern. Es wird versucht, eine solche Annäherung der beiden Disziplinen im Hinblick auf eine Darstellung des Filmbildes und der Montage in den folgenden Kapiteln zumindest vorzubereiten. Die Betrachtung der Tonkomponente muss dabei leider ausgespart bleiben.

## 15.5 Sakkaden-Untersuchung filmbezogener Aufmerksamkeitsprozesse

Zur Klärung von visuellen Filmwirkungen lassen sich nicht nur psychologische Aufmerksamkeitstheorien, sondern auch ganz konkrete empirische Studien der Augenbewegungen nutzen. Um die Rezeptionsweise des filmischen Reizmaterials zu beschreiben, kann man sich dabei an Prozessen des natürlichen Sehens orientieren. Dieses ist nur begrenzt in der Lage, die visuellen Objekte und den extrapersonalen Raum zu erfassen. Da der Mensch die Details einer Szene nur aus einem Sichtwinkel von 120 Grad gleichzeitig betrachten kann, wobei mehr als 90% des Sichtbereichs in sehr unzulänglicher Weise auf die Retina gelangen, ist er gezwungen, den Zugriff auf die interessierenden Objekte bzw. Bereiche der Szene durch Augenbewegungen zu erreichen, die stets in Wechselwirkungen mit Kopf- und Körperbewegungen stehen. Aufgrund dieser interaktiven Bewegungen verschieben sich die Bilder der visuellen Umwelt alle 0,2 bis 0,6 Sekunden auf der Netzhaut, wobei unter Mitwirkung des Zentralnervensystems aus den diskontinuierlichen und unterschiedlichen Netzhautbildern dann eine einheitliche und kontinuierliche Wahrnehmung der physischen Umwelt entsteht. „Die Blickbewegungen lenken die Stelle des schärfsten Sehens der Netzhaut beider Augen auf das jeweils in einem ›Augenblick‹ interessierende Objekt. Hat dieses eine hinreichende Ausdehnung, so ›tastet‹ unser Blick das Objekt durch kleine ruckartige Augenbewegungen *(Sakkaden)* ab." (Schmidt / Thews 2004, 376; Hervorh. i. O.) Die Sinnesphysiologie unterscheidet dabei drei verschiedene Klassen von Augenbewegungen mit unterschiedlicher zeitlicher Dynamik: (1) Sakkaden, (2) Fixationsperioden und (3) Augenfolgebewegungen (ibid.).[84]

Die Art der Fixationen ist nicht beliebig. Sie wird durch das Verhältnis des Betrachters zu dem Objekt bestimmt, was sich etwa in der Bedeutung des Letzteren ausdrückt und

84 Beim freien Umherblicken bewegen sich die Augen in raschen Rucken von 10 bis 80 ms Dauer von einem Fixationspunkt zum nächsten. Während der Fixationsperioden (von 0,2 bis 0,6 s Dauer) erfolgt die für die jeweilige Gestaltwahrnehmung notwendige retinale Signalaufnahme. Handelt es sich um bewegte Objekte, so setzen gleitende Augenfolgebewegungen ein, die dafür sorgen, dass das Bild des bewegten Objektes im Bereich der Fovea centralis ›gehalten‹ wird, wobei bei höherer Winkelgeschwindigkeit desselben Korrektursakkaden und Kopfbewegungen bei der Verfolgung des Gegenstandes mit dem Blick helfen" (Schmidt / Thews 2004, 388).

dem Interesse, das es ihm abnötigt. Als bevorzugte Fixationspunkte gelten Konturen des Objekts, besonders in Form von Konturunterbrechungen und Konturüberschneidungen. Bei der Betrachtung von Gesichtern werden Augen und Mund favorisiert sowie die rechten Gesichtshälften des Betrachteten länger berücksichtigt (ibid.).

Die Sakkaden schaffen über die *saccadic suppressions* einen Indikator für den Verlauf der visuellen Informationsprozesse und machen ihn über die Verfahren von eye tracking damit in gewissem Grade objektivierbar. Die Erfassung der Augenbewegung bietet zudem Aufschluss über die Aufmerksamkeit des Rezipienten sowie seine Wahrnehmungserkundungen. „Jede sakkadische Augenbewegung ist die physische Manifestation einer Wahrnehmungserkundung" (Hochberg / Brooks 1978a).

Nach Posner und Cohen (1984) lassen sich die perzeptiven Erkundungen in solche aufgrund von *overt* oder *covert attention* differenzieren. Sie geben sich durch *attentional shifts* zu erkennen, die jeweils durch Veränderungen der audiovisuellen Szene ausgelöst werden. „Covert attention" bedeutet eine Erhöhung der visuellen Verarbeitungsressourcen, die auf einen Punkt im Raum gerichtet sind, ohne dass eine Augenbewegung zum Ort des ausgewählten Reizangebotes (*feature)* stattfindet (vgl. Finlay / Gilchrist 2003); das Objekt wird sozusagen aus den Augenwinkeln betrachtet. „Overt attention" ist hingegen mit einer Verknüpfung von Aufmerksamkeit und Blickrichtung (*location of gaze*) verbunden, so dass das, was der Aufmerksamkeit unterliegt, zugleich auch zur Fixierung gelangt. Die Aufzeichnung einer Fixierung gilt dann als zuverlässiger Nachweis dafür, wohin die Aufmerksamkeit der Person gerichtet war (vgl. Henderson 1992).

Sicher ist die Sakkaden-Analyse nur einer der möglichen Wege, sich den Aufmerksamkeitsprozessen im Filmerleben zu nähern. Insofern diese Prozesse neben der kognitiven auch die emotive und imaginative psychische Funktion ansprechen, ist die Einbeziehung von Daten aus diesen Teiluntersuchungen sinnvoll. In jedem Falle dürfte es aber notwendig sein, bei den Untersuchungen der Wirkungsweisen technikbasierter Gestaltungsverfahren die konkreten Reizangebote mit der Sinnvermittlung des Filmganzen zu verbinden.

## 15.6 Zusammenfassung

Der Film nutzt technikbasierte Gestaltungsmittel im visuellen und auditiven Bereich, für deren wissenschaftliche Erfassung die klassische Filmtheorie eine Art Gestaltungslehre entwickelt hat, in deren Zentrum Kategorien wie Bild, Ton und Montage stehen. Um das Wirkungspotenzial dieser Verfahren zu klären, erscheint ihre psychologische Interpretation und empirische Untersuchung sinnvoll und möglich. Ein wesentliches methodologisches Problem besteht indes darin, die Wirkmomente dieser Gestaltungsweisen im Hinblick auf ihre kunstsemantische Funktion und Sinnproduktion im Rahmen des gesamten Filmerlebens zu analysieren.

Vorgeschlagen wird eine Interpretation der Gestaltungsmittel unter dem psychologischen Aufmerksamkeitsaspekt, der einer holistischen Rezeptionsweise entgegenkommt,

weil er mehrere psychische Funktionen einschließt. Zentrale Merkmale von Aufmerksamkeitsprozessen, die unter Schlüsselbegriffen wie (1) Selektion, (2) Intensivierung und (3) Integration gefasst wurden, finden sich zudem im Filmerleben wieder. Ähnliches gilt für Teilerkenntnisse einzelner Aufmerksamkeitstheorien.

Um den Besonderheiten der filmischen Aufmerksamkeitslenkung näherzukommen, werden Heuristiken entworfen, die sich an Gibsons Überlegungen zu – vom Medium Film partiell übernommenen – Strategien des menschlichen Wahrnehmungssystems anschließen. Diese Annahmen Gibsons erlauben Folgendes: (1) Die Reizselektion des Filmbildes kann jeweils einem flexiblen Wahrnehmungssystem zugeordnet werden, das adaptionsfähig gegenüber verschiedenen externen Bedingungen ist; eine Taxonomie der Kamerahandlung (Kadrierung, Bewegung etc.) wird dadurch erleichtert. (2) Die verschiedenartigen Reizangebote von Bild und Ton lassen sich an zwei unterschiedliche Wahrnehmungssysteme binden, die miteinander kooperieren, was Einblicke in ihre cross-modalen Interaktionen schafft. (3) Die Informationsverarbeitung der einzelnen Wahrnehmungssysteme lässt sich als Realisierung zielführender Orientierungsprozesse betrachten, was für eine Einbindung der Aufmerksamkeitsfunktionen in übergreifende sinnstiftende Zusammenhänge von Montagefolgen bzw. Erzählstrukturen sorgt.

Ein Ziel der Überlegungen zu Bild und Montage in den folgenden Kapiteln wird darin bestehen, diese Heuristiken für eine differenzierte Beschreibung und Taxonomie der konkreten filmischen Phänomene zu nutzen und dabei Erkenntnisse zu Teilaspekten der Aufmerksamkeitspsychologie anzuwenden. Als geeigneter Zugang zu relevanten psychophysiologischen Funktionen bieten sich die Sakkaden-Analysen durch eye tracking an, die Auskunft über Aufmerksamkeitsprozesse innerhalb der visuellen Wahrnehmung geben können. Die Bindung der Aufmerksamkeitsreaktionen der Zuschauer an die Strategien der Wahrnehmungssysteme sowie an die werkübergreifenden Erzählvorgänge wird als möglicher Weg betrachtet, die Reizangebote der technikbasierten Gestaltungsverfahren zielgerichtet an die Sinnbildungsfunktion des Filmganzen heranzuführen.

# Bild: Kamerablick und Aufmerksamkeit

# 16

„Looking at real things, the human vision fastens itself upon a quick succession of small comprehensible incidents, and we form our eventual impressions, like a mosaic, out of such detail […] The director counterfeits the operation of the eye with his lens."

David Wark Griffith, Filmregisseur, 1926*

## 16.1 Kadrierung und Bildfeld: Taxonomie im Anschluss an Deleuze

Wenn es um die Grundqualitäten des Kunstmediums Film geht, sind häufig Urteile wie „Film lebt vom Bild" und „Filmkunst ist Bildkunst" zu hören; sie werden allgemein als höchst einleuchtend betrachtet. In der Tat ist Film ohne seine Bildkomponente nicht denkbar. Zudem trifft der Kinobesucher gelegentlich auf grandiose Leinwanddarstellungen einzelner Handlungsmomente, die ihm in ähnlich nachdrücklicher Weise im visuellen Gedächtnis bleiben wie gelungene Werke der Malerei oder der künstlerischen Fotographie. Eindrücke solcher Art suggerieren auch dem Analytiker des Films, der sein Metier liebt und dessen Besonderheiten gerecht werden möchte, sich in seinem Bildverständnis der audiovisuellen Medien vornehmlich von jenen Gesichtspunkten und Kriterien leiten zu lassen, die sich bereits für die Erzeugnisse der Bildenden Künste traditioneller Art bewährten.

Dass dies leicht zu Fehlschlüssen führen kann, erweist sich freilich sogleich, wenn man sich die naheliegende methodische Frage stellt, wie bei der Untersuchung ästhetischer Wirkungen mit der zeitlichen Dimension des Films umzugehen sei, besonders dann, wenn man deren systematische und psychologische orientierte Erforschung beabsichtigt. Denn die bildenden Künste der Vergangenheit brachten ja stets Werke hervor, für deren Erleben Gesetze der Ruhe- und nicht der Geschehenswahrnehmung zur Geltung kamen. Und auch wenn Arbeiten der Malerei oder Photographie sich häufig an die Darstellung von dynamischen Lebensvorgängen hielten, beschränkten sie sich dabei immer nur auf einen Moment derselben. Die Struktur des Films bildet jedoch, wie besonders anhand des Spielfilms deutlich wird, einen lebensähnlichen Prozess mit seinen Veränderungen

© Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2020

P. Wuss, *Künstlerische Verfahren des Films aus psychologischer Sicht*, Film, Fernsehen, Medienkultur, https://doi.org/10.1007/978-3-658-32052-2_16

ab, der sich sukzessive in der Zeit entfaltet, so dass er wie eine Erzählung von Ereignissen wirksam werden kann und auch als solche betrachtet wird. Der erzählerische Inhalt dieser Handlung folgt einer eigenen Logik, die sich allein aus dem visuellen Ausdruck einer Reihe prägnanter Momentaufnahmen wichtiger Szenen schwerlich erschließt. Auch wenn die Letzteren maßgeblich auf die kunstsemantischen Prozesse des Filmganzen Einfluss nehmen, werden sie doch in den Fluss der Handlung eingebunden und in ihrem partikularen Sinngehalt durch die Intention der Erzählung überformt.

Die Aufgabe der Forschung, entsprechende Informationsverarbeitungsprozesse im Filmerleben hinreichend genau zu bestimmen, um daraus Kriterien für den Aufbau empirischer psychologischer Studien abzuleiten, ist gegenwärtig kaum lösbar. Im Wissen darum, dass die Bildwirkungen für das Filmerleben zwar obligatorisch sind, so dass ohne ihre Untersuchung die meisten Urteile über die Inhalte konkreter Werke unzulänglich bleiben, geeignete Verfahren zur Analyse des Gesamtprozesses und seiner Teilkomponenten aber fehlen und bis zur Konstruktion psychologischer Variablen noch diverse Hürden zu nehmen sind, muss ich mich hier darauf beschränken, bereits erkennbare partielle Funktionszusammenhänge zu erfassen und nahe am filmischen Beispielmaterial mögliche Ansatzpunkte für seine psychologische Interpretation zu suchen.

Dafür ist es zunächst nötig, die filmwissenschaftliche Taxonomie auf eine Weise zu entwickeln, die sie befähigt, einerseits im Rahmen der Hermeneutik möglichst differenzierte und widerspruchsfreie Aussagen über die Resultate von Kameraarbeit zu ermöglichen, andererseits ihre Klassifizierungsbestrebungen zielführend auf eine Rezeptionsuntersuchung des Filmbildes zu lenken, die sich auf Erkenntnisse der Aufmerksamkeitspsychologie beziehen lässt. So ging der hier (in 15.4) vorgeschlagene psychologische Ansatz davon aus, dass das Filmbild eine Reizselektion vornimmt, welche den Gesetzen der Aufmerksamkeit folgt. Leider gibt es nur wenige theoretische Anstrengungen, sich den Gestaltungsverfahren des Kinos über Taxonomien zu nähern, die entsprechende Forschungen erleichtern können.

Unter den raren neueren Versuchen solcher Art nimmt das zweibändige Werk des Philosophen Gilles Deleuze ([1983] 1997) „Das Bewegungs-Bild“ und „Das Zeit-Bild“ eine herausragende Stellung ein. Die dort entwickelte taxonomische Darstellung hat nicht nur zu einer differenzierten Klassifizierung filmtheoretischer Grundbegriffe beigetragen, sondern sie ermöglicht auch eine Sicht auf das Medium von einer philosophischen Warte aus. Auch wenn eine Annäherung an die Psychologie vom Autor nicht beabsichtigt war und sich viele Aussagen des Buches – schon wegen ihrer Abstraktionshöhe – für die unmittelbare Beförderung einer empirischen Untersuchung als ungeeignet erweisen, verbietet es sich, die dort fixierten Erkenntnisse zu ignorieren.

So liegt ein Vorzug des Ansatzes darin, dass er die Struktur des Film-Bildes mit der temporalen Organisation des Mediums zu verbinden sucht, womit auf spezifische Weise der Irreversibilität der biologischen Zeit Rechnung getragen wird. Der Gedanke Bazins, den Tarkowski zur Metapher der „versiegelten Zeit“ des Films ausformte, erhält so eine philosophische Fundierung. Indem Deleuze den Film mit Thesen konfrontierte, die Bergson in „Matière et mémoire“ / „Materie und Gedächtnis“ ([1896] 1964) und „L’évolution créatrice“ / „Schöpferische Entwicklung“ ([1907] 1921) entworfen hatte, um einer wissenschaftlichen

Situation gerecht zu werden, welche es nicht mehr erlaubte, die Bewegung als physikalische Realität in der Außenwelt und das Bild als psychische Realität als Gegensätze zu begreifen, ließen sich für die Charakterisierung des neuen Mediums begriffliche Differenzierungen wie: „Momentbild", „Bewegungsbild" und „Zeitbild" gewinnen.[85]

Diese Differenzierungen erlauben u. a. ein vertieftes Verständnis zentraler filmwissenschaftlicher Fachbegriffe, die man für die Beschreibung der Bildfunktion des Films benötigt, wie „Kadrierung", „Szenenaufgliederung" „Einstellung" und „Montage". Ein solches Verständnis schließt die Relationen zwischen den Begriffen untereinander ein und macht auf übergreifende Zusammenhänge aufmerksam. In der Regel geht die Taxonomie vom Gegenstandsbereich der Gestaltungslehre aus und heftet sich jeweils an einen geläufigen Terminus technicus, den sie aber neu interpretiert, oft gestützt durch differenzierte Daten, so dass der Bildrahmen durch Inhalte definiert ist.

Zu den Begriffen *Kadrierung* und *Bildfeld* notiert Deleuze (1997, I, 35): „Kadrierung ist die Kunst, Teile aller Art für ein Ensemble auszuwählen. Dieses Ensemble ist ein relativ und künstlich geschlossenes System. Das durch das Bildfeld bestimmte geschlossene System kann in Hinsicht auf die Daten, die es dem Zuschauer vermittelt, betrachtet werden – dann ist es ein entweder gesättigtes oder verknapptes Informationssystem."[86]

Über die *Einstellung* steht zu lesen: „Die Einstellung ist das Bewegungs-Bild. Insofern sie die Bewegung auf ein sich veränderndes Ganzes bezieht, ist sie der bewegliche Schnitt einer Dauer" (40).

Deleuze veranschaulicht, wie dies zu verstehen ist, indem er sich auf eine Beschreibung beruft, die Pudowkin von einer Film-Einstellung gibt, welche eine Demonstration zeigt: „Das ist, als stiege man aufs Dach, um sie sich anzusehen, stiege dann hinab zu einem Fenster im ersten Stock, um die Losungen auf den Tragetafeln zu lesen und mische sich dann unter die Menge…Es ist nur ›als ob‹: denn die natürliche Wahrnehmung bringt Unterbrechungen, Stockungen, Fixpunkte und gesonderte Gesichtspunkte, ganz unterschiedliche Träger, wenn nicht Beförderungsmittel, mit sich, wohingegen die kinematographische Wahrnehmung kontinuierlich verfährt, in einer einzigen Bewegung, in der die Unterbrechungen – die nur Vibration in sich sind – als integrale Bestandteile dazugehören" (40f).

---

85 „Wir sind nun in der Lage, jene so tiefe These aus dem ersten Kapitel von *Matière et mémoire* zu begreifen: 1. Es gibt nicht nur Momentbilder, das heißt unbewegte Schnitte der Bewegung; 2. es gibt Bewegungsbilder, bewegliche Schnitte der Dauer; 3. es gibt schließlich Zeitbilder, das heißt Bilder der Dauer, Veränderungsbilder, Relationsbilder, Volumenbilder, jenseits noch der Bewegung…" (Deleuze 1997, I, 26).

86 Weiter heißt es dort: „Für sich und als Begrenzung gesehen ist es geometrisch oder physikalisch-dynamisch. Von der Beschaffenheit seiner Teile her ist es ebenfalls noch geometrisch oder physikalisch-dynamisch. Wenn man es im Verhältnis zum Blick- und Einstellungswinkel betrachtet, ist es ein optisches System; dann ist es im pragmatischen Sinne folgerichtig, oder es verlangt nach einer höheren Rechtfertigung. Schließlich determiniert es ein ›Außerhalb des Bildfeldes‹ in Gestalt eines umfassenderen Ensembles, in das es übergeht, oder in Gestalt eines Ganzen, in dem es aufgeht" (Deleuze 1997, I, 35).

Ich habe (in 13) versucht, die angesprochene Überlagerung von Als-ob-Verläufen und Tatsachenwahrnehmung im Film aus dem Doppelcharakter von Fiktion und Fakten-Dokument zu erklären. Obwohl die Anstrengungen meines Modellansatzes zur Abstraktionshöhe der philosophischen Positionen von Deleuze nicht aufschließen können und ich auch dem Gesamtkonzept seines Werkes nicht folge, das mit Hilfe des Konstruktes vom Zeit-Bild die Bewertung historischer Entwicklungen vorzunehmen sucht, scheint es doch sinnvoll, die Bestimmung einiger Elementarbegriffe von dort zu übernehmen. Im Folgenden sollen wichtige Phänomene aus dem Problemkreis des Film-Bildes indes eine taxonomische Zuordnung erfahren, die ihre psychologische Interpretation erleichtert.

## 16.2 Kadrierung als Option für Aufmerksamkeitsprozesse

Was den Zusammenhang zwischen Kadrierung des Films und Aufmerksamkeit des Zuschauers betrifft, so erscheint er auf den ersten Blick als absolut zwingend und selbstverständlich. Welchen Sinn sollte es sonst haben, das Kameraobjektiv auf eine profilmische Situation zu richten und diese über konkrete Einstellungen in einem begrenzten Bildfeld zu erfassen, wenn man nicht der Zwecksetzung folgt, die Aufmerksamkeit des Zuschauers auf diese ausschnitthafte Situation zu lenken? Und dies unter Nutzung einer adäquaten Einstellungsgröße, die eine Selektion des Reizangebotes vornimmt und es im Bildfeld zu einem Ensemble vereinigt. So gesehen, mag das Kameraobjektiv sogar wie ein Vollzugsorgan der Aufmerksamkeitslenkung erscheinen, das mit der Wahl der Einstellungsgröße darüber entscheidet, in welchem Maße der Zuschauer in das Filmerleben involviert ist. Der Anschein trügt hier freilich.

Sicher ist die Kadrierung immens wichtig, sie schafft aber lediglich *eine* Option für das Zustandekommen von Aufmerksamkeitsprozessen und bewirkt diese nicht per se. Die Wahl einer bestimmten Einstellungsgröße ist zwar eine notwendige, jedoch noch keinesfalls hinreichende Bedingung für das Zustandekommen der angestrebten Zuschauerhaltung, denn mit der Herstellung des Bildrahmens wird noch nicht darüber befunden, was innerhalb des Bildfeldes geschieht, geschweige denn, wie der Zuschauer diesen Bildinhalt verarbeitet. Wichtig ist aber nicht nur, was schlechthin „ins Bild gesetzt" ist, sondern es sind mindestens noch solche Komponenten zu berücksichtigen wie die *Figuren- und Objekt-Aktivitäten*, die das Geschehen vor der Kamera formieren, diverse *Kamera-Aktivitäten,* welche dessen ausschnitthafte Abbildung gestatten, was wiederum mit der Option verbunden ist, ein breites Repertoire *eigenständiger Kamerahandlungen* zu nutzen. Erst in diesem Gesamt-Zusammenhang entstehen jene Vorgaben für die *Rezeptions-Aktivitäten* des Zuschauers, die zum eigentlichen ästhetischen Erleben führen. Es handelt sich also um eng miteinander verflochtene Prozesse, die vielfach aufeinander zurückwirken und eine widersprüchliche Einheit komplexer Art bilden. Da die Theorie nicht hinlänglich entwickelt ist, um diese Komplexität analytisch zu erschließen, bleibt einstweilen nur der Weg, die vorhandenen

Erfahrungswerte im Umgang mit den Einstellungsgrößen zu sichten und an die sporadischen Erkenntnisse der Aufmerksamkeitspsychologie anzupassen:

Aus technischer Sicht ist unter einer kinematographischen *Einstellung* die „endliche Folge von Phasenbildern zu verstehen, die fortlaufend nacheinander belichtet wurden" (Rother 1997, 71). Für eine begrenzte abgebildete Situation ist damit eine kontinuierliche Geschehenswahrnehmung garantiert. (Um deren Realisierung geht es auch bei den analogen Einstellungen der elektronischen Medien, deren Aufzeichnung nicht mehr über jene Phasenbilder verläuft.) Die *Einstellungsgröße* gibt Auskunft über „die relative Größe, die das Abgebildete in einer Einstellung im Verhältnis zum Gefilmten einnimmt" (Rother 1997, 73). Als Richtgröße dafür fungiert stillschweigend der menschliche Körper. Dies vermutlich darum, weil es in den meisten Filmen um die Darstellung von Situationen geht, die von Menschen getragen werden.

Für die im deutschen Sprachraum üblichen Unterscheidungen findet sich dafür eine Skala von Einstellungsgrößen, die von „Panorama" oder „Weit" bis „Detail" oder „Ganz groß" reicht.[87]

Als Vorbild für Kadrierungsentscheidungen der Filmemacher dürfte ursprünglich der visuelle Umgang des Menschen mit Alltagssituationen gedient haben. Das Auge, das sich einem Gegenstand nähert, erkennt in der Regel ja mehr Einzelheiten an diesem, andererseits erleichtert ein größerer Abstand, die Relationen zwischen den entfernten Objekten besser zu beurteilen und Übersicht über eine umfassendere Lebenssituation zu gewinnen, damit eine leichtere Orientierung im gesamten Umfeld. Für die Wahl des besten Ausschnitts wurden also unterschiedliche psychologische bzw. kognitive Kriterien geltend gemacht. Ähnliche Kriterienwechsel dürften auch wirksam werden, wenn es um die Herausbildung von Aufmerksamkeitsprozessen beim Filmzuschauer geht, und die Analyse muss auf diese Unterschiede eingehen.

Die Praktiker des Kinematographen lernten übrigens relativ schnell, die Einstellungsgrößen von Total bis Groß und Detail zu variieren, wobei es anfangs besonders problematisch schien, *Großaufnahmen* von Gesichtern auf die Leinwand zu bringen. Diese Ressentiments erklärten sich vor allem daraus, dass die Entscheidung für die Großaufnahme mit der Verletzung einer frühen Produktionsnorm des Kinematographen verbunden war. Im ersten Jahrzehnt des 20. Jahrhunderts ging man bei der Filmherstellung ja noch davon aus, dass die Kamera gegenüber der darzustellenden Szene eine unbewegte Position einzunehmen

87 Für das Panorama gilt, dass menschliche Figuren dort innerhalb der sie umgebenden, die Situation dominierenden Landschaft eher klein erscheinen, während die „Totale" eine ganze Gruppe von Personen in deren Gänze darstellbar macht, ergänzt um situationsbestimmende Momente ihrer Umgebung. Von der „Halbtotalen" aus verringert sich über „Halbnah" bis zu „Nah" der Ausschnitt der relevanten menschlichen Figur(en), beginnend mit der von Kopf bis Fuß noch vollständig im Bildrahmen erfassten Person bis zu jener, die lediglich durch Kopf und zwei Drittel des Oberkörpers repräsentiert wird. Die Einstellung „Groß" meint in Bezug auf Personen meist die Erfassung des Gesichtsausdrucks, „Detail", die eines mimisch oder gestisch hochbedeutsamen Ausschnitts des Gesichts – wie etwa der Augen- oder Mundpartie – oder der Hände bzw. der Füße.

hätte, die etwa der Distanz des Zuschauers von der Theaterbühne entsprach. In Amerika nannte man diese Standard-Entfernung „*twelve-foot-line*". Einstellungsgrößen, die auf eine Verkürzung des Abstands hinausliefen, waren indiskutabel, auch wenn die Logik der Handlung sie als sinnvoll erscheinen ließ. Anekdoten belegen, wie der amerikanische Regisseurs David Wark Griffith sich dafür einsetzte, diese Vorurteile der Branche zu überwinden.[88]

Erste psychologische Aussagen, die auch als zeitgenössischer Kommentar zu den Anstrengungen Griffiths gelesen werden können, die Großaufnahme im amerikanischen Film zu etablieren, stammen von Münsterberg.[89]

Um die Großaufnahme zu rechtfertigen, hatte Griffith u. a. damit argumentiert, dass Charles Dickens die Aufmerksamkeit des Lesers oft über eine ähnliche Zuwendung zum Detail organisiert hätte. Pudowkin (1983, 235) untermauerte diese Erkenntnis später anhand einiger Szenen aus Griffiths INTOLERANCE (INTOLERANZ, 1916): „Eine Frau hört das Urteil des Gerichts, das ihren Mann, der am Verbrechen unschuldig ist, dem Tod übergibt. Der Regisseur zeigt das Gesicht der Frau: ein scheues, verängstigtes Gesicht, über das unter Tränen ein furchtsam besorgtes Lächeln huscht – und plötzlich sieht der Zuschauer die Hände dieser Frau, nur die Hände, die sich krampfhaft ineinander krallen. Diese Einstellungen gehören zu den stärksten Momenten des Films. Nicht einen einzigen

88 Noch in A WOMAN SCORNED (1911) hatten sich Griffith und sein Operateur Billy Bitzer – von einer winzigen Abweichung abgesehen – strikt an die *twelve-foot-line* gehalten. In den Folgejahren bemühte sich der Regisseur jedoch vehement, die Kamera näher an die Schauspieler heranzubringen. Der berufserfahrene Kameramann Bitzer soll sich indes lange gesträubt haben, die damaligen Normen zu verletzen. Und erst recht stieß Griffith bei den Produzenten auf Widerstand. So berichtet Lilian Gish in ihren Memoiren über eine Auseinandersetzung zwischen Griffith und Marvin, einem der Besitzer der „Biograph": „Henry Marvin war erzürnt: ›Wir bezahlen den ganzen Schauspieler, Mister Griffith, und wir wollen ihn ganz sehen‹. Griffith schritt auf ihn zu: ›Sehen Sie mich an, Mister Marvin, können Sie mich etwa ganz sehen? Nein! Sie sehen nur die Hälfte von mir, nicht wahr? Und die Tür hinter mir ist auch nicht ganz deutlich zu sehen, stimmt's? Was ich auf der Leinwand gezeigt habe, sehen Sie und jeder andere tausendmal am Tag‹" (zit. in: Jampolski 1983, 666). Für seine Vorliebe von Detailaufnahmen und Großaufnahmen von Gesichtern auf der Kinoleinwand fand Griffith in anderen Fällen Argumente bei der Bildenden Kunst. Er verglich den Effekt von Nahaufnahmen mit Eindrücken einer Bildergalerie: „Die Museen sind gefüllt mit Kunstwerken, auf denen nur die großen und die Aufmerksamkeit fesselnden Gesichter von Bedeutung sind. Wenn das Gesicht das aussagt, was der Autor hat aussagen wollen, vergisst das Publikum schnell die fehlenden Füße, Hände, die Leber und die Lunge" (zit. in Toeplitz I, 85).

89 „Allein das Gesicht kann mit seinen Spannungen in der Mundgegend, mit dem Augenspiel, mit der Art der Stirn und selbst mit den Bewegungen der Nasenflügel und der Form des Kiefers zahllose Schattierungen in den Gefühlston bringen. Auch hier kann die Großaufnahme den Eindruck bedeutend steigern. […] Die durch die Großaufnahme bewirkte Vergrößerung auf der Leinwand bringt diese emotionale Bewegung des Gesichts am deutlichsten zum Ausdruck. Oder sie kann uns das vergrößerte Spiel der Hände zeigen, in dem Ärger und Wut, leidenschaftliche Liebe oder Eifersucht eine unmissverständliche Sprache sprechen. In humorigen Szenen kann sogar das Flirten von verliebten Füßen in der Großaufnahme die Geschichte von den Herzen der dazugehörenden Menschen erzählen" (Münsterberg [1916] 1996, 65).

Augenblick sehen wir die Frau in ihrer ganzen Gestalt. Wir sehen nur ihr Gesicht und ihre Hände." Der russische Regisseur interpretierte die spezifische Kadrierung der Szene dabei in engstem Bezug auf deren Inhalt, genauer, auf Konfliktsituation der Figuren. Um die Aufmerksamkeitsprozesse zu verstehen, die das Filmbild beim Rezipienten herbeiführt, scheint es höchst sinnvoll, einen ähnlichen Weg zu gehen und die Entscheidung über die Einstellungsgröße, die die filmische Mikrostruktur betrifft, aus ihrem Funktionszusammenhang mit der Makrostruktur der Erzählung bzw. deren Konfliktgeschehen zu deuten.

Béla Balázs hat 1924 in seinem Buch „Der sichtbare Mensch" einen ähnlichen Gedanken ausgeführt, wenn er dem Film nachsagte, dass sein Urstoff und seine poetische Substanz in der „*sichtbaren Gebärde*" des Menschen liege ([1924] 1982, I, 60). Ein ganz entscheidendes Ausdrucksmittel des Films sah er im Mienenspiel der Darsteller und notiert dazu, dass „die Großaufnahme die technische Bedingung der Kunst des Mienenspiels und mithin der höheren Filmkunst überhaupt" sei. „Die Großaufnahme ist die Kunst der Betonung. Es ist ein stummes Hindeuten auf das Wichtige und Bedeutsame, womit das dargestellte Leben zugleich interpretiert wird" (1982, 83f.).

Balázs hat nicht nur konkrete Film-Szenen beschrieben, die seine Ansichten zur sichtbaren Gebärde belegen, sein Buch enthält zudem wichtige Hinweise, die „Richtung der Bilder" betreffend: Unterstrichen wird dort der Zusammenhang von Konfliktsituation, Handlungsverlauf und Aufmerksamkeit: „Jedes Bild muss unserer Ahnung eine Richtung geben, unsere Neugierde orientieren. Wir müssen von vorneherein wissen, *wo* wir etwas zu erwarten haben, damit eine Spannung entsteht. Mit dieser Richtung der Bilder, die sich oft aus einer einzigen Gebärde, aus einem stummen Blick ergeben kann, wird in einem guten Film der Konflikt des letzten Aktes schon im ersten angedeutet, und die erste Szene stellt schon die Fragen, die in der letzten beantwortet werden" (1982, 122; Hervorh. i. O.).

Während die Großaufnahme des Gesichts über das Mienenspiel des Darstellers die Aufmerksamkeit des Zuschauers auf eine psychische Reaktion der Figur lenkt, die für die Bewertung einer Situation hilfreich sein kann, erfährt der Zuschauer bei der Einschätzung mancher Situationen auf der Leinwand eher dadurch eine wesentliche Hilfe, dass er Gebärde und Gestus der zentralen Figuren über deren gesamte Körperhaltung erfassen kann. Eine solche Option schafft eine Einstellungsgröße, die zwischen Halbnah und Nah liegt und in Europa meist als *Amerikanische,* in den USA hingegen als *Italienische Einstellung* bezeichnet wird.[90]

---

90 Angeblich soll dieser Einstellungstyp, der die zentralen Figuren möglichst nah, jedoch in einer Weise zeigte, dass sie mindestens vom Knie an deutlich sichtbar wurden, den Filmemachern des amerikanischen Western die Möglichkeit geboten haben, ihre Cowboy-Helden beim Ziehen des unter dem Gürtel hängenden Colts zu präsentieren, bevor sie dann aus der Hüfte schossen. In den westeuropäischen Filmen der Verhaltensweisen, etwa in den Arbeiten des Italieners Antonioni, ging es hingegen eher darum, sehr zivile und unspektakuläre Verhaltensweisen von Leuten einer frustrierten Mittelschicht so darstellbar zu machen, dass man bereits in Alltagssituationen aus ihrer Körperhaltung die permanente Unentschlossenheit, geringe Zielstrebigkeit und innere Widersprüchlichkeit dieser Persönlichkeiten entnehmen konnte. Die genannte Einstellungsgröße liefert dem Blick des Zuschauers dafür bestimmte Verhaltensmuster über ein Datennetz

All dies zeigt, wie eng die Kadrierung generell dem dargestellten Objekt, bzw. dem Konfliktmaterial des Films verpflichtet ist, das den Ausdruck der Figuren erzeugt. Manchmal wird dazu die Großaufnahme, manchmal jedoch eine halbnahe Einstellung gebraucht, oder auch eine Totale, die das Konfliktfeld in seiner Vielfalt und seinem Umfang adäquat abzubilden vermag, um dem Zuschauer eine grundsätzliche Orientierung zu ermöglichen. Vermutlich lässt sich die Aufmerksamkeit des Zuschauers also optional über Filmbilder analysieren, deren Einstellungsgröße ein Ensemble von Reizkonfigurationen umfasst, das konflikt- und handlungsrelevante Beziehungen des Films möglichst adäquat zu fokussieren vermag.

In vielen Fällen dürfte der Rekurs auf die Dramaturgie indes nicht ausreichen, weil die Aufmerksamkeit des Rezipienten noch durch andere Faktoren dirigiert wird. Eine sehr wichtige Rolle für die Formierung der Aufmerksamkeitsprozesse spielt der *Grad der kognitiven Verarbeitung,* dem das Reizangebot des Bildfeldes unterliegt.

## 16.3 Zum kognitiven Status der Einstellung

Grundsätzlich lassen sich auch die einzelnen Einstellungen des Films als filmische Strukturen beschreiben, die die Bedingungen des PKS-Modells erfüllen, also eher perzeptionsgeleitet, konzeptgeleitet oder stereotypengeleitet sind. Sie seien hier benannt als:

(1) Tatsachenbild;
(2) Ausdrucksbild;
(3) Symbolbild / Bildstereotyp.

Aus ähnlichen Beweggründen wie im Bereich der Narration, wo ebenfalls von den auffälligen und bewusst rezipierten konzeptualiserten Strukturen ausgegangen wurde, um zu den schwerer beschreibbaren auf der Ebene von Perzeption und Stereotypenbildung vorzudringen, soll mit dem semantisch stabilsten konzeptgeleiteten Ausdrucksbild begonnen werden.

### 16.3.1 Ausdrucksbild

Hier wird die Annahme vertreten, dass in der Formierung des Ausdrucksbilds das wirkungsmächtigste visuelle Gestaltungsverfahren zu sehen ist, um beim Zuschauer Aufmerksamkeit für die dargestellten Inhalte zu erreichen.

---

aus, das sich an der Stellung des nahezu vollständigen Körpers und seiner Gliedmaßen ablesen ließ. Statt an punktuelle Ausdrucksmomente wie die, welche durch die Großaufnahme eines Gesichts gegeben sind, bindet sich die Aufmerksamkeit des Zuschauers dort eher an ein weitmaschiges Geflecht von verteilt auftretenden Beziehungen.

Ähnlich wie bereits an Handlungsstrukturen der Narration nachgewiesen wurde, kann auch die Bildstruktur der filmischen Einstellung den kognitiven Status der Konzeptualisierung erlangen, und in vielen Fällen geschieht dies auch. Die Bildinhalte zeigen dann Reizkonfigurationen, die maximal auffällig sind und dem Zuschauer bei der Rezeption bereits bei einmaligem Sehen hinlänglich bewusst werden, um sie auf den Begriff bringen zu können. Es ist naheliegend, die Erlebensqualität des Filmbildes hier ebenfalls als Folge von Invariantenbildung des Denkens zu interpretieren.

Wie im vorigen Abschnitt bereits angedeutet, ergibt sich die Aufmerksamkeitsreaktion beim Zuschauer zwar optional über den visuellen Zugriff der Kamera auf die Reizkonfigurationen der profilmischen Situation, also dank einer bestimmten Einstellungsgröße, sie wird aber dabei maßgeblich durch Inhalte des Bildfeldes bestimmt, d. h. durch die konflikthafte profilmische Situation. In ihrem visuellen Ausdruck kann die Letztere einen unterschiedlichen kognitiven Status erlangen. Um zu einem Ausdrucksbild zu werden, braucht es für sie Handlungen, die sich in Richtung und Sinn schon bei einmaligem Sehen erschließen. Zentrale Objekte, vor allem aber die „semantische Geste" des Geschehens, müssen einen Konzept-Status gewinnen. Für das kollidierende Handeln der Figuren ist dies besonders an jenen Punkten der Fall, wo die Auseinandersetzung der Konfliktpartner kulminiert, also an den *plot points*. Dort nämlich treten die Handlungsziele und -tendenzen der Figuren deutlich zutage. Ähnliches geschieht ebenfalls oft beim ersten Anvisieren eines Handlungsziels, wo die Gerichtetheit einer Aktion erkennbar wird. Auch der Rekurs auf diese Gerichtetheit verweist darauf, dass sich der bildliche Ausdruck stets im Zusammenhang mit dem System der Narration verwirklicht.

Um die Vorgänge auf eine Weise ins Bild zu setzen, dass sie in einer Größe erscheinen, die es dem Zuschauer erlaubt, sie optimal auszuwerten, müssen die Einstellungsgrößen variabel sein. Eine rationale Begründung für eine derartige Optimierung der Einstellungsgröße ergibt sich möglicherweise aus dem Zusammenhang zwischen den Konfliktmomenten des Films und den durch sie hervorgerufenen Problemlösungsprozessen des Zuschauers, bei denen es um die Voraussage der Konfliktentscheidungen und den weiteren Verlauf der Ereignisse geht. Vielleicht ist die Wahl der Einstellungsgröße sogar das filmische Pendant für die Suchraum-Veränderung bei Problemlösungen. Denn im Prinzip geht es dort ebenfalls darum, über die Wahl der Großaufnahme die Aufmerksamkeit des Zuschauers auf solche Reaktionen der Figuren zu fokussieren, die besonders den Einblick in die Konfliktentwicklung erleichtern. Die Kaschierung des optischen Suchraums wäre dann als Analogon zur Verengung des Problemraums zu deuten.

Umgekehrt wäre eine Verschiebung von Groß oder Halbnah auf die Totale als ein spezifisches Verfahren des Kinos zu sehen, dem Zuschauer, der bei seiner Problemlösung nicht weiterkommt, neue Informationen aus dem Umkreis der beobachteten Situation zuzuführen, die bis dato vom Bildrahmen verdeckt waren. Die Kadrierung folgt mithin den Kriterien einer Suchraum-Optimierung, die sich an handlungsrelevante Momente der profilmischen Situation hält. Jedenfalls schafft der Wechsel der Einstellungsgröße für den Zuschauer die Chance, das Geschehen nicht mehr aus dem gleichen Abstand betrachten zu müssen und so zu einem neuen Verständnis der Handlung zu kommen. Die Großaufnahme hat dabei

ihre eigenständigen Möglichkeiten, die Italienische Einstellung andere, und auch über potenzielle Bedeutung der Totalen gibt es kaum Zweifel. Der klassische Hollywoodfilm hat diese Einstellungsgröße für den *establishing shot* empfohlen, also als erste Einstellung für eine neue Szene, erlaubt sie doch, Übersicht über eine komplexe und weiträumig entfaltete Situation zu erlangen und damit eine Art kognitiver Top-down-Strategie anzuwenden.

Insgesamt zeigt sich, dass das Ausdrucksbild nicht nur dafür sorgt, eine optische Reizkonfiguration im Sinne einer Konzeptualisierung auffällig und bewusst zu machen, nicht zuletzt bewirkt es auch aufgrund der geeigneten Einstellungsgröße eine erhöhte Aufmerksamkeit des Rezipienten gegenüber dem Bildfeld und seinem Inhalt. Die Heuristik zur Reizselektion des Filmbildes findet hierin eine Bestätigung. Vermutlich gehört neben der Konzeptualisierung der zentralen optischen Reizkonfiguration zu den Bedingungen für die Etablierung des Ausdrucksbildes, dass über die Einstellungsgröße eine Fokussierung der handlungsrelevanten Momente innerhalb der profilmischen Situation erreicht wird, welche zugleich den Kriterien einer Suchraumoptimierung für die Problemlösungsprozesse des Rezipienten folgt. Das Ausdrucksbild selektiert diese Momente *en bloc*.

Um den Bedingungen des Ausdrucksbilds zu genügen, reicht es indes nicht aus, den Forderungen der Dramaturgie nach der Repräsentation einer möglichst eindeutig bestimmbaren, konzeptualisierten Konfliktsituation zu entsprechen. Nicht minder wichtig ist vielmehr, dass die kinematographische Repräsentation zugleich einen *signifikanten bildlichen Ausdruck* findet, der in seinem Gestus der *körperlichen Ausdrucksbewegung* des Menschen vergleichbar ist.

Bei der Wahl des Terminus „Ausdrucksbild" dürften Überlegungen Eisensteins Pate gestanden haben, die sich auf die Bedeutung der menschlichen *Ausdrucksbewegung* für den Film bezogen. In dem frühen Aufsatz „Montage der Filmattraktionen" (1924) heißt es: „Unter Ausdrucksbewegung verstehe ich eine Bewegung, die die Verwirklichung einer ganz bestimmten motorischen, realisierbaren Absicht offenbart, das heißt eine zweckmäßige Bereitschaftshaltung des Körpers und der Extremitäten zur motorischen Ausführung eines der Aufgabe entsprechenden Bewegungselements im gegebenen Augenblick" (Eisenstein 1988, 35). In einer Analyse zeitgenössischer Konzepte zur Ausdrucksbewegung, besonders jenes von Klages (1923), arbeitete der russische Regisseur heraus, was ihr Wesen ausmachen könne: Assoziatives Ansteckungsvermögen, Herausbildung eines rein mechanischen Schemas der Bewegungsvariante, Zergliederung in primäre Bestandteile, die zu Nachahmungsprimitiva für die Zuschauer führen könnten u. a. M. (vgl. Eisenstein 1988, 32ff.).

Dies lässt sich zur Annahme über das Filmbild weiterführen: Nicht nur die Figuren, sondern auch die bildhaften Formen, die im Kino auf die Leinwand projiziert werden, offenbaren die ihnen zugrunde liegenden Intentionen des Werks über den Gestus von optischen Zeigehandlungen, welcher dem der körperlichen Ausdrucksbewegung nahe kommt. Und wie dieser verfügt das Ausdrucksverhalten des Bewegungsbildes über ein starkes assoziatives Ansteckungsvermögen, führt zur Herausbildung mechanischer Schemata der Bewegungsvarianten, unverkennbar auch zu Nachahmungsprimitiva beim Zuschauer. Auf jeden Fall sorgt er bei Letzterem für Aufmerksamkeit. Es gibt also gute Gründe, sich

der Wirkung des Filmbildes weniger über dessen piktoriale Details als über diesen handlungs- und körpergeprägten Gesamtgestus seiner Bild gewordene Ausdrucksbewegung zu nähern. Leider fehlt bisher ein konsistenter theoretischer Ansatz, der dazu befähigt, die so unterschiedlichen Erkenntnisse zum bildhaften Ausdruck des Films zusammenzufassen.

In einigen Fällen kommen im Kino Verfahren für die Schaffung Aufmerksamkeit erzeugender Ausdrucksbilder zur Anwendung, die über die technisch bedingte Standardform hinausgehen und diese auch ersetzen können. Zu den frühen, doch inzwischen wenig gebräuchlichen Verfahren gehört die dezidierte Fokussierung bestimmter mimischer Regungen oder Haltungen von Figuren, wie sie von *Standbildern* oder *Kreisblenden* erreicht wurde. Eine sehr anspruchsvolle und reizvolle andere Methode hat sich über längere Zeit gehalten. Sie nutzt Arrangements der *Mise-en-scène,* die für das Ausdrucksverhalten der Figuren eine *zusätzliche Rahmung* bewirken. Gemeint sind etwa Einstellungen, welche Gesichter der Filmhelden hinter der Glasscheibe eines Fensters zeigen, die, wie Christine Noll Brinckmann belegt, „überdurchschnittlich oft und ganz unabhängig vom Charakter des Werkes" (1996, 9) erscheinen und „das Gesicht hinter der Scheibe viel relevanter" werden lassen „als der Anlass, der diese Bildkomposition inszeniert hat. Als eine Art gesteigerter Großaufnahme, die stets ein Stück weit zur Annäherung an die Figur verhilft, sie ein wenig fiktionalisiert, scheint das gerahmte Gesicht Inneres preiszugeben" (1996, 21).

Eine ähnliche Funktion haben *Spiegel* (18f.), die etwa Gesichter und Haltungen der Figuren rahmen, doch diese in ihrem Ausdrucksverhalten zugleich aus unterschiedlichen Perspektiven sichtbar und damit für den Zuschauer bewusster machen können. Situationen, einzelne Figuren und Objekte können im Film nicht nur über Rahmungen einen höheren Grad an Auffälligkeit und Bewusstheit erfahren, sondern auch über eine Verschiebung der Relationen innerhalb des visuellen Reizangebotes, wie sie durch *Lichtgebung* und *Farbe* geschieht, Momente, in der sich die Gestaltungsebenen von Kamerablick und Mise-en-scène kreuzen. Zu den Desideraten der Filmwissenschaft gehört leider auch eine systematische Ausarbeitung der Kategorie Mise-en-scène, die neben der Kameraarbeit maßgeblich für die Bildwirkung zuständig ist und sicher auch Konsequenzen für die Aufmerksamkeitslenkung und deren Untersuchung hat.

Neben der Wahl der Einstellungsgröße gibt es natürlich noch ein weiteres Grundverfahren, das Bildfeld über technische Parameter zu bestimmen und damit die Bedingungen für die Aufmerksamkeitszuwendung zu verschieben, nämlich über die Nutzung der Filmformate. Gemeint sind diverse Breitwand-Formate bis hin zum 70mm-Film, inklusive Split-screen-Verfahren und variablen Größen innerhalb des gleichen Films. Genauere Ausführungen dazu würden aber hier zu weit führen.

### 16.3.2 Tatsachenbild

Der Terminus „Tatsachenbild" *(„l'image-fait"),* auch übersetzt als „Fakten-Bild", stammt von André Bazin und wurde von ihm und seinem philosophischen Interpreten Deleuze bei Überlegungen zur Bildgestaltung im Italienischen Neorealismus entwickelt (vgl. Bazin

2004, 321f.). Wenn er hier übernommen werden soll, dann deshalb, weil ich die Einschätzung beider Autoren teile, dass es einen besonderen Terminus für eine Kameraführung geben sollte, der es darum zu tun ist, Tatsachen im Sinne von Reizangeboten der Lebensrealität der Wahrnehmung des Zuschauers so zu überantworten, dass er dabei eigene Empfindungen und Wertungskriterien aktiv zur Geltung bringen kann, ähnlich wie bei einer unmittelbaren Realitätserfahrung.

Das Beschreibungsmodell unterstellt dem Reizangebot des Bildausschnitts zudem einen besonderen kognitiven Status, nämlich den der perzeptionsgeleiteten Strukturen. Die Repräsentation der Lebensfakten erfolgt dabei zwar auf optisch zuverlässige Weise, jedoch nicht so, dass die Dinge oder Ereignisse innerhalb des Bildrahmens en bloc als Formzusammenhang mit Ausdrucks- und Bedeutungsfunktion besonders auffällig gemacht würden und bewusst rezipiert werden könnten. Vielmehr nimmt der Zuschauer große Anteile des Bildfelds eher vorbewusst zur Kenntnis. Das einzelne Tatsachenbild gewinnt damit oft einen semantisch instabilen, neutral-unbestimmten oder mehrdeutigen Charakter, zumindest anscheinend. Bei genauerer Betrachtung schafft es aber für den Zuschauer die Möglichkeit, innerhalb des Reizangebotes Neues zu entdecken, setzt bei ihm Wahrnehmung-Aktivitäten in Gang und appelliert an seinen Willen zur perzeptiven Eigenleistung.[91]

Das PKS-Modell kommt diesen Bestimmungen noch weiter entgegen, indem es das Moment des aktiven Sehens im Zuge der perzeptiven Invariantenextraktion zur Funktionsbedingung erhebt, denn im Unterschied zum Begriffsverständnis von Bazin und Deleuze ist das Tatsachenbild unter den Rahmenbedingungen des PKS-Modells essenziell mit der Annahme der Invarianten-Extraktion verbunden. Der Einstellung fällt auch die Funktion zu, ähnliche Reizmomente aus anderen Bildausschnitten über Wiederholung semantisch wirksam zu machen. Angenommen wird also, dass von der Kamera nicht nur Vorgänge schlechthin abgebildet werden, sondern dass dabei zugleich eine intuitive, doch zielführende Wahrnehmungsstrategie vorgezeichnet wird, welche dem Neisser-Zyklus folgend zur perzeptiven Hypothesenbildung führt.

Das Geschehen auf der Leinwand wird zwar (wie beim Ausdrucksbild) sehr wohl durch Konflikte und dynamische Vorgänge bestimmt, die die Aufmerksamkeit des Zuschauers auf sich ziehen. Im Fall des Tatsachenbildes gilt die ungeteilte Aufmerksamkeit indes nicht

---

91 Nach der Interpretation von Deleuze (1991, II, 11) handele es sich für Bazin bei den neorealistischen Arbeiten um eine neue Realitätsform, „die man sich dispersiv, elliptisch, richtungslos oder schwankend [*ballante*] zu denken habe und die durch Blöcke mit betont schwachen Verbindungen und fließenden Ereignissen charakterisiert ist. Das Reale werde nicht mehr repräsentiert oder reproduziert, sondern ›gemeint‹. Statt ein bereits dechiffriertes Reales zu repräsentieren, meine der Neorealismus ein zu dechiffrierendes und stets zweideutiges Reales*; aus diesem Grunde trete die Plansequenz zunehmend an die Stelle der Montage von Repräsentationen*." Für die Bildstrategie des Neorealismus, deren Kennzeichen „gerade das Anwachsen rein optischer Situationen" sei, hat Deleuze (II, 13) den treffenden Ausdruck „Kino des Sehenden" (*cinéma de voyant*) parat, den er dem gängigen „Kino der Aktion" entgegenstellt, das keiner forcierten Wahrnehmungsaktivitäten bedarf.

wie im Ausdrucksbild dem gesamten, vom Bildrahmen eingegrenzten Reizkomplex *en bloc*, sondern jeweils partiellen, verstreut vorkommenden Reizkonfigurationen aus diesem Ensemble. Diese gelangen dann bevorzugt zur Selektion, wenn sie dank intratextueller Wiederholung für die Extraktion perzeptiver Invarianten von Belang sind. In Abhängigkeit vom kognitiven Status des Filmbildes kommen also offenbar unterschiedliche Aufmerksamkeitsstrategien zum Zuge. Im Falle des Tatsachenbilds dürfte das Bildfeld im Hinblick auf Reizkonfigurationen arrangiert werden, die für die wichtigsten werkspezifischen Zyklen perzeptiver Invarianten relevant sind.

Bazin hat sein Verständnis des Tatsachenbildes in einem pragmatischen Zusammenhang entwickelt, worin es weniger um dessen filmtheoretische oder gar -psychologische Ausarbeitung ging, als um die Beschreibung und Bewertung eines damals neuen und vielfach unverstandenen filmischen Gruppenstils, eben des Neorealismus. Er hat darum die spezifische Bildqualität dieser Stilrichtung weder aus der filmischen Gesamtkomposition noch der kulturellen Intention der ganzen Formtendenz herausgelöst, sondern die Bildwirkung stets unter den spezifischen Bedingungen der Erzählung, Montage, Figurenaktivitäten usw. betrachtet. In diesem Sinne hat er die Bildsprache auch dramaturgisch fundiert und damit wichtige Kontext-Voraussetzungen für ein Funktionieren des Tatsachenbildes bestimmt, u. a. dessen Entfaltungsmöglichkeiten jenseits einer klassischen Erzählstruktur.

Beispielhaft dafür ist seine quasi rezeptionsästhetische Interpretation einer Filmpassage aus der letzten Episode von Rossellinis PAISÀ: „1) Eine Gruppe italienischer Partisanen und alliierter Soldaten ist von einer Fischerfamilie, die mitten im Sumpfgebiet des Po-Deltas auf einer Art Bauernhof lebt, mit Nahrungsmitteln versorgt worden. Man gibt ihnen einen Korb voller Aale, und sie machen sich auf den Weg. 2) In der Dämmerung gehen der amerikanische Offizier und ein Partisan ein Stück durch den Sumpf. In der Ferne eine Gewehrsalve. Aus einem elliptischen Dialog geht hervor, dass die Deutschen die Fischer erschossen haben müssen. 3) Bei Tagesanbruch liegen Männer und Frauen tot vor der Hütte, ein halbnacktes Baby hört nicht auf zu schreien“ (2004, 318).

Bazin merkt hierzu an, dass in der Filmpassage „große Ellipsen“ oder „Lücken“ zu erkennen seien. „Eine ziemlich komplexe Handlung ist auf drei oder vier kurze Fragmente reduziert, die, verglichen mit der Realität, die sie abbilden, für sich schon elliptisch sind.“ (318) Er kommentiert: „Rossellinis Technik bewahrt sicher eine gewisse Verständlichkeit in der Abfolge der Tatsachen, doch diese greifen nicht ineinander wie eine Kette auf einem Zahnrad. Der Verstand muss von einer Tatsache zur anderen springen, wie man von Stein zu Stein hüpft, um einen Bach zu überqueren. Bisweilen zögert der Fuß, welchen Stein er nehmen soll, oder er rutscht aus. So ergeht es auch unserem Verstand. […]. Tatsachen sind Tatsachen, unsere Vorstellungskraft benutzt sie, doch sie haben nicht a priori die Funktion, ihr zu dienen“ (ibid.).

Aus Beobachtungen solcher Art entwickelt Bazin sein Konzept des Tatsachenbildes als einer stilistischen Eigenheit: „Die erzählerische Einheit in PAISÀ ist nicht die ›Einstellung‹, ein abstrakter Blickwinkel auf die zu analysierende Wirklichkeit, sondern die ›Tatsache‹. Ein Bruchstück der unbearbeiteten Wirklichkeit, für sich genommen vielfältig und mehrdeutig, dessen ›Sinn‹ sich erst im Nachhinein ergibt, dank anderer ›Tatsachen‹, zwischen

denen der Verstand Beziehungen herstellt. Zweifellos hat der Regisseur diese ›Tatsachen‹ sorgfältig ausgewählt, doch er beließ ihnen die Integrität als ›Tatsachen‹" (Bazin 2004, 321). Sicher hat Bazin die bedeutsame Rolle des Wiederholungsprinzips innerhalb der Tatsachenauswahl erkannt, sie jedoch eher hermeneutisch dargestellt.[92]

Das PKS-Modell bringt in die Analyse ein, dass das Wiederholungsprinzip der Invariantenextraktion innerhalb des Tatsachenangebots auf der Leinwand als Regelhaftigkeit erkennbar wird. Außerdem macht es plausibel, dass die Iteration sich erst unter Bedingungen durchsetzen kann, die es der Aufmerksamkeit des Zuschauers gestatten, die jeweiligen Ähnlichkeitsmomente überhaupt aufzufinden und für seine perzeptive Hypothesenbildung zu nutzen. So scheint es etwa notwendig, dass die relativ schwachen visuellen Codes im Rezeptionsprozess dadurch wirksam bleiben, dass die mit ihnen verbundene Absenkung der Reizschwellen beim Zuschauer nicht aufgehoben wird. Wo die Strukturen im Bildfeld unauffällig oder fragil sind und weiterhin so bleiben müssen, darf ihre Rezeption beispielsweise nicht durch semantisch weit stabilere Abstraktionsleistungen überformt werden, wie dies etwa durch die Einwirkung von starken Codes der klassischen Erzähl- oder Montageformen geschehen könnte. Eine Aufhebung der von Rossellini kunstvoll arrangierten elliptischen Erzählweise etwa würde zwar manche lineare Kausalbeziehungen des Geschehensverlaufs verdeutlichen, die vom Tatsachenbild präfigurierte Aufmerksamkeitsstrategie aber vermutlich ruinieren, weil diese einen „sehenden Zuschauer" braucht, der über die Wahrnehmung von Ähnlichkeitsmomenten im Bild selbstständig bestimmte Zusammenhänge herstellt. Gruppenstile wie der Neorealismus, das Westeuropäische Verhaltenskino oder auch der Dokumentarische Spielfilm im Osten Europas, ebenso manche Arbeiten des amerikanischen Independent Films (wie z. B. die Filme von John Casavetes) verleihen dem Tatsachenbild, das wohl in jedem Film vorkommt, eine stilprägende Kraft. Für diese historischen Gruppenstile gilt übrigens, dass sie dem Tatsachenbild offenbar dadurch eine dominante Wirksamkeit verschaffen, dass ihre narrativen Strukturen vornehmlich im Bereich der perzeptionsgeleiteten Topik-Reihen verbleiben.

Damit kommt die Kompositionsweise den vorhin geäußerten Vermutungen entgegen, wonach Tatsachenbilder sich nur dort durchsetzen können, wo die schwachen Codes der visuellen Wahrnehmung, auf denen ihre kommunikative Wirkung beruht, nicht von den starken Codes der klassischen Erzählung oder Montage nivelliert werden. Eine vergleichbare narkotisierende Wirkung auf die Reizangebote des Tatsachenbildes, wie sie durch dominante Ausdrucksbilder erzeugt wird, kommt übrigens den stereotypengeleiteten Symbolbildern

92 „Auch bei Rossellini nehmen die Tatsachen einen Sinn an, doch nicht wie ein Werkzeug, dessen Funktion seine Form im Voraus bestimmt. Die Tatsachen folgen aufeinander, und der Verstand [i. O. 1994, 280: *l'esprit* ] kann im Grunde nicht anders, als ihre Ähnlichkeit untereinander zu bemerken, und dass sie, da sie sich ähnlich sind, am Ende etwas bedeuten, was in jeder von ihnen schon enthalten war und was, wenn man so will, die Moral der Geschichte ist. Eine Moral, der sich der Verstand gerade deshalb nicht entziehen kann, weil sie ihm von der Wirklichkeit selbst vermittelt wird" (2004, 319).

zu. Auch in ihrem Umfeld verschieben sich offenbar die Kriterien für Aufmerksamkeit, die das Tatsachenbild beim Zuschauer erzeugt, wenngleich der Effekt ein anderer ist.

### 16.3.3 Symbolbild

Anhand von narrativen Strukturen konnte bereits gezeigt werden, was es generell mit Stereotypenbildung im Kino auf sich hat. Auch Filmbilder, namentlich kürzere Einstellungen von überschaubaren Objekten oder Vorgängen, deren Reizangebote beim Zuschauer bereits zu einer Konzeptualisierung geführt und Zeichencharakter angenommen haben, können zu stereotypengeleiteten Strukturen werden, für die hier die Bezeichnung „Symbolbild" gelten soll.

Für die Erkennung dieser Bildstereotype gilt ebenfalls die Bedingung, dass sie in ähnlicher Form auch in anderen Filmen oder visuellen Darstellungen des nämlichen kulturellen Repertoires vorkommen, also der intertextuellen Wiederholung unterliegen. Als Resultat eines mitunter längeren kulturellen Lernprozesses sind diese Bilder zu stereotypengeleiteten Strukturen geworden, die bei der Rezeption ein ganzes Unterprogramm psychischer Reaktionen in Gang setzen, d. h. Komplexe aus Wahrnehmungsprozessen, Kognitionen, Emotionen, Vorstellungen und Wertungen. Der von Ernst Cassirer geprägte Begriff der „symbolischen Form", durch die „ein geistiger Bedeutungsinhalt an ein konkretes sinnliches Zeichen geknüpft und diesem Zeichen innerlich zugeeignet wird" (Cassirer zit. in Panofsky 1974, 108) ist seit längerem in das Instrumentarium der Kunstwissenschaften eingegangen.

Im Hinblick auf die Erzeugung von Aufmerksamkeit gelten vermutlich für das Symbolbild ebenfalls spezifische Bedingungen, die sich aus dem kognitiven Status ableiten. So scheint es für die Funktion des Symbolbildes notwendig zu sein, dass das Reizmaterial innerhalb des Bildfeldes zum einen die Verarbeitungsstufe der Konzeptualisierung erreicht hat, zum anderen aber auch zu einem kulturellen Zeichen geworden ist, das sich über seine intertextuelle Verbreitung nachweisen lässt. Die vom Symbolbild präformierte Aufmerksamkeitsstrategie appelliert daher implizit an das Erinnerungsvermögen des Zuschauers, im Formengut eines aktuell rezipierten Films Strukturangebote aus früheren Kino-Erlebnissen auszumachen und ihre Wirkungen zu reaktivieren.

Auf die Symbolbilder trifft zu, was für filmische Stereotypenstrukturen generell gilt: Dass sie zwar im Rahmen der Analyse relativ leicht auffindbar und beschreibbar sind, jedoch im konkreten Rezeptionsprozess hinsichtlich ihres Auffälligkeits- und Bewusstheitsgrades eine große Variationsbreite zeigen. Manche Symbolbilder sind sehr auffällig und drängen mit Vehemenz in das Bewusstsein des Zuschauers, andere erkennt dieser kaum und nimmt sie bestenfalls beiläufig wahr, was sich auch als ein Resultat von Habituation gegenüber zu oft wiederholten gleichartigen Formangeboten deuten lässt.

So enthielt die zu Anfang des Buches (in 3.2.2) beschriebene kurze Expositionsszene von Wajdas ASCHE UND DIAMANT gleich mehrere Symbolbilder: Sie zeigte eine Kapelle in der Frühlingssonne, ein Blumen pflückendes kleines Mädchen, einen pflügenden

Bauern – Bilder des Friedens, die inzwischen freilich auch einen kulturellen Verschleiß erlitten haben dürften. Im Verlauf der Handlung kommen indes andere Symbolbilder vor, wo dies kaum der Fall sein dürfte: Als der Held des Films, der junge Kämpfer der Heimatarmee Maciek, auf Befehl seiner Vorgesetzten den alten Kommunisten erschießt, taumelt dieser auf ihn zu, so dass sich beide für einen Moment in den Armen liegen wie Vater und Sohn, während im Hintergrund das Feuerwerk zum Tag des Sieges den Himmel illuminiert. Und der Film endet mit jener bekannten *Film-Metapher*, die den tödlich verwundeten Helden auf einer Schutthalde zeigt, was an die fragenden Verse Norwids erinnert, die den Titel des Filmwerks bestimmen: ob Asche nur bleibe oder auf deren Grund ein Diamant entstehe.

Die Filmgeschichte kennt eine Unzahl von Bildern mit metaphorischer Funktion. Im sowjetischen Revolutionsfilm der 1920er Jahre finden sie sich u. a. in Pudowkins MAT´ (DIE MUTTER, 1926), Dowshenkos ZEMLJA (ERDE,1930). Einige davon sind regelrechte *Schlüsselbilder,* wie etwa jenes der Mutter aus PANZERKREUZER POTEMKIN, die mit ihrem schwer verletzten Sohn auf dem Arm als Pietà-Gestalt die Odessaer Treppe hinaufgeht, den schießenden Kosaken entgegen. Der kognitive Modellansatz erlaubt es, zwischen Film-Metaphern zu unterscheiden, die sich auf verschiedene Abstraktionsleistungen beziehen. Etwa auf genuin filmisches Reizmaterial – wie in jener Szene aus ERDE, worin der alte Bauer friedvoll auf einem Berg geernteter Äpfel entschläft. Andere stützen sich auf bereits vorhandene sprachliche Metaphern – wie die Schlusspassage von DIE MUTTER, in der Bilder der machtvollen Arbeiterdemonstration mit solchen vom Eisgang auf dem Fluss alternieren. In seltenen Fällen rekurrieren die Filmbilder auf kulturelle Symbole anderer Herkunft – wie etwa in Eisensteins OKTJABR (OKTOBER, 1928), wo einige Zeit nach der Demontage eines Zarendenkmals die Zusammenfügung von dessen Bruchstücken gezeigt wird, um die politische Restauration zu charakterisieren. Der unterschiedliche Stereotypisierungsprozess dürfte Konsequenzen für die Aufmerksamkeit der angesprochenen Zuschauergruppen haben, die vielleicht empirisch fassbar sind.

## 16.4 Differenzqualitäten des Filmbildes, affektive Erregung, Intensivierung von Aufmerksamkeit

Die Kadrierung und das Bildfeld mit seinem Reizangebot haben erfahrungsgemäß nicht nur Einfluss auf die kognitiven Prozesse des Zuschauers, sondern auch auf dessen affektive Erregungen und Emotionen. Denkbar ist daher, dass sich analoge Hypothesen zu jenen über die Wirkung von dramaturgisch relevanten Widersprüchen (vgl. 7. Kap.) entwickeln lassen, denen zufolge Konfliktmomente innerhalb der Handlung dafür sorgen, dass der Zuschauer im Rezeptionsprozess Diskrepanzen erlebt, die zur Quelle seiner affektiven Erregung werden und damit seine emotionale Haltung gegenüber dem dargebotenen Geschehen beeinflussen.

Entsprechend diesen Annahmen sind Emotionen freilich stets von der Bedeutung abhängig, die das Reizmaterial für den Rezipienten und seine Kontrollkompetenz gegenüber der Situation besitzt. Der Rückgriff auf übergreifende filmische Konflikte und Handlungsabläufe im Makrobereich der Komposition erlaubt es meist, Diskrepanzen aus dem Situationsverlauf der Geschichte abzuleiten sowie deren Bedeutung für Figuren und Betrachter einzuschätzen. Wenn man indes den filmischen Makrobereich verlässt und sich in dem Mikrobereich der Bild-Gestaltung zuwendet, ist es in der Regel nur schwer möglich, zuverlässig zu beurteilen, welche Diskrepanzen sich aus dem Formenangebot für den Zuschauer ergeben dürften. Per se erlauben die visuellen Besonderheiten eines Filmbildes hier kaum je Beobachtungen, die begründete Rückschlüsse auf ihre affektiven Konsequenzen zulassen.

Dennoch lassen sich dort, wo sich deutliche Differenzqualitäten der Gestaltung zeigen, Differenzempfindungen in Form von Diskrepanzen vermuten, und man kann davon ausgehen, dass diese sich auch anhand von psychophysiologischen Reaktionen empirisch nachweisen lassen, die man als affektive Erregungen interpretieren kann. Dies führt zu der Annahme, dass man auch die Differenzqualitäten innerhalb jenes filmischen Reizmaterials, das im Zuge von Kameraarbeit und Bildgestaltung formiert wurde, als mögliche Quelle bzw. Auslöser von Affekten ansehen darf, die sich zu *emotion episodes* dieser oder jener Art entwickeln können.

Interessant für die Analyse ästhetischer Wirkungen wird diese Annahme besonders dort, wo sie die Aufmerksamkeitsproblematik berührt. Auch wenn die meisten bisherigen Untersuchungen zum Aufmerksamkeitsaspekt aus der Kognitionsperspektive vorgenommen wurden, ist dabei nie die *intensivierende* oder *mobilisierende Funktion* ernsthaft in Abrede gestellt worden, welche die Aufmerksamkeitsaktivitäten für den psychischen Haushalt des Menschen haben. Dass die menschliche Aufmerksamkeit im Filmerleben eine Intensivierung und Mobilisierung erfährt, und bei der Rezeption von gelungenen Filmen wohl unbedingt, zählt eher zu den Grunderfahrungen der Medienbranche. Es scheint daher produktiv, diese Intensivierungskomponente innerhalb der medialen audiovisuellen Kommunikation im Hinblick auf ihre Bindung an die Differenzqualitäten des Bildes und deren affektive Wirkung zu untersuchen.

### 16.4.1 Konflikte im Bildausschnitt als Diskrepanzen im Erleben

Überlegungen, wie man bereits über die konfliktbetonte Gestaltung der einzelnen Filmeinstellung psychische Wirkungen beim Zuschauer erzeugen kann, darunter auch emotionsbezogene, finden sich schon bei Eisenstein. In seinem mehrfach veränderten und ergänzten Vortragstext von 1929, der in Fachkreisen unter dem Titel „Stuttgart“ (vgl. Albera 1989) bekannt wurde und in seiner deutschsprachigen Urfassung unter dem Titel „Dramaturgie der Filmform /1/“ (Eisenstein 1989) zur Publikation gelangte, dient für die Filmanalyse ein Konfliktbegriff als Ausgangspunkt, der sich eng an den philosophischen

des dialektischen Widerspruchs anlehnt, weil dieser laut Eisenstein eine „dynamische Auffassung der Dinge" (1989, 29) erlaube.

Das dem Widerspruch zugrunde liegende Gegensatzpaar demonstrierte der Regisseur an unterschiedlichen konkreten Formangeboten von Bildausschnitt und Montage, in der Hoffnung, damit zu einer „ganz neuen Auffassung des Problems der Film-Form" (1989) beizutragen.[93]

Obwohl der Text vor allem Überlegungen des Regisseurs enthielt, die die kognitiven Prozesse betonten, welche sein damaliges poetologisches Konzept vom Intellektuellen Film stützten, heißt es darin, dass die „Dynamisierung des Stoffes" aufgrund der Konflikthaftigkeit auf psychologischem Gebiet eine „EMOTIONELLE DYNAMISIERUNG" bewirke (1989, 35; Hervorh. i. O.).

Der funktionale Zusammenhang zwischen Konflikt und Emotion im Leben wie in der Kunst war Eisenstein tief vertraut, und der Regisseur kannte auch die wichtigsten zeitgenössischen psychologischen Theorien dazu, vor allem die seiner Landsleute Wygotski und Lurija, aus erster Hand.[94]

Die vorliegenden Varianten des Stuttgart-Texts lassen ein generelles methodisches Problem der Filmanalyse erkennen, welches schon Eisenstein beschäftigte: Dass der im Bildfeld dargestellte Konflikt zwar sinnfällig macht, wie das Prinzip des dialektischen Widerspruchs diesen Bereich der filmischen Komposition zu beherrschen vermag, jedoch noch schwerlich Aussagen darüber erlaubt, was sein Erleben beim Zuschauer ausrichtet, d. h., welche Diskrepanz mit affektivem Potenzial sich daraus für den Rezipienten ergibt. In einem Ergänzungstext führte er daher eine gestalterische Differenzqualität an, die sich auf eine deutliche Normabweichung bei der Kadrierung bezog: Der gewählte Bildaus-

93 Die beigegebenen Illustrationen (aus eigenen Filmen) überschreibt er mit: „(1) graphischer Konflikt / (2) Konflikt der Bildebenen (orig: ›der Pläne‹) / (3) Konflikt der Volumen / (4) Raum-Konflikt / (5) Beleuchtungs-Konflikt / (6) Tempo-Konflikt, […] /(7) Konflikt zwischen Stoff und Ausschnitt (erzielt durch räumliche Verzerrung aus der Einstellung der Kamera. […] /(8) Konflikt zwischen dem Stoff und seiner Räumlichkeit (erzielt durch *optische Verzerrung* mittels des Objektivs / (9) Konflikt zwischen dem Vorgang und seiner Zeitlichkeit (erzielt durch Zeitlupe und Multiplikator) und schließlich / (10) Konflikt zwischen dem ganzen optischen Komplex und einer ganz anderen Sphäre. So ergibt Konflikt zwischen optischem und akustischem Erleben: TONFILM, welcher realisierbar ist als VISUAL-TONALER CONTRAPUNKT" (Eisenstein 1989, 32f.; Hervorh. i. O.).

94 Zu beiden Psychologen unterhielt er enge persönliche Kontakte, die in Plänen zu interdisziplinären Forschungsprojekten gipfelten. Die inhaltliche Nähe dieser durchaus unterschiedlichen Autoren-Konzepte im Hinblick auf Konflikt und Affekt ließen ein künftiges Gemeinschaftsprojekt als vielversprechend erscheinen. Hier sei nochmals an die zentrale These aus Lew Wygotskis Habilitationsschrift „Psychologie der Kunst" von 1925 erinnert, worin es über das gattungsübergreifende „Gesetz der ästhetischen Reaktion", die er als „Katharsis" bezeichnet, heißt: „*Sie beinhaltet einen Affekt, der sich in zwei entgegengesetzten Richtungen entwickelt und der auf dem Gipfelpunkt gleichsam in einem Kurzschluss vernichtet wird*" (Wygotski [1925] 1976, 250; Hervorh. i. O.) Alexander Lurijas Buch „The Nature of Human Conflicts" (1932) betont ähnliche Wirkmomente.

schnitt eines Pudowkin-Films zeigte absichtsvoll Personen, deren Köpfe durch die obere Bildkante abgeschnitten wurden.[95]

In der Tat dürfte eine solche Anomalie im Umgang mit dem Bildausschnitt gleichermaßen für eine affektive Erregung wie eine Verschiebung der Zuschauer-Aufmerksamkeit gesorgt haben, auch für eine inhaltliche Neubewertung des Geschehens. Die Protagonisten aus dem damaligen Establishment erscheinen nun als kopflose Werkzeuge der Staatsmacht.

Dieses Vorgehen bekräftigt einen methodischen Hinweis für die Analyse, der im Zusammenhang mit den Gestaltungsmitteln schon mehrfach erfolgte: Dass es nicht nur darum geht, eine gestalterische Differenzqualität aufzufinden, was im konkreten Falle aufgrund der robusten Anomalie leicht fällt, sondern die Diskrepanz für die Formerwartung des Zuschauers auch im Hinblick auf die Konflikte und Sinnbildungsprozesse des ganzen Werks zu interpretieren. Im gegebenen Beispiel ist auch dieser Inhaltsbezug offenkundig, weil sich die Konfliktkonstellationen im Makro- und Mikrobereich an die gleiche soziale Auseinandersetzung binden. Im Rahmen der Filmkultur ist eine solche Situation indes selten. In der Regel sind weder die gestalterischen Differenzqualitäten im Rahmen der filmischen Mikrostruktur noch die Konfliktentwicklungen der Handlung mit deren Sinntendenz einsichtig, und kaum je sind sie identisch und führen auf so direkte Weise zu einer Bedeutungsinterpretation des Filmganzen.

### 16.4.2 Visuelle Diskrepanzen und affektives Feld

Um die generelle Hypothese, dass sich Affekte und Emotionen im Film aus Diskrepanzen bei seiner Reizverarbeitung ergeben, welche sich aus dem Konfliktfeld des Werks ableiten lassen, auch auf formale Differenzqualitäten in der Anwendung technikbasierter Gestaltungsmittel anwenden zu können, werden offensichtlich andere Analyseverfahren benötigt. Theoretisch naheliegend scheint es etwa, die Beschreibungsverfahren nicht nur auf eine, sondern zugleich auf mehrere Differenzqualitäten im Formenangebot zu beziehen, die Diskrepanzen also von einem breiten Feld von gestalterischen Verschiebungen und Anomalien abzuleiten. Eine derartige multifaktorielle Betrachtung könnte unterschiedliche filmische Gestaltungsebenen von Bild, Ton, Montage und Mise-en-scène einbeziehen, die miteinander kovariieren, im Verbund auftreten und mehr oder weniger stabile Cluster bilden.

Implizit geht die hermeneutische Kunstuntersuchung im Grunde seit jeher ganz ähnlich vor, wenn sie sich um Genre- oder Stilanalysen bemüht. Bei Filmuntersuchungen

95 Unter der Überschrift „Das elementarste Beispiel für die buchstäbliche Anschaulichkeit des Konflikts zwischen Kamera und Gegenstand" erklärte er, dass sich aufgrund dieses Konflikts ein „neuer ›psychologischer‹ Wert, d. h. der Wert einer nächsten Dimension" ergebe und belegte dies mit einem Fallbeispiel. Pudowkin habe in DAS ENDE VON ST. PETERSBURG für die Episode über die Kriegserklärung zwei Sitzungen von Senatoren und Industriellen gezeigt, die er jeweils mit „abgeschnittenen" Köpfen filmte, indem Letztere durch die obere Bildkante gleichsam abgeschnitten waren. Damit habe er eine brillante soziale Charakterisierung erreicht (vgl. Eisenstein 1989, 41).

solcher Art richten sich die Anstrengungen auf die intuitive Herausarbeitung von Formzusammenhängen, die sich über mehrere Gestaltungsebenen erstrecken, um etwa das Bedingungsgefüge für die Funktion eines bestimmten Genres bzw. eines Filmstils zu erfassen. Zu den Vorzügen traditioneller Kunstkennerschaft gehört es, dass sie im Rahmen der Hermeneutik einen solchen multifaktoriellen Datenabgleich oft nahezu spielerisch meistert, sozusagen kongenial zur Kunstproduktion. Professionelle Kritiker des Films etwa sind vielfach in der Lage, in ihren hermeneutischen Darstellungen präzise Aussagen zu formulieren, was neu und ungewöhnlich am visuellen Stil eines einzelnen Filmes oder einer ganzen Gruppe von Arbeiten ist, und nicht selten finden sie auch zu treffenden Urteilen über emotive Wirkungen.

Mit formalisierten Verfahren gelingt dergleichen weitaus schwerer. Außer den zahlreichen Operationen, die für die Bestimmung der einzelnen psychologisch relevanten Wirkmomente nötig sind, müssen hierfür u. a. geeignete Referenzsysteme entwickelt werden, die einen wissenschaftlich zuverlässigen Nachweis der gestalterischen Differenzqualitäten ermöglichen. Gäbe es große Datenmengen, die die wichtigsten Gestaltungsweisen einer regional und historisch bestimmten Filmkultur differenziert erfassen könnten, ließen sich wohl statistische Größen für einen entsprechenden Formvergleich gewinnen, wobei hinzuzufügen wäre, dass diese Resultate einer ominösen Kunstsoziologie durch adäquate einer Zuschauer-Soziologie ergänzt werden müssten. Da dergleichen nicht vorhanden ist, scheint es sinnvoll, bei der Ermittlung von gestalterischen Differenzqualitäten eines Filmwerks einstweilen bewusst approximativ vorzugehen und zunächst mit groben Schätzwerten zu arbeiten, wie sie etwa durch gestalterische Idealtypen fixiert werden, die sich in der Kommunikation der Medienpraktiker herausgebildet haben.

Die Medienpraxis nutzt bei der Einschätzung konkreter Filmwerke mitunter eine Dichotomie, die den „klassischen Spielfilm", der die künstlerischen Normen für das Mainstream-Kino formulieren half, dem (westeuropäischen) „Autorenfilm" gegenüberstellt, welcher dem kulturellen Verständnis eines Arthouse-Kinos oder Art-Cinema folgt. Für beide Idealtypen haben sich in der Praxis unterschiedliche Beschreibungsschemata, Produktionsnormen, Gestaltungskriterien, Wirkungsstrategien und Distributionsprinzipien herausgebildet, die jeweils ein recht stabiles semantisches Netz gegensätzlicher Merkmale bezeichnen, das auch zu verständlichen Begriffen in der Alltagssprache geführt hat.

In einer umfangreichen Untersuchung hat Thomas Schick (2015, 170) diese Dichotomie fixiert und eine *Opposition von Idealtypen* dazu verwendet, systematisch die gestalterischen Differenzqualitäten darzustellen, welche die Filme der so genannten Berliner Schule charakterisieren und damit einen ganzen Gruppenstil prägen. Besonders an den visuellen Gestaltungsverfahren dieser Arbeiten konnten starke Abweichungen gegenüber den klassischen Normwerten nachgewiesen werden, mitunter deutliche Anomalien, die Formangebote auf mehreren Gestaltungsebenen im Verbund erfassten. Damit konnte der Autor seine zentrale Hypothese stützen, der zufolge diese oft wenig bewusst aufgenommenen Nuancen filmkünstlerischer Gestaltung zu Diskrepanzen im Zuschauererleben führen, die mit spürbaren Konsequenzen affektiver und emotiver Art verbunden sind.

Auch wenn sie zunächst im Rahmen der Hermeneutik verbleiben, schaffen Überlegungen zu solchen psychologischen Aspekten eine neue Sichtweise auf die Zusammenhänge von subtilen Kunstmitteln und ihren potenziellen affektiven Wirkungen. So machen sie etwa auf die mögliche Entstehung von Kino-Gefühlen aufmerksam, die sich aus dem Zusammenwirken mehrerer visueller Diskrepanzen ergeben können. Bei der Interpretation einzelner Filmwerke bestätigt sich hier übrigens der methodische Wert eines analytischen Vorgehens, auf den schon an anderer Stelle hingewiesen wurde: Dass es effektiv ist, zwischen der Funktion der filmischen Mikrostruktur und den Sinnbildungsprozessen der dramaturgischen Makrostruktur einen funktionalen Zusammenhang herzustellen, namentlich anhand der Konfliktsituation, die für die Filme der Berliner Schule beispielsweise durch das häufige Auftreten intrapersonaler Konflikte geprägt ist.

Das Verfahren von Schick, sich bei der Konstruktion von Referenzsystemen für die Bestimmung der relativ schwachen Differenzqualitäten filmspezifischer Gestaltung an Idealtypen zu orientieren, die sich auf einen Verbund unterschiedlicher visueller Mittel oder Stilfaktoren stützen, erscheint in der gegenwärtigen Anfangsphase der Forschung produktiv und auch für nachfolgende Überlegungen von Wert. Letztere gehen vermuteten Kausalbeziehungen nach, die von der gestalterischen Differenzqualität des Filmbildes über die Diskrepanz bei der Reizaufnahme des Zuschauers zu dessen affektiver Erregung führen, die wahrscheinlich auch die Intensivierungsfunktion der Aufmerksamkeit verstärkt. Eine kursorische Übersicht soll zunächst dafür sorgen, dass das breite Feld der visuellen Gestaltungsmöglichkeiten im Rahmen der Kameraarbeit einer filmwissenschaftlichen Taxonomie unterstellt werden kann, die sich der Emotions- und Aufmerksamkeitspsychologie öffnet.

In Analogie zum „Konfliktfeld", spricht Schick (2015, 198ff.) von einem *„affektiven Feld"*. Die affektiven Wirkungen aufgrund von Diskrepanzen aus den technikfundierten Gestaltungsverfahren charakterisiert er als solche, (1) die sich auf die Herausbildung von semantischen Beziehungen auswirken, (2) dies jedoch stets im Rahmen von Wechselwirkungen mit den strukturellen Beziehungen im Makroraum der Erzählung und damit in Abhängigkeit von diesen tun, (3) sich auch kaum als bewusste Prozesse, sondern eher im Zuge einer modifizierenden Cue-Funktion realisieren. Meines Erachtens lassen sich diese Eigenheiten auf die Aufmerksamkeitsfunktion der filmischen Reizangebote beziehen. Zu prüfen wäre beispielsweise, ob über die Schaffung von Differenzqualitäten im Bereich der visuellen Gestaltung nicht eine Verstärkung der intensivierenden Aufmerksamkeitsfunktion erfolgt, die sich durch empirische Studien auch nachweisen ließe.

Die Untersuchung von Schick präzisiert die Erfahrung, der zufolge die affektiven Wirkungen, die von den Diskrepanzen der audiovisuellen Gestaltungsmittel herrühren, offenbar potenziell in der Lage sind, die Sinnbildungsprozesse des gesamten Werkes zu verändern, dies jedoch auf limitierte Weise, werden sie doch durch die Emotionalstruktur dominiert, die die gesamte Erzählung vorgibt, so dass sie im semantischen Bereich nur eine Hinweisfunktion erlangen. Zu den praxisrelevanten Fragen, die mit den berührten Problemen zusammenhängen, gehört u. a., ob sich durch die Zuspitzung gestalterischer Anomalien im Rahmen der Kameraarbeit beim Zuschauer affektive Erregungen steigern

lassen, etwa verbunden mit einer Erhöhung des Bewusstheitsgrads des rezipierten Reizangebots.

Ein tiefgründiges Wissen um derartige Kausalbeziehungen wäre sicher auch hilfreich, um die angemessene inhaltliche Interpretation eines Autorenfilms wie SEHNSUCHT (2006) von Valeska Grisebach zu befördern, der in Schicks Untersuchung auch als ein Beispiel für die Stilrichtung der Berliner Schule steht. Der Film handelt von einem jungen Feuerwehrmann aus ländlicher Umgebung, der glücklich verheiratet ist, gelegentlich eines Lehrgangs in einem Nachbarort aber eine andere Frau kennenlernt und sich sogleich in sie verliebt. Die Situation, sich zwischen den beiden Frauen entscheiden zu müssen, verkraftet er aber nicht, und er sucht einen Ausweg im Freitod, welcher zwar misslingt, jedoch bei den Dorfkindern – und vermutlich auch beim Publikum – zu einem Nachdenken über Liebe und Lebensglück beiträgt.

Die Geschichte folgt der Strategie offener Erzählungen, die dem Zuschauer nahelegt, wichtige Zusammenhänge innerhalb des Geschehens, die die Komposition ihm vorenthält, über eigene kognitive Aktivitäten zu ergänzen, in diesem Falle etwa hinter der emotionalen Konfusion des Helden dessen eigentliche Handlungsmotive zu erkennen. Schick (2015, 562) kommentiert in seiner Untersuchung, dass die Autorregisseurin in SEHNSUCHT ähnlich anderen Vertretern der Berliner Schule „eine Suchbewegung ihrer Protagonisten" beschreibt, die sich auf ein erfülltes Leben in der modernen Gesellschaft richtet, und er zitiert (562) den Kritiker Rebhandl (2006), der in diesem Zusammenhang von einem „Realismus des Wünschens" spricht, den die Autorin für das deutsche Kino entdeckt habe. Eine rezeptions-psychologisch intendierte Analyse könnte herausarbeiten, welche Rolle dem Einsatz audiovisueller Gestaltungsverfahren zukommt, um auf diese merkwürdig affektgeladene, doch gesellschaftlich bedeutsame Suchbewegung des Helden aufmerksam zu machen, nicht zuletzt, um dabei den Suchprozess des Zuschauers nach dem Sinn der Geschichte zu erleichtern.

Für die künstlerischen Verfahren mag eine Passage stehen, die den Treuebruch der Hauptfigur exponiert. Generell scheinen dem introvertierten, wortkargen Helden Markus nicht nur Liebesabenteuer, sondern auch Gefühlsausbrüche völlig fremd zu sein. Doch unerwartet beginnt er bei einem Bierabend der Feuerwehrleute unter dem Einfluss von Alkohol plötzlich lange und inbrünstig zu tanzen, dies allein und nach dem bekannten Song „Feel" von Robbie Williams. Dass der Held seinen durch sachliche Vorgänge geprägten Alltag verlassen und in einen selbstvergessenen Tanz verfallen kann, schafft nicht nur eine gewisse psychologische Erklärung für seine spätere Liebesaffäre, sondern auch einen fühlbaren emotionalen Kontrast zu den bisher gezeigten kargen Erlebnisbereichen. In einer Sequenz ähnlicher Einstellungen, die den ekstatischen Helden in Großaufnahmen zeigen, welche seine mit Musik unterlegten Ausdrucksbewegungen in buchstäblichem Sinne zu einem Ausdrucksbild generieren, sorgt die Kamera für eine ungewöhnliche ästhetische Differenzqualität, die beim Zuschauer zu Diskrepanzen und Affekten führen dürfte. Die Aufmerksamkeit richtet sich auf den besonderen psychischen Zustand des Helden, macht den Stimmungsgehalt der Szene dem Publikum so deutlich bewusst, dass sie zum metaphorisch-symbolhaften Schlüsselbild wird.

Nach einem jähen Schnitt erkennt man den Hinterkopf des Helden in Nahaufnahme; Markus erwacht in einem Bett und sucht sich zu orientieren. Er ist allein in einem Raum, den der Zuschauer nicht kennt und Markus offenbar auch nicht. Erst nach einem vorsichtig tastenden Erkundungsgang über den Korridor, bei dem die Kamera ihn begleitet, stellt sich heraus, dass der Held sich in der Wohnung der Kellnerin Rose befindet, die beim Feuerwehrtreffen serviert hatte. Sie sitzt in der angrenzenden Küche und bietet Markus unsicher lächelnd einen Kaffee an, während sie sich anschickt, zur Arbeit zu gehen. Markus kennt zu diesem Zeitpunkt ihren Namen noch nicht, auch fehlt ihm jede Erinnerung an das, was vorgefallen ist. Der alkohol-bedingte Blackout schafft im Erzählfluss eine Ellipse.

Für den Erzähl- und Montagefluss des Films wird sich die Ellipse mit ihren Zeit- und Handlungslücken generell als paradigmatisch erweisen. Sie etabliert den Suchgestus des Helden gewissermaßen im Wahrnehmungsprozess des Zuschauers. Dies in einem Kompositionszusammenhang, der auch in anderer Hinsicht für einen sprunghaften Wechsel im Charakter der Bilder sorgt, verlangt dieser dem Rezipienten doch immer wieder ab, seine Einstellung gegenüber dem Bildinhalt zu ändern. Soziale Beobachtungen zum Landleben werden etwa abrupt durch stimmungsvolle Landschaftsaufnahmen abgelöst, bzw. durch Dialogszenen der Hauptfiguren, die einen hohen Abstraktionsgrad erreichen. Erst aus dem Zusammenspiel von elliptischen Montagen und wechselnden Abstraktionshöhen bei der Darbietung des Geschehens ergibt sich offenbar eine Rezeptionshaltung des Zuschauers, die ihm erlaubt, den meist verdeckten psychischen Strebungen des introvertierten Helden zu folgen. Diese Strebungen machen den jungen Mann trotz gesicherter Lebensexistenz und vorhandener Liebesbeziehungen zu einem chaotischen Glückssucher, der sich über das Vertrauen seiner Nächsten spontan hinwegzusetzen vermag – was, falls die Beobachtung sich als verallgemeinerbar herausstellt, gegenüber den Grundhaltungen vieler unserer Landsleute kein geringer Vorwurf sein dürfte.

Wie Monika Suckfüll (2019) gezeigt hat, ist es möglich, die affektiven Potenziale eines solchen Films bereits unter den gegenwärtigen Bedingungen empirisch zu erfassen. Um Untersuchungen der Aufmerksamkeitszuwendung zu erleichtern, scheint ist es jedoch unabdingbar, noch andere Aspekte der Bildgestaltung zu berücksichtigen. Dies setzt aber eine filmwissenschaftliche Taxonomie voraus, die sich den Argumenten der Psychologie stärker öffnet.

## 16.5 Zur Taxonomie des Filmbildes im Kontext der Aufmerksamkeit

Bei der Beurteilung der Kadrierung eines Filmbildes bezieht man sich stets auf eine profilmische Situation, die an einen konkreten drei-dimensionalen Handlungsraum gebunden ist. Die filmische Einstellung kann diese Situation in mehrfacher Hinsicht nur ausschnitthaft darstellen, wobei für den Praktiker wohl vor allem zwei Fragen relevant sein dürften: Erstens, ob die zutreffende visuelle Information über die Situation in ihren entscheidenden Wirkmomenten vom Bildrahmen erfasst und dort angemessen organisiert wird, und

zweitens, ob dabei der Handlungsraum mit seinem Geschehen hinreichend zur Geltung kommt, besonders dann, wenn entscheidende Momente desselben nicht nur innerhalb, sondern außerhalb des Bildrahmens liegen und für den Zuschauer daher unsichtbar bleiben.

Theoretisch gesehen wäre für die Beantwortung beider Fragen neben der Bewertung der Kamerahandlung auch die Analyse der *Mise-en-scène* nötig, doch ist dieser kategoriale Bereich nicht hinreichend ausgearbeitet, um von dort her zuverlässige Aussagen erwarten zu können. Für eine psychologische Interpretation der filmwissenschaftlichen Erkenntnisse sollen gestalterischen Faktoren, die die Aufmerksamkeit des Zuschauers gegenüber dem Filmbild beeinflussen, hier darum lediglich auf die Kameraarbeit bezogen werden, und zwar gruppiert unter zwei pragmatischen Zielstellungen:

Die eine Faktoren-Gruppe ergibt sich aus dem *Zusammenhang zwischen Kadrierung und Handlungsraum* und bindet sich an praxisrelevante Problemkreise wie *Tiefeninszenierung, Kamerabewegung* sowie *Szenenaufgliederung (Découpage).* Die andere Gruppe von Faktoren bezieht sich auf die *optische Organisation des Bildausschnitts*. Sie umfasst Problemkreise wie die *informationelle Zugänglichkeit*, synonym mit *Objekt-Leserlichkeit (Legibility)* sowie die *optische Bildfeld-Organisation im engeren Sinne,* die mit der *Darstellung des Handlungsraums* im *On-* und *Off-screen*-Verfahren verknüpft ist.

### 16.5.1 Kadrierung und Handlungsraum: Tiefeninszenierung, Kamerabewegung, Szenenaufgliederung

Die Medienpraxis hat Verfahrensweisen entwickelt, die im Umgang der Kamera mit dem Handlungsraum das Augenmerk auf lapidare pragmatische Produktionsentscheidungen lenken, sich entweder mehr auf die Inszenierung innerhalb der gesamten Raumtiefe zu konzentrieren, auf die Möglichkeiten der Kamerahandlung im engerem Sinne oder auf die der Szenenaufgliederung (*Découpage*). Für jeden dieser Bereiche gibt es zahlreiche Erfahrungswerte, die mitunter in „Theorien mittlerer Reichweite" münden.

David Bordwell, der die historische Entwicklung des Films unter den drei Aspekten Tiefeninszenierung, Découpage und Kamerabewegung skizziert hat (1997, 198ff.; 2001), äußert im Anschluss an die Kadrierungsbeschreibung einer konkreten Filmszene: „Was die Filmfigur sieht, ist nicht so wichtig. […] Das Entscheidende ist, was wir dem *Zuschauer* an Information zuführen oder vorenthalten. *Unser* Blickwinkel zählt und nicht derjenige der Figuren. Betrachtet man die Geschichte des Kinos im Hinblick auf seine visuellen Gestaltungsweisen (*visual design*), so kann man also sagen, dass es ihm stets darauf ankommt, auf sehr unterschiedliche Weisen unsere Aufmerksamkeit zu wecken und zu fesseln sowie uns relevante Informationen über die Welt zu vermitteln, die auf der Leinwand gezeigt wird" (Bordwell 2001, 13; Hervorh. i. O.). Diese generalisierende These erweist sich im Hinblick auf die hier fokussierte Aufmerksamkeitsproblematik als produktiv. In der Tat ergaben sich im Verlaufe der Kinogeschichte auf jeder dieser Gestaltungsebenen spezifische Möglichkeiten, die Aufmerksamkeitszuwendung des Zuschauers separat und im Zusammenwirken mit den anderen beträchtlich zu beeinflussen.

#### 16.5.1.1 Intensivierung von Aufmerksamkeit durch Tiefeninszenierung

Zu Beginn der kinematographischen Entwicklung standen die Filmemacher, die damals nur über eine stationäre Kamera verfügten und den Bild-Streifen noch nicht montieren konnten, vor dem Problem, dem Zuschauer von einem einzigen Blickpunkt aus alles für das Erleben der Situation Notwendige zu zeigen, und zwar so, dass sie dafür auch dessen Aufmerksamkeitszuwendung erhielten.

Besonders die Inszenierung hatte dafür Sorge zu tragen, dass der exponierte Handlungsraum vom Vordergrund bis in die Bildtiefe hinein für die Vermittlung des Geschehens genutzt wurde. Ohne Frage setzten die verfügbaren Aufnahmetechniken (Leistungsfähigkeit der Objektive, Empfindlichkeit des Filmmaterials, Beleuchtung betreffend) enge Grenzen für die Verfügbarkeit der Tiefenschärfe, Faktoren, die es hierbei natürlich auch zu berücksichtigen galt.

Bei vielen Inszenierungsproblemen des Films knüpfte man an Erfahrungswerte aus der bildenden Kunst und der Theaterbühne an, die davon ausgingen, dass der Betrachter von einem festen Blickpunkt aus in einen perspektivisch angelegten Raum hineinsieht, der bereits durch seine Staffelung in die Tiefe das Reizmaterial so organisiert, dass es sich dem Spotlight der Aufmerksamkeit auf unterschiedliche Weise zu stellen vermag. So hat die Malerei für die Anlage von Figurenbildern Prinzipien der Komposition erarbeitet, die es erlauben, die Tiefe des Bildraumes dafür zu nutzen, bestimmte Figuren oder deren Handlungen zu akzentuieren. Die Bühne sah andere Möglichkeiten, darunter die, einen Vorgang so zu arrangieren, dass er sich vom Hintergrund in den Vordergrund bewegte und umgekehrt. Das Kino suchte all dies zu adaptieren.

Im Unterschied zum Theater, das für die an verschiedenen Stellen des Saales sitzenden Zuschauer variable Sichtachsen veranschlagen muss, war die Sichtachse im frühen Film für das gesamte Publikum pauschal durch den starren Standort der unbeweglichen Kamera festgelegt. Letztere nahm Einblick in einen fixierten schlauchartigen Raum, der sich nach hinten trapezähnlich erweiterte. Damit folgte sie Rahmenbedingungen, deren schematischer Aufbau die architektonische Anlage der damaligen Studios prägte. Diese Voraussetzungen erlaubten es, die Tiefenanordnung systematisch zu nutzen und die gezeigten Vorgänge im Hinblick auf die Aufmerksamkeitszuwendung des Publikums durch Einhaltung einfacher Faustregeln hierarchisch zu ordnen, etwa, indem man sie in den Vordergrund der bespielten Trapezfläche brachte, womöglich unterstützt durch starke Bewegung. Oder aber, indem man sie an gut sichtbarer Stelle im Hintergrund platzierte, so dass es dem Zuschauer leicht fiel, sie in enge Beziehung zum Hauptgeschehen zu bringen.[96]

96 Beispielsweise wird in Griffiths THE BIRTH OF A NATION (DIE GEBURT EINER NATION, 1915), der vom Kampf der amerikanischen Nordstaaten gegen die sklavenhaltenden Südstaaten handelt und dabei Partei für die Letzteren nimmt, im Hintergrund eines Vorgartens, worin vorn am Zaun junge weiße Frauen und Mädchen stehen, ein Schwarzer gezeigt, der unablässig zu ihnen hinstarrt. Die Tiefeninszenierung macht den Zuschauer absichtsvoll auf ihn aufmerksam. Später geschieht die Vergewaltigung eines weißen Mädchens durch einen Farbigen, was maßgeblich die rassistische Argumentation des Films stützt.

Ähnlich einsichtige Verfahrensweisen dienten dazu, die freie Sicht der Kamera und damit des Zuschauers auf manche Objekte gelegentlich zu verhindern, indem Vorgänge im Hintergrund durch solche im Vordergrund verdeckt wurden.[97]

Die erwähnten elementaren Inszenierungsverfahren, aus der Beobachtung von Vorgängen in der Bildtiefe beim Zuschauer Ahnungen und Vermutungen über künftige Geschehnisse zu entwickeln bzw. zunächst beim Publikum bestimmte Vermutungen zu schüren, die Belege dafür jedoch noch eine Weile verdeckt zu halten, finden sich heute eher selten an, haben sich aber im Prinzip erhalten. In TOPIO STIN OMICHLI (LANDSCHAFT IM NEBEL, 1988) von Theodoros Angelopoulos sorgt z. B. eine Sichtbarriere dafür, dass der Filmzuschauer, der zur Kenntnis nehmen musste, wie ein vierschrötiger Lastwagenfahrer die 12-jährige Heldin des Films auf einem Parkplatz hinter das Verdeck seines Laderaums drängte, um dort endlos lange bei ihr zu verbleiben, angesichts der grauen Plane nur schlimme Mutmaßungen anstellen kann, die sich dann leider bewahrheiten.

Zu gestalterischen Differenzqualitäten mit einem hohem Innovationswert führen die Formen *architektonisch gestaffelter Tiefeninszenierung*, wie Peter Greenaway sie in seinem postmodernen Werk PROSPERO'S BOOKS (PROSPEROS BÜCHER, 1991) auf bravouröse Weise nutzt, um die Aufmerksamkeitsaktivitäten des Zuschauers zwischen verschiedenen Erscheinungen innerhalb des Bildausschnitts zu verlagern, die auf unterschiedlichen Bildebenen liegen. Im Ensemble der opulenten Formangebote, die Kameramann Sasha Vierny durch unentwegte Anleihen bei Stilen verschiedenster Zeiten und benachbarter Künste wie Architektur, Tanz, Oper und sogar Buchkultur vornimmt, nehmen Aufnahmen von theatergemäß choreographierten Abläufen einen wichtigen Platz ein.

Als Ausgangspunkt für diese dient dort meist eine Totale, die in der offenkundigen Kulissenwelt symmetrisch auf einen zentralen Fluchtpunkt hin komponiert ist. Viele Einstellungen nutzen die Bildmitte als Zentrum. Und betont wird dieses Verfahren noch durch eine klare Staffelung des Bildraums, die jeweils dafür sorgt, dass ein zentraler Vorgang im Hintergrund durch einen anderen im Mittelgrund akzentuiert wird und einen Rahmen erhält, der wie ein Bilderrahmen angelegt ist, oder gar wie ein Versatzstück aus der Theaterwelt. Vorhänge, Säulen, Treppen, Balkone, Fensterkreuze – sie organisieren die Blickführung, schaffen Aus- und Einblicke für den Filmzuschauer. Manchmal sorgt eine Einstellung dafür, dass der Letztere bereits im Arrangement auf der Leinwand Schaulustige vorfindet, die die Vorhänge zur Seite raffen und auf das Spektakel im Bildzentrum blicken, wo auch er gerade hinschaut. Das gefilmte Geschehen erfährt mitunter mittels *post-production* eine zusätzliche Rahmung. Manchmal wird im Bildfeld noch ein Quadrat

97 Detaillierte Untersuchungen (vgl. Brewster / Jacobs 1997; Bordwell 1997; 2001, 43–53) haben gezeigt, mit welchem Raffinement bereits frühe Arbeiten wie Le Bargys L'ASSASSINAT DU DUC DE GUISE (DIE ERMORDUNG DES HERZOGS VON GUISE, 1908) oder Sjöströms INGEBORG HOLM (1913) Einzelheiten im Verhalten handlungstragender Figuren durch winzige inszenatorische Verschiebungen für den Zuschauer zeitweise verdeckt hielten, um sie zur rechten Zeit unvermutet zu enthüllen, dies mit beträchtlichen Konsequenzen für die Affekte des Zuschauers.

ausgestanzt und über *paint-box*, HDTV, Computeranimation autonom gefüllt. Bilder im Bild werden erzeugt, vergleichbar den Wappen im Wappen einer *construction en abyme*.

Die in diese Experimente einbezogenen Einstellungen sind selten statisch angelegt. Viele der Bilder zeigen unablässig Bewegung, etwa solche von Massenprozessionen und Defilees der kostümierten bzw. nackten Statisten. Und sie sorgen für einen bewegten Fokus, wenn die Kamera z. B. große Panoramen abschwenkt und an Massenszenen entlangfährt, deren Arrangements nach dem Muster des *tableau vivant* gestaltet sind. Deren Inszenierungsweise baut auf den Gestus manierierter, theatralisch verzögerter Bewegungen, die streckenweise eine „Ästhetik des Erhabenen" wiederzubeleben suchen, was für die Postmoderne nicht untypisch ist.

Die Differenzqualitäten der Form, die neben den erwähnten Verfahren der Bildgestaltung quasi alle verfügbaren Mittel des Mediums zum Einsatz kommen lassen, sind dank ihrer affektiven Felder für das Publikum in hohem Maße spürbar, wird ihm doch bei der Rezeption eine Art von Aufmerksamkeit abgefordert, welche zugleich melancholischen Gleichmut gegenüber dem Geschehen ins Spiel bringt. Psychologisch beschreibbar sind diese Reaktionen aber darum noch längst nicht.

Hier sei dazu lediglich die Annahme formuliert, dass der Modus von Aufmerksamkeit, den die Tiefeninszenierung in der Regel vorbildet, sowohl durch jene psychische Funktionsweise bestimmt werden kann, die traditionellerweise als „fokussierte" (focused) Aufmerksamkeit benannt wird, als auch durch eine andere, die man als „geteilte Aufmerksamkeit" (divided attention) bezeichnet. Der Zuschauer, der mit einem heterogenen Feld von Reizangeboten in Gestalt unterschiedlicher Objekte, Personen und Ereignisse konfrontiert ist, wird bei seiner Selektionstätigkeit also mit der Option ausgestattet, jeweils auf verschiedenartige Weise vorzugehen. Vermutlich dürften die damit jeweils verbundenen Diskrepanzen auch Folgen für die affektiven Erregungen des Zuschauers haben.

#### 16.5.1.2 Intensivierte Aufmerksamkeit durch Kamerabewegung

Nach der Erfindung des Kinematographen blieben sowohl der Blickpunkt der Kamera als auch der vom Objektiv erfasste Handlungsraum mit seinem Reizangebot nicht lange statisch und unveränderlich. Bekannt sind ganz frühe Aufnahmen realer Ereignisse, die von einem fahrenden Zug aus gemacht wurden, wobei sich die Entfernung des Kamerastandpunkts zu den aufgenommenen Objekten, Aufnahmewinkel und Sichtachsen der Kamera veränderten. Diese Veränderungen, die meist mit einer Annäherung an das relevante Objekt bzw. das interessierende Geschehen verbunden waren, schienen den naiven Intentionen eines Betrachters zu entsprechen, der während seiner Aufmerksamkeitszuwendung sein Auge näher an das Objekt heranzuführen suchte. Sie blieben jedoch nicht darauf beschränkt, technische Kopien elementarer motorischer Aktivitäten zu liefern, die den gängigen Aufmerksamkeitsprozessen entsprachen, sondern sie erweiterten sich und differenzierten sich aus. Dabei stellte sich heraus, dass der sensible Umgang mit den Aufnahme-Apparaten Möglichkeiten der visuellen Darstellung erschloss, die als *Resultate eigenständiger Kamerahandlungen* in Erscheinung traten.

Eine Kamerafahrt bedeutet unter diesen Voraussetzungen nicht nur, sich einem Objekt bzw. einer Situation zu nähern oder diese zu begleiten und aus sinnvollem Abstand zu beobachten, sondern damit zugleich einen angemessenen bildhaften Ausdruck der Darstellungsobjekte in ihrem Handlungsraum zu finden. Im fiktionalen Film hat etwa das Grundverfahren der Wegfahrt diverse Ausarbeitungen erfahren, die den emotionalen Gehalt einzelner Passagen auf kunstvolle Weise zu steigern vermochten. Man denke etwa an die Szene aus HIGH NOON (vgl. 6), in der der Marshall vor sein Büro auf den menschenleeren Dorfplatz tritt und Zeuge wird, wie seine junge Frau und die frühere Geliebte mit einem Pferdegespann zum Bahnhof preschen, um die bedrohte Stadt mit dem Mittagszug zu verlassen. Nachdem die Frauen den Zug erreicht haben und sich ihr Weg mit dem des eintreffenden Banditen Miller kreuzt, der auf der Station von seinen Kumpanen begrüßt wird, zeigt die Kamera den Helden erneut, wie er allein auf dem staubhellen Platz steht. Aus der Obersicht, vom Kran aus in einer langen Wegfahrt gedreht, sieht man Kane dank der zunehmenden Aufnahme-Distanz, immer kleiner werden, vor einem kahlen Handlungsraum, der seine Einsamkeit unterstreicht. Dies in einem Ausdrucksbild, das für viele Zuschauer zum Schlüsselbild geraten dürfte.

Um im Film eigenständige Kamerahandlungen zu nutzen, braucht es keine Kranfahrten, erst recht nicht derart kunstvolle. Denn im Grunde genommen ist ja jede Aufnahme mit einer solchen Handlung verbunden. Dem Außenstehenden fällt sie nur oft nicht auf. Im Zusammenhang mit analytischen Bestrebungen sei indes auf ihren obligaten Charakter hingewiesen. In jedem Falle von Filmbelichtung handelt es sich um eine Reizselektion im Dienste der Aufmerksamkeitslenkung – wenn schon mitunter auch um eine misslungene.

Wie gesagt, haben sich im Verlaufe der Geschichte des Mediums die künstlerisch-technischen Verfahren und mit ihnen die Kamerahandlungen ständig entwickelt und ausdifferenziert (vgl. Arijon 1991; Salt 1992; Bordwell 1997; 2001). Und zwar derart, dass die Kamera bald eine nahezu totale *Ubiquität* erlangte und eine Haltung gegenüber dem Handlungsraum und den Objekten einnehmen konnte, die weit über jene Flexibilisierung der imaginären vierten Wand hinausging, wie sie dem Kino im Vergleich zum Theater gerne zugesprochen wird. Mit gutem Gewissen darf man diese Haltung nicht einmal als anthropomorph bezeichnen, da sie gelegentlich von Blickpunkten aus operiert, die nicht mehr denen des Menschen, sondern jenen der Vögel oder der Fische im Wasser bzw. imaginierten Wesen entsprechen.

Aus technischer Perspektive sind die unterschiedlichen Kamerabewegungen relativ leicht überschaubar. Das filmische Handwerk hat sich die Variantenvielfalt souverän zu Eigen gemacht, und vor vielen einzelnen Arbeitsresultaten steht man voller Bewunderung. Welche psychologisch-ästhetische Funktion den technischen Verfahren dabei indes zukommt, können wir kaum belegen. In methodologischer Hinsicht ist aufschlussreich, dass man selbst bei einer Betrachtung so handfester und durch technische Parameter bestimmter Beziehungen wie des Kamerastandpunktes und der Sichtachsen nicht umhin kommt, auf einen Raum zu rekurrieren, der Eigenheiten des Imaginären an sich hat bzw. einschlägige Spekulationen herausfordert, sobald man sich anschickt, die Wahl des Blickpunktes etwa rational erklären zu wollen. Zwar geht es bei dieser Auswahl am Ende mit hoher Wahr-

scheinlichkeit um Prozesse der Aufmerksamkeit, die aber unter den genannten Prämissen nicht als Reaktion eines Individuums anzusehen ist, sondern eher als eine Art geistiger Instanz. Warum die Regie im konkreten Falle zu diesem oder einem anderen Blickpunkt greift, lässt sich oft ebenso schwer sachlich erklären wie die Kamera-Ubiquität als solche.

Im Folgenden wird anhand einiger exzellenter Kamerahandlungen ein Modus von Aufmerksamkeitsprozessen beschrieben, der offenbar darauf beruht, dass die Kamerabewegung, die meist der räumlichen Verschiebung des Handlungszentrums folgt, nicht nur schlechthin eine Reizveränderung vor dem Objektiv erfasst, die für den Rezipienten zu Diskrepanzen und affektiven Erregungen führt, sondern dank der dabei vonstattengehenden Dynamisierung des Blickpunktes auf das Geschehen dieses Diskrepanz-Erleben noch zu steigern vermag, was vermutlich zu einer Intensivierung der Aufmerksamkeitsprozesse führt, die sich sogar empirisch nachweisen lässt.

In King Vidors THE CROWD (1928) wird die Situation eines jungen Mannes, der aus der amerikanischen Provinz in die Metropole kam, durch eine eindrucksvolle Sequenz erlebbar gemacht, die sich auf lange Kamerafahrten stützt. Nachdem Bilder der von Menschenmassen überfüllten Großstadtstraßen zu sehen waren, fährt die Kamera vom Fuße eines Wolkenkratzers an dessen Fassade hoch bis zum 20. Stockwerk, um vor einem der Fenster zu verweilen und den Blick auf einen riesigen Büroraum freizugeben, worin in gleichmäßigen Abständen unzählige Schreibtische angeordnet sind, an denen jeweils Angestellte sitzen. In einer langen Fahrt nähert sich die Kamera dann einem Bürotisch, bis sie den Helden halbnah im Visier hat, so dass man ihm ins Gesicht blicken kann. Die Sequenz gipfelt dergestalt in einem Ausdrucksbild, das für die gesamte Filmhandlung stehen kann, für die der deutsche Verleih den Titel EIN MENSCH DER MASSE gefunden hat. Ins Karree der Büroeinrichtung gepresst, erscheint die Menschenmenge, die eben noch die überquellenden Straßen füllte, für einen Augenblick domestiziert, und die Kamerahandlung dokumentiert diese Situation.

René Clairs früher Tonfilm SOUS LES TOITS DE PARIS (UNTER DEN DÄCHERN VON PARIS, 1930) exponiert das Milieu, in dem sich dann die zentrale Liebesgeschichte abspielt, über eine Sequenz von mehreren ausgiebigen Kamerafahrten, welche vom Blick auf die Dächer eines Arbeiterviertels mit seinen Schornsteinfluchten hinunter auf die Straße führen, wo Einwohner der Gegend beieinander stehen, um ein Chanson einzuüben, das ein Straßenmusikant ihnen vorsingt. Mit Beginn der zweiten Liedstrophe fährt die Kamera, die auf dem Sänger und seinem Publikum zur Ruhe gekommen war, parallel zu einer Hausfassade nach oben, wobei sie Stock für Stock auf die Balkone und in die Zimmer der Leute blickt, bis sie wieder das Dach erreicht hat. Der Szenenkomplex erzählt dann, wie ein Taschendieb während des Gesangs die arglosen Leute bestiehlt, was durchaus gegen den Willen des Sängers geschieht, der sein Publikum zu warnen sucht und besonders eine junge Dame vor dem Dieb beschützt, welcher, wie eine spätere Kamerabewegung an der Hausfassade abwärts belegt, unter dem Publikum ganze Arbeit geleistet hat, denn auf vielen Etagen beklagen sich seine Opfer im Familienkreis. Begleitet durch freundlichen Gesang führt die Kamerahandlung innerhalb dieses Szenenkomplexes zunächst in eine

ausgesprochene Idylle, bevor sich dort nach und nach verschiedenste Konfliktmomente erkennen lassen.

Der Ufa-Film von Erik Charell DER KONGRESS TANZT (1931) enthält eine Passage, in der der Wiener Handschuhverkäuferin Christine, gespielt von Lilian Harvey, die Einladung des russischen Zaren überbracht wird, verbunden mit der Aufforderung, sogleich in eine wartende Kutsche einzusteigen, die sie in „ihre Villa" bringen solle. Vor den Augen der staunenden Ladenmädchen besteigt Christine die Kutsche, die beschwingt eine Runde durch Wien dreht, wobei sie gemeinsam mit den begeisterten Passanten am Wegesrand „Das gibt's nur einmal, das kommt nicht wieder …" singt. Die Kamera begleitet die Heldin dabei in langen durchgehenden Fahrten. Bereits die erste Einstellung dauert zweieinhalb Minuten. Die gegenüber der Kutschenfahrt häufig versetzte Kamerabewegung erlaubt es, sowohl die Protagonistin wie die gesamte Szenerie aus mehreren Blickwinkeln und damit viel plastischer wahrzunehmen. Für die Ästhetik der Kamerabewegung ergibt sich der erstaunliche Effekt, „dass wir das Gefühl haben, von der Erdenschwere, die die anderen Figuren herabzieht, losgelöst zu sein. Durch die Kamerabewegung können wir zu einer Art unsichtbarem Auge werden, das sich freischwebend bewegen kann, wohin es will. Sie verleiht uns Ubiquität, wie wir sie von der Montage kennen, aber das geschieht ohne die Abgehacktheit, ohne die abrupten Wechsel, die durch die Schnittfolgen entstehen" (Bordwell 2001, 79). Die weit ausschwingende Bewegung der Kutschenfahrt ändert sich etwas, wenn die Heldin die Villa erreicht, verliert jedoch nicht an Intensität. Die Sequenz endet mit einer Reihe von übermütigen Sprüngen, die die junge Frau auf dem weiß umflorten Bett vollführt, das sie wie ein Trampolin nutzt. Die gesamte Passage, namentlich jedoch die erste Phase der Kutschfahrt, die die Heldin in einer überraschend neuen Situation zeigt, und dies mit musikalischer Untermalung, gehört sicher zu den populärsten des frühen deutschen Tonfilms. Und dies zweifellos aufgrund ihrer starken emotionalen Wirkung. Die Aufmerksamkeit des Zuschauers richtet sich dabei weniger auf die zentrale Figur denn auf die körperliche Greifbarkeit einer völlig utopischen Situation, die von der Dynamik der Blickposition mitgetragen wird, welche die Kamerahandlung induziert.

Alberto Lattuadas IL BANDITO (DER BANDIT, 1947) zeigt, wie ein italienischer Kriegsheimkehrer in seinem Heimatort eintrifft und begleitet von lauter amerikanischer Radiomusik die Straße zu seinem früheren Heim entlang kommt. An einer Stelle macht er halt und schaut in eine Lücke zwischen den Häusern. Die Kamera folgt seinem Blick und vollzieht dann unter dem Geplärre des Radios einen Schwenk nach rechts um 180 Grad. Zu sehen ist aber weiterhin nur die Häuserlücke, die Reste eines zerbombten und bereits abgetragenen Wohnhauses erkennen lässt. Während der amerikanische Schlager immer noch zu hören ist, dreht der Heimkehrer sich weg und betritt eines der erhaltenen Nachbargebäude, wo er sich gegenüber einer alten Frau als Freund ihres Sohnes zu erkennen gibt, der im Haus nebenan gewohnt hat. Der lange Schwenk dürfte hier ähnlich wirksam werden wie eine Kamerafahrt. Als er zu seinem Ausgangspunkt zurückgekehrt ist, befinden sich Protagonist und Zuschauer in einer neuen Situation, die sie nicht erwartet haben. Sie sehen, dass es für den Ankömmling gar kein Zuhause mehr gibt. Ohne Zweifel schafft dies affektive Wirkungen beim Publikum, das mit Aufmerksamkeit dem weiteren

Schicksal des Protagonisten entgegensieht, welches, wie der Titel ahnen lässt, eine ungute Richtung nimmt.

Ein anderer höchst bemerkenswerter Schwenk beendet eine Sequenz aus Vittorio de Sicas LADRI DI BICICLETTE (FAHRRADDIEBE, 1948). Als der Held des Films, der Arbeitslose Ricci, erfährt, dass er einen Job bekäme, wenn er noch im Besitze seines versetzten Fahrrades wäre, reißt seine Frau sogleich die Bettbezüge von den Kissen, um sie zur Pfandleihe zu bringen. Das Geld, das die Eheleute dort dafür erhalten, kann Ricci zum Nachbarschalter tragen, um sein Fahrrad auszulösen. Während er auf die Aushändigung des Rades wartet, sieht er, wie im Inneren der Halle ein Mitarbeiter der Pfandleihe das eben eingelieferte Bettwäschepaket zu verstauen sucht. Er muss dafür ein hohes Regal hinaufklettern, dessen Fächer bis oben hin mit ähnlichen Paketen vollgestopft sind. Erst auf der sechsten Etage kann der Mann das weiße Paket unterbringen. Ricci blickt ihm bei dem beschwerlichen Aufstieg nach, und die Kamera schwenkt dabei nach oben. Ihr gelingt das Ausdrucksbild einer Situation, das die prekäre soziale Lage der Menschen widerspiegelt. Unter Einsatz all ihrer Kräfte schaffen es die Protagonisten lediglich, das Loch auf der einen Seite mit Materialien zu stopfen, die ihnen auf der anderen fehlen werden, und sie teilen dieses Dilemma offenbar mit vielen anderen, deren Bettzeug sich ebenfalls auf dem Regal stapelt.

In LETJAT SHURAVLI (DIE KRANICHE ZIEHEN,1957) aus der politischen „Tauwetter-Periode" der Sowjetunion haben der georgische Regisseur Michail Kalatosow und sein russischer Kameramann Sergej Urussewski die Liebesgeschichte eines jungen Paares erzählt, das durch die Kriegsverhältnisse getrennt wird. Ihre ungewöhnliche Emotionalität verdanken die dargestellten Vorgänge nicht zuletzt der bewegten Kamera, deren Handlungen für ein sehr dynamisches affektives Feld sorgen. Als der junge Mann Boris sich nach dem Überfall der Hitlerwehrmacht zum Militärdienst meldet, erlauben es die Umstände dem Mädchen Veronika nicht, sich von ihm zu verabschieden. Eine lange Passage zeigt, wie sie zur Wohnung seiner Familie eilt, jedoch auf dem Wege durch fahrende Panzer aufgehalten wird, bis sie schließlich von Familienangehörigen den Stellplatz erfährt, an dem sich Boris einfinden sollte. Als sie den Platz endlich erreicht hat, ist dort eine Menschenmenge versammelt, denn zur Verabschiedung der Männer sind zahlreiche Angehörige, Freunde und Kollegen erschienen. Obwohl Boris nach ihr Ausschau hält und sie sich verzweifelt den Weg durch die Menge bahnt, findet Veronika ihn nicht, und als sie ihn endlich erblickt, hat sich seine Marschkolonne bereits unaufhaltsam in Bewegung gesetzt. Ihre Rufe erreichen Boris nicht, und die Kekse, die sie ihm zuwirft, werden unter den Stiefeln der Rekruten zermalmt. Die Kamera vollzieht die jeweiligen Anstrengungen der Hauptfiguren gleichsam mit. Gemeinsam mit diesen heftet sie ihren Blick auf die spannungsvolle Umgebung, die den Kriegsbeginn im Hinterland zeigt. Immer wieder wird das Tun der Helden behindert, selbst dort, wo das Geschehen überhaupt nicht feindselig, sondern nur unberechenbar ist. Als das Mädchen ihren Liebsten im Chaos nicht mehr erreichen kann, ist die individuelle Situation der Helden essenziell umgeschlagen in eine solche des Kriegserlebens.

Eine der verblüffendsten Kamerafahrten, die zugleich unterschiedliche Lebenssituationen miteinander verknüpft, findet sich im Finale von Andrej Tarkowskis NOSTALGHIA (NOSTALGIE, 1983). Der russische Dichter Andrej Gortschakow, der im Exil ein liebe-

volles Verhältnis zur italienischen Architektur gewonnen hat, erleidet in einer riesigen Kirchenruine Italiens eine Art Ohnmacht. Im Traum war ihm immer wieder das Land seiner Kindheit erschienen, und plötzlich sehen wir ihn zusammen mit einem Hund vor einer Holzhütte sitzen, im Hintergrund Bäume, vor sich eine von Wasser überflutete Wiese, wie man sie dort nach der Schneeschmelze kennt. Es scheint, als sei der Held nun wieder in seine Heimat zurückgekehrt, da fährt die Kamera weiter zurück, und das nostalgische Bild von dem russischen Haus erweist sich als ein kulissenhaftes, künstliches Arrangement, das wie eine Insel in dem weiten Kirchenschiff steht, dessen hochragende Fensterbögen sich in dem vermeintlichen Schmelzwasser spiegeln. Der Tod in der italienischen Kirchenruine erscheint — wie diese selbst — als eine Schimäre, als ein Vorstellungsbild, das für einen Moment von einem noch stärkeren, weil durch Emotionen beladenen, verdrängt worden ist.

All diesen Kamerahandlungen ist gemeinsam, dass sie geeignet sein dürften, Diskrepanzen im Erleben des Zuschauers zu schaffen, die sich unmittelbar an den Einsatz signifikanter Gestaltungsverfahren im visuellen Bereich binden, an Bewegungen der Kamera, namentlich an lange Fahrten oder Schwenks. Der Zuschauer spürt während dieser dynamischen Phasen stärkere affektive Erregungen, die mit einer Intensivierung seiner Aufmerksamkeit einhergehen. Die affektiven Felder ergeben sich dabei mitunter aus ästhetischen Differenzqualitäten innerhalb der jeweiligen Komposition, oft aus solchen innerhalb eines kulturellen Umfelds, in dem Kamerabewegungen solcher Art ungewöhnlich und innovativ waren.

Entsprechend der hier formulierten Annahmen müssten sich die Affekte im Prinzip zwar empirisch über psychische bzw. physiologische Reaktionen nachweisen lassen, für die Konstruktion tragfähiger psychologischer Variablen sind indes noch weitere Arbeitsschritte nötig. Die skizzierten Beispielszenen mögen indes wenigstens methodische Ansatzpunkte für solche Aktivitäten veranschaulichen, die den wichtigen Zusammenhang zwischen Sinntendenz der Erzählung und visuellem Reizangebot betreffen.

Im Hinblick auf künftige empirische Studien ist etwa denkbar, dass sich die Komplexität des Zusammenhanges zwischen narrativ und bildhaft organisierten Stimulusangeboten vor allem über das Zusammenwirken von *endogener* und *exogener Aufmerksamkeitssteuerung* erschließen lässt, um hier zwei von Posner (1980) vorgeschlagene komplementäre Mechanismen ins Spiel zu bringen: Die narrativen Strukturen und Abläufe, die sich auch an den erwähnten Bildsequenzen nachweisen ließen, sorgen im Aufmerksamkeitsprozess der Zuschauer für eine endogene, intentionale Orientierung. Gleichzeitig kommt es aufgrund der Kamerabeobachtungen von bildhaften lebensweltlichen Situationen und von Ausdruckverhalten der Figuren immer wieder zu einer exogenen, d. h. reizgetriggerten Orientierung über periphere Hinweisreize. Ein Standardwerk über Aufmerksamkeit fasst die Reaktionen summarisch: „Reflexive orienting is triggered and proceeds automatically, and if both reflexive and voluntary orienting mechanisms are pulling in the same direction they have an additive effect. However, if they are pulling in different directions, their effects are subtractive“ (Styles 1997, 66).

In den erwähnten Beispielsequenzen für Kamerabewegung haben wir es vornehmlich mit Tendenzen für endogene und exogene Aufmerksamkeitssteuerung zu tun, die in die

nämliche inhaltliche Richtung gehen, was entsprechende Konsequenzen für die Sinnvermittlung haben dürfte.

Es gibt indes in den meisten Fällen neben einer Veränderung des konkreten Handlungsraums auch einen qualitativen Wechsel der Lebenssphäre zu beobachten. Die Hinweisreize aus der Umgebung bereiten diesen Wechsel der Figurensituation kunstvoll über exogene Aufmerksamkeitsteuerung vor.

Vielleicht begünstigen Detailbeobachtungen zu solchen oder ähnlich gearteten Gestaltungsphänomenen einen Anschluss an die Aufmerksamkeitsforschung.

Im Hinblick auf die Kamerabewegung lässt sich notieren, dass die Aufmerksamkeit des Zuschauers dabei vermutlich durch mehrere Faktoren mitbestimmt werden kann, die jeweils für Erwartungsdiskrepanz sorgen: (1) die Veränderung des Reizangebotes innerhalb des dargestellten Bildausschnittes, die während jeglicher Kamerabewegung stattfindet, (2) die dynamische Veränderung der Blickrichtung auf die dargestellte Situation, die besonders bei der Kamerafahrt spürbar wird und (3) die inhaltlich bedingte Reizverschiebung beim Übergang zwischen zwei Situationen oder Handlungsräumen, welche für qualitativ verschiedene, vor allem kontrastierende Lebenssituationen oder -sphären stehen. Als möglicher Ansatzpunkt für eine psychologische Interpretation bietet sich die Dialektik von endogener und exogener Aufmerksamkeitssteuerung zwischen zentralem Handlungsgeschehen und ihrem Umfeld an.

#### 16.5.1.3 Notiz zu Szenenaufgliederung (Découpage) und Plansequenz

Filmische Situationen und Handlungen lassen sich in ihrer Kontinuität nur selten vollständig auf der Leinwand repräsentieren; in der Regel sind sie dafür zu lang oder zu verzweigt. Um die Tendenz eines Handlungsgeschehens zu erfassen, reichen indes meist bruchstückhafte Passagen aus, was in den Filmstudios zu einer Auswahl mit entsprechender Szenenaufgliederung führte, die bereits im Drehbuchstadium getroffen wurde. Der in Deutschland genutzte Terminus der „Szenen-Aufgliederung" (oder: „Auflösung") gilt als Äquivalent zum französischen *découpage* oder *découpage technique*.

Zu diesem Ausdruck sei angemerkt, dass er keineswegs eindeutig ist, weil er nach Noël Burch (1973, 3f.) für drei Homonyme steht, kann er doch bedeuten: (1) eine Endfassung des Scripts (vergleichbar dem deutschen Drehbuch), (2) die mehr oder weniger präzise Aufgliederung der Erzählung in separate Einstellung und Sequenzen *vor* dem Drehprozess; und (3) das Arbeitsresultat, das durch eine Anpassung der im Drehprozess hergestellten Folge von räumlich und zeitlich determinierten Fragmenten entsteht und in seiner definitiven Dauer und Zusammensetzung erst am Schneidetisch zustande kommt. In dieser dritten, vor allem im französischen Sprachgebrauch üblichen Version, bezieht sich der Ausdruck *découpage* damit also auf die genaue Struktur der Endfassung. Damit gerät er in die Nähe des Montage-Begriffs. Beide Begriffsinhalte scheinen zu konvergieren, was leicht zu Verwirrungen führen kann.

Wenn in diesem Buch, das sich durchweg mit Endfassungen der Filmproduktion befasst und sich im Folgekapitel explizit der Montage zuwendet, der Begriff der *découpage* dennoch

erscheint, dann vor allem deshalb, weil dies m. E. das Verständnis eines Spezialfalls von Szenenaufgliederung erleichtert, der im modernen Film an Bedeutung gewann, jedoch nicht die Grundeigenschaft der klassischen Montage erfüllt, Folgen mehreren Einstellungen zu umfassen. Gemeint ist die *Plansequenz*, die die aufgenommenen Geschehnisse jeweils in einer einzigen, nicht durch Schnitte unterbrochenen Einstellung zeigt. Dieses Phänomen, für das sich im Rahmen der gegenwärtigen Filmtheorie kein eindeutiger logischer Ort finden lässt, ist indes geeignet, Aufschlüsse über das Zusammenwirken von visuellen Formangeboten, affektiven Erregungen und Aufmerksamkeitszuwendung des Zuschauers zu geben. Obwohl die gestalterischen Besonderheiten der Plansequenz in einem gesonderten Kapitel noch genauer behandelt werden, seien gelegentlich der Szenen-Auflösung bereits erste Vermutungen geäußert, die den hier diskutierten Funktionszusammenhang betreffen.

So zeigen Beobachtungen zur Wirkung vieler Plansequenzen, dass diese oft zwei oder mehrere Ereignisse heterogener Art enthalten, die durch starke Konfliktmomente gekennzeichnet sind, welche jeweils zu Diskrepanzen und affektiven Erregungen beim Zuschauer führen und so dessen Aufmerksamkeit intensivieren. Vorzugsweise geschieht dergleichen offenbar dann, wenn diese Ereignisse in einem unmittelbaren raumzeitlichen Zusammenhang auftreten, eben innerhalb derselben Kamera-Einstellung, und zudem auch inhaltlich zusammengehören, insofern sie auf die zentralen Sinnbildungsprozesse der Erzählung maßgeblich Einfluss nehmen. Eine konkrete Filmpassage mag dies etwas verdeutlichen.

Sie stammt aus 4 LUNI, 3 SĂPTĂMÂNI ŞI 2 ZILE (4 MONATE, 3 WOCHEN, 2 Tage) (2007) des rumänischen Regisseurs Cristian Mungiu. Im Mittelpunkt des Filmgeschehens steht eine Abtreibung im Rumänien der Ceauşcescu-Diktatur. Die schwangere Studentin Gabita will den Eingriff, der unter hoher Strafe steht, durch einen Laien-Operateur in einem Hotelzimmer vornehmen lassen. Bei der Organisation der illegalen Unternehmung wird sie von Otilia, mit der sie das Internatszimmer des Studentenheims teilt, tatkräftig unterstützt. Als der Operateur feststellt, dass Gabita nicht, wie angekündigt im dritten, sondern bereits im vierten Monat schwanger ist, was im Falle einer Entdeckung für ihn ein weit höheres Strafmaß nach sich ziehen würde, verlangt er außer dem vorgesehenen Honorar, dass beide Frauen mit ihm schlafen, was diese auch tun. Nach dem unprofessionellen Eingriff, dessen Folgen für Gabita noch nicht absehbar sind, bleibt sie allein im Hotelzimmer zurück, während Otilia zu einer obligaten Familienfeier eilt. Die Mutter ihres Freundes hat Geburtstag, und das Mädchen sucht der allgemeinen Erwartung nachzukommen, neben ihrer angehenden Schwiegermutter einen Ehren-Platz am Esstisch einzunehmen.

Während einer etwa sieben Minuten langen statischen Plansequenz, die mit der Handkamera gedreht ist und ein und denselben engen Handlungsausschnitt zeigt, der sich auf die frontal gegenüber sitzende Otilia sowie den seitlich von ihr platzierten Freund und dessen Eltern beschränkt, erlebt der Zuschauer zunächst, wie die junge Frau sich an das arglose familiäre Geschehen anzupassen sucht und ihr Verhalten den gesellschaftlichen Konventionen unterwirft, obwohl sie weiß, dass die Freundin im Hotel sie jetzt dringend nötig hätte. Als nebenan das Telefon klingelt, dessen Nummer sie Gabita für den Notfall gegeben hatte, bleibt sie indes auf ihrem Stuhl sitzen und lässt es wortlos geschehen, dass niemand aus der lärmenden Gesellschaft an den Apparat geht.

Die lange Plansequenz sorgt beim Zuschauer für Emotionen, die aufgrund der erlebten Diskrepanzen im Figurenverhalten quälend und verstörend sein dürften. Die junge Frau wird als Opfer schlimmer Umstände gezeigt, die sie in Ohnmacht versetzt haben, jedoch auch dazu führen, dass sie selbst moralische Schuld auf sich lädt. Durch die gewählten visuellen Gestaltungsverfahren, die den Blick des Zuschauers die ganze Zeit unerbittlich auf die Protagonistin lenken, wird dessen Interesse zweifellos gesteigert und emotional intensiviert, was im Rahmen *geteilter Aufmerksamkeit* geschieht. Die lange Plansequenz fördert hier und an anderen Stellen des Films eine Sichtweise auf das Geschehen, die auch Konflikte intrapersonaler Art, wie die inneren Auseinandersetzungen von Otilia, verdeutlicht. Die beschriebene Szene fixiert das Bild einer Gesellschaft, in der äußere Restriktionen und Anpassungen des Einzelnen einander zuarbeiten und die Kräfte des Individuums lähmen.

Gelegentlich seiner Suche nach Quellen für die affektiven Reaktionen der Zuschauer auf Besonderheiten der Kameraarbeit hat Thomas Schick (2015, 188) betont, dass die Anstrengungen der Bildgestaltung ohne die Konfliktfelder der Figuren gegenstandslos wären. „Letzten Endes wirken in dieser Szene stilistische Konflikte, interpersonale Konflikte und intrapersonale Konflikte zusammen, um eine besonders intensive affektive Erfahrung aufseiten der Zuschauer zu erzeugen." Hier sei hinzugefügt, dass die Plansequenz es gestattet, unterschiedliche konflikthafte Momente des Geschehens innerhalb der gleichen Einstellung montageartig aufzugliedern. Im russischen Sprachgebrauch gibt es dafür den anschaulichen Fach-Ausdruck der *„innerbildlichen Montage"*.

Bevor die Bedingungen für die ästhetische Wirksamkeit der Plansequenz (in 18) genauer herausgearbeitet werden sollen, sei hier die Annahme vorausgeschickt, wonach diese Art der Szenenaufgliederung ihren ästhetischen Wert wesentlich daraus gewinnt, dass sie die Koinzidenz heterogener lebensweltlicher Handlungsfaktoren im nämlichen raumzeitlichen Zusammenhang über geteilte Aufmerksamkeitszuwendung darstellen kann, damit das Prinzip des Konflikts oder dialektischen Widerspruchs in die einzelne Einstellung zu tragen vermag, ohne es in Montage-Takes zu zergliedern. Selbstredend ergeben sich bei der Rezeption von Plansequenzen hinsichtlich ihrer kognitiven, emotiven und imaginativen Funktionsweise spezifische Bedingungen.

### 16.5.2 Optische Organisation des Bildfeldes: Datenmengen, informationelle Zugänglichkeit optischer Reizangebote, Onscreen vs. Offscreen

Ging es im vorigen Abschnitt vornehmlich um den Zugriff der Kamera auf die dargebotene Situation innerhalb ihres konkreten Handlungsraums, so werden hier eher jene Faktoren fokussiert, die im engeren Sinne mit der optischen Organisation des Bildfeldes zusammenhängen und die Erkennbarkeit sowie das affektive und imaginative Potenzial des Reizangebotes beeinflussen, damit auch die Bedingungen und Strategien der Aufmerksamkeitslenkung.

#### 16.5.2.1 Organisation von Datenmengen im Bildfeld

Sucht man sich den psychologisch-ästhetisch relevanten Wirkmomenten des Filmbildes theoretisch zu nähern, wird man sich der Tatsache stellen müssen, dass der Bildausschnitt nicht nur konkrete, mehr oder weniger erkennbare physische Objekte erfasst, sondern dies jeweils über Abbildungen mit eher piktorialen Qualitäten tut, die eine bestimmte Organisation der optisch wirksamen Datenmengen aufweisen. Diese Organisationsform macht sie unterscheidbar, woraus sich vermutlich differenzierende Faktoren für die Erlebens- und Aufmerksamkeitsprozesse des Bildes herleiten. Deleuze benannte zwei solcher Antinomien bzw. durch sie gegrenzte Spektren:

Gesättigtes vs. verknapptes Bildfeld sowie

Geometrisches vs. physikalisch-dynamisches Bildfeld.[98]

Diese Bestimmungen, die der Autor durch überzeugende Fallbeispiele stützt, dürften sich bei der Konstruktion psychologischer Variablen als nützlich erweisen. Der Zusammenhang zwischen den filmischen Sinnbildungsprozessen und diesen Abstraktionsformen optischer Reizangebote ist indes beim gegenwärtigen Materialstand der Forschung schwer herstellbar, so dass es nicht zweckmäßig scheint, diese Problemkreise hier zu behandeln.

Selbst Charakteristika, die die Organisation des Bildfeldes in Abhängigkeit vom Objektcharakter betreffen wie:

statisch vs. dynamisch

flächig vs. plastisch

undifferenziert vs. differenziert,

erweisen sich momentan für den Modellansatz als ungeeignet, weil zu abstrakt.

Sinnvoller scheint es, sich Aspekten zuzuwenden, die die Chance geben, von semantisch relevanten filmischen Strukturen zu modellhaften Beschreibungen vorzudringen, um beispielsweise differenziertere Aussagen über die jeweilige informationelle Zugänglichkeit von Reizangeboten machen zu können.

#### 16.5.2.2 Informationelle Zugänglichkeit optischer Reizkonfigurationen

So sorgen z. B. die filmtechnischen Mittel und Verfahren dafür, dass die von der Kamera erfassten Objekte, wozu auch ganze Situationen der Handlung gehören können, nicht nur

98 Nach Ansicht von Deleuze konstituiert das Bildfeld (*cadre*) ein Ensemble, „das aus einer Vielzahl von Teilen, das heißt Elementen besteht, die ihrerseits zu Sub-Ensembles gehören“ (1997, I, 27) Im Hinblick auf das erstgenannte Spektrum heißt es: „Das Bildfeld ist also nicht zu trennen von zwei Tendenzen: seiner Sättigung oder Verknappung. Besonders Breitwand und Schärfentiefe haben eine Vervielfachung unabhängiger Daten ermöglicht, derart, dass eine Nebenszene im Vordergrund erscheint, während sich die Hauptszene im Hintergrund abspielt (Wyler), oder Haupt- und Nebenszenen überhaupt nicht mehr zu unterscheiden sind (Altman).“Außerdem sei das „Bildfeld von jeher geometrisch *oder* physikalisch, je nachdem, ob es hinsichtlich bestimmter ausgewählter Koordinaten oder einer Auswahl von Variablen ein geschlossenes System darstellt. So wird das Bildfeld einmal als eine Raumkomposition aus Parallelen und Diagonalen aufgefasst, als Auffangvorrichtung, in der der Andrang der Bildmassen und -linien ein Gleichgewicht und deren Bewegungen einen festen Halt finden“ (28).

schlechthin im Bildfeld vorhanden und damit kommunikativ wirksam sind, sondern dank der ästhetischen Organisation des optischen Reizangebotes dies jeweils in sehr unterschiedlichem Grade gestatten. Bestimmte Gestaltungsverfahren stehen für *informationelle Zugänglichkeit oder Unzugänglichkeit des relevanten optischen Reizangebotes,* was zu einer Verstärkung oder Verringerung der Aufmerksamkeitsreaktion führen kann.

Noël Burch hat in seiner „Theory of Film Practice" ([1969] 1973, 51ff.) wichtige Eigenheiten dieses optischen Wirkungspotenzials unter dem Begriff der *Legibility* i. e. *(Objekt-) Leserlichkeit* zusammengefasst. Hierbei geht es um Teilaspekte von Bildwirkung wie:

Schärfe vs. Unschärfe;

Lange vs. kurze Verweildauer;

Beleuchtetes vs. unbeleuchtetes Objekt (mit Spezialfall Gegenlicht);

Normalsicht vs. optische Manipulation (Winkel, Filter etc.).

Im Kontext mit dem übergreifenden Problem der Leserlichkeit des Filmbildes spielt etwa eine Rolle, ob ein Objekt auf der Leinwand in voller Schärfe sogleich sichtbar ist oder erst nach gewisser Zeit diese optische Qualität gewinnt und damit vom Zuschauer erst nach einer Verzögerung erkennbar wird.

Dass für die Erfassung einer Reizkonfiguration auf der Leinwand eine gewisse Verweildauer derselben nötig ist, schafft ebenfalls vergleichbare Konsequenzen für die Wahrnehmung. Mit der Einführung von Breitwandverfahren stellte sich übrigens heraus, dass dort generell mit einer längeren Dauer der Präsentation gerechnet werden muss, um manche Erscheinungen für das Publikum „lesbar" zu machen, was sich etwa an Resnais' LETZTES JAHR IN MARIENBAD exemplifizieren lässt (vgl. Burch 1973, 52).

Auf den ersten Blick trivial scheint der Hinweis, dass ein Vorgang, der beleuchtet ist, auf der Leinwand besser wahrgenommen und damit anders erlebt werden kann als ein solcher, der im Dunkel liegt. Zwischen den beiden Extremen liegt jedoch ein Feld von Übergängen, welches die Rolle der Beleuchtung als relevant und anspruchsvoll in ihrer Bewertung erscheinen lässt.

Über die Dreharbeiten von Francis Ford Coppolas APOCALYPSE NOW (1979) ist etwa verlautbart, dass sie in einer sehr wichtigen Phase, nämlich während der Aufnahmen des Finales, allein von einer Entscheidung zur Lichtführung abhingen. Am Filmende gibt es eine Szene, in der der CIA-Agent Willard nach einem langem und gefahrvollen Anmarsch durch das Kriegsgebiet in Vietnam endlich dem gesuchten US-Colonel Kurtz gegenüber steht, den er beseitigen soll, weil er sich von seinen Befehlshabern abgewendet hatte, um in einem entlegenen Urwaldgebiet zu einer Art Dschungel-Imperator zu mutieren. Für die Begegnung der beiden Hauptfiguren war im Drehbuch ein Dialog vorgesehen, in dem Kurtz seinen Verfolger, der ihn wegen seiner früheren militärischen Glanzleistungen eigentlich rückhaltlos bewundert, heruntermacht und als armseligen Laufburschen beschimpft. Marlon Brando, dem höchst eigenwilligen Darsteller des Kurtz erschien diese Szene aber als nicht spielbar, er legte Protest ein, und das Schicksal des teuren Filmunternehmens stand auf der Kippe – bis der Kameramann Vittorio Storaro vorschlug, der Colonel solle zunächst aus der Finsternis seiner Erdbehausung heraus agieren und sprechen, um seine imposante Gestalt erst nach und nach, oft verdeckt durch die Schlagschatten der Bäume,

ins Licht zu setzen. In der Tat verlieh dieses Auftauchen aus der Dunkelheit dem Auftritt des Königspielers Brando dann einen unheimlichen, dämonischen Zug, was seine Konfrontation mit dem Gegner zu einer eindrucksvollen Filmszene werden ließ.

Ein anderes kunstvolles Verfahren, die Beleuchtung der Hauptfiguren handlungswirksam zu variieren, findet sich in SEHNSUCHT, worin der Held und seine Ehefrau immer in vollem Licht agieren, die Szenen erotischer Annäherungen an die Geliebte indes stets im Halbdunkel stattfinden, so dass der Zuschauer ihren Inhalt erst über einen Wahrnehmungsakt erschließen kann, der ihm zusätzliche Anstrengungen abverlangt wie die Suche nach den wirklichen Motiven des konfus handelnden Protagonisten.

Andere Verfahren, die informationelle Zugänglichkeit der abgebildeten Vorgänge zu variieren, also ihre Lesbarkeit künstlich zu verändern, können hier kaum gestreift werden. Dass es Unterschiede beim Erleben von Vorgängen oder Personen gibt, die man auf der Leinwand statt aus der Normalperspektive aus einem Kamerawinkel der Untersicht oder Draufsicht wahrnimmt, ist naheliegend; andere optische Manipulationen, wie sie etwa durch Filter oder gar Weichzeichner wie Vaseline vor dem Objektiv erzeugt werden, haben vergleichbare Folgen. Jene Techniken, die dazu dienen, Bildinhalte durch ihren unterschiedlichen Farbstatus – Schwarz/Weiß, Farbe oder monochrome Tönung – zu markieren, um sie bestimmten Gestaltungsebenen, etwa Zeitebenen oder mentalen Zuständen wie Erinnerungen oder Träumen, besser zuordnen zu können, verändern zwar nicht deren Leserlichkeit im engeren Sinne, wohl aber den Modus der Objektdarbietung, welcher die Haltung des Zuschauers gegenüber der dargestellten Situation verschiebt.

Im Autorenfilm der 1960er Jahre war ein Effekt beliebt, der dazu diente, zentrale Figuren auf eine Weise vorzustellen, dass ihre Gesichtszüge anfangs unerkennbar blieben, weil ihr Kopf im Gegenlicht stand oder nur von der Rückseite zu sehen war wie die Heldinnen von Godards VIVRE SA VIE (DIE GESCHICHTE DER NANA S., 1962), WEEK END (WEEKEND, 1967) oder Fellinis GIULIETTA DEGLI SPIRITI (JULIA UND DIE GEISTER, 1965). Die informationelle Unzugänglichkeit der Gesichtszüge sorgte in diesen Fällen für eine merkwürdige Verrätselung der Figuren. Besonders in VIVRE SA VIE hat Godard damit Vorstellungsbilder und Projektionen beim Zuschauer hervorgebracht, die seine Hauptfigur, eine junge Verkäuferin aus Paris, dezent mystifizieren und als Persönlichkeit aufwerten. Als Nana etwa im Kino einen Film über die Jungfrau von Orleans sieht, liegt es für den Zuschauer nahe, die Unbekannte aus der Gegenwart mit der mythischen Gestalt zu vergleichen. Der chinesische Regisseur Zhang Yimou geht in DÀ HÓNGDENGLÓNG GAOGAO GUA (ROTE LATERNE, 1991) hinsichtlich der Mystifizierung der Hauptfigur noch weiter, wenn er den Mandarin, um dessen Macht-Intrigen und Affären es in dem Film geht, nie von vorn zeigt, so dass der Zuschauer ihn als Individuum wiedererkennen könnte. Man sieht nur seinen Rücken oder seine Gestalt undeutlich aus größerer Entfernung. Doch wenn er eine seiner vier Frauen besucht, wird vor deren Haus eine rote Laterne angezündet, die seine Existenz gleichsam illuminiert.

#### 16.5.2.3 Geschlossene und offene Bildkonfiguration: Onscreen vs. Offscreen

Seit der Erfindung des Kinematographen gibt es ein Grundverständnis der filmischen Darstellung, demzufolge es darauf ankommt, bestimmte Vorgänge auf der Leinwand deutlich sichtbar zu machen, um gegebenenfalls ganze visuelle Erzählungen zu formulieren. Diese Position scheint vernünftig und selbstverständlich. Das Kino soll etwas Bestimmtes *zeigen*, das ist sein Hauptgeschäft. Und diesem Grundsatz hat auch die Theorie zu genügen, zumal eine modellgestützte Erkenntnis mit ihm gut zurechtkommt. Danach bietet die profilmische Situation der Kamera ein konkretes Geschehen in einer bestimmten Umgebung dar, das durch die Kamera-Aufnahme eine neue raumzeitliche Bestimmung erhält, indem dort ein gerahmtes Bildfeld entsteht, ein *cadre,* das über die konkreten Vorgänge Auskunft gibt, weil es eben diese zeigt und wahrnehmbar macht.

Das *cadre* aber ist nicht realisierbar ohne Begrenzungen, die das Angebot der profilmischen Geschehnisse in mancher Hinsicht verdecken und der Wahrnehmung entziehen. Bazin hat darum das Verständnis des *cadre* an das des *cache* gebunden, des „Verstecks" für die nicht wahrnehmbare Umgebung der optisch fokussierten Handlung. Er hat damit die Aufmerksamkeit der Theorie auf das *hors-champ* gelenkt, auf das „Außerhalb des Bildfeldes", welches in die visuelle Kommunikation den Modus des *Off* einführt.

Überlegungen zu dieser anscheinenden Selbstverständlichkeit erweisen sich keineswegs als müßig. Denn die praktische Erfahrung belehrt darüber, dass es durchaus nicht von vorneherein feststeht, welche Vorgänge und Details vom Bildfeld überhaupt erfasst werden müssen. Außerdem ist problematisch, wann, über welchen Zeitraum und wie dies zu geschehen hat. Die Gedanken zum *hors-champ* erscheinen damit als berechtigt und notwendig. Burch hat diesen Problemkreis auf explizite Weisere reflektiert und seine Annahmen anhand einer Reihe von Beispielen aus dem Œuvre von Renoir, Bresson, Antonioni, Ozu und anderen belegt, besonders umfassend und sorgsam an Renoirs NANA (1926), worin es statische Halbnahaufnahmen gibt, deren Bildrand den Figuren häufig die Gliedmaßen und sogar den Kopf abschneidet (vgl. Burch 1981, 28f.).

Viele dieser theoretischen Überlegungen finden Rückhalt bei Argumenten des gesunden Menschenverstandes, der einem nahe legt, diverse Details einer profilmischen Situation schon darum im Off zu belassen und damit zu ignorieren, weil ihre Kenntnis für das Verständnis der Erzählung völlig unerheblich ist, oder aber, weil es sich für den Zuschauer von selbst versteht, was in diesem Moment jenseits des Bildrahmens geschieht.

Hierzu sei an die Exposition aus Aki Kaurismäkis ARIEL erinnert, worin der entlassene Bergmann Taisto in der Kneipe Zeuge wird, wie sein früherer Vorgesetzter am Ende eines Statements, das die Aussichtslosigkeit der sozialen Lage beschreibt, eine Pistole entsichert und in die angrenzende Toilette geht. Nachdem der Held das Geräusch eines Schusses vernommen hat, folgt er dem anderen und blickt nach unten auf den Boden. Die Kamera verzichtet aber darauf, den Toten zu zeigen. Auf der Leinwand ist nach dem Schnitt vielmehr eine graue Winterlandschaft zu sehen. Taisto hat sie vor Augen, als er in der nächsten Einstellung beim Kofferpacken aus dem Fenster seiner Unterkunft blickt.

Die Informationsvergabe sorgt hier dafür, dass es für den Zuschauer keinen Zweifel über den Tod des Steigers geben kann, der nun schon zur Vergangenheit gehört.

Das Suizidopfer hier nicht zu zeigen, geht auf eine künstlerische Entscheidung der Filmemacher zurück. Das Mainstream-Kino hätte kaum darauf verzichtet, sicherheitshalber auch das Selbstverständliche noch ins Bild zu rücken. Objektive Kriterien für diese Entlastung des Bildfeldes sind indes schwer auszumachen, und dies gilt besonders für den Umgang mit zweitrangigen Details einer Situation. Außer der eher pragmatischen Grundsatzentscheidung, bestimmte Objekte, Figuren oder Vorgänge auf der Leinwand zu zeigen oder sie eindeutig in das Off zu verweisen, gibt es eine Vielzahl von Zwischenlösungen. In manchen Fällen scheint es etwa von Belang, ob das Umfeld einer abgebildeten Szene trotz seiner peripheren Bedeutung für den Zuschauer erfahrbar ist, auch, wie und wann dies geschieht. Dies, weil sich etwa gerade aus dem Nichtwissen um dieses Umfeld eine gewisse Verrätselung der gezeigten zentralen Situation ergibt, die mitunter für das Erleben des Gesamtvorganges beträchtliche Konsequenzen nach sich zieht. Manchmal sind gerade die Spannungen, die sich aus der unüblichen Kadrierung ergeben, für die Aufmerksamkeitsprozesse des Zuschauers wichtig. Moderne und Postmoderne des Kinos haben eine Vielfalt von Differenzqualitäten solcher Art angeboten.

Diese Normabweichungen sind nicht als alleinstehende Attraktionen zu verstehen, sondern ihre innovativen Momente sind in der Regel durch die Handlung des Films motiviert und korrespondieren eng mit anderen Bereichen des gesamten Stilsystems eines Werkes bzw. eines Œuvres oder einer ganzen Stilgruppe. Von der Funktion der „abgeschnittenen Köpfe" der Figuren in Pudowkins DIE LETZTEN TAGE VON ST. PETERSBURG war schon die Rede. In anderen Handlungszusammenhängen kann eine analoge Kadrierungs-Variante eine davon sehr abweichende inhaltliche und emotionale Rolle spielen. In O MELOSSOKOMOS (DER BIENENZÜCHTER,1986) von Angelopoulos etwa wird erzählt, wie ein pensionierter Lehrer den jährlich praktizierten Brauch, seine Bienenstöcke an einen blumenreichen Ort zu fahren, als Vorwand für eine längere Reise an wichtige Orte seiner Biographie nutzt, mit der er sich dann gleichsam vom Leben verabschiedet. Unterwegs läuft ihm eine junge Tramperin zu, die ihn fortan begleitet. Sie nutzt den alten Mann auf kameradschaftliche Weise aus und leistet es sich sogar, in das gemeinsame Hotelzimmer Liebhaber mitzubringen. Gegen Ende der Reise übernachtet der Hauptprotagonist in einem ehemaligen Kinotheater, das einmal seinem Vater gehörte, und er richtet auf der Bühne unter der leeren Leinwand seinen Schlafplatz ein. Das Mädchen bettet sich neben ihn. Sie tut dies völlig nackt, und die Kameraführung von Arwinitis verzichtet während der ganzen Szene darauf, ihren Kopf ins Bildfeld zu nehmen. Zelebriert wird dort ein Abschied vom Leben, und für das notwendige Ausdrucksbild von Sex wird das Gesicht der Frau offenbar als bedeutungslos angesehen.

In den meisten Fällen verläuft die Amputation einer gängigen Formgestalt durch die Kadrierung nicht so radikal. Wie Christian Mikunda (1986, 110) schreibt, werden die Objekte meist „vom Bildrand gewissermaßen angeschnitten. Bei ästhetisch geschickter Handhabung entstehen dadurch in unserem Wahrnehmungssystem Impulse zur Ergänzung der Form, woraus sich die visuelle Spannung des Bildes erklärt." Der Autor demonstriert

am Beispiel der schon mehrfach erwähnten Passage aus HIGH NOON, in der der Sheriff sich auf das Duell mit den Banditen vorbereitet, dass dort etliche Einstellungen angeschnittener Formen, darunter Großaufnahmen von Gesichtern, vorkommen (vgl. 109f.). In einer dringe der Bildrand etwa tief in die Gesichtsform der drei wartenden Banditen vor. In einer anderen ist die Rundung des Haaransatzes in einem Porträt von Kanes junger Frau angeschnitten, in einer dritten oben und unten das runde Zifferblatt der Uhr, deren Zeiger kurz vor Zwölf stehen. Das Anschneiden sei in Hollywood übrigens ein fixer Bestandteil von extremen Großaufnahmen, den so genannten *choker close-ups* (vgl. ibid.). In welchem Maße das Verfahren in HIGH NOON vor diesem kulturellen Hintergrund noch eine Diskrepanz bedeutete, ist schwer abzuschätzen. Dass die Aufmerksamkeit des Zuschauers über die genannte Passage eine extreme Intensivierung erfährt, dürfte indes unbestritten sein.

In jedem Falle ist es wichtig, welche Beziehung das, was man als Zuschauer im Bildfeld sieht oder nicht sehen kann, für das Verständnis der Handlung und die Entwicklung der Konfliktsituation hat. Dazu gehört in der Regel eine genauere Kenntnis der Hauptfiguren, weil von deren Handlungspotenzial der Verlauf des Geschehens weitgehend abhängt. In Steven Spielbergs Debütfilm DUEL (DUELL, 1971) geschieht es, dass ein Geschäftsmann es besonders eilig hat, mit seinem Auto voranzukommen, weil er zwei Terminabsprachen einhalten möchte. Auf dem Highway überholt er einen großen Lastwagen, dessen Fahrer ihm dies aber offenbar so verübelt, dass er ihn mit aller Brutalität in ein Duell auf Leben und Tod verwickelt, welches das gesamte Filmgeschehen über andauert. Weder der Geschäftsmann noch der Zuschauer bekommt den Angreifer jemals richtig zu Gesicht. Hinter den Sichtbarrieren, die das Fahrzeug ihm bietet, sind hin und wieder lediglich die gestiefelten Beine des anderen oder seine Hände am Lenkrad zu erkennen, in Form von Ausdrucks- oder Symbolbildern, die für die gesichtslose Bedrohung stehen, welche den Menschen der modernen Gesellschaft unverhofft heimsucht.

Ein besonderer Umgang mit dem Bildfeld manifestiert sich in dem spezifischen Verhältnis zur Leere desselben, genauer, zur zeitweiligen Abwesenheit einer aktiven physischen Handlung der Figuren im *cadre* oder gar dieser Handlungsträger selbst. Fabienne Liptay (2006) hat in einem Aufsatz über dieses Kino-Phänomen Wolfgang Isers Begriff der „Leerstelle" verwendet, um zahlreiche Beispiele und Gestaltungsvarianten zu beschreiben und auch darauf hinzuweisen, dass die Auffüllung dieser so genannten Leerstellen „nicht ins Belieben des Rezipienten gestellt sei, sondern nach Anweisungen des Textes erfolge" (Liptay 2006, 109). Zu den Aufgaben der Filmpsychologie dürfte es gehören, die Anweisungen der filmischen Rezeptionsvorgabe zu entschlüsseln, auch was die Affizierung von Vorstellungsaktivitäten betrifft.

Als typischer Vertreter dieses Gestaltungsverfahrens, das die Handlung quasi temporär ins Off zu verlegen scheint, gilt der japanische Regisseur Yaujiro Ozu. Seine Arbeiten greifen so häufig darauf zurück, dass man versucht ist, diese Verschiebung als unverzichtbares Merkmal seines Personalstils anzusehen. Donald Richie notiert über Ozus Filme: „Die Szene beginnt oft mit dem leeren Raum. Dann kommt jemand herein. Dann, wenn ein Element der Erzählung es verlangt, kommt jemand dazu. Dann wird etwas gesagt oder getan, was

nötig ist, um die Erzählung voranzutreiben. Dann geht der eine. Dann vielleicht auch der andere. Die Kamera bleibt im Raum. Normalerweise, unter der Sklaverei des Handlungsablaufs, müsste die Szene spätestens jetzt beendet werden. Bei Ozu ist das anders. Die Kamera läuft weiter, es entsteht eine Leere des Raums, eine Leere der Zeit, und plötzlich sind wir befreit von der Bürde einer Erzählung oder eines Handlungsablaufs. Wir merken, dass Leben mehr bedeutet als das, was als nächstes passiert. Eigentlich denken wir nicht daran, während wir den Film sehen, aber sicherlich beeinflusst dies unser Sehen" (Richie 1997, 154). Das akzentuierte Verfahren der Bildgestaltung ist eng mit anderen Kunstmitteln verbunden, die den Stil des Werks und des Regisseurs prägen.[99]

Der auch in Japan höchst seltene Kamera-Standpunkt der Ozu-Filme, dessen Objektiv-Höhe knapp einen Meter beträgt, was nicht der gängigen anthropomorphen Kamerasicht entspricht, sondern etwa der Position nahekommt, in der ein japanischer Gastgeber und sein Gast sich auf Tatami-Matten kniend gegenübersitzen, bricht ähnlich wie die anderen benannten Gestaltungsmomente mit den goldenen Regeln des Regie-Handwerks. Dem Japaner suggeriert er vermutlich die Haltung, die der Teilnehmer einer höflichen traditionsbewussten Konversation einnimmt, auf jeden Fall scheint er beim Zuschauer aber eine besondere Rezeptionsweise zu befördern, die durch einen ungewöhnlichen Modus von Aufmerksamkeitslenkung geprägt ist. Welche konkreten gestalterischen Faktoren als Hauptursache für eine derart subtile Zuschauerdisposition anzusehen sind, lässt sich gegenwärtig kaum beantworten, es ist jedoch anzunehmen, dass die „leeren" Einstellungen einen wesentlichen Beitrag dazu leisten.

Beobachtungen an europäischen Filmen wie SANS TOIT NI LOI (VOGELFREI, 1985) von Agnès Varda stützen eine solche Hypothese. Auch in dieser Filmgeschichte, die Ausschnitte aus dem Leben einer jungen französischen Tramperin zeigt, geht es um die differenzierte Bewertung menschlicher Grundhaltungen. Die sympathische Heldin, die sich als Aussteigerin aus der westlichen Gesellschaft begreift, ist innerhalb der gesamten Filmhandlung unablässig präsent. Dies jedoch nicht immer über ihre unmittelbare physische Aktion, sondern auch in den Erinnerungen und gedanklichen Reflektionen anderer Menschen, die ihren Weg kreuzten. Zeitweilig drängen die Interviews mit diesen Zeugen ihrer Vita die Hauptfigur sozusagen dramaturgisch ins Off. Häufig kommt es aber auch vor, dass der Kamerablick auf einem menschenleeren Stück der kargen südfranzösischen Landschaft ruht, bis dann die Tramperin ins Bild kommt, die dort unterwegs ist. Das dramaturgische Off wird hier durch ein solches ergänzt, das über die Kamerahandlung organisiert ist. Dies übrigens nicht nur vor, sondern auch nach dem On-screen der Figur; manchmal verlässt die Protagonistin einen Handlungsort, und die Kamera zeigt diesen

99 „Ozus Stil ist das Ergebnis einer einzigartigen Vereinfachung und Reduzierung der Mittel, die das Äußere, die Struktur und den Geschmack des Films bestimmen: seine Aura./ Diese Vereinfachung umfasst die folgenden Elemente: einen festen Kamerastandpunkt, eine fast konstante Unbeweglichkeit der Kamera, eine gleichförmige Struktur der Szenen und Sequenzen, ein scheinbar unveränderliches Tempo, ein gleich bleibendes visuelles Interpunktions-System und im allgemeinen sehr ähnliche Themenstellungen" (Richie 1997, 145).

noch eine ganze Weile ohne sie. Innerhalb der Handlung schaffen diese Momente der Leere eine Pause. Diese bietet Gelegenheit zur Formierung psychischer Reaktionen, etwa solchen affektiver Art, doch auch für Reflexionen oder Vorstellungen. Gegenüber der Figur und ihren Handlungen entsteht dabei eine gewisse Distanz, die aber nicht zu gleichmütiger Kontemplation führt, sondern eher den Modus der Aufmerksamkeit so verändert, dass man sich als Zuschauer der Protagonistin näher fühlt, sie mit zunehmendem Interesse und anhaltender Empathie sieht.

Innerhalb eines Geschehens, das über weite Strecken eine physische Handlung bietet, die eher auf subtilen Verhaltensweisen denn starken Aktionen beruht, sind diese Passagen mit verknappter Bildinformation Orte, die Freiräume für Vorstellungsaktivitäten schaffen, welche bei der Interpretation der unmerklichen Ereignisse hilfreich sind. In Wong Kar-Wais IN THE MOOD FOR LOVE, dessen Komposition hier schon mehrfach zur Debatte stand, sorgt der Autorregisseur nicht nur dafür, dass die treulosen Ehepartner der Hauptfiguren gleichsam ins Off gedrängt werden, indem sie nie als Personen zu erkennen sind, weil statt ihrer Gesichter bestenfalls Hinterkopf oder Rücken im Bild erscheinen.

Es finden sich nach Ansicht von Kayo Adachi-Rabe (2005, 186), die auf die starke Präsenz des Liebespaares in Nahaufnahme hinweist, darin zudem unzählige Passagen, die „eine komplexe Form der Abwesenheit im Film erzeugen", begünstigt durch das Breitwandformat, schließe doch die Nahaufnahme im Breitwandbild ihre Umgebung, vor allem den oberen und unteren Teil der Szene, explizit in den *hors-champ* aus, so dass auf der Leinwand ständig „leere" Stellen entstünden, die nicht durch die handelnden Figuren besetzt werden. Ein besonderes Spiel mit dem Off wird in jener Szene lanciert, in der die Radio-Botschaft von Mr. Chan aus Japan eintrifft, der seiner Frau ein Lied zum Geburtstag widmen möchte.[100]

Im Umfeld von stark konturierten Vorgängen, ja, ausgesprochen harten Szenen, gewinnen Einstellungen mit verknappter Bildinformation manchmal den Charakter von „Nullbildern", um hier einen Ausdruck des von Liptay zitierten Kameramanns Michael Ballhaus (2003, 54) zu übernehmen. Gemeint ist ein Bild, „das nicht ablenkt und wo sich deshalb die Fantasie ganz und gar auf die Situation konzentrieren und gleichzeitig entfalten kann." Ballhaus bezieht sich dabei auf eine Einstellung aus dem Film MARTHA (1974), den er für Rainer Werner Fassbinder fotografiert hat. Zu sehen ist darauf das blaugrüne Meer, wie es sich dem Fensterblick aus dem Hotel erschließt. Das neutrale Bild beendet einen Schwenk, der einer Szene im Hotelzimmer folgt. Darin hat Marthas Ehemann sie gerade mit Gewalt genommen, als sie nach einem Sonnenbrand fiebernd und mit knall-

100 „Ein süßliches Schlagerlied ertönt. In einer Totalen sitzt Mrs. Chan auf einem Stuhl und lehnt nachdenklich an der Wand der Küche. Sie denkt aber keinesfalls an ihren Mann im fernen Off, sondern an den Nachbarn im relativen Off. Die Kamera schwenkt nach links, wobei sie durch die Wand zwischen den beiden Wohnungen durchgeht, so dass eine von Francesco Casetti so genannte ›irreale objektive Ansicht‹ praktiziert wird. An der anderen Seite der Wand sitzt Mr. Chow mit dem Reiskocher auf dem Schoß genauso in Gedanken versunken. Die Liebenden können die Präsenz des anderen im *hors-champ* genießen, auch wenn sie füreinander nicht sichtbar sind" (Adachi-Rabe 2005, 190).

roter Haut auf dem Bett Kühlung suchte. Indem das Rauschen des Meeres ihre Klagelaute übertönt, gibt es den Vorstellungen, die der Zuschauer aus dem Nullbild gewinnt, eine bestimmte emotionale Richtung. Ein „Nullbild" mit anderer emotionaler Konsequenz ist die erwähnte Einstellung der grauen Winterlandschaft nach der Selbstmordszene in Kaurismäkis ARIEL (vgl. 3.2.1).

Im Zusammenhang mit dem Finale von DAS LEBEN IST SCHÖN wurde eine Einstellung beschrieben, die sich nach dem turbulenten Wechsel von komischem Defilee des Hauptprotagonisten vor den Augen seines versteckten Sohnes, seiner tragischen Erschießung in letzter Minute und der Flucht der Lagerwachen angesichts der anrückenden US-Armee ereignet. Man blickt auf den Hof, der lange still und menschenleer ist. Auch dies ist wohl ein „Nullbild" im Sinne von Ballhaus. Erst nach und nach füllt es sich mit befreiten Häftlingen, die offenbar zum Ausgang wandern und damit eine neue Phase von Handlung, Problemlösung und emotionaler Grundtendenz einleiten.

Hier wurden einige Szenen angeführt, die deutlich werden lassen, dass der Umgang mit dem Bildrahmen sich nicht darauf beschränkt, das Kerngeschehen einer filmischen Situation mit der Kamera „einzufangen", sondern dass er für den künstlerischen Ausdruck der Szene immense Wichtigkeit erlangen kann.

Die bewusste Herstellung entsprechender Effekte, darunter krasser Anomalien, wird als *Dekadrierung (décadrage)* bezeichnet, womit zugleich ein Prinzip benannt ist, welches die Spannung zwischen Sichtbarem und Nicht-Sichtbaren bezeichnet und im modernen Film als Gestaltungsmittel Bedeutung erlangt hat (vgl. Bonitzer 1978; 78–85; Deleuze 1997,I, 31; Adachi-Rabe 2005, 97–103). Ähnlich wie sich für die Cinéasten der souveräne Umgang mit den unterschiedlichen Einstellungsgrößen erst über experimentelle Anstrengungen und Gewöhnungsprozesse herstellte, steht auch hinter der künstlerischen Verwendung des *cache* kein Automatismus. Vielmehr brauchte es einen längeren kulturellen Lernprozess für Filmemacher und Publikum, um die Dialektik von Onscreen und Offscreen zu meistern.[101]

Die Autorin erwähnt in ihrer Dissertation übrigens mehrfach, welche Bedeutung die Einführung des Tonfilms für den Prozess des Nachdenkens über das *hors-champ* hatte. In der Tat spielt es für die Erkundung der Situation außerhalb des Bildes oft eine große

101 Theoriehistorische Untersuchungen machen deutlich, dass sich die allgemeine Sicht auf das neue Medium, das solche Möglichkeiten nutzte, zeitweilig änderte. So zeigt Kayo Adachi-Rabe (2005, 8f.). dass das *hors-champ* schon vor seiner expliziten Erwähnung durch André Bazin und Noël Burch bereits für die klassischen Theorien von Balázs, Eisenstein, Arnheim und Kracauer ein zentrales Thema darstellte. Diese so genannte erste Generation der Theorie des *hors-champ* wurde von ihr als „Theorie der Sichtbarkeit" bezeichnet, „da sie danach strebte, die Identität der Filmkunst als ›sichtbare Kunst‹ zu etablieren. […] Die oben genannten Theoretiker nahmen den Rahmen der Filmeinstellung zunächst als Grenze der visuellen Darstellung des Films wahr, wiesen aber zugleich auf die Möglichkeit hin, diesen als Stilmittel zu nutzen. […] Bazin, Burch und Jean-Pierre Oudart sind die Protagonisten einer zweiten Generation der Theorie des *hors-champ*, die im Kontrast zur vorangegangenen […] als ›Theorie der Nicht-Sichtbarkeit‹ bezeichnet wird. Sie unterscheidet sich von der älteren Theorie dadurch, dass sie die Nicht-Sichtbarkeit dezidiert als Potenzial der filmischen Darstellung affirmiert."

Rolle, ob der Zuschauer nun Hinweise akustischer Art über dieselbe erhält oder schon aus technischen Gründen ohne dergleichen auskommen muss. Hier kann auf die spezifischen asymmetrisch und komplementär angelegten Wahrnehmungsprozesse nicht weiter eingegangen werden. Die (in 15.4) angesprochenen cross-modalen Wahrnehmungsprozesse verweisen aber zugleich auf ein epistemologisches Grundproblem: Auch die informationelle Aneignung der kadrierten Film-Situationen erfolgt offensichtlich im Rahmen einer ökologischen Wahrnehmung, allerdings einer solchen, die das artifizielle Reizmaterial auf eine komplexe reale Lebenswelt bezieht, welche auch eine Komponente der geistigen Kultur umfasst.

Für den Umgang mit diesem Reizangebot spielt niemals nur eine Rolle, was der Zuschauer gerade aktuell auf der Leinwand sieht, sondern ebenso das, was er über Vorgänge dieser oder ähnlicher Art weiß bzw. sich aufgrund eigener und kollektiver kultureller Erfahrungen vorzustellen vermag. Gedächtnisinhalte und Wissensbestände über die reale Welt sowie die der kulturellen Fiktionen werden dabei aktiviert, so dass sie auch helfen, das Umfeld jenseits des Bildrahmens zu definieren. Um es ein wenig zu trivialisieren: Den weißen Hai in dem bekannten Film JAWS (DER WEISSE HAI, 1975) von Steven Spielberg bekommt der Zuschauer nur wenige Male auf der Leinwand zu sehen, und dies auch nie sehr lange, doch bleibt er stets gegenwärtig, und das Erlebnis der Bedrohung, das seine Existenz in den Vorstellungen des Publikums schafft, hält zumindest während der Laufzeit des ganzen Films vor.

Obwohl all diese Aussagen keinen Zweifel darüber lassen, dass die konkrete Dialektik von On- und Offscreen dem Zuschauer (und vor ihm dem Filmemacher) stets psychische Aktivitäten auf der Ebene der Imagination abverlangt und ohne einen wissenschaftlichen Rekurs auf diese eigentlich nicht beurteilbar ist, haben die bisherigen theoretischen Anstrengungen leider wenig dazu beitragen können, die spezifische Rolle zu erhellen, die die menschlichen Vorstellungen im Schaffens- und Erlebensprozess dieser Kameraphänomene spielen. Entsprechend nachdrücklich ist die Herausforderung, den Problemkreis der Imagination in die filmpsychologische Analyse einzubeziehen.

Die Existenz und zunehmende Anwendung von Dekadrierungsphänomenen, die neben dem Inhalt des Bildfeldes (*on-screen*) auch das Umfeld des Bildrahmens (*off-screen*) für den ästhetischen Erlebensprozess nutzen, verweist auf die Notwendigkeit, die damit verbundenen mentalen Aktivitäten des Zuschauers bei der Analyse zu berücksichtigen. Statt die Wahrnehmung eines relevanten Geschehens vor allem über dessen optimale visuelle Zugänglichkeit im Bildfeld sicherzustellen, sorgt eine Dekadrierung des gängigen Reizangebotes durch explizit eingesetzte Anomalien beim Zuschauer nicht nur für Diskrepanzen, die mit affektiven Erregungen verbunden sind, sondern sie verlangt ihm auch zusätzliche Vorstellungsaktivitäten ab.

## 16.6 Mögliche Untersuchungsansätze für die Analyse von Bildwirkungen

Obwohl es ein starkes Interesse an den Wirkungen des Film-Bildes gibt, ist es gegenwärtig schwierig, psychologische Aussagen über sie zu machen, nicht zuletzt darum, weil dergleichen stets eine Einbeziehung der visuellen Effekte in die kunstsemantischen Gesamtprozesse des gesamten Filmwerks nötig macht.

Ein Verfahren, das es erleichtern dürfte, zumindest bei der hermeneutischen Analyse den Verlauf der Erzählung mit ihrer Sinntendenz im Auge zu behalten, besteht im permanenten Rekurs auf die Konfliktentwicklung, weil über deren jeweilige Stationen die Sinnvermittlung des Ganzen am deutlichsten zutage tritt.

Generell erscheint es als sinnvoll, Wirkungen der Bild-Gestaltung, wie sie im Rahmen von Kamerahandlungen entstehen, auf Erkenntnisse der Aufmerksamkeitspsychologie zu beziehen, schafft doch bereits die Festlegung des Bildfeldes im Zuge der Kadrierung eine Grundvoraussetzung für die Selektionsfunktion der Aufmerksamkeit. Dass die Aufmerksamkeitsprozesse des Filmerlebens dabei nicht nur unter ihrem kognitiven Aspekt betrachtet werden sollten, sondern auch im Hinblick auf ihre emotive und imaginative Dimension zu sehen sind, liegt auf der Hand. Eine Film-Einstellung macht den Zuschauer ja nicht nur darauf aufmerksam, welche Momente aus der Lebenssituation auszuwählen sind, sie sorgt zugleich auch für eine Intensivierung seiner Affekte und eine Ausrichtung seiner Vorstellungsaktivitäten.

Für eine kognitive Beschreibung der filmischen Einstellung empfiehlt es sich, dem dreistufigen Schema des PKS-Modells folgend, eine Zuordnung des Reizangebotes zum (1) Tatsachen-, (2) Ausdrucks- oder (3) Symbolbild vorzunehmen, lassen sich doch die strukturellen und funktionalen Unterschiede zwischen den jeweiligen Bildauffassungen meist empirisch nachweisen. Theoretisch gesehen, sollten sich auch Annahmen zum emotiven Potenzial filmischer Einstellungen über gestalterische Differenzqualitäten visueller Art gewinnen lassen, welche zu Diskrepanzen und entsprechenden affektiven Reaktionen beim Rezipienten führen dürften. Gegenwärtig gibt es hierzu jedoch lediglich erste Darstellungen, die sich zudem nicht auf einzelne Wirkmomente der Filmstruktur beziehen, sondern nur auf deren Auftreten im Verbund, in Reiz-Kombinationen, die von Differenzqualitäten unterschiedlicher Formangebote stammen, wie man sie etwa an Stilmerkmalen beobachten kann.

Als Anknüpfungspunkte für die Ausarbeitung psychologischer Variablen zu visuellen Wirkungen des Films lassen sich Teil-Erkenntnisse aus der neueren Psychologiegeschichte heranziehen. Denkbar ist es etwa, Wirkmomente des Filmbildes aus der Perspektive jener dichotomischen Konzepte zu betrachten, die auf Begriffspaare rekurrieren wie: (1) willkürlich vs. unwillkürliche Aufmerksamkeitszuwendung, (2) fokussierte (*focused*) vs. geteilte (*divided*), (3) endogene vs. exogene Aufmerksamkeit, (4) verdeckte (*covert*) vs. offene (*overt*) Aufmerksamkeitsausrichtung. Denn bei der Charakterisierung von Filmbildern treten mitunter Eigenheiten hervor, die sich anhand dieser Dichotomien genauer empirisch bestimmen lassen.

So steht jeweils die Wirkungsstrategie von Ausdrucks- und Symbolbild vermutlich eher für eine willkürliche, die des Tatsachenbildes hingegen für eine unwillkürliche Aufmerksamkeitszuwendung des Zuschauers, also für psychische Reaktionen von unterschiedlichem Bewusstheitsgrad. Auch zeigt das Ausdrucksbild eine deutliche Affinität zu fokussierten bzw. endogenen Aufmerksamkeitsaktivitäten, die bewusst und zielführend vonstattengehen, während das Tatsachenbild einen Spielraum für geteilte und exogene Aufmerksamkeitsbestrebungen bereithält, das auch nahezu unbewusste Erlebnisgehalte, z. B. in Gestalt beiläufiger Kamerabeobachtungen berücksichtigt.

Versuche, filmische Verfahren der Tiefeninszenierung, der Kamerabewegung oder der Szenenaufgliederung mithilfe der erwähnten Dichotomien unterschiedlichen Optionen der Aufmerksamkeitssteuerung zuzuordnen, erweisen sich für eine analytische Darstellung ebenfalls als hilfreich. Auch wenn sie noch keine Konstruktion psychologischer Variablen gestatten, erleichtern sie doch eine präzisere hermeneutische Beschreibung mancher Gestaltungsnuancen und befördern Fragen an ihre Wirkungsweisen sowie Annahmen zu Funktionszusammenhängen. So bringt z. B. eine Kamerafahrt, die eine veränderte Konflikt-Situation im Handlungszentrum verfolgt und zudem einen Wandel des Umfelds im Hintergrund exponiert, damit vermutlich ganz unterschiedliche Diskrepanzen ins Spiel, die für den Zuschauer zu einer Quelle affektiver Erregung werden können, auch zu einer emotionalen Veränderung der Gesamtsituation beitragen können, die sich auf die Intensivierung der Aufmerksamkeit auswirkt.

Ein solcher mehrschichtiger Prozess dürfte sich übrigens nicht nur in jenen psychophysiologischen Daten des Rezipienten widerspiegeln, die bereits in den früheren Kapiteln erwähnt wurden, sondern auch deutliche Konsequenzen für die Evokation von Sakkaden haben, eine Reaktion. die für *overt attention* steht. Ähnlich gute Aussichten für eine differenzierte Beschreibung von Zuschauer-Reaktionen ergeben sich für die Plansequenz, auf die (in 18) noch eingegangen werden soll.

Im Hinblick auf die optische Organisation des Bildfeldes, die mitunter Probleme der informationellen Zugänglichkeit dargestellter Objekte und des Handlungsraums außerhalb des Bildrahmens umfasst, sind ebenfalls vorsichtige Annahmen und sinnvolle Datenerhebungen möglich: So ist anzunehmen, dass schwer erkennbare Objekte, z. B. nicht identifizierbare Personen, eine fokussierte Aufmerksamkeit beanspruchen, verbunden mit entsprechenden EEG-Reaktionen und Sakkaden-Mustern. Höchst wahrscheinlich provozieren solche Arrangements von Bildausschnitt und Mise-en-scène auch die Vorstellungsaktivitäten des Zuschauers.

Die Dialektik von On- und Offscreen, die mit der Dekadrierungstendenz neuerer Stilentwicklungen an Bedeutung gewonnen hat, erfasst neben Problemen der Kognition auch solche von Affekt- und Vorstellungsgenerierung, welche die Aufmerksamkeitsprozesse modifizieren. Denn wohl fast immer wird die Verlagerung eines handlungsrelevanten Situationsdetails in eine Offscreen-Position vom Zuschauer als Diskrepanz empfunden und in eine affektive Reaktion umgesetzt. Ebenso wahrscheinlich ist es, dass die durch das Bildfeld verbriefte Situation um die eigenen Vorstellungsbilder des Zuschauers ergänzt wird,

was auf eine Aktivierung von Gedächtnisinhalten zur Lebensrealität, doch auch Glaubensannahmen über fiktionale Ereignisse sowie offensichtliche Wunschbilder schließen lässt.

Trotz vieler wissenschaftlicher Desiderate erscheint also eine empirische Untersuchung künstlerischer Effekte von Kameraarbeit nicht hoffnungslos. Dies umso mehr, als sich in den letzten Jahren gravierende Fortschritte in der Entwicklung von Techniken und Verfahrensweisen der Sakkaden-Analyse ergeben haben. Diese Verfahren von *eye tracking* werden bei der Untersuchung visueller Filmwirkungen sicher nicht allein zum Einsatz kommen, sondern in Kombination mit anderen psychophysiologischen Studien einen wichtigen Stellenwert gewinnen.

# Montage und Aufmerksamkeitssteuerung

# 17

„Die Grundlage der Filmkunst ist die Montage."
Wsewolod Pudowkin, Filmregisseur, 1928*

„Wenn Inszenieren gleichsam ein Blick ist, dann ist die Montage ein Herzschlag. Das Vorausplanen ist beiden eigentümlich; aber was jenes im Raum vorauszuschauen sucht, sucht diese in der Zeit."
Jean-Luc Godard, Filmregisseur, 1956**

„All the things we have laboriously learned to do with film, were already part of the physiological and psychological experience of man before film was invented .[…] Move your eyes, quickly, from an object on one side of the room to an object on the other side. In a film you would use a cut.[…] In moving your head from one side […] to the other, you briefly closed your eyes."
John Huston, Filmregisseur, 1965***

## 17.1 Filmmontage als mentale Überbrückung zwischen den Einstellungen

Zu den Eigenarten des Film-Mediums gehört es, dass die einzelnen Einstellungen mit ihren Geschehens-Abbildungen über den Schnitt des Bildträgers eine Zergliederung und Zusammenführung technischer Art erfahren können. Historisch gesehen, führte die dadurch ermöglichte Vereinigung und Aneinanderreihung unterschiedlicher Einstellungen nicht nur zu einer Erweiterung der abgebildeten Vorgänge und ihrer Wahrnehmungsprozesse, sondern auch zur Herausbildung einer ästhetischen Organisationsform, der Montage. Die Einführung der Montage markiert damit den Übergang des Kinematographen vom „Mittel der Reproduktion" zum „Mittel der Kunst" (Malraux ([1939] in: Marion 1996, 72).

Eine neue Kunstgattung zu kreieren, hatten die Erfinder des Kinematographen zunächst kaum im Sinn. Für dessen erwünschte kommerzielle Verwertbarkeit war eher von Belang, dass die aufgenommenen Vorgänge schon für sich genommen eine Attraktion schufen, die das Interesse eines zahlenden Publikums zu erregen vermochte. Auch ein Erzählcharakter

© Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2020

P. Wuss, *Künstlerische Verfahren des Films aus psychologischer Sicht*, Film, Fernsehen, Medienkultur, https://doi.org/10.1007/978-3-658-32052-2_17

der Geschehnisse wurde anfangs nicht angestrebt, so dass Tom Gunning ([1986] 1996) mit seiner Einschätzung, dass der Film seinen Weg als „Kino der Attraktionen" und weniger als Form des Erzählens begonnen habe, sicher Recht hat. Vermittels der Demonstration beweglicher Bilder Geschichten erzählen zu wollen, wie es sich die Filmpioniere Paul und Wells in ihrer Patentschrift von 1894 (vgl. Montagu 1969, 29) vorgenommen hatten, erschien an der Jahrhundertschwelle schon aufgrund der stark begrenzten Filmlängen gängiger Kameraspulen als utopisch.

Praktische Versuche, für die kommerziellen Vorführungen mehrere Filmeinstellungen aneinanderzureihen, veränderten bald die Situation.[102]

Dabei ging es zunächst vor allem darum, über die Zusammenführung mehrerer Einstellungen eine längere Vorführdauer der Filmstreifen zu gewährleisten sowie umfangreichere und kompliziertere Geschehnisse auf der Leinwand darzustellen, als dies durch das Abfilmen linearer theaterähnlicher Szenen möglich war. Im Zuge dieser Aktivitäten stellte sich heraus, dass es durchaus Chancen gab, für manche Kombinationen von Einstellungen über die Schnittstelle hinaus eine Art von Verknüpfung mit der nachfolgenden herzustellen, die im Sinne einer Kontinuität des Erlebens und kohärenten Bedeutungsproduktion wirksam wurde.

Heute mag diese Beobachtung, die von vielen Filmpionieren fast gleichzeitig gemacht wurde, eher unerheblich erscheinen, de facto bedeutete sie aber einen entscheidenden Schritt, um den Film als ein Kommunikationsmittel nutzen zu können, das eine Sinnvermittlung im Rahmen umfangreicher Erzählprozesse gestattete. Schon vor dem Ersten Weltkrieg, also kaum 20 Jahre nach der Erfindung des Kinematographen, liefen in vielen Spielstätten Europas und der USA Filme von zwei und mehr Stunden Vorführdauer, die höchst komplizierte und verzweigte Geschichten darboten.

Diese Entwicklung war mit einer solchen von technisch-organisatorischen Verfahrensweisen sowie Ansätzen eines Montage-Denkens innerhalb der Filmstudios verbunden. Sie setzte vor allem auf Erfahrungswerte der Praktiker, und bis heute kommt man in den Studios vielerorts mit einem handwerklichen Verständnis aus, dem zufolge Montage als „Auswahl, Timing und Zusammenstellung der gedrehten Aufnahmen in eine filmische Kontinuität" (Reisz / Millar, 1988, 13) anzusehen ist. Für die Produktion ergab sich daraus die Zielvorgabe, das Zustandekommen einer pauschal gefassten Bindungs- oder Konjunktionsfunktion voranzutreiben, die alltagspsychologisch plausibel erschien und dennoch Spielraum für diverse Schnittlösungen ließ.

Wodurch die angestrebte „filmische Kontinuität" aber zustande kommt und worin die Bindung essenziell besteht, kommt bis heute in der Regel kaum zur Sprache. Dem öffentlichen oder brancheninternen Diskurs wird dergleichen auch nicht abverlangt, erlaubt der

102 Wie filmhistorische Studien (Salt 1978; Reisz / Millar 1988; Beller 1993) zeigen, setzten massive Anstrengungen, mehrere Filmeinstellungen miteinander zu verkoppeln, unmittelbar mit Beginn des 20. Jahrhunderts ein. Aus den eingliedrigen Filmstreifen von ca. einer Minute Länge wurden bald mehrgliedrige von 4–6 Minuten Umfang, die etwa ab 1905 zu 13–16minütigen Einspulern („one-reeler") bzw. Einaktern mutierten (vgl. Beller 1993, 14).

ästhetische Charakter der Montage doch eine hermeneutische Kunstbetrachtung, die sich von solchen Angaben entbunden fühlt. Dies umso mehr, als der eigentliche Gegenstand der Analyse, eben jener Übergang zwischen den zusammengeführten Einstellungen, sich offenbar maßgeblich im Bewusstsein des Zuschauers realisiert und damit in den Objektbereich der Psychologie fällt. Offenbar wird ja mit der materiellen Verbindung zugleich ein mentaler Prozess beim Zuschauer in Gang gesetzt, der die Schnittstellen zu überbrücken vermag und dank der Vermittlung eines *Kontinuitätseindrucks* auch für inhaltliche *Kohärenz* der Darstellung sorgt. Seitens der Filmemacher, -publizisten und sogar einiger Psychologen wurden daher entsprechende Anstrengungen zur Klärung dieses Geschehens unternommen, die bis in die Zeit vor dem Ersten Weltkrieg zurückreichen. Doch obwohl sich diese analytischen Versuche auf ein materiell eindeutig bestimmbares Untersuchungsobjekt beziehen konnten, nämlich auf die zeitlich genau fixierbaren Schnittstellen des Films, sind bis heute die Fortschritte gering, zu einer empirischen Untersuchung jener psychischen Prozesse vorzudringen, die sich hinter diesen Schnittstellen ereignen dürften. Vor allem erweist es sich als schwierig, hierbei zu Aussagen zu kommen, die zu psychologischen Variablen führen.

Auch dieses Kapitel findet trotz seines Umfangs nicht zur Konstruktion solcher Variablen, sondern die Versuche einer psychologischen Interpretation von Montagewirkungen müssen im Vorfeld solcher Bestrebungen verbleiben. Die Bemühungen des Autors gelten zunächst der Aufgabe, das umfangreiche Feld von Montagephänomenen (zumindest für den Bildbereich) taxonomisch überschaubarer zu machen, damit sich überhaupt eine psychologische Interpretation herstellen lässt, die den Anschluss an die bisher entwickelten Darstellungen kognitiver bzw. emotiver Aktivitäten des Rezipienten ermöglicht und damit zu einem nicht-metaphorischen Aufmerksamkeitsverständnis findet.

Es wird versucht, dominante Wirkmomente sehr unterschiedlicher Montageverfahren mithilfe des PKS-Modells einer elementaren kognitiven Beschreibung zu unterwerfen, um neben deren bewusst rezipierten Strukturen auch vor- und unbewusst wirksame klarer herausarbeiten zu können. Damit verbessert sich zugleich die Aussicht, die emotive und imaginative Dimension der Montage, durch die manche Schnittverfahren maßgeblich bestimmt werden, stärker ins Blickfeld der Untersuchung zu rücken. Eine solche Breite des psychologischen Zugriffs erscheint heute als notwendig, um zu einem generalisierbaren Analyseansatz zu gelangen, der die künstlerischen Möglichkeiten des Filmschnitts nicht von vorneherein nur einseitig zu erfassen vermag. Auf einige Probleme, die auf dem Wege zur Klärung der Montage-Wirkungen eine Rolle spielten und bis heute von Belang sind, sei hingewiesen.

## 17.2 Erschwernisse für die Montage-Analyse

Intuitiv haben die Filmemacher das enorme Potenzial der Montagetechniken, Vorgänge anschaulich in ihrem Zusammenhang darzustellen, erstaunlich früh begriffen, und sie haben ihre Erkundungen auf dem Gebiet des Filmschnitts bereits in der Stummfilmzeit

intensiv vorangetrieben. Dies umso mehr, als sich im Zuge der Ausweitung der Filmlängen eine vehemente Entwicklung des filmischen Erzählens ereignete, die die Produktion unablässig vor neuartige Herausforderungen stellte, adäquate Schnittlösungen für die vielfältigen Handlungsabläufe zu finden.

Bei der Auswertung ihrer Erfahrungen zur Montage waren Cinéasten indes vor die Schwierigkeit gestellt, Möglichkeiten und Grenzen des Filmschnitts im Hinblick auf sehr unterschiedliche Bereiche und Aspekte sowohl von Gestaltung als auch psychischer Wirkung zu beurteilen. Denn die konkreten Bedingungen für die Verknüpfung an den Schnittstellen veränderten sich von Fall zu Fall, und die Vielfalt unterschiedlicher Vorgänge und erhoffter psychischer Zuschauerreaktionen erschwerte die Ausbildung übergreifender Gesichtspunkte und Bewertungskriterien enorm.

Die Intuition der Praktiker setzte sich aber gegenüber dieser prekären Situation für eine theoretische Durchdringung der Montageprobleme durch. Innerhalb weniger Jahre eignete der Film sich Fertigkeiten an, in seinen Schnittfolgen mit zahlreichen Formen menschlicher Handlungen umzugehen. Neben einfachen physischen Aktionen von unterschiedlicher Länge und Intensität, die ganz linear aufgebaut waren und im gleichen Raum abliefen, lernte das Kino, auch komplizierte und verzweigte Vorgänge, welche sich über unterschiedliche Orte verteilten, auf eine Weise darzustellen, die dem Zuschauer als kontinuierlich erschien. Sehr früh gelang es, außer für Aktionen einzelner Protagonisten auch für solche von größeren Figurengruppen eingängige Montagelösungen zu finden. Ähnliches galt für mentale Vorgänge des Erinnerns, Vorstellens oder Träumens.

Parallel dazu stellten sich Erfahrungen ein, die die Einflüsse unterschiedlicher Bildgestaltung auf den Filmschnitt betrafen, also Konsequenzen, welche sich von Einstellungsgrößen, Kamerapositionen und Kamerabewegungen herleiteten, ebenso von technischen Neuerungen wie der Einführung des Tons, der Farbe oder der Breitwandprojektion in den späteren Jahren. Regisseure und Cutter gelangten dabei zu einer eher instrumentellen Beherrschung wichtiger Schnittprobleme, die auf Erfahrung basierte, welche in den Studios weitergegeben wurde. Eine konstruktionelle Beherrschung des Schnitts aufgrund tiefergehender Kenntnisse der Bindungsgesetze zwischen den Einstellungen erschien weder möglich noch nötig. Für die Beurteilung einer solchen Sachlage mag gelten, was Michael Polanyi in seiner großen Studie „Personal Knowledge“ (1958, 49f.) notierte: Dass der Mensch zahlreiche praktische Tätigkeiten erfolgreich auszuüben vermag, deren innere Regelhaftigkeiten ihm nicht bekannt sind. Radfahren könne beispielsweise auch der, der in die zentralen physikalischen Gesetze, die dabei wirksam werden, theoretisch keinen Einblick habe.

Eine wichtige Rolle für das Montageverständnis spielt jedoch die Einschätzung der psychologischen Effekte, die dank der Schnittverbindungen beim Zuschauer affiziert werden. Viktor Schklowski (1986, 194) hat in seiner populären Eisensteinbiographie die Schwierigkeiten dabei jovial moderiert: „Der Montagebegriff ist ungeheuer beweglich und lässt sich endlos erweitern. Er ist kompliziert, weil er auf Eigenarten der Rezeption beruht.“ Die in den 1920er Jahren sehr produktive sowjetrussische Filmkultur hat sich den durch die Montage erzeugten psychischen Wirkungsweisen des Films gestellt und dabei

ein breites Spektrum herausgearbeitet, das kognitive, emotive und imaginative Wirkungsdimensionen umfasste.

So formulierte Wsewolod Pudowkin: „Montage und Denken sind untrennbar miteinander verbunden; sei das Denken analysierender, kritischer oder synthetisierender, vereinender oder verallgemeinernder Art" ([1928] 1983, 337). „Dank ihrer technischen Möglichkeiten, vermag die Filmkunst alles aufzugliedern und alles zusammenzufügen. Sie tut dies mit dem Ziel, die lebendigen Zusammenhänge, die in der Wirklichkeit existieren, zu erklären und unmittelbar zu zeigen" (346). Neben diesen Aussagen, die eher die kognitive Funktion der Montage betonen, finden sich in den Schriften des Regisseurs auch zahlreiche Hinweise, die sich auf Emotionen und Vorstellungen beziehen.

Eisenstein, dessen Filmpraxis und -theorie sich explizit am Montage-Prinzip orientierte, betonte in seinem frühen Artikel „Montage der Filmattraktionen" (1924) die emotionale Seite des Montage-Erlebnisses: „Eine Attraktion,[…] ist jeder zu demonstrierende Fakt (jede Handlung, jeder Gegenstand, jede Erscheinung, jede bewusste Kombination), der durch Druckausübung eines bestimmten Effekts auf die Aufmerksamkeit und Emotion des Zuschauers überprüft und bekannt wurde und der, kombiniert mit anderen, dazu geeignet ist, die Emotion des Zuschauers in diese eine oder in eine andere, vom Ziel der Aufführung diktierte Richtung hin zu verdichten" (1988, 18). Der Film als „Kunst der Kopplungen" (19) sorge bei seiner „Attraktionsmontage" dafür, dass in Wirklichkeit „nicht Erscheinungen, sondern Assoziationsketten miteinander gekoppelt [werden], die für den jeweiligen Zuschauer mit einer konkreten Erscheinung zusammenhängen" (19).

Gegen Ende der 1920er Jahre betonte Eisenstein in seinem Kunst-Konzept zeitweilig die Wirkungsmächtigkeit der kognitiven Funktionen sehr stark: „Während der konventionelle Film die *Gefühle* des Zuschauers lenkt […], vermag [die intellektuelle Filmmontage] den gesamten *gedanklichen Prozess* zu lenken (1951, 62; Hervorh. i. O.). Vorzüge und Grenzen dieses Ansatzes hat die Filmwissenschaft inzwischen reflektiert. In dem bekannten Aufsatz „Montage 1938" bezog der Regisseur zudem den komplexen Zusammenhang von Rationalem und Emotionalem, der den Montagezusammenhang beherrscht, zugleich auf Prozesse von Kreation und Rezeption: „Die Kraft der Montage beruht darin, dass Emotionen und Verstand des Zuschauers am schöpferischen Prozess teilnehmen. Sie lassen den Zuschauer den gleichen schöpferischen Weg zurücklegen, den der Autor gegangen ist, als er das verallgemeinerte Bild schuf. Der Zuschauer sieht nicht nur die dargestellten Elemente des Werkes, sondern er erlebt auch den dynamischen Prozess des Entstehens und der Entwicklung eines verallgemeinerten Bildes so, wie ihn vorher der Autor erlebt hat" (1960, 346).

Übrigens ist in dem Aufsatz „Montage 1938" auch davon die Rede, dass die Montage im Laufe der filmhistorischen Entwicklung eine sehr unterschiedliche Bewertung erfuhr, habe es nach einem „Feldzug ›für die Montage‹" doch auch einen „Sturm ›gegen die Montage‹" gegeben (1960, 325).

Schon diese wenigen Zitate belegen die große Spannweite der schnittbezogenen Wirkungskonzepte, und dies sogar innerhalb desselben historischen Gruppenstils, ist doch die Rede von „Zerlegung" und „Zusammensetzung", „Analyse" und „Synthese", „Fakten" und

„Assoziationen", ferner von „Attraktionen", „Gefühlen" und „Gedanken", „Schöpfertum des Künstlers" und „Erleben des Zuschauers". Später sollen noch andere Äußerungen aus der nämlichen Phase der russischen Filmkultur zur Sprache kommen, die Zusammenhänge wie „Zeit" und „Raum", „Bewegung" und „Rhythmus", „Einstellungsführung" und „Bedeutungsbildung" betreffen.

Zweifellos erschwert die Vielfalt der angesprochen Gestaltungsmomente und psychologisch relevanter Wirkungsweisen bis heute eine Untersuchung dessen, wie der beobachtete Montage-Effekt generell zustande kommt und worauf sein Kontinuitätseindruck beruht. Bei der Klärung von wesentlichen Funktionsweisen im Schnittbereich stößt man immer wieder auf multifaktorielle Ursachen. Daher erweist sich selbst die Herausbildung einer zuverlässigen Taxonomie, die den Montagephänomenen widerspruchsfrei gerecht werden könnte, als mühsames Unterfangen, erst recht die Formierung einer umfassenden Montage-Theorie mit psychologischer Komponente.

Diese undurchsichtige Sachlage wird noch durch jene epistemische Besonderheit des Mediums verkompliziert, die (in 13) als Doppelcharakter des Films herausgearbeitet wurde. Bei der Beschreibung der Montage-Zusammenhänge spiegelt sich der Doppelcharakter u. a. in der Beobachtung wider, dass sich die Kohärenz künstlerischer filmischer Komposition offenbar zugleich auf zwei unterschiedlichen Ebenen von Gestaltung und Wirkung realisiert, die über jeweils verschiedene Möglichkeiten verfügen, eine Bindung zwischen den Einstellungen zu schaffen: Einerseits über eine filmische Makrostruktur, die sich am Zusammenhang der Erzählung orientiert, andererseits über eine filmischen Mikrostruktur, welche den Zusammenhang der Gesamtkomposition über sukzessive Zeige- und Wahrnehmungsprozesse herstellt, indem sie für den Zuschauer ein virtuelles Kontinuum von Raum und Zeit aufbaut.

Wenn im Folgenden nach Wegen gesucht wird, sich der Montage von psychologischer Warte aus analytisch zu nähern, dann sollten diese unterschiedlichen Erfahrungen der Praxis ausgewertet werden. Angeknüpft werden kann dabei vor allem an jene, die sich an Prozessen des Verstehens orientierten und die Montage-Phänomene unter den Fokus der *Aufmerksamkeit* stellten.

## 17.3 Frühe Beobachtungen zu Montage-Wirkungen und Aufmerksamkeit

Der Kinematograph „verfügt über ein fundamentales Mittel, künstlerischen Eindruck zu schaffen – die Montage", schrieb 1920 der junge russische Filmregisseur Lew Kuleschow ([1920] 1979, 100), und zwei Jahre später notierte er, dass dies geschehe, indem der Film geordnetes Bild-Material „fixiert und bei der Projektion mittels der Montage die Aufmerksamkeit des Zuschauers organisiert" ([1922] 1979, 118). Kuleschow, der nicht zuletzt wegen seiner filmpsychologischen Experimente aus jenen Jahren international zu Ruhm

gelangte, bot mit dem Aufmerksamkeitsbegriff eine Charakteristik der Montage an, die ebenso für den Studiogebrauch wie für eine wissenschaftliche Untersuchung taugte.[103]

Bis zu einer entsprechenden filmpsychologischen Untersuchung war der Weg indes noch weit, und dies ist auch heute noch der Fall. Zwar hat die Psychologie eine allgemeine Aufmerksamkeitstheorie entwickelt, empirische Untersuchungen zu spezifischen Aufmerksamkeitsproblemen bei der medialen Kommunikation sind indes rar. In vieler Hinsicht ist der experimentelle Umgang mit den medialen Ausdrucksformen wissenschaftlich nicht abgesichert. Wer die Versuchsanordnungen der meisten Experimente der zeitgenössischen Aufmerksamkeitspsychologie mit den Fragen konfrontiert, die zum Filmerleben formuliert werden können, mag sogar den Eindruck gewinnen, dass zwischen den Vorstellungen, die beide Bereiche von Aufmerksamkeitsprozessen haben, Welten liegen. Zudem hat man es bei der Funktionsweise von Aufmerksamkeit im kulturellen Bereich stets mit einer solchen zu tun, die, wie Jonathan Crary (2002, 13) überzeugend darlegen konnte, „tief historischen Charakter" hat. Dass die Kontextbedingungen der Film-Montageverfahren sich unablässig verändern, macht die Bestimmung der Aufmerksamkeitsreaktionen nicht leichter.

Dennoch scheint es für eine Annäherung der ästhetischen Erfahrungen zur Filmmontage und der allgemeinpsychologischen zur Aufmerksamkeitsreaktion gegenwärtig sinnvoll, zumindest eine allgemeine Bezugnahme auf jene Funktionen des Aufmerksamkeitsmechanismus zuzulassen, die bis heute von der Psychologie meist als relevant betrachtet werden. Gemeint sind Selektion, mobilisierende bzw. intensivierende Wirkung sowie Integrationsfähigkeit, Gesichtspunkte, auf die sich auch das Montage-Konzept Pudowkins bezieht.

Außer Frage steht etwa das Faktum, dass die Montage mit einem Prozess von *Selektion* verbunden ist. Dieser stützt sich vor allem auf eine Auswahl der in den einzelnen Einstellungen fixierten optischen und akustischen Reizangebote, die mit dem Ziel einer Neu-Kombination hergestellt werden.

Pudowkin ([1926] 1983, 236), ein studierter Ingenieur, der übrigens vor seiner Regietätigkeit einen Montage-Kurs bei Kuleschow belegt hatte, leitete den wesentlichen Ausdruckcharakter der Montage vom Selektionsprinzip ab, wenn er schrieb, dass die Montage die Möglichkeit des Mediums wahrnehme, bei der Darstellung einer realen Erscheinung alles Unwesentliche zu eliminieren und überflüssige Verknüpfungen und Zwischenglieder auszuschalten, um nur die prägnanten Kulminationspunkte übrig zu lassen. „Der Regisseur, der die Zwischenglieder entfallen lässt, erhält sich die Aufmerksamkeit des Zuschauers und beschäftigt ihn ständig. Die Gestalt, die sich aus einer Reihe prägnanter Details formt, wird von einer Leinwand herab eine noch größere Wirkungskraft besitzen, als es in der Realität der Fall gewesen wäre." Bekannt wurde das Postulat einer *Apriori-Montage*: „Der Regisseur organisiert jede einzelne Szene, er analysiert sie, zerlegt sie in ihre Elemente und denkt gleichzeitig über deren Synthese in der Montage nach" ([1926] 1983, 263). Er solle

103 Historische Übersichten zu russischsprachigen Arbeiten über Aufmerksamkeitspsychologie zeigen, dass der Fachbegriff zu Beginn der 1920er Jahre im Zentrum eines Diskurses stand, an dem sich internationale Koryphäen wie W. Wundt, E. Titchener, W. James, T. Ribot oder N. Lange beteiligt hatten (vgl. A. N. Leontjev, A. A. Puzyrej, V. J. Romanov 1976, 3–143).

mithin a priori, d. h. schon während der Drehperiode eine genaue Vorstellung von späteren Montageabläufen haben, um die angemessene Synthese der Einstellungen zu gewährleisten. Diese Denkweise kam auch der ökonomischen Gestaltung des Produktionsablaufs entgegen, und in vielen Studios der Welt wurde daher nach vergleichbaren Vorstellungen gearbeitet.

Nicht minder offenkundig war ferner, dass von der Montage eine besondere *Intensivierung* und *Mobilisierung* der psychischen Tätigkeit auszugehen vermag. Pudowkin dazu: „Der Regisseur, der den Standort der Kamera für die Aufnahme bestimmt und die Länge jeder einzelnen Einstellung festlegt, kann tatsächlich mit einem Beobachter verglichen werden, der seine Aufmerksamkeit bald auf das eine, bald auf das andere Element einer Erscheinung richtet. Dieser Beobachter ist dabei emotional engagiert. Je intensiver ihn die Szene, die vor ihm abläuft, emotional bewegt, desto rascher und abrupter wechselt seine Aufmerksamkeit von dem einen zu dem anderen Punkt. […] Eine Emotion kann zweifellos auch durch spezifische Rhythmen der Montage wiedergegeben werden“ (1983, 251).

Beobachtungen zu psychologisch differenzierteren Wirkungsweisen des Films wie affektivem Erleben, unbewussten Wahrnehmungsprozessen und Rhythmus finden sich vor allem im Umkreis der Ersten französischen Avantgarde, für die auch Stil-Bezeichnungen wie Filmimpressionismus oder Visualismus zur Anwendung kommen.

Germaine Dulac, die bei mehreren avantgardistischen Filmen Regie führte, beschrieb die Entwicklung des Mediums in einem Artikel von 1927: „Inzwischen begann die Filmtechnik auf einem interessanten Umweg über die Zerstückelung der Aussagen, die dem Drehen gespielter Szenen voranging, auf eine visuelle Auffassung hinzuarbeiten. Um die dramatische Bewegung zu schaffen, musste man verschiedene Formen von Mimik einander gegenüberstellen und sie durch unterschiedliche, dem vorwärtstreibenden Gefühl entsprechende Aufnahmen intensivieren. Aus den dazwischen gesetzten Aufnahmen, aus der notwendigen Zerstückelung ergab sich die Kadenz. Mit der Aneinanderreihung war der Rhythmus geboren“ (Dulac 1927, 38f.).

Am Beispiel von LA ROUE (DAS RAD, 1923) von Abel Gance, einem Film, der für Germaine Dulac eine wichtige Etappe der Entwicklung zu dem von ihr geförderten Filmimpressionismus markierte, erklärte sie das neuartige Formengut: „In diesem Film wurden Psychologie, Gestik und Drama vom Rhythmus abhängig. Die Personen waren nicht mehr die einzig wichtigen Faktoren des Werks, sondern auch die Gegenstände, die Maschinen, die Länge der Einstellungen, ihre Zusammensetzung, ihre Entgegensetzung, ihr Ausschnitt, ihre Harmonie. Gleise, Lokomotiven, Dampfkessel, Räder, Druckmesser, Rauch, Tunnel integrieren mit den Personen; ein neues Drama aus Gefühlen, kraftvollen Bewegungen und entfalteten Linien erhebt sich plötzlich. Die Konzeption einer Kunst der Bewegung und rhythmisierter Bilder kam ebenso wie der Ausdruck der ›Dinge‹ zu ihrem Recht, vollendete sich wunderbar zu einem visuellen Gedicht der menschlichen Lebenstriebe, spielte mit der Materie und dem Unwägbaren“ (Dulac [1932] 1984b, 57).

Die Montage gewann in diesem Zusammenhang an Eigenwert: „Wie ein Musiker am Rhythmus und am Klang eines musikalischen Satzes arbeitet, begann der Cinéast am Rhythmus der Bilder und an ihrem Klang zu arbeiten. Ihr emotionaler Gehalt wurde so

groß und ihre Verbindung untereinander so logisch, dass ihr Ausdruck, für sich genommen, ohne die Unterstützung durch einen Text, einen Wert darstellte" (Dulac 1927, 45).

Der Kritiker und Theoretiker des Kinos Léon Moussinac ordnete in seinem Buch „La naissance du cinéma" (1925) dem durch die Montage geprägten inneren und äußeren Rhythmus des Film eine fundamentale Rolle zu: „Wenn die Bilder in einem Film jenseits ihrer Bedeutung im Rahmen des Ganzen ihre eigene Schönheit und ihren eigenen Wert haben sollen, dann lassen sich diese Schönheit und dieser Wert erhöhen oder vermindern entsprechend der Rolle, die man diesen Bildern in der Zeit zuschreibt, das heißt entsprechend der Ordnung, innerhalb derer sie aufeinander folgen. Der Rhythmus existiert also nicht nur in den Bildern, sondern auch in der Folge der Bilder. Der filmische Ausdruck nimmt folglich den größten Teil seiner Kraft aus dem äußeren Rhythmus. Der innere Zwang zum Rhythmus ist so stark, das bestimmte Cinéasten, die sich überhaupt nicht mit ihm beschäftigt haben, ihn unbewusst suchen. Einen Film montieren ist nichts anderes, als dem Film einen Rhythmus geben. Wenn man aber weiß, wie im Allgemeinen die Montage ausgeführt wird, wundert man sich nicht mehr, dass die Bilder in manchen Filmen 50 oder 75% ihres Eigenwerts verlieren. Nur wenige haben verstanden, dass einem Film Rhythmus zu geben genauso wichtig ist wie einem Bild Rhythmus zu geben, dass der Schnitt und die Montage genauso wichtig sind wie die Inszenierung" (Moussinac 1925, 74).

Moussinac ließ es übrigens nicht bei metaphorischen Hinweisen zum Filmrhythmus bewenden, sondern er suchte anhand ganz konkreter Beispiele zu zeigen, wie sich Rhythmus im Film realisiert und wie er objektiviert werden kann. Dazu entwickelte er ein Beschreibungsverfahren, das graphische Darstellungen nutzte, um Montagesequenzen abzubilden. Sein Buch endet mit einem Kapitel, das ihn als Vorläufer einer empirischen filmpsychologischen Untersuchung ausweist, dem es um Zusammenhänge von Aufmerksamkeit und Emotionen des Filmzuschauers geht.

Neben der Zunahme affektiver Erregungen setzt an den Schnittstellen vermutlich auch eine Intensivierung jener kognitiven Aktivitäten ein, die der Zuschauer benötigt, um Handlungen unter neuen raumzeitlichen Bedingungen zu verstehen und dem Sinnfluss des Ganzen zu folgen. Es ist denkbar, diesen Aktivitäten im Rahmen der medialen audiovisuellen Kommunikation auch eine *Integrationsfunktion* zuzuordnen.

Hierzu sei freilich angemerkt, dass ein solches Vorgehen sich insofern leicht als irreführend erweisen kann, als sich die Aufschlüsse zu Integrationsleistungen der Filmrezeption von neueren psychologischen Erkenntnissen wie der Merkmalsintegrationstheorie (MIT) (vgl. Treisman / Gelade 1980; Treisman 1991) in vieler Hinsicht unterscheiden. Vorschnelle Analogieschlüsse verbieten sich daher. Nichtsdestotrotz liegt in beiden Fällen eine Tendenz zur Integration von visuellen Merkmalen in weitestem Sinne vor, und es wäre darum unvernünftig, diese Erfahrung einfach zu ignorieren.

Lässt man sich von der Aufgabe leiten, fundamentale Leistungen der Filmmontage als Konsequenz von Aufmerksamkeit zu erklären, welche beim Zuschauer erzeugt wird, wird man sich vor allem an zwei miteinander verknüpfte Vorgänge halten können, denen man integrativen Charakter zusprechen muss. Zum einen wirkt die Montage insofern integrativ, als sie zur Formierung kohärenter Geschichten führt, also durch die Kombination dis-

parater Einstellungen neue Sinnzusammenhänge herstellt und diese in einem zeitlichen Prozess entwickelt. Zum anderen ergibt sich eine integrative Funktion der Montage daraus, dass sie zur medienspezifischen Konstruktion eines virtuellen Raum-Zeit-Kontinuums führt, einer der Wahrnehmung gegebenen *small world* im Sinne der neueren ästhetischen Theorie Möglicher Welten.

Pudowkin zufolge schafft der Filmregisseur „einen eigenen filmischen Raum und eine eigene filmische Zeit. Er deformiert nicht die Realität, sondern er nutzt sie, um eine neue Realität zu schaffen. Das Wichtigste und das Charakteristischste in dieser Arbeit ist, dass sich jene Gesetze der Zeit und des Raumes, die in der Realität unantastbar und unveränderlich sind, in der Filmkunst als elastisch und gefügig erweisen" ([1926] 1983, 233). Über die Montage von filmischen Einstellungen heißt es: „Indem der Filmkünstler die Einzeldarstellungen zusammenfügt, schafft er eine neue filmische Raumdimension. Einzelne Elemente, die vielleicht an verschiedenen Stellen des realen, tatsächlichen Raums aufgenommen wurden, verbindet er miteinander und zwingt sie in einen neuen filmischen Raum" (231). Der französische Autorregisseur und Filmtheoretiker Eric Rohmer (1980, 10) hat gelegentlich einer Analyse von Murnaus FAUST (1926) auf die Bedeutung der menschlichen Vorstellungen bei der Schaffung fiktiver Räume hingewiesen: „In Wahrheit hat der Zuschauer nicht die Illusion des wirklich gefilmten, sondern die eines virtuellen Raums, den er mit Hilfe der fragmentarischen Einzelteile, die der Film liefert, in seiner Vorstellung zusammensetzt".

Wenn hier so häufig an die Überlegungen der russischen Filmemacher erinnert wird, dann nicht nur deshalb, weil sie die Montage-Verknüpfungen mit Aufmerksamkeitslenkung verbanden, sondern sie auch stets bedeutungsbezogen interpretierten. Nach Eisenstein (1960, 326) sorgt bereits die Gegenüberstellung von zwei Einstellungen für eine Bedeutungsverschiebung von deren Inhalten. „Werden zwei beliebige (Film-)Stücke aneinandergefügt, so vereinigen sie sich unweigerlich zu einer neuen Vorstellung, die aus dieser Gegenüberstellung als neue Qualität hervorgeht." Anderenorts heißt es, „that the juxtaposition of two separate shots by splicing them together resembles not so much a simple sum of one shot plus another shot – as it does a *creation*" (Eisenstein [1943] 1986, 17; Hervorh. i. O.).

Ein ähnliches Potenzial zur Bildung von *Bedeutungszusammenhängen* wurde der Montage durch den ungarischen Filmautor und -theoretiker Béla Balázs nachgesagt, der 1930 über die Bilder des Films schrieb, sie seien „gleichsam mit einer Bedeutungstendenz geladen, die sich im Augenblick ihrer Berührung mit einem anderen Bild (gleich ob gesehen oder gedacht) auslöst. […] Die Bilder kleben nicht nur als Zelluloidstückchen aneinander. Sie kleben auch inhaltlich durch die unaufhaltsame Induktion eines Beziehungsstromes [sic!]. Dieser ist die Kraftquelle der Montage" ([1930] 1984, II, 83). Dank dieser gegenseitigen Beeinflussung der Einstellungen innerhalb der Bildfolge verändere sich außerdem deren jeweilige Bedeutung: „Im Film genügt auch die bedeutungsvollste Einstellung nicht, um dem Bild seine ganze Bedeutung zu geben. Diese wird letzten Endes von der Position des Bildes zwischen den Bildern entschieden. Vom Schnitt also, für den sich […] der Name ›Montage‹ eingebürgert hat" (82).

Der russische Literaturwissenschaftler Boris Ejchenbaum, der in der Montage „vor allem ein System der Einstellungsführung oder der Einstellungsverkettung“ ([1927] 2005, 37) sah, suchte nach der psychologischen Basis für den spezifischen semantischen Prozess im Film, der sich seiner Ansicht nach beträchtlich von dem der verbalen Kommunikation unterschied. Im Aufsatz „Literatur und Film“ [1926] hatte er notiert: „Die Bedeutung einer jeden Einstellung hängt weitgehend von ihrem Zusammenhang mit den Nachbareinstellungen ab. Die gleiche Einstellung gibt verschiedene Bedeutungsnuancen her, je nach ihrer Abhängigkeit von den anderen Einstellungen. Der Zuschauer muss diese Bedeutungen erraten, muss die Einstellungen gegeneinander halten; der Regisseur seinerseits muss den Schnitt so aufbauen, dass diese Beziehungen und die daraus erwachsenden Bedeutungen (die buchstäblich oder metaphorisch sein können) auch sichtbar werden. Dem Filmzuschauer obliegt demnach die schwierige Kopfarbeit der Verknüpfung der Einstellungen und des Erratens der Bedeutungsnuancen. Diese Arbeit nenne ich die ›innere Rede‹ des Filmzuschauers“ (2005, 183). In dem zuvor zitierten Text „Probleme der Filmstilistik“ formulierte der Autor: „Für das Studium der Gesetze des Films (vor allem der Montage) ist es sehr wichtig zu erkennen, dass Wahrnehmung und Verstehen des Films unauflöslich verbunden sind mit der Bildung einer inneren, die einzelnen Einstellungen untereinander verbindenden Rede“ (2005, 29).

Für ein Verständnis der psychologischen Grundlage von Montage-Verknüpfungen des Films ist der Hinweis auf die Funktion der *inneren Rede* aus mehreren Gründen wichtig, wobei im Hinblick auf künftige Analysestrategien von Belang scheint, dass der Begriff eine Auffassung von filmgenerierten psychischen Prozessen erlaubt, die eine Vielfalt unterschiedlichster Funktionen inklusive ihrer Entwicklungsstufen umfasst. Das Konzept der inneren Rede, das in den 1920er Jahren besonders durch Wygotski entwickelt wurde, ging davon aus, dass die innere Rede sich sowohl in funktionaler wie morphologischer Hinsicht von der äußeren Rede unterscheidet.

Wie V. V. Ivanov zeigt, leitete Eisenstein aus der prädikativen Funktion der inneren Rede einen möglichen Übergang zum Ausdrucksmoment ab; ihr unentfalteter Charakter, der sich u. a. in der grammatischen Formlosigkeit zeige, verweise auf ein unmittelbares Beieinander von Fühlen und Denken. In der inneren Rede trete auch die enge funktionale Verbindung zwischen der psychischen und der kommunikativen Tätigkeit zutage. Ivanov schreibt: „ die Übertragung des dem ganzen Kollektiv Gemeinsamen in das Individuelle wird durch die innere Rede verwirklicht. In ähnlicher Weise wurde auch für Eisenstein das Problem der inneren Rede Ausgangspunkt für eine Theorie des ›Grundproblems‹ in der sich sinnliches und logisches Denken (das den Zielen der Kommunikation untergeordnet ist) kreuzen“ (1985, 244).

Dieses „Grundproblem“ Eisensteins hat Naum Klejman (1980, 147), der Herausgeber von dessen neuer Werkausgabe, auf die Formel gebracht: „Wechselbeziehung von Sinnlichem und Rationalem im Prozess des Schaffens, in dessen Resultat, dem fertigen Kunstwerk und ebenso im Prozess der Einwirkung und Rezeption dieses Werkes.“ Um die Beherrschung dieser Dialektik bemüht, bezog Eisenstein das Konzept der inneren Rede übrigens nicht nur auf den Prozess der Rezeption, sondern auch auf die Kreation des Film-Werks, wobei

die Montage in den Vordergrund rückte. Zu den Vorzügen des Konstrukts von der inneren Rede gehörte es, dass es das Filmerleben als einen komplexen Vorgang betrachtete, der gleichermaßen Sinnliches und Rationales umfasste, kognitive, emotive und imaginative Prozesse einschloss. Von Nachteil war jedoch u. a., dass es den empirischen Zugriff auf die einzelnen psychischen Funktionen nicht wesentlich erleichterte, so dass es im Rahmen der Filmtheorie oder -psychologie eher deklarativ bleiben musste. Es zeigt sich indes neueren Bestrebungen verwandt, Filmerleben über Embodiment, Primärreaktionen oder Metaphernbildung zu erklären, und sollte daher weiterhin im Blickfeld behalten werden.

## 17.4 Zwei unterschiedliche Bindungskräfte an der Schnittstelle: Narrationsbezogene und veranschaulichende Montageverfahren

Im Montagedenken der Studiopraxis kommen seit jeher Überlegungen zu den eben geäußerten Aspekten vor, wenngleich eher auf implizite Weise und gebunden an alltagsnahe Kriterien wie: Ob die Filmhandlung trotz der Schnitte für die Zuschauer verständlich sei, und zwar so, dass die Montage-Übergänge den Erlebensprozess nicht stören, sondern zu einem Vergnügen werden lassen. Den Ausgangspunkt für eine Beurteilung der Montagequalitäten bildeten also zunächst Prozesse des Filmverstehens mit leicht hedonistischem Anspruch.

Daran hat sich im Grunde wenig geändert. Mit den ersten Filmproduktionen geriet auch ein Sachverhalt ins Blickfeld, der bis heute von Belang ist: Dass sich der erwünschte Eindruck von Kontinuität an den Schnittstellen, der als Voraussetzung für das Verstehen der Handlung und des ästhetischen Genusses gelten konnte, auf Formangebote mehrerer Gestaltungs-Ebenen stützte, von denen zumindest zwei plausibel darstellbar sind. Zum einen ging es darum, über die Verknüpfung vieler separater Einstellungen eine Filmgeschichte in ihrem zeitlichen und kausalen Ablauf zu erzählen. Zum anderen war es nötig, das physische Geschehen auch in seinen konkreten Handlungsräumen optisch und akustisch auf eine Weise zu repräsentieren, dass sich im Bewusstsein des Betrachters jenes virtuelle Raum-Zeit-Kontinuum herstellte, das den Vorgängen ein sukzessives sinnliches Erleben sicherte.

Hinter dem ästhetischen Erlebnis eines Filmwerks wird damit die Notwendigkeit einer gestalterischen Doppelstrategie seiner Macher sichtbar. Nicht ohne Grund hat die Praxis des Schneideraums berufsspezifische Filmblicke einer *„veranschaulichenden Montage"* (Schumm 1989, 310) herausgearbeitet, welche sich unmittelbar auf die optischen Reizangebote der filmischen Einstellungen bezieht und konkrete handwerkliche Konsequenzen einschließt. Auch im Rahmen der Analyse erfordert die veranschaulichende Montage andere Verfahren der Beschreibung und Bewertung des Reizangebotes als die weitaus häufiger diskutierte werküberformende Darstellungsebene, die hier als *narrationsbezogene*

*Montage* bezeichnet werden soll, weil sie ihr Augenmerk auf die temporale Organisation der gesamten Erzählstruktur legt.

Im Schnittprozess der meisten Studios wird beiden Montagetechniken übrigens eine bestimmte Arbeitsphase zugeordnet, in der sie jeweils dominieren. Gemeint sind *Roh-Schnitt* und *Fein-Schnitt*, wobei während der Roh-Schnitt-Phase vordringlich für die Festlegung der narrativen Struktur gesorgt werden muss, die dann im Feinschnitt optimal an die visuellen und auditiven Wahrnehmungsprozesse des Zuschauers angepasst werden kann, etwa unter sorgsamer Nutzung der *veranschaulichenden Schnitt-Verfahren*.

### 17.4.1 Narrationsbezogene Bindungen der Klassischen Montage

Die notwendige Einbindung der einzelnen Montage-Übergänge in den Verlauf der gesamten filmischen Erzählung kann sich auf unterschiedliche Weise vollziehen, und in vielen Fällen passen sich die narrationsbezogenen Schnittverfahren an die Erzählstruktur auf eine Weise an, dass Montage und Narration fast als identisch erscheinen. Dies geschieht vor allem dann, wenn die Montage sich an die bewusst rezipierbaren Kausalketten der klassischen Narration halten kann. Die klassische Narration findet dann nämlich ihr Pendant in einer ihrerseits konzeptgeleiteten Montage, die hier als *Klassische Montage* bezeichnet werden soll.

Im Prinzip geht dieser Montagetyp davon aus, dass eine relevante Handlung der Figuren in der Ausgangseinstellung dem Zuschauer als solche bewusst gemacht und nach dem Schnitt auf dem gleichen (konzeptualisierten) Abstraktionsniveau weitergeführt wird. Bei der Rezeption ergibt sich zwischen beiden Einstellungen eine Beziehung, die nicht nur als zeitliche Folge, sondern optional auch als Ursache-Wirkung-Relation aufgefasst wird. Bestehende Erwartungen des Zuschauers aufnehmend, werden dessen Voraussagen über weitere Geschehensverläufe erleichtert, damit auch Montage-Bindungen über die Schnittstelle hinweg erzeugt. Grundlage für den Aufbau einer solchen narrationsbezogenen Konjunktionsfunktion sind die gezeigten Handlungen der Filmfiguren, die häufig „zyklische Einheiten" bilden, welche „ein Ziel und ein dazugehöriges Aktionsprogramm" (Oesterreich 1981, 12) umfassen.

Für die Montage des Spielfilms bedeutet dies, eine Selektion von Handlungsmomenten vorzunehmen, die den Verlauf des „kollidierenden Handelns" möglichst adäquat erfassbar machen, indem sie Rückschlüsse über den Weg zur Erreichung eines Handlungsziels bzw. einer Konfliktentscheidung erlauben. Dergleichen wird über Ausschnitte des Geschehens befördert, die Drehpunkte der Handlung enthalten, also plot points unterschiedlicher Ordnung. Dort wird für den Zuschauer ein relevantes Geschehen besonders auffällig, so dass er es leicht konzeptualisieren kann. Die Klassische Montage adaptiert dieses Prinzip, indem sie Handlungsfragmente dann schneidet, wenn die gezeigten Handlungsintentionen für den Zuschauer hinlänglich erkennbar sind, um Voraussagen über das weitere Geschehen machen zu können. (Wenn der Protagonist seinen Koffer packt, weiß man, dass er eine Reise vorhat etc.)

An der Darstellung einer fiktiven Beispielszene, die Pudowkin skizziert hat, lässt sich der allgemeine Zusammenhang von Narration und deren klassischer Montage-Auflösung verdeutlichen. Über die Passage heißt es:

„Stellen wir uns vor, wir beobachten folgenden Vorfall: Ein Mann steht an einer Hauswand, er wendet den Kopf nach links, dort erscheint ein anderer Mann und schleicht durch das Tor. Die zwei sind ziemlich weit voneinander entfernt – und sie halten inne. Der Mann nimmt einen Gegenstand und hält ihn dem anderen herausfordernd hin. Der andere ballt wütend die Hände und wirft sich auf den ersten. In diesem Moment schaut eine Frau aus dem Fenster des dritten Stockwerks und schreit ›Polizei!‹. Die Gegner laufen auseinander. – Wie wird ein solcher Vorgang beobachtet?

(1) Der Beobachter sieht den ersten Mann, der den Kopf nach dem Tor wendet.
(2) Was sieht der Mann? Der Beobachter schaut ebenfalls in jene Richtung und sieht den zweiten Mann, der durch das Tor schleicht, dann stehen bleibt.
(3) Wie reagiert der erste auf das Erscheinen des zweiten? Wieder wendet sich der Beobachter jenem zu. Der erste Mann hält einen Gegenstand, er fordert den zweiten damit heraus.
(4) Wie reagiert der zweite? Erneute Wendung – er ballt die Hände und wirft sich auf den Gegner.
(5) Der Beobachter tritt beiseite und schaut zu, wie sich die beiden herumschlagen.
(6) Ein Schrei von oben. Der Beobachter hebt den Kopf. Er sieht die Frau, die am Fenster steht und ruft.
(7) Der Beobachter schaut hinunter und sieht das Ergebnis der Hilferufe – die Flucht der beiden Männer“ (Pudowkin 1961, 68f.).

Der Regisseur hat die Montage dieser Szene in die Nähe der Aufmerksamkeitsprozesse gerückt: „Das Objektiv tritt an die Stelle des beobachtenden Auges, und die verschiedenen Einstellungen der Kamera, die bald auf diese, bald auf jene Person oder Einzelheit gerichtet wird, sind den gleichen Bedingungen unterworfen wie der Blick des Beobachters“ (69).

Erzählt wird ein kleiner Vorgang, der so aufgegliedert ist, dass dem Zuschauer einerseits die dargestellten zielgerichteten Handlungen oder Handlungsabsichten der beteiligten Figuren in den einzelnen Einstellungen jeweils deutlich bewusst werden, so dass er mühelos konzeptualisierte Handlungsschemata aufbauen kann. Aktivitäten der Figuren und die Reaktionen auf sie in der jeweiligen Folgeeinstellung lassen so eine Kausalkette von Ereignissen entstehen. Zugleich werden die Aktionen der beiden Männer in ein umfassenderes Handlungsgefüge gestellt. Denn plötzlich kann eine dritte Figur auf das Geschehen Einfluss nehmen, indem sie das Reizwort „Polizei!“ ruft, das die Flucht der Männer zur Folge hat. Was sie tun, muss offenbar das Auge des Gesetzes scheuen.

Hierzu sei die Annahme geäußert, dass die zielgerichteten Aktionen, die die einzelnen Einstellungen in der entworfenen und vielen ähnlich gestalteten Filmszenen bestimmen, zunächst eine einsichtige kausale Handlung erzeugen, die einem bestimmten Handlungsziel zustrebt, einer Entscheidung des Figurenkonflikts. Erwartungen und Aufmerksamkeit des Zuschauers werden damit durch ein Verlaufsschema der Vorgänge dirigiert, das auch geeignet ist, im Erlebensprozess die Schnittstellen der Einstellungsfolgen leicht zu überwinden, sie gleichsam zu glätten und so für einen Kontinuitätseindruck zu sorgen. Für

die Einstellungsfolge bildet sich damit eine deutliche Konjunktionsfunktion heraus. Dass diese durch konzeptualisierte Handlungsstrukturen gestützt wird, legt nahe, die klassische Narration mit ihren vom Zuschauer bewusst erlebten zielgerichteten Vorgängen auch als Domäne einer Klassischen Montage anzusehen, die über narrationsbezogene Bindungskräfte verfügt.

Eine solche Konjunktionsfunktion wird auch in Fällen nichtlinearer Geschehensverläufe wirksam. Wenn in der skizzierten Beispielszene die Veränderung der Konfliktsituation die Protagonisten zur Aufgabe ihrer ursprünglichen Handlungsziele und zur Flucht zwingt, so dass die Geschichte einen anderen Verlauf nimmt, kann der Zuschauer diesem über die Schnittstelle am Schluss sicher ebenfalls in die nächste Episode folgen, obwohl die Story hier gleichsam einen Punkt setzt. Jedenfalls erscheint es naheliegend, dass dem Zuschauer in ähnlich aufgebauten Film-Erzählungen, und gemeint sind damit auf der Leinwand wirklich realisierte, mit dem Ende der Episode durch die Montage zwar der Eindruck einer gewissen Zäsur vermittelt wird, also ein Moment relativer Diskontinuität innerhalb eines kontinuierlichen Geschehens, ohne dass darum jedoch die Kohärenz der ganzen Geschichte verloren geht, die ja in der Regel auf hierarchisierten Konflikten und Handlungen beruht. Auf das hier berührte Paradox, dem zufolge der Kontinuitätseindruck des Montage-Übergangs zugleich auch das Erlebnis von Diskontinuität vermitteln kann, soll indes später noch eingegangen werden.

Erfahrungen anhand vieler Filmszenen belegen übrigens, dass die bewusst erlebte kausale Ereigniskette nicht nur für die Narration, sondern auch für die Montageverknüpfung von Einstellungsfolgen eine Art Standardschema bildet, das vom Zuschauer offenbar als erste heuristische Annahme an alle Schnittstellen herangetragen wird. Bei der Organisation entsprechender Erwartungen spielt sicher die individuelle praktische Einsicht ebenso eine Rolle wie die Schemabildung, die von der abendländischen Erzählkultur und ihren audiovisuellen Medienprodukten hervorgebracht wurde.

Dass man Montageverbindungen optional unter dem Aspekt von Kausalität im Rahmen einer naheliegenden Handlung rezipiert, wird übrigens selbst durch jenes frühe Experiment belegt, dessen Resultat unter dem Namen *Kuleschow-Effekt* bekannt geworden ist und inzwischen zu den Mythen der Filmkultur gehört, die es mit zahlreichen Interpretationen versehen hat. Innerhalb der nämlichen Einstellung, die das gleichmütig wirkende Gesicht des Schauspielers Mosshuchin zeigt, der seinen Blick auf ein Objekt außerhalb der Leinwand gerichtet hält, wurden jeweils unterschiedliche Bilder eingeschnitten, die man irgendwelchen Filmszenen entnommen hatte, etwa ein Teller mit Suppe, ein spielendes Kind und ein offener Sarg mit einem Toten darin. Angeblich soll der Zuschauer bei dem Experiment den Eindruck gewonnen haben, als wenn sich der Gesichtsausdruck Mosshuchins in der zweiten, dem Objekt jeweils nachgestellten Einstellung auf höchst nuancierte Weise verändert hätte, also Hunger, zärtliche Fröhlichkeit oder Trauer zeigte – obwohl es sich doch in allen Fällen um die gleiche Großaufnahme handelte (vgl. Pudowkin, zit. in Marjamow 1954, 286f.).

Wie immer man das Zustandekommen des sich wandelnden Gesichtsausdrucks erklärt, so scheint doch ein Faktum unumstößlich: Dass der Zuschauer die unterschiedlichen Ein-

stellungsfolgen jeweils als Darstellungen einer kausalen Handlungsreihe deutet, nämlich einer Apperzeptionshandlung. Der Protagonist blickt auf etwas, erkennt, worum es sich dabei handelt, und er reagiert darauf. Das kausale Handlungsschema, das der Zuschauer in das Geschehen hineinprojiziert, führt zur Generierung so mächtiger Erwartungen, dass er im Gesicht des Darstellers eine Veränderung entdeckt, die dort objektiv gar nicht vorhanden ist. Die konzeptgeleitete Kausalbeziehung, erkennbar über die Kopplung von Folgesituationen, die Ursache und Wirkung innerhalb eines Geschehens beinhalten, erweist sich auch hier als Bindungskraft von großer Wirkungsmächtigkeit. Sie schafft den Eindruck einer Apperzeptionshandlung und zusätzlich die Illusion einer mimischen Veränderung.

Analog zur klassischen Narration werden im Normalfall der Klassischen Montage die mental gestützten Bindungen zwischen den einzelnen Einstellungen durch konzeptualisierte Erwartungen des Zuschauers aufgebaut, die sich aus bewusst erlebten zielgerichteten Handlungen der Figuren ergeben, deren Konsequenzen vom Rezipienten mit Aufmerksamkeit über die Schnittstelle weiterverfolgt werden. Dabei handelt es sich freilich meist um solche Figurenaktivitäten, die auch eine physische bzw. visuell wirksame Komponente haben, welche dank ihrer Anschaulichkeit die kognitive Schemabildung zu stabilisieren hilft.

### 17.4.2 Bindungskräfte der veranschaulichenden Montage

Für das Verständnis von Montageverbindungen sind jedoch nicht minder auch die Besonderheiten der veranschaulichenden Montagen und ihrer Konjunktionen von Belang. Über diesen Aspekt finden sich in der Filmliteratur nur wenige Auskünfte. Die Praxis der Schneideräume wurde indes früh mit Erscheinungsweisen der benannten Montageverbindung konfrontiert, stellte sich doch an manchen Schnittstellen heraus, dass sie dem Zuschauer sogleich einen Kontinuitätseindruck vermittelten, mitunter sogar einen solchen, der den Übergang zwischen den Einstellungen nahezu unbemerkbar machte, wohingegen andere Schnitte als holprige Verknüpfung oder gar als völlig unverständliche Verkettung von disparaten Bildeindrücken zu erleben waren. Durch Probieren kam man zu Erfahrungswerten, wie sich möglichst flüssige Montageverbindungen herstellen und gegenteilige Eindrücke an den Schnittstellen vermeiden ließen, außerdem, wie man bereits während des Aufnahmeprozesses eine Vorsorge für so genannte „Anschlüsse" zwischen den Einstellungen treffen könnte, die eine optimale Schnittlösung erleichterten.

Das Handwerk der Cutterinnen und Cutter brachte einen fachgebundenen Wortschatz zur Bezeichnung einschlägiger Phänomene hervor, verbunden mit Entwürfen einer Taxonomie. Letztere suchte auf die Besonderheiten einzugehen, die sich vor allem in der Phase des Feinschnitts ergeben und hier mit Schumm (1989, 310ff.) als Phänomene der „veranschaulichenden Montage" bezeichnet werden. Gemeint ist eine Ebene von Wirkmomenten, die sich unmittelbar von den optischen (und vielfach auch akustischen) Reizangeboten der filmischen Einstellungen ableiten. Sie sei „durch die Anwendung einiger, erstaunlich weniger, verblüffend rigider Operationen geprägt" (312).

Die Gestaltungsebene der veranschaulichenden Montage fasst vor allem solche Schnittverfahren zusammen, die der gleiche Autor (vgl. 316ff.) *Gegenstandsbezogenen Schnitt, Bewegungsschnitt, Bildkantenschnitt und Blickschnitt* nennt. Für diese Schnittverfahren lassen sich jeweils spezifische psychologische Hypothesen in Anspruch nehmen, wie sich bei ihrer praktischen Anwendung auch bestimmte Kunstgriffe als effektiv erweisen.

Der *Bewegungsschnitt*, der die wohl häufigste Artikulationsform innerhalb der Gruppe veranschaulichender Montagen darstellt, lässt sich anhand der trivialen Erfahrung erklären, dass die Übernahmen der Bewegung eines Objektes von links nach rechts im Bild (oder umgekehrt) in der Folgeeinstellung dafür sorgt, dass sich an der Schnittstelle beim Zuschauer statt eines Bruchs eher ein Kontinuitätseindruck einstellt. Das Objekt samt seiner Bewegungstendenz wird gleichsam in die nächste Einstellung durchgereicht. „Die Bewegung und das Bewegte – sie bilden nun das Konstante. Derartige kongruente Bewegungsfortsetzungen bewirken stabile, sich mit hoher Evidenz durchsetzende visuelle Zusammenhänge" (319).[104]

Beim *Bildkantenschnitt* wird die Verbindung zwischen zwei Einstellungen nicht im sichtbaren Bereich des Bildes hergestellt, sondern der Anschluss führt über die Bildbegrenzung hinaus. „Im Gegensatz zum gegenständlichen und figuralen Bewegungsschnitt findet die Fusion nicht im sichtbaren Bildfeld statt, sondern im imaginären Raum außerhalb von Leinwand und Schneidetischmonitor" (323). Wenn man in der Einstellung A etwa einen Gegenstand von oben nach unten fallend zeige, hätte sich diese Bewegung oben zum unteren Bildrand in der Einstellung B in analoger Weise fortzusetzen.

Unter *Gegenstandsbezogenem Schnitt* (im Sinne gegenständlicher Identität) sind Schnittverbindungen zweier Einstellungen gemeint, in denen das gleiche, relativ unbewegte Objekt aus verschiedener Perspektive oder Entfernung gezeigt wird (316). Über ihre praktische Anwendung heißt es bei Schumm, dass das identische Objekt sich in der Folgeeinstellung ungefähr an der gleichen Stelle der Bildfläche befinden, der Referenzpunkt des Blicks also erhalten bleiben müsse (318). Hingegen sollten Perspektivwechsel im Bild und der jeweilige Entfernungsunterschied deutlich und sprunghaft angelegt sein, ansonsten gerate die Schnittverbindung irritierend und verschmelze nicht (316).[105]

Hans Beller hat in einer Untersuchung zur Raumdarstellung gezeigt, wie beim Frame-Cut und bei Abdeckschnitten bestimmte Reizmuster nach der Schnittstelle als Invarianten erhalten bleiben. „Beim so genannten *Frame-Cut* liegt der sequenzielle Schnitt so, dass man von einem Akteur, der in einen neuen Handlungsraum hinein- oder aus dem alten

---

104 Schumm erklärt dies mit der Empfänglichkeit und Überbetonung unserer Wahrnehmung gegenüber Bewegungen, die sich bei Tieren bereits auf den niederen Niveaus neuronaler Schaltungen nachweisen lasse. Er zitiert Gregory (1972, 91): „Ein Stück der Entwicklungsgeschichte des Auges von der Bewegungs- zur Formwahrnehmung ist in der menschlichen Netzhaut noch erhalten geblieben. Die Peripherie der Netzhaut spricht nur auf Bewegungen an."

105 Zur Deutung dieses paradox anmutenden Vorgehens wird u. a. die „Identitätshypothese" Ruppert Riedls (1980) herangezogen, wonach der Mensch seiner gegenständlichen Umgebung fortdauernde Existenz und situative Identität unterstellt, also mit hoher Wahrscheinlichkeit damit rechnet, dass sie sich, wenn sie sich auch bewegen mag, doch nicht sprunghaft verändert.

herausgeht, noch ein Stück am Bildrand sieht. Der Effekt ist weich und flüssig. Dieser Schnitt […] ergibt eine fließende und kontinuierliche Raumerweiterung, die Filmzeit als Realzeit im Handlungsablauf simuliert" (Beller 2000, 24). Neben den Frame-Cuts am Bildrand suchen auch die bildfüllenden *Abdeckschnitte* eine Konjunktionsfunktion. Es handelt sich dabei um „Umschnitte in dem Moment, wo der sich bewegende Darsteller, das Vehikel oder sonst ein Gegenstand das gesamte Bild erfasst, um dann am neuen Ort mit einem anderen Handlungsradius fortzufahren" (Ibid.).

### 17.4.3 Ansätze einer kognitionspsychologischen Interpretation bei Gibson

Die hier als narrationsbezogene und veranschaulichende Montage bezeichneten Organisationsformen des Filmschnitts zeigen nicht nur Unterschiede im Hinblick auf ihre Verankerung in verschiedenen Phasen des Arbeitsprozesses wie Roh- und Feinschnitt, sondern sie erlauben auch eine Differenzierung im Rahmen einer psychologischen Beschreibung. So finden sich in James J. Gibsons Skizze zur Filmwahrnehmung, die im Zusammenhang mit seinem ökologischen Wahrnehmungskonzept publiziert wurde, zwei wichtige Hinweise zur Montage, die die Verständlichkeit von Schnittübergängen betreffen.

Der eine bezieht sich auf die Qualitäten des verwendeten visuellen Reizmaterials und führte zu dem Postulat, wonach „Schnitte zwischen solchen Einstellungen am verständlichsten" seien, „die einiges an invarianter Struktur gemeinsam haben" (Gibson 1982, 321). Gemeint sind Ansätze von Homomorphie, d. h. Gleichverhalten im Reizangebot der Einstellungen vor und nach der Schnittstelle. Wie diese perzeptive Invarianz im Einzelnen zum Ausdruck kommt, wird nicht genauer ausgeführt, doch durch Bemerkungen gestützt wie jene, dass etwa gleiche Handlungsräume über offenkundige Ähnlichkeitsmerkmale kenntlich gemacht werden sollten, denn „entscheidend für das Verständnis ist die Orientierung" (322).

Die Erkenntnis, dass das Wahrnehmungssystem auf Beständigkeit mit Anregung und Abstimmung reagiert, auf Änderung jedoch durch Wahrnehmungslernen, hat sicher Konsequenzen für den Filmschnitt. Werden zwei Film-Einstellungen durch Montage aneinandergereiht, sorgen invariante bzw. ähnliche Reizangebote, die in beiden erscheinen, also über die Schnittstelle „weitergereicht" werden, offenbar dafür, dass die dargestellten Erscheinungen wahrgenommen werden können, ohne dass dafür ein umfangreicher Adaptionsprozess in Gang gesetzt werden muss. Dank der Redundanz des Reizmaterials an der kritischen Stelle reduziert sich für den Zuschauer offenbar der kognitive Aufwand bei der Informationsverarbeitung, und er empfindet den Übergang an der Schnittstelle darum als weich und kontinuierlich. Für den Extremwert dieser Eigenschaft fand Hollywood ja den Ausdruck *smooth cut*.

Der andere Hinweis, der wie das Invarianz-Postulat bis heute von Interesse geblieben ist, bezieht sich auf die Einbindung der einzelnen Einstellungen und Montageübergänge in den Gesamtablauf eines Spielfilms. Obwohl Gibson sich nicht mit den ästhetischen

Eigenheiten des Filmschnitts befasste, sondern sich zunächst den basalen kognitiven Leistungen zuwandte, die das Verstehen einer Montagefolge absichern, sah er diese Prozesse in ihrem funktionalen Zusammenhang mit dem Verlauf der ganzen Erzählung: „Der Film besteht aus über- und untergeordneten Ereignissen, aus Episoden, Vorkommnissen und dem Verlauf einer Geschichte. Die Zusammenstellung muss sorgfältig erfolgen, und die Kontinuität muss gewahrt bleiben. Am Ende sollten alle geringfügigeren Ereignisse in ein umfassendes großes Geschehen einmünden" (1982, 323).

Aus diesen beiden Hinweisen lässt sich die Annahme ableiten, dass innerhalb der filmischen Gestaltung zumindest zwei Typen kognitiv basierter Bindungskräfte für den Montageprozess Bedeutung erlangen können:

Erstens kognitive Invarianten ähnlicher Art im Bereich der optischen Reizangebote beiderseits einzelner Schnittstellen sowie zweitens durch kognitive Schemabildung gefestigte Verlaufsstrukturen, die das Gesamtgeschehen der Erzählung überformen bzw. die Montageübergänge zwischen hierarchisch organisierten Teilereignissen stützen. Es ist denkbar, diese Vermutungen zu experimentell überprüfbaren Hypothesen auszuarbeiten und dafür auch das PKS-Modell zu nutzen, dessen Anwendung auf die Montage freilich eine Einführung verlangt.

## 17.5 Kognitionspsychologische Beschreibung der Montage im PKS-Modell

Die von Gibson eher implizit vorgenommene Unterscheidung zwischen verschiedenen Phasen für die Bildung kognitiver Invarianten oder Schemata lässt sich mithilfe des PKS-Modells systematisch durchsetzen und weiter ausdifferenzieren. Vorgeschlagen wird eine formalisierte Beschreibung von Montageübergängen, die davon ausgeht, dass die unterschiedlichen Stufen von Schemabildung dort zu abweichenden Regelhaftigkeiten führen. An den Schnittstellen sorgen diese für Erwartungen und Wahrnehmungsdispositionen von unterschiedlicher Stabilität und variablem Potenzial für die Schaffung von Kontinuitätseindrücken.

(1) Perzeptionsgeleitete Bindungen führen zur Distanzmontage der Kontexte,
(2) Konzeptualisierte Bindungen zur Klassischen Montage,
(3) Stereotypengeleitete Bindungen zu Montage-Konventionen und -Figuren.

Wie dergleichen zu verstehen ist, soll im Folgenden – wenn schon in veränderter Reihenfolge – kurz erläutert werden.

Über die Zusammenhänge zwischen den Prinzipien der Klassischen Montage und den ihnen zugrunde liegenden konzeptualisierten kognitiven Beziehungen und Bindungskräften, die sich ähnlich wie bei der klassischen Narration verhalten, also an Kausal-Beziehungen und zeitliche Abfolgen gebunden sind, soll einstweilen nicht weiter reflektiert werden, weil dazu bereits (in 17.4.1) die wichtigsten Auskünfte gegeben wurden.

### 17.5.1 Stereotypengeleitete Montage-Bindungen: Montage-Figuren

Stereotypengeleitete Formen von Montage-Bindung haben sich in diesem Bereich auf ähnliche Weise ergeben wie beim Erzählen. Bestimmte Arten von Montage-Verknüpfungen wurden vielfach genutzt, weil sie sich als effizient erwiesen, und sie erlebten dabei in einem kulturellen Lernprozess der Branche eine Konventionalisierung, so dass sich feste Montage-Konstellationen bzw. *Montage-Figuren* herausbildeten, die intertextuell auftraten, sich also in zahlreichen Werken wiederholten.

Eine fundamentale Schnitttechnik, die bereits im ersten Jahrzehnt der Filmentwicklung bei der narrationsbezogenen Montage zur Anwendung kam, ist die *Parallelmontage,* auch Wechselschnitt, *cross-cutting, inter-cutting, switch-back* genannt (Dadek 1968, 211). Sie schafft die Möglichkeit, dass zwei oder mehr räumlich voneinander getrennte und jeweils separat aufgenommene Vorgänge vom Zuschauer im Rezeptionsprozess in einem inhaltlichen Zusammenhang erlebt werden können. In jenen Anfangsjahren der Kinematographie, als der Film lernte, seine Handlungen im Rahmen wechselnder Schauplätze zu entwickeln, führte dies dazu, dass um 1912 fast die Hälfte der amerikanischen Filmproduktion dieses Grundverfahren nutzte (vgl. Bordwell / Staiger / Thompson 1985, 211).

Bei der alternierenden Darstellung von zeitlich parallel vonstattengehenden physischen Aktionen, die im nämlichen Handlungszusammenhang standen, etwa einem solchen zwischen zwei Kontrahenten mit entgegengesetzten Handlungszielen, entwickelte sich zügig eine Ausdifferenzierung der Parallelmontage, meist im Rahmen spezifischer Populärgenres. So entstanden beliebte Montage-Figuren wie die „Verfolgungsjagd" vieler Action-Komödien, die „Rettung in letzter Minute" diverser Melodramen oder der „Showdown" des Western.

Andere Derivate der Parallelmontage benötigen den chronologisch-simultanen Zusammenhang der Handlungsstränge nicht, weil sich ein inhaltlicher Zusammenhang aufgrund einer Abstraktionsleistung herstellte, indem etwa – wie in der *Kontrastmontage* oder *Oppositionsmontage* – ein offensichtlicher Gegensatz zwischen zwei sozialen Situationen aufgebaut wurde, z. B. einer aus der Welt Armen, die nach Nahrungsmitteln Schlange stehen, und einer Welt Reichen, wo exzessive Sektgelage stattfinden, wie in Pabsts DIE FREUDLOSE GASSE (1925). Es gibt auch Experimente mit einer von Eisenstein seinerzeit als *Attraktions-* oder *Assoziationsmontage* benannten Form, für welche ich den Begriff *Abstraktionsmontage* verwenden möchte, weil dort über den Vergleich mit einem ähnlichen Vorgang markanter, symbolhafter Art die Bewertung eines Geschehens vorgenommen werden soll. Ein bekanntes Beispiel für eine solche Parallelmontage mit abstrahierender Funktion ist die von Eisenstein am Ende von STREIK eingesetzte Passage, wo eine Menge streikender Arbeiter durch zaristische Kavallerie niedergeschossen wird, was mit der Abschlachtung eines Rindes in einem Schlachthaus alterniert. Die beiden Vorgänge haben voneinander unabhängige Handlungsziele, ihre räumlichen Beziehungen sind willkürlich, und ihre zeitliche Verknüpfung basiert nicht auf Simultaneität. Im Kinosaal funktionierte das Experiment nur bedingt, wofür der Regisseur selbst nach Gründen suchte (vgl. Eisenstein 1974, I, 274–282).

Eine taxonomische Darstellung von Montage-Konventionen bzw. -Figuren, die systematischen Ansprüchen genügen könnte, wird nicht nur durch die Vielfalt der filmischen Vorgänge und Genres erschwert, sondern auch durch die situationsbedingte Überlappung von Kriterien der narrationsbezogenen und veranschaulichenden Montage. So stehen die Filmemacher bei der Découpage einer Szene häufig vor der praktischen Frage, ob diese besser von einer Totalen her mit nachfolgendem Heranschnitt und weiteren Näherungsschritten, oder aber umgekehrt, von einer relativ nahen Einstellung aus begonnen werden soll, der dann solche folgen, in denen sich der Blick auf die Szene weiten kann. Für die Unterscheidung beider Verfahren werden vielfach die Termini *Analytische* und *Konstruktive Montage* (vgl. Bordwell 2001, 27) verwendet.

Die Exposition eines konkreten Handlungsraums über die Totale bietet erfahrungsgemäß bessere Voraussetzungen, um sich in einer szenischen Handlung, die in Wechselwirkung mit einem Handlungsraum steht, sogleich zu orientieren. In manchen Fällen scheint hingegen eher eine mentale Aneignung des Geschehens sinnvoll, die sich über schrittweise Beobachtungen von Details vollzieht. Die Gründe für diese Entscheidung hängen dabei sehr wohl davon ab, was und wie die Einstellungen im Nacheinander zeigen sollen, ist also handlungsbedingt und nicht eine inhaltsneutrale Entscheidung für eine Top-down- oder Bottom-up-Strategie der Wahrnehmung. Auch die Analyse hat dies zu berücksichtigen.

Schnittfolgen der Analytischen und Konstruktiven Montage können übrigens sowohl den gleichen Handlungsraum betreffen als auch dessen Grenzen überschreiten, und in beiden Fällen lassen sie sich zu umfänglicheren Sequenzen ausarbeiten. In den 1920er Jahren suchten die Vertreter der Formalen Schule solche Filmsequenzen in Analogie zur sprachlichen Äußerung als variablen Typ eines „Filmsatzes" zu beschreiben, wobei sie die unterschiedlichen ästhetischen Konsequenzen bemerkten, die sich ergaben, wenn eine Montagefolge von der Großaufnahme des Details zur Totale voranschritt oder umgekehrt, mit der Totalen begann.[106]

Bei der filmischen Darstellung von Gesprächen mancher Filmfiguren kommt meist ein Montagetyp zur Anwendung, der als *Schuss / Gegenschuss-Verfahren* bezeichnet wird. Auch für dieses Verfahren gelten zunächst vor allem die Kriterien der Narration, es kommt indes in den meisten Fällen zu einer gegenseitigen Verschränkung bei der Anwendung von narrationsbezogenen mit veranschaulichenden Montageverfahren, welche bereits in der Drehphase berücksichtigt werden muss. Zwar scheint es auf den ersten Blick für die kohärente Darstellung eines Gesprächs zwischen zwei Figuren hinreichend, die jeweils sprechende alternierend mit der hörenden ins Bild zu setzen. Doch für das Verständnis

106 „Im ersten Fall erhält man eine Art Aufzählung, die zu folgendem Ergebnis führt: der Zuschauer ist, in Unkenntnis des Ganzen, auf die Details fixiert. […] Dieser Satztyp verlangt vom Zuschauer, die Details *nach* der Totalen zu verstehen, auf sie wieder zurückzukommen. Es ist mit anderen Worten, ein *regressiver* filmsyntaktischer Typ. […] Die Montage eines solchen Satzes verläuft nach dem Prinzip des Rätsels. Der andere, *progressive* filmsyntaktische Typ führt von der Totalen zu den Details, und zwar so, dass der Zuschauer selbst sich gleichsam dem Bild nähert und mit jeder Einstellung sich immer genauer an den auf der Leinwand ablaufenden Ereignissen orientiert." (Ejchenbaum 2005, 44; Hervorh. P. W.).

der dabei entstehenden äußeren und inneren Handlung ist oft die genaue Wiedergabe der nonverbalen Kommunikation nötig, die wiederum für den Zuschauer am ehesten über Gesichtsausdruck und Blickwechsel zwischen den Gesprächspartnern erfahrbar wird. Damit wird beispielsweise die filmische Organisation des Blickwechsels zu einer bedeutsamen Herausforderung für die Montage. „Der auf Personen bezogene Blick verteilt den Blickwechsel auf mehrere Einstellungen. Dadurch bildet er eine starke filmische Konjunktion aus" (Schumm 1989, 325).

Eines der merkwürdigsten Phänomene der raumüberschreitenden Einstellungsfolge, die Beller Transitions-Montage nennt, ist der *Match-Cut,* dessen Bezeichnung sich vom englischen Verb *match* ableitet, das für „abgleichen", „angleichen", „anpassen" steht. Der Montagevorgang bewirkt dort, dass das Bewegungsbild einer zentralen bzw. handlungstragenden Erscheinung in der Folgeeinstellung durch eine anderes ausgetauscht wird, welches dem Zuschauer eine äußerlich ähnliche Reizkonfiguration offeriert.

Ira Konigsberg (1987, 205) definiert: „*match cut, match-image cut*: A cut from one shot to another in which the two shots are matched in action or subject by (1) a continuity of action by the same subject (see *matching actions*); (2) a similarity in action by two different characters or perhaps by the same character at different times moving in the same direction in the same part of the image; or (3) a similarity in the two subjects' shape and form." Exemplifizieren lässt sich dergleichen an einer Passage aus THE BLUE LAGOON (DIE BLAUE LAGUNE, 1980) worin man eine Einstellungsfolge von Unterwasseraufnahmen des Kameramannes Nestor Almendos sieht, in der zwei Vorschulkinder, ein Junge und ein Mädchen, nackt und fröhlich im Meer vor jener Südsee-Insel herumschwimmen, auf die sie als Schiffbrüchige verschlagen wurden. Der folgende Schnitt führt in eine andere Einstellungsfolge, welche ein Schwimmerpaar an den gleichen Plätzen des Bildfeldes zeigt, beide jedoch im Teenager-Alter. Der Zeitsprung von einem Jahrzehnt katapultiert die Figuren unversehens in eine erotische Story – Aha-Erlebnis der Jugendvorstellungen.

Der wohl bekannteste Match-Cut stammt aus Stanley Kubricks A SPACE ODYSSEE (1968). Er zeigt, wie eine Knochenkeule, die ein Urmensch hoch in die Luft schleudert, sich in einen Raumflugkörper verwandelt, einen jener Satelliten, die seinerzeit dem Geist des Kalten Krieges folgend, mit Atomwaffen bestückt die Erde umkreisten. Die formale Analogie schafft eine Angleichung der Inhalte beider Einstellungen, und dies über eine Schnittstelle hinweg, die den Zeitsprung von vier Millionen Jahre überbrückt. Aus psychologischer Perspektive mag der Match-Cut als Paradebeispiel dafür angesehen werden, wie Schemabildungsprozesse bei der Montage manipuliert werden können – und zwar durchaus um Sinne der künstlerischen Botschaft. Ein konzeptualisiertes Reizmuster, das ein bestimmtes Objekt inhaltlich definiert, wird durch ein anderes auf gleichem Niveau der Schemabildung ersetzt, indem die figurale Ähnlichkeit beider, also ein Merkmal perzeptiver Invarianz, als Deckmantel für die Sinnestäuschung des Zuschauers genutzt wird, freilich für eine erhellende.

Wahrscheinlich ist es auch angemessen, ein Montage-Verfahren als stereotypengeleitet bzw. konventionalisiert anzusehen, das statt für eine engere Bindung zwischen den Einstellungen eher für eine bewusst gesetzte Zäsur sorgt. Gemeint sind etwa Schnitt-Übergänge

zu Einstellungen, die nichts zeigen, was handlungsrelevant ist und wie ein bedeutungsneutraler Zwischenschnitt erscheint, von Beller (2000, 28) *Free-Frame-Cut* genannt.

Der Free-Frame-Cut etwa nutzt bewusst die Möglichkeit, in einer der beiden angrenzenden Einstellungen zeitweilig auf den Handlungsträger zu verzichten und so ohne Überlappung zu schneiden. Die zeitweilige Abwesenheit des Handlungsträgers kann beim Zuschauer unterschiedliche Effekte erzeugen. Interessanterweise haben Zwischenschnitte solcher Art in dem emotionsgeladenen Kurzfilm FATHER AND DAUGHTER (vgl. 7) bei den Zuschauern eine einhellige und starke Reaktion von Herzfrequenzänderungen hervorgebracht, die normalerweise für Affekte steht (vgl. Suckfüll 2018).

### 17.5.2 Perzeptionsgeleitete Bindungen im Rahmen einer Distanzmontage der Kontexte (nach Peleschjan)

Analog zur Organisation narrativer Strukturen offener Erzählungen lassen sich auch im Bereich der Montage Übergänge ausmachen, die auf spürbare Bindungskräfte zwischen den Einstellungen verweisen, welche zwar relativ gering, dennoch aber vorhanden sind. Ihre abgeschwächte Konjunktionsfunktion ist nur schwer zu beschreiben und zu erklären, offensichtlich aus ähnlichen Gründen wie das Zustandekommen perzeptionsgeleiteter narrativer Strukturen, die zunächst nur unterhalb der Bewusstheitsgrenze aufgenommen werden und dem Zuschauer bei der Rezeption Wahrscheinlichkeitslernen abverlangen.

Geht man davon aus, dass Schnittverbindungen im Kommunikationsprozess essenziell mit Erwartungen verbunden sind, die der Zuschauer vom weiteren Filmgeschehen hat, wird man für dieses Geschehen verschiedene Möglichkeiten veranschlagen. Außer mit konturierten und bewusst erfassbaren sinntragenden Ereignissen kann der Zuschauer mit elementaren Reizkonfigurationen konfrontiert werden, die von ihm eher unbewusst aufgenommen werden. Auch macht es einen Unterschied, ob seine Erwartungen sich auf Vorgänge in der allernächsten Einstellung beziehen oder solche, die sich erst in zeitlichem Abstand ergeben.

Auch wenn im bisherigen Montagedenken weder die Einstellungen mit unbewusst aufgenommenen Reizangeboten noch jene Ereignisse, die sich erst in größerem zeitlichen Abstand realisieren, eine systematische Berücksichtigung gefunden haben, wurden manche künstlerische Konsequenzen solcher Schnittverfahren sehr wohl bemerkt. In Ermanglung brauchbarer Deskriptionsverfahren konnten diese funktionalen Beziehungen indes kaum direkt benannt werden, doch wurden sie oft wortreich umschrieben, wenn es etwa um die Charakterisierung künstlerischer Stile oder Kompositionen ging.

Erinnert sei an Arbeiten der ersten Französischen Avantgarde, über die Germaine Dulac ([1925] 1984a, 54) schrieb, dass sie die Form einer „visuellen Symphonie" angestrebt hätten. „Ein symphonisches Gedicht, in dem das Gefühl nicht in eine Handlung, eine Tat ausbricht, sondern in visuelle Klänge. Unmerklich verloren die Erzählhandlung und das Spiel des Darstellers ihre isolierte Bedeutung zugunsten einer allgemeinen Instrumentierung aus Einstellungen, Rhythmen, Ausschnitten, Kamerawinkeln, Licht, Proportionen,

Gegensätzen und Harmonien der Bilder“ (Dulac [1927] 1984b, 57). Ähnliche Überlegungen, die sich m. E. implizit auf schwer definierbare Montageverfahren beziehen, welche als künstlerische Organisationsformen die Erzählstrukturen dominieren, finden sich in vielen Arbeitsprogrammen eines poetischen bzw. experimentellen Dokumentarfilms. Meist eingebunden in kryptische Pamphlete, enthalten sie indes kaum Hinweise für einen analytischen Umgang mit dem Phänomen.

Anders der Aufsatz „Distanzmontage oder die Theorie der Distanz“ des armenischen Regisseurs Artavazd Peleschjan. Der Autor, der seit den 1960er Jahren als Schöpfer poetisch-metaphorischer Essayfilme hervortrat, polemisierte dort gegen ein Montagedenken, das sein Augenmerk allein auf die Beziehung zwischen zwei benachbarten Einstellungen legte, also auf eine Konstellation, die von Eisenstein als „Montagenaht“ bzw. von Wertow als „Intervall“ bezeichnet worden war. Bei der Arbeit an eigenen Filmen, deren Ereignisse eher assoziativ miteinander verbunden waren, hatte Peleschjan den Eindruck gewonnen, dass das interessanteste künstlerische Moment sich weniger aus der unmittelbaren Kopplung zweier Montagestücke ergab, als vielmehr dann, wenn er zwischen zwei Einstellungen „ein drittes, fünftes, zehntes Montagestück einbrachte.“ Sein Kommentar: „Habe ich zwei Leit-Einstellungen mit wichtiger Sinnfracht, dann bemühe ich mich nicht etwa, diese einander anzunähern, zu korrelieren, sondern vielmehr Distanz zwischen ihnen herzustellen. Besser als an der Nahtstelle zweier Einstellungen treffe ich den Ideensinn, den ich ausdrücken will, durch eine Interaktion dieser beiden Einstellungen über zahlreiche Kettenglieder hinweg. Hiermit wird ein erheblich stärkerer und tieferer Sinnausdruck als bei unmittelbarem Zusammenkleben erreicht. Die Expressivität erhöht sich dabei, und die Informationskapazität des Films wächst geradezu kolossal. Die Montage nenne ich *Distanzmontage* (Peleschjan 1989, 89; Hervorh. i. O.). An seinem Film WIR wird dies exemplifiziert.

„In WIR taucht das erste Leitelement gleich zu Beginn dieses Films auf. Der Film beginnt mit einer Pause, auf die die Einstellung eines Mädchengesichts folgt. Die bildliche Bedeutung dieser Einstellung ist dem Zuschauer noch unbekannt. Ihm wird lediglich ein Gefühl der Nachdenklichkeit und Beruhigung vermittelt. Hier setzt Musik ein, und dann entsteht die Pause einer Abblendung. Zum zweiten Mal taucht das Mädchengesicht nach 500 Metern Filmstreifen auf, zusammen mit demselben symphonischen Akkord. Im Finale des Filmes, in der Repatriierungs-Episode, tritt dieses Leitelement der Montage zum dritten Mal in Erscheinung – diesmal aber nur im Ton: der symphonische Akkord wiederholt sich in einer Einstellung, wo Menschen auf Balkone treten. In einer solchen Struktur könnte man leicht eine schlichte Wiederholung sehen. Doch die Funktion dieser Montageelemente führt keineswegs zu bloßer Wiederholung“ (89f.).

Bei der Darlegung dessen, wie sich die Wiederholung eines Motivs ungeachtet der zeitlichen Distanz auf die Herausarbeitung von Sinnkomplexen auswirkt, treten jene Momente zutage, die beim Erleben perzeptionsgeleiteter filmischer Strukturen generell eine Rolle spielen: „Die an entsprechender Stelle gezeigt Einstellung enthüllt ihre volle Sinnfolge erst nach einer gewissen Zeit, in der sich im Bewusstsein des Zuschauers nicht eine Montageverknüpfung lediglich zwischen sich wiederholenden Elementen herstellt, sondern auch zwischen deren jeweiligen Umfeldern. Auf diese Weise geben die grundlegenden

Leitelemente lediglich eine äußerst kondensierte Vorstellung des Themas, helfen aber zugleich durch ihre Verknüpfung über größere Abstände hinweg einer Sinnenwicklung und Evolution auch jener Einstellungen und Episoden auf die Sprünge, mit denen sie keinen direkten Kontakt hatten. Jedes Mal tauchen diese Elemente in verschiedenem Kontext, mit unterschiedlicher gedanklicher Konkretheit auf. Und das Allerwichtigste ist – die *Montage der Kontexte*" (91); Hervorh. i. O.).

Obwohl Peleschjan hier weder auf eine probabilistische Beschreibung von Auftritts- und Verbundwahrscheinlichkeiten der Ereignisse rekurriert, noch auf wahrnehmungspsychologische Ansätze wie den Neisser-Zyklus, bringt sein Konzept von „Distanzmontage", das für eine „*Montage der Kontexte*" plädiert, sowohl die Bedeutung stochastischer Beziehungen wie solcher Funktionsmomente zum Ausdruck, die den Wahrnehmungszyklus bestimmen. Die wichtigste Differenzqualität der Distanzmontage liege aber darin, dass eine Montageverbindung über Abstände hinweg nicht nur Einzelelemente als solche verknüpfe, sondern vor allem ganze Elementenkomplexe (93). Der Regisseur spricht in diesem Zusammenhang vom „*Blockprinzip der Distanzmontage*" (ibid.; Hervorh. i. O.).

In der Tat geht es um block- oder komplexartige Organisationsformen der Reizmuster, um oft weiträumige Cluster, die von den einzelnen Einstellungen wiederholt eingebracht werden und im Rezeptionsprozess durch Wahrscheinlichkeitslernen angeeignet werden bzw. der Abduktion unterliegen. Um ausdrucksstarke, gleichsam musikalische Wirkungen erzeugende Filmkompositionen zu beschreiben, die einem poetisch-abstrakteren Inhalt zuarbeiten und sich von naturalistischen Gestaltungskriterien des Durchschnitts-Dokumentarfilms oder Spielfilms beträchtlich abheben, reichen Montagevorstellungen, die allein auf kausaler Verkettung von Einstellungen bzw. Motiven beruhen, ja oft nicht aus.

Indem ein Montagekonzept auf die Existenz von Erwartungsmustern statistischer Art beim Zuschauer setzt, die über die aktuelle Einstellung und deren unmittelbare Folge-Einstellung zeitlich weit hinausgehen, öffnet es sich auch in höherem Maße den Vorstellungen, imaginativen Spielprozessen und Phantasien, die ein Film zu affizieren vermag. Unter den heutigen Bedingungen einer entstehenden Theorie von Vorstellungsprozessen scheint es sinnvoll, auf die Bedeutung dieser imaginativen Komponente hinzuweisen, ebenso auf die Notwendigkeit, sie stärker in den Montagekonzepten zu berücksichtigen.

Was von Peleschjan anhand des Essayfilms bzw. poetischen Dokumentarfilms erläutert wurde, gilt in analoger Weise für den fiktionalen Film, vor allem für einen solchen mit offener Komposition. Dies lässt sich u. a. an Tarkowskis DER SPIEGEL belegen, dessen Regisseur sein Studium am Moskauer VGIK in der Meisterklasse von Michail Romm zu Beginn der 1960er Jahre abschloss, als Peleschjan dort die Ausbildung begann. Das Montagekonzept Romms (vgl. [1959] 1964, 135–170) dürfte zu solchen Kompositionsweisen ermuntert haben.

Wie bereits (in 11) im Hinblick auf Topikalisierung von Traumdarstellungen beschrieben, wird in DER SPIEGEL in sieben umfangreichen Montagekomplexen immer wieder ein verwandtes Reizmuster variiert: Auf einen traumatischen Zustand der Protagonisten folgt stets die Phase seiner Lösung, allerdings einer solchen, die doch wieder gebremst oder relativiert wird, so dass eine wirkliche Entkrampfung nicht zustande kommt. Die wieder-

kehrende Motivreihe: Trauma – Entkrampfung – Erneute Bedrohung ist ein Musterbeispiel für Distanz-Montage, in der eine Leiteinstellung ähnlicher Art von einem variablen, doch inhaltlich verwandten Kontext umgeben ist. Es sind Vorstellungsbilder von ähnlicher Ausdruckskraft, die hier für ein Netz von ähnlichen Montageverbindungen sorgen, die die gesamte Komposition zusammenhalten.

### 17.5.3 Notiz zur Anwendung des PKS-Modells

Die entsprechend dem PKS-Modell unterscheidbaren Montage-Typen (1) der Distanzmontage der Kontexte, (2) der Klassischen Montage sowie (3) der Montage-Figuren kommen innerhalb konkreter filmischer Kompositionen kaum allein vor, sondern in unterschiedlichen Mischungsverhältnissen. Anzunehmen ist, dass eine derartige Mischung verschiedener Bindungskräfte an jeder Schnittstelle in Erscheinung tritt und anhand kognitiver Strukturen auch konkret nachweisbar sein dürfte. Obwohl man noch weit davon entfernt ist, mithilfe eines solchen Deskriptionsverfahrens künstlerische Probleme genauer zu fassen, scheint es heute doch möglich und sinnvoll, Montage-Bindungen elementarster Art entsprechend zu untersuchen.

So ist etwa denkbar, die bereits beobachteten Formen von Montagebindungen, die hier mit den Attributen „narrationsbezogen“ und „veranschaulichend“ belegt wurden, systematisch in ein übergreifendes Beschreibung- und Erklärungsmodell zu überführen. Beide Bindungen treten ja im fertigen Filmwerk gemeinsam auf und ergänzen meist einander, dies sogar produktionstechnisch in den Arbeitsphasen von Roh- und Feinschnitt.

Vermutlich bringt es die psychologische Analyse der Montage-Verknüpfung voran, diese – und vielleicht noch andere – Bindungskräfte systematisch unterschiedlichen Stufen kognitiver Schemabildung zuzuordnen. Bei der narrationsbezogenen Komponente ist beispielsweise eine deutliche Affinität zu Konzeptualisierung und Stereotypenbildung erkennbar, bei der veranschaulichenden hingegen eine Neigung zu perzeptiver Strukturierung. Naheliegend ist es, solche Annahmen psychologisch weiter auszudifferenzieren und empirisch zu belegen, ergibt sich doch daraus vielleicht eine Chance, den höchst eigentümlichen Zustand zu überwinden, dass die Wissenschaft gegenwärtig nicht in der Lage ist, genauere Aussagen zur psychologischen Funktion der Montage zu machen und Letztere damit nicht konstruktionell beherrscht. Auch wenn den Praktikern oft brillante Resultate filmischer Montagen glücken mögen, bleiben wesentliche Ursachen dafür im Dunkeln, was im Grund auch heißt, dass ein ganz zentrales Moment der globalisierten audiovisuellen Medien-Kommunikation sich der sozialen Kontrolle entzieht.

Was die Filmstudios angeht, so haben sie sich seit langem bemüht, die Montageprozesse zumindest instrumentell zu beherrschen, d. h. über gewonnene Erfahrungswerte handwerklich-pragmatisch gegen ein Misslingen der Kommunikation abzusichern. Auf besondere Weise ist dies in den USA geglückt.

## 17.6 Montageprinzipien des Continuity Cinema Hollywoods

Das Continuity System des Hollywoodkinos ist ein Komplex aus ästhetischen Verfahren, der Produktionsnormen, Faustregeln und Verbote hervorgebracht hat, deren Ziel es war und ist, das Formengut eines Filmwerks auf allen Ebenen der Gestaltung einem (hypothetisch angenommenen) Kontinuitätsprinzip zu unterwerfen, dessen Einhaltung eine optimale Rezeption des Medienprodukts verspricht, und zwar möglichst für ein Massenpublikum. Was unter dieser Kontinuität des Erlebens zu verstehen ist, beruht keineswegs auf zuverlässigen wissenschaftlichen Erkenntnissen, sondern auf Erfahrungen der Praxis. Diese wurden indes sehr zielstrebig gesichtet und ausgewertet.

Der Continuity-Begriff, verstanden im Sinne einer filmbezogenen Fachsprache, tauchte übrigens schon um 1910 auf und bezog sich zunächst auf die visuelle Darstellung einer Handlung, genauer, auf die Auflösung eines physischen Vorgangs in einzelne Kameraeinstellungen und deren spätere Schnittverbindungen. Der Vorgang sollte durch die visuelle Darstellung möglichst ungebrochen und flüssig reproduziert werden, und dies unter Wahrung des Handlungszusammenhangs. Wenn vom Zuschauer etwa eine Bewegung der Figuren vom Ort A zum Ort B weiterzuverfolgen war, schien es sinnvoll, die Bewegungsrichtung von links nach rechts über mehrere Einstellungen hinweg fortzusetzen, damit die Handlungstendenz über dieses konservative Moment innerhalb der Wahrnehmung mühelos nachvollzogen werden konnte. Parallel zur intuitiven Anpassung bestimmter optisch wirksamer Formenangebote an das Wahrnehmungssystem im Sinne einer veranschaulichenden Montage setzte sich eine Tendenz durch, das Kontinuitätsprinzip von der Ebene der bildlichen Darstellung zu einem übergreifenden Prinzip zu machen, das sich auf mehrere Komponenten der Gestaltung bezog, vor allem die der Narration. Damit kam indes ein anderer Typ von Konjunktion ins Spiel.

Um beide Tendenzen funktional aufeinander abstimmen zu können, brauchte es ein umfassenderes Formen-System. In den USA bildete sich ein solches in Gestalt eines Gruppenstils heraus, „Classical Hollywood Cinema", auch „Hollywood Continuity Cinema" oder „Continuity Style" genannt. Dieses Stilsystem, das gleichsam zum US-Amerikanischen Nationalstil avancierte, war über die lange Periode zwischen 1917 – 1960 ungebrochen wirksam und gilt als der einflussreichste und historisch stabilste Gruppenstil, den die internationale Filmkultur bisher hervorgebracht hat. Bis heute hat es nicht nur einen entscheidenden Einfluss auf die Hollywood-Produktion behalten, sondern auf das Mainstream-Kino der Welt und viele Formate des Fernsehens.

Für das Verständnis der Montage-Problematik ist dabei wichtig, dass der *Classical Hollywood Style* ein eigenes Montage-System, das *Continuity Editing* hervorgebracht hat, das eng mit konventionalisierten Verfahren der Kameraarbeit und Mise-en-scène verbunden war, die vor allem im so genannten *Coverage System* zum Tragen kamen. Diese gestalterischen Aktivitäten wurden wiederum durch die spezifische Erzählweise einer *Classic Narration* überformt, die ihre deutlichste Ausprägung in der *Canonical Story* fand, in der sich der Verbund von Kausalkette der Ereignisse und dem Genre manifestierte. Die Filmwissenschaft hat diese Säulen bzw. Voraussetzungen des klassischen Hollywood-Stils detailliert

beschrieben (vgl. Bordwell / Thompson 1979; Bordwell / Staiger / Thompson 1985; Bordwell 1986; Brinckmann 1993; Beller 2000). Hier sollen sie darum nur knapp skizziert werden, zumal die Narrationskapitel bereits wichtige Charakteristika der letztgenannten Säule zur Darstellung bringen konnten.

Die zentrale Aufgabe des *continuity editing* bestand darin, die dramatische Filmgeschichte verständlich zu erzählen und dabei zugleich den Eindruck von Kontinuität der Wahrnehmung über weiche und unbemerkbare Montagelösungen an den Schnittstellen zu erreichen, d. h. diese zu glätten bzw. zu verstecken. Der Kontinuitätseindruck wurde etwa über perzeptive Angleichung des Reizmaterials beiderseits der Schnittstelle bewirkt. Optisch ähnliche Formen spielten dabei eine wichtige Rolle, namentlich solche, die in beiden Einstellungen ein kinetisches Gleichverhalten zum Ausdruck brachten.

Produktionsstandards sorgen bis heute dafür, dass bereits die Bildgestaltung Vorsorge für das Zustandekommen unsichtbarer Schnitte trifft. Zu diesen Normvorgaben gehört etwa, dass sich die Handlung vornehmlich im Zentrum der Leinwand abspielt. Die maßgeblichen Objekte und Formen sollen in ausgewogener und symmetrischer Weise im Bildrahmen eingeordnet werden, Bildfaktur und Helligkeitswerte nicht zu stark wechseln, mit dem Ziel, an der Schnittstelle möglichst geringe Veränderungen des Reizangebots zuzulassen.

„Schon bei den Dreharbeiten trägt man Sorge, später reibungslose Anschlüsse zu ermöglichen. Die Kamera bleibt im rechten Winkel zu den architektonischen Linien, damit alles aneinander passt. Distanzwechsel werden in markanten Abständen vorgenommen, um zu vermeiden, dass zu ähnliche Einstellungsgrößen aufeinanderfolgen, die funktionslose und unruhige Schnitte (*jump cuts*) verursachen könnten. Schuss/Gegenschuss-Aufnahmen werden schräg über die Schulter der Gesprächspartner gefilmt, um maximale Orientierung zu gewährleisten“, schreibt Christine Noll Brinckmann (1993, 204). Wie die Autorin zusammenfassend interpretiert, folge die Montage dabei „der Logik des Geschehens – begleitet die Bewegungen der Personen, beachtet Handlungsachsen und Blickrichtungen. Gleichzeitig erspürt sie Aufmerksamkeitsverlagerungen und Verifizierungsbedürfnisse der Zuschauer, reagiert auf steigende oder abnehmende Intensität. Jeder Schnitt erbringt Anpassung an die sich wandelnde Lage oder Antizipation neuer Momente; jede Einstellung präsentiert das Geschehen vom ›optimalen‹ Standpunkt aus. Schon durch diese grundsätzliche Funktionalität werden Schnitte im Hollywoodfilm ›transparent‹, d. h., unsichtbar. Da sie weder willkürlich sind noch Selbstzweck, sondern ihr Sinn unmittelbar ersichtlich ist, verschwinden sie aus dem Bewusstsein der Rezipienten wie Punkte und Kommas zwischen den Worten eines Textes“ (Ibid.).

Auch die erfassten Raumbeziehungen, die der Zuschauer gegenüber den repräsentierten Szenen gewinnt, werden einer Normierung unterworfen, die im so genannten *coverage system* fixiert ist, das sich auf Vorgänge bezieht, welche im gleichen Handlungsraum stattfinden. Bereits im Drehprozess werden die Szenen in Einstellungen aufgelöst, deren visuelle Erfassung später am Schneidetisch durchweg solchen Einstellungskombinationen ermöglicht, die zum erwünschten Kontinuitätseindruck führen.

Das Coverage-System beinhaltet drei Prinzipien:

(1) Alle Schnittübergänge innerhalb des Handlungsraumes müssen dem Kontinuitätsprinzip genügen.
(2) Die Auflösung des Handlungsraums findet innerhalb des 180° -Schemas statt; Achsensprünge sind untersagt.[107]
(3) An der Schnittstelle hat der Wechsel des Kamerawinkels mindesten 30 Grad zu betragen, damit die Unterschiede der Blickrichtung für den Zuschauer einsichtig bleiben und nicht zu Irritationen führen.[108]

Bei der Durchsetzung des Kontinuitätsprinzips nutzt der klassische Hollywood-Stil also nicht nur die Schnittverfahren im engeren Sinne, er organisiert auch ein umfangreiches Bedingungsgefüge auf anderen Ebenen der Gestaltung, das ein ganzes Netzwerk von Konjunktionen aufbaut. Nicht weniger von Bedeutung als die erwähnten Bereiche von Bildgestaltung und Mise-en-scène ist natürlich die Einbindung der Montage in das System der Narration, ihre Unterordnung unter Struktur und Funktion der Erzählung.

Der Aufbau von Kohärenz narrativer Beziehungen hat bekanntermaßen mit der Stabilisierung von spezifischen Erwartungshaltungen beim Zuschauer zu tun. Die bewusst rezipierte Kausalkette von Ereignissen, die sich auf Prozesse von Konzeptualisierung stützen kann, trägt maßgeblich dazu bei, ebenso die Verwendung von Erzählstereotypen der Filmgenres. Die Hollywood-Produktion hat ja einen entsprechenden Typ von Erzählungen ausgebildet, der als *canonical story* bezeichnet wird.

Mit der Etablierung des Continuity Cinema und seiner pragmatischen Zielsetzung, auf möglichst vielen Ebenen der Gestaltung dafür zu sorgen, dass ein verschränktes System von Redundanzerzeugung die Prozesse des Filmverstehens für ein Massenpublikum sichert,

---

107 Nach Bordwell (1986) sollte sich der Film-Zuschauer gleich einem „invisible observer" mühelos durch den Handlungsraum hindurchbewegen können, ohne je die Orientierung zu verlieren. Er sollte diese Übersicht aber bereits in jeder Elementarsituation behalten, weshalb das *180-Grad-System* entstand. Ausgangspunkt dafür ist die physische Handlung mit ihrer „axis of action" oder „center line". Diese projiziert eine räumliche Richtung in die jeweilige Aktion hinein, und die Kamera geht mit dieser imaginären Linie so um, dass sie stets auf einer Seite derselben bleibt bzw. im Extremfall einen 180-Grad-Winkel nutzt. Nie darf sie über die Achse springen, denn dies hätte etwa zur Folge, dass einander gegenüberstehende Figuren ihren Platz auf der Leinwand wechseln, was zu Desorientierung führen dürfte. Es geht also gleichermaßen um die Sicherung eines durchgängigen Raumempfindens von einer Einstellung zur nächsten wie um die Gewährleistung konstanter Beziehungen zu den Bewegungsrichtungen der Handlungsträger auf der Leinwand.

108 Bei der praktischen Realisierung dieses Systems ist jeweils darauf zu achten, dass die Kameraposition mit den beiden wichtigsten Akteuren auf der Handlungsachse ein Dreieck bildet. Dessen Eckpunkte zeichnen für die Aufstellung der Kamera einen Spielraum von 180° vor, der die Option dafür schafft, den Handlungsraum von jedem beliebigen Punkt aus so zu erfassen, dass der Zuschauer gegenüber den dargestellten Vorgängen stets die räumliche Orientierung behält. Denn „jede Einstellung aus einer Position im Dreieck kann mit jeder anderen daraus verbunden werden. Das System deckt alle wesentlichen Einstellungsgrößen und Kameraperspektiven für Dialogszenen ab, um die Kontinuitätswirkung zu gewährleisten" (Katz 1998, 183f.).

haben sich indes ästhetische Kriterien verfestigt, deren Verstetigung die Gefahr mit sich bringt, dass künstlerische Entwicklungen sich vereinseitigen und zu Erstarrungen führen. Die neuere Produktion sucht daher nach Wegen, das System zu modifizieren. Nichtsdestoweniger ist es sinnvoll, diesen wirkungsmächtigen Verbund aus psychologischer Perspektive gründlich zu studieren, und eine empirische Forschung hat damit auch begonnen. Es gibt zwar in anderen Ländern, darunter in Deutschland, durchaus produktive und geglückte Versuche, sich Objekten und Problemstellungen jenseits des Continuity editing zuzuwenden, eine längerfristige zielführende psychologische Forschung zur Montage ist mir indes nicht bekannt. Deshalb sei hier ein Exkurs eingeschoben, der anhand einer Reihe von Studien aus dem anglo-amerikanischen Raum einen Eindruck davon vermitteln soll, welche Ausrichtung die neueren Forschungen dort haben.

## 17.7 Exkurs: Ansätze empirischer psychologischer Untersuchungen zur Montage im Continuity Cinema

Als an der Schwelle zum 21. Jahrhundert systematische psychologische Forschungen zur Montage einsetzten, geschah dies zunächst im Rahmen einer Selbstvergewisserung, ob man mit den vorhandenen wissenschaftlichen Instrumentarien überhaupt in der Lage sei, sich dem Gegenstand auf eine Weise zu nähern, die zu relevanten Aussagen führt. Von der Untersuchung künstlerischer Montage-Effekte, besonders solcher einzelner Werke, war und ist man bis heute weit entfernt. Gleichwohl bildeten sich im anglo-amerikanischen Raum wissenschaftliche Positionen heraus, die einen deutlichen Trend kennzeichnen. Sie folgen (1) einem *kognitiven Ansatz,* (2) halten sich meist an Gibsons *ökologisches Wahrnehmungskonzept* und nutzen (3) den *Aufmerksamkeitsaspekt* als analytischen Zugang zur Filmrezeption.

Zu den wichtigen gemeinsamen Positionen, die sich im Rahmen des o. g. Trends in seltener Einhelligkeit gefestigt haben, gehört jene, dass die Wirkung der Montage im Zusammenhang mit der filmischen Gesamtkomposition bzw. im narrativen Film mit der Erzählung des Films studiert werden muss, weil die Sicht auf die einzelnen Montageverbindungen stets durch den Sinngehalt des Filmganzen bzw. den gesamten kunstsemantischen Prozess bestimmt wird (vgl. Levin / Simons 2000, 376; Cutting 2005, 21).

Die hermeneutische Darstellung hat mit einer Bewertung der Montage-Verbindungen, die vom Primat des Erzählzusammenhangs ausgeht, selten ein Problem, lässt sich doch die Montagewirkung meist mühelos als Realisierung eines erzählerischen Inhalts interpretieren. Einer Analyse, die sich um die Klärung dessen bemüht, welche psychologisch-ästhetische Wirkungen über die spezifischen Montageverfahren erreicht werden können, bereitet es aber Schwierigkeiten, die originäre Leistung der Montageverbindung innerhalb des großen Beziehungsgeflecht der Erzählung zu isolieren und als Funktion zu objektivieren, zumal es für die Bestimmung der wirksamen Bindungskräfte unterschiedliche Optionen gibt. Die eingebrachte kategoriale Unterscheidung zwischen narrationsbezogener Montage im

Zuge der filmischen Makrostruktur und veranschaulichende Montage im Rahmen der perzeptiven filmischen Mikrostruktur erlaubt es zwar, eine Differenzierung unterschiedlicher Bindungsfunktionen zu deklarieren, wie diese Bindungskräfte konkret interagieren, ist damit jedoch noch keineswegs geklärt.

Auch ohne eine kategoriale Trennung der Konjunktionen wurde aber nach Belegen für die Funktion von Bindungskräften gesucht, etwa im Hinblick auf jenen Bereich, der hier als Domäne der veranschaulichenden Montage dargestellt wurde. Bereits die experimentellen Montage-Erkundungen von Hochberg & Brooks (1978b) kamen zu der Aussage, dass sich der Zuschauer während der Rezeption einer einzelnen Einstellung zwar dem gesamten Reizangebot derselben stellt, doch werde seine Aufmerksamkeit lediglich auf einen räumlich eng gefassten Ausschnitt desselben fokussiert, was auch die perzeptiven Erwartungen für die Anschluss-Einstellung minimiert. Untersuchungen von Simons & Levin (1997) sowie Levin / Simons (1997; 2000) haben bestätigt, dass die Fähigkeit des Menschen, auftretende Veränderungen sowohl im optischen Angebot natürlicher Lebenssituationen als auch in Szenen geschnittener Filme zu bemerken, sehr eng begrenzt ist. Eine Menge von Abweichungen nehme man überhaupt nicht wahr.

Eine solche *change blindness* ließ sich etwa bei der Rezeption montierter Filmaufnahmen von Figuren nachweisen, deren Kleidung in der Farbe wechselte bzw. die sogar einen Austausch der Hauptdarstellerinnen erlebten, wie dies in *Luis Buñuel*s CET OBSCUR OBJET DU DÉSIR (DIESES OBSKURE OBJEKT DER BEGIERDE, 1977) geschah. Dem Zuschauer entgingen diese Unterschiede einfach, während er kohärente Szenen erlebte. Offenbar sind diese Blindheitsphänomene eine Konsequenz dessen, dass die Aufmerksamkeit des Zuschauers strikt auf bestimmte Dinge gerichtet ist und andere zugleich ausblendet. Der Nachweis dieser Phänomene stützt jedenfalls die Annahme, dass nur wenige Reizkonfigurationen innerhalb des Filmbilds ausreichen können, um die mentale Überbrückung der räumlichen, zeitlichen oder handlungsmäßigen Lücken zwischen den Einstellungen zu gewährleisten.

Die naheliegende Frage, warum und unter welchen Bedingungen dieser so schmale Steg über die Schnittstelle trotzdem tragfähig sein kann und den Eindruck von Kontinuität hervorzubringen vermag, ist damit aber noch nicht beantwortet. Levin & Simons (1997; 2000) haben indes auf relevante Bindungskräfte verwiesen, wenn sie einerseits die raumzeitlichen Erwartungen betonten, die im Rahmen der Perzeption, namentlich der visuellen, eine Rolle spielen, andererseits aber die Bedeutung der Diegese hervorhoben, in welche die elementaren Wahrnehmungsprozesse eingebunden sind (2000, 376).

Tim J. Smith hat in seiner Dissertation eine Attentional Theory of Cinematic Continuity (2011) entworfen, die auf prominenten ökologischen Wahrnehmungskonzepten basiert und sich auf Ergebnisse neuerer empirischer Untersuchungen zur limitierten Aufnahme und Repräsentation visueller Details bei der Filmrezeption stützt. Dies in der Absicht zu ermitteln, wie und unter welchen Voraussetzungen die Zuschauer während der Filmrezeption, namentlich an den Filmschnitten, Kontinuität erleben könnten.

Die Untersuchung geht davon aus, dass das Kontinuitätsprinzip der Filmmontage ein Rezeptionseffekt ist, der sich aus den Reizangeboten des Films sowie aus „*illusions*“ des

Zuschauers ergebe. Um die Rezeptionsweise des filmischen Reizmaterials zu beschreiben, orientiert sich T. Smith an analogen Prozessen des natürlichen Sehens. In den Augenbewegungen sieht er einen Indikator für den Verlauf der visuellen Informationsprozesse, und er sucht die Sakkaden für die Analysen von Kontinuitätserleben in der einzelnen Filmeinstellung, vor allem aber an den Schnittstellen zu nutzen: „Eye movements recorded during film viewing will provide a measure of continuity" (T. Smith 2011, 5). Zu den Kernannahmen der Arbeit gehört, dass der Zuschauer bei der Filmrezeption keine detaillierten raumzeitlichen Repräsentationen der abgebildeten Gesamt-Szenen aufbaut, sondern seine Aufmerksamkeit auf solche audiovisuellen Reizangebote lenkt, die für die Bewertung der aktuellen Situation und des Erzählverlaufs relevant sind (16).

Das in der Szene vorhandene Reizangebot könne den Erkundungen des Zuschauers auf unterschiedliche Weise entgegenkommen, was sich im Grad von Aufmerksamkeit gegenüber den jeweiligen Objekten bzw. Vorgängen äußert. Um diese Beziehungen zu differenzieren, rückt der Autor die pauschale Unterscheidung für Reizverarbeitungsprozesse zwischen Top-down- und Bottom-up-Verfahren mit einer Opposition aus der Aufmerksamkeitstheorie zusammen, welche willentliche und unwillkürliche Aufmerksamkeitszuwendung einander gegenüberstellt. Eine weitere Analogiebildung nimmt er vor, wenn er die beiden erwähnten Oppositionen mit einer solchen zwischen „higher-order cognitive factors" (wie viewing task, scene semantics) und „low-level information" (wie Beleuchtung, Farbe, Bewegung) identifiziert, die sich dem Reizangebot des Films zuordnen lässt.

Was der Zuschauer erlebt, ergebe sich erst aus der Interaktion beider Prozesse. Um sich zu entscheiden, wohin er seine Aufmerksamkeit richten solle, müsse er die Bottom-up-Faktoren, die oft in Widerstreit mit Top-down-Faktoren lägen, miteinander in Einklang bringen. Der Filmemacher habe sich zu bemühen, eine Koordination zwischen dem zu erreichen, wohin der Zuschauer blicken solle und jenem was er selbst zu sehen wünsche. Im Falle einer geglückten Verbindung entstehe *attentional synchrony* (vgl. Mital et al. 2011). Um dieses Zusammenspiel zu objektivieren, biete sich die Erfassung der Augenbewegungen an, die Aufschluss über die Aufmerksamkeit des Rezipienten bei Wahrnehmungserkundungen gebe, denn nach Hochberg & Brooks (1978a) sei jede sakkadische Augenbewegung die physische Manifestation einer Wahrnehmungserkundung. Im Anschluss an Posner & Cohen (1984) lassen sich die perzeptiven Erkundungen in solche aufgrund von *overt* oder *covert attention* differenzieren. Sie geben sich durch *attentional shifts* zu erkennen, die jeweils durch Veränderungen der audiovisuellen Szene ausgelöst werden.

Wenn sich herausstelle, dass der Zuschauer mit Veränderungen im Reizangebot konfrontiert wird, die seinen Erwartungen nicht entsprechen, so könne diese Verschiebung bei ihm den Eindruck von Diskontinuität hervorbringen. Zur Wahrung des Kontinuitätseindrucks könnten naturgegebene Hinweisreize wie Off-screen-Töne, Bewegungen im Bild, Blick-Veränderungen, Zeige-Gesten, Verschiebungen des Sichtfeldes u. ä. beitragen. Ebenso einige Montage-Verfahren (matched exit/entrance; match-action; establishing and shot / reverse shot; point-of-view-shot, point-shot*)* deren Wirkung T. Smith anhand von Augenbewegungen ausgewertet hat. Die Studien belegen durchweg den Verlauf solcher

Aufmerksamkeitsprozesse, die die angestrebte attentional synchrony an den Schnittstellen im Einklang mit der Erzählstruktur erreichten.

Dem Autor gelang damit eine psychologische Darstellung wichtiger Funktionen des *Continuity editing* Hollywoods, die über *eye tracking* auch belegbar sind. Damit wird allerdings nur ein Sonderfall von Film-Wirkungen erfasst, wenngleich ein sehr prominenter. Wie T. Smith (2011, 30) selbst einschätzt, lassen sich Kontinuitätseindrücke von Montagen auch auf andere Weise herbeiführen als in diesem Stil-System. Die Reichweite des elaborierten analytischen Ansatzes erscheint damit als eng begrenzt.

Parallel zur Tendenz, Kontinuitätseindrücke von Montageverbindungen eines Stilsystems herauszuarbeiten, das danach trachtete, Makro- und Mikrostrukturen des Films zu synchronisieren oder zu homogenisieren, bildete sich eine andere heraus, die sich dem Moment von Diskontinuität sowohl im Geschehensablauf als auch Rezeptionsprozess zu stellen suchte und es als Normalfall deklarierte. Überlegungen dieser Art, wie sie etwa von Zacks & Magliano (2009) bzw. Magliano & Zacks (2011) vorgetragen wurden, konnten sich dabei auf entsprechende Erfahrungswerte der Schnitt-Praxis stützen, die deutlich zwischen *continuity edits* und den selteneren *scene breaks* unterschied.

Die Annahmen der beiden Autoren beruhen auf Erkenntnissen zur Informationsverarbeitung, die zur Herausbildung von Chunks führt. Letzteres wirkt sich im Rahmen von Geschehenswahrnehmung als Segmentation von Ereignissen aus, die in das Erleben ein Moment von Diskontinuität einbringt.

Vorarbeiten von Zacks zur Segmentation im Wahrnehmungsprozess hatten hierzu bereits eine eigenständige Event Segmentation Theory hervorgebracht (vgl. Kurby / Zacks 2008; Magliano / Zacks 2011, 4–5): „People make sense of continuous streams of observed behavior in part by segmenting them into events. Event segmentation seems to be an ongoing component of everyday perception. Events are segmented simultaneously at multiple timescales, and are grouped hierarchically. Activity in brain regions including the posterior temporal and parietal cortex and lateral frontal cortex increase transiently at event boundaries. The parsing of ongoing activity into events is related to the updating of working memory, to the contents of long-term memory, and to the learning of new procedures. Event segmentation might arise as a side effect of an adaptive mechanism that integrates information over the recent past to improve predictions about the near future“ (Kurby / Zacks, 2008, 72)

Entsprechend dieser Theorie sollten sich Ereignis-Grenzen besonders dann herausbilden, wenn sich Aktivierungsveränderungen des Reizangebotes einstellen, weil Veränderungen generell weniger voraussagbar seien als konstant bleibende Verhältnisse (Magliano / Zacks, 2011, 4). Im Filmerleben bilden die Schnittstellen per se eine Situation potenzieller Veränderung vor, die Ereignis-Grenzen (boundaries im Sinne von event segmentation) hervortreten lässt, auf die der Rezipient psychophysiologisch reagiert. Diese Reaktionen lassen sich über functional magnetic resonance imagining (fMRI), EEG und Veränderung des Pupillendurchmessers quantitativ beschreiben.

Bei ersten Studien anhand eines halbstündigen Spielfilms LE BALLON ROUGE (1956) von Lamorisse, der 214 Schnittstellen enthält, gingen Zacks & Magliano (2009, 5) davon

aus, dass die so genannten *continuity edits* anderen Regelhaftigkeiten folgen als die *scene breaks*. Um funktionstüchtig zu sein, müssten die Schnitte des *continuity edits* gleichsam unsichtbar gemacht werden, indem sie durch Blinzeln oder Sakkaden-Sprünge versteckt würden. Für die *scene breaks* wäre dies unnötig, weil sie als Ereignisgrenzen innerhalb der filmischen Erzählung verstanden werden sollten und offengelegt sein könnten. Versuche, die Reaktionen zu prüfen, die sich durch unterschiedliche Segmentierung im Hinblick auf Raum, Zeit und Handlung ergaben, zeigten übrigens eindeutig, dass sich die Diskontinuität der Handlung weit stärker als die von Raum und Zeit bemerkbar macht. Forschungen dieser Art trugen dazu bei, dass mit der Ereignis-Segmentation das Moment von Diskontinuität stärker in den Fokus der Montage-Analyse gerückt wurde, was zur Relativierung des vereinfachenden mechanistischen Kontinuitätsverständnisses der Montage beitrug.

Ein weitreichendes modernes Konzept zur empirischen psychologischen Filmuntersuchung stammt von James E. Cutting, der bereits drei Jahrzehnte zuvor zu anderen Phänomenen, darunter Formen von Geschehenswahrnehmung gearbeitet hatte, bevor er 2005 den Artikel „Perceiving Scenes in Film and in the World" publizierte. Das Kunstmedium Film wurde dort unter dem fundamentalen Aspekt seiner Raum- und Zeit-Darstellung betrachtet, was dem Autor einen souveränen Draufblick auf viele Details der Gestaltung gestattete. Montageübergänge spielten in dem Text bereits eine wichtige Rolle. Aufgrund ihrer eindeutigen temporalen Bestimmtheit empfahlen sie sich als Ausgangspunkt für zahlreiche empirische Studien.

Ausgehend von der Häufigkeit solcher Grundtypen von Montagen wie Schnitten und Überblendungen, wurden etwa historische Vergleiche zur veränderten Gestaltung von Hollywoodfilmen im Zeitraum von 75 Jahren vorgenommen (vgl. Cutting bzw. Cutting et al. 2011a; 2011b, 2012a; 2012b; 2015a, 2016b). Dies erlaubte es, eine Reihe pauschaler Beobachtungen der Filmwissenschaft über historische Veränderungen von Anzahl und Tempi der Schnitte bzw. Überblendungen im US-amerikanischen Kino empirisch abzusichern. Vor allem aber ergaben sich im Umkreis dieser exakten Aussagen Möglichkeiten, die Daten zur Schnittfrequenz o. ä. mit solchen zu korrelieren, die andere Bereiche der filmischen Komposition erfassten, u. a. über die Einbindung von Figuren in einzelne Einstellungen.

In vielen Teilschritten hat Cutting (2016a) versucht, zentrale Aspekte der Filmgestaltung wie die Narration für die empirische Untersuchung zu erschließen. Anhand von Zusammenhängen zwischen Erzählprozessen, Montage und Aufmerksamkeit wurde etwa eine Klärung unterschiedlicher Wirkungseffekte verschiedener Typen von Ereignis-Segmentation angestrebt (vgl. Cutting 2014, 2016b). Aus der ständigen Erweiterung des Objektbereichs ergaben sich wichtige forschungsstrategische Hinweise. Wenn etwa von Cutting & Armstrong (2018) gezeigt wurde, dass sich an den Schlüssen bestimmter Gesprächsszenen immer häufiger Einstellungen beobachten lassen, die *cryptic emotions* enthalten, welche sich über den emotionalen Gesichtsausdruck der Figuren vermitteln, so fordert dies zu weiterführenden Annahmen hinsichtlich emotiver Montage-Wirkungen heraus. Methodisch vielversprechend ist zudem das Verfahren, die Kovariation von Schnitten und affektiven Erregungen auszuwerten.

Eine systematische Fortführung und Ausweitung von Kovariationsanalysen anscheinend voneinander unabhängiger Wirkmomente des Films lässt sich in einer Arbeit von Cutting, DeLong und Brunick (2018) unter dem Titel „Temporal fractals in movies and mind" erkennen. Die Untersuchung geht auf einen viel diskutierten Artikel von Cutting, DeLong und Nothelfer (2010) zurück, worin die Schwankungen von Einstellungslängen in 150 populären Hollywood-Filmen über einen Zeitraum von 70 Jahren analysiert worden waren. Dabei hatte sich ergeben, dass diese Veränderungen sich zunehmend als fraktalähnliche Muster abzeichneten, was aufmerksamkeits-psychologisch interpretierbar schien. Von Cutting et al. (2018) wurde diese Möglichkeit weiter verfolgt, und dies anhand von Beispielen über einen Zeitraum von fast 100 Jahren, wobei sich die Zunahme der fraktalähnlichen Muster bestätigte.

Um die Zusammenhänge zwischen den Schwankungen von Einstellungslänge und Aufmerksamkeitsprozessen zu prüfen, wurden weitere Größen wie Szenendauer, Bewegung und Tonstärke einbezogen, die sich als relevant für die Aufmerksamkeitsveränderungen erwiesen.

Obzwar ebenfalls ausschließlich am Beispielkorpus des Hollywood-Kinos erbracht, weisen Untersuchungen dieser Art deutlich darauf hin, dass die Wirkung der Filmschnitte im Hinblick auf die Aufmerksamkeitsprozesse stets im Zusammenhang mit anderen Gestaltungsweisen gesehen werden sollten, also in Kovariation mit diesen analysiert werden müssen. Die Aufforderung an die Filmpsychologie lautet folglich, Beziehungen, die Interaktionen anscheinend voneinander unabhängiger Wirkmomente betreffen, möglichst systematisch und in breitem Umfange zu untersuchen.

## 17.8 Zur Erweiterung der empirischen Montage-Forschung

Die erwähnten empirischen psychologischen Studien haben einmal mehr gezeigt, dass das so erfolgreiche Continuity Cinema Hollywoods maßgeblich auf der Realisierung von Wirkungsstrategien beruht, die auf Redundanzerzeugung bzw. Maximierung von Verständlichkeit des filmischen Geschehens für ein breites Publikum ausgelegt sind. Produktionsseitig ließ sich dergleichen am besten über die Organisation kognitiver Prozesse im Bereich des bewussten Erlebens absichern. Der Aussagewert der Montageuntersuchungen blieb aber auf diesen einen Filmstil bzw. ein sehr spezifisches künstlerisches Aktionsprogramm beschränkt.

Die Filmwissenschaft muss sich heute bemühen, solche Begrenzungen aufzuheben und ihre Montagestudien und -konzepte so zu erweitern, dass auch filmische Kompositionsformen bzw. Filmstile eine Berücksichtigung finden können, deren Montageauffassungen und -wirkungen abweichenden Kriterien folgen. Unter diesen Ausdrucksformen sind solche, die das Kontinuitätserlebnis keineswegs auf ihre Fahnen geschrieben haben oder sich sogar kontrovers dazu verhalten. Ein flüchtiger Blick auf bekannte historische Gruppenstile der Stummfilmära wie den Deutschen Film-Expressionismus, die Erste Französische

Avantgarde, den Sowjetrussischen Revolutions- bzw. Montagefilm, doch auch auf den Italienischen Neorealismus, die Französische Nouvelle Vague, das Brasilianische Cinema Novo der 1960er Jahre, das US-amerikanische Independent Kino, das westeuropäische Mise-en-conscience oder die Postmoderne signalisiert deutlich, dass deren Montageweisen auch anderen Wirkungsstrategien unterliegen als denen des Continuity Cinema.

So spielte etwa bei der Montage des prominenten französischen Avantgarde-Kinos der 1920er Jahre der Rhythmus eine fundamentale Rolle. Wie schon gesagt, fordert die Analyse hierfür neue Deskriptionsweisen in der Art der Distanzmontage, geht es doch u. a. darum, Vorstellungen stärker zu berücksichtigen bzw. neue Wege zu finden, Rhythmus-Phänomene über emotive Prozesse zu erklären. Im Sowjetrussischen Revolutionsfilm bestimmten hingegen Konflikt und Widerspruch, also Momente, die eher an Diskontinuität denken lassen, nicht nur den Charakter der Handlung, sondern auch die Bildstruktur und den Gestus der Montage. Zu den Besonderheiten dieser Werke gehörte es ja, dass sie ihre Schnitte nicht glätteten und unsichtbar zu machen suchten, sondern sie in ganzer Schroffheit wirksam werden ließen, dies oft bei erhöhter Schnitt-Frequenz und verbunden mit einer Dynamik, die durch starke Emotionen gestützt war. Dennoch setzte auch ein solches Stilkonzept auf Kontinuitätseindrücke an vielen Schnittstellen und auf die Kohärenz der Geschichten. Die Analyse müsste diesen Gestaltungskonzepten gerecht werden können, ebenso anderen Personal- und Werkstilen, die durch einschlägige Anomalien auffielen, wie etwa Arbeiten von Godard durch Jump-cuts oder jene von Ozu durch Free-frame-cuts.

Um sich diesem Ziel zu nähern, sind m. E. Arbeitshypothesen nötig, die sich um eine ästhetische Funktionsbestimmung der Montage bemühen, welche sich an Gemeinsamkeiten all dieser Phänomene hält und zugleich das gängige mechanistische Kontinuitätsverständnis der Montage überwindet. Aus der Perspektive des Studiopragmatismus war es sicher naheliegend, für die optimale Funktionsweise des Filmschnitts eine Kurzbezeichnung zu gewinnen, die die materielle Verbindung zweier Filmsegmente per Klebelade auf den gleichen Nenner mit der ideellen Fortführung einer filmischen Geschichte brachte. Das Kürzel Continuity hat dann aber selbst für die Theorie oft verdeckt, dass die eigentliche Aufgabe der Montage in der Organisation eines hochkomplizierten Bewusstseinsprozesses besteht. Der aber liegt nicht offen auf der Hand und ist heute zu definieren.

Zu den ersten Annahmen hierfür gehört, dass es sich bei dem mentalen Geschehen an der Schnittstelle um die Herstellung eines *Kontinuitätseindrucks* handelt, also eines *Montage-Effekts*, in dessen Fähigkeit es liegt, Sprünge in Zeit, Raum und Handlung zu überbrücken und so bei der Kommunikation für einen kontinuierlichen Sinnfluss zu sorgen. Letzterer ist nicht nur kognitiv zu interpretieren, sondern er wird durch die komplexe Wirkung mehrerer psychischer Systeme getragen. Für die Forschung kommt es freilich darauf an, solche Aussagen zu prüfen.

Die Betonung der psychologischen Komponente des Montage-Phänomens erlaubt es u. a., neben Momenten von *Kontinuität* auch die von *Diskontinuität* im Auge zu behalten, statt sie zu verdrängen oder zu ignorieren, als ginge es darum, dem Erbfeind der Cutter-Innung nicht unnötig Reverenz zu erweisen. Denn Momente von Diskontinuität gehören ebenso wie Phasen der Kontinuität zu den Normalfällen des Lebens, und es ist nicht verwunder-

lich, dass sie auch beim Filmschnitt auf vielfältige Weise eine Rolle spielen. So ist der Film als zeitliche Kunst sogar in der Lage, Momente von Unstetigkeit und qualitativer Veränderung im Rahmen des Filmschnitts für die Organisation der Aufmerksamkeitsprozesse des Zuschauers zu nutzen. Denn für diesen bedeutet ja jede plötzliche Verschiebung des externen Reizangebots an der Schnittstelle zugleich eine Veränderung der Informationsverarbeitung mit Folgen für die Aufmerksamkeitszuwendung. Vielleicht sind darum die bereits seit langem von Kennern intuitiv erfassten Prozesse von Aufmerksamkeitssteuerung durch Montage für eine empirische psychologische Analyse gerade über diese Momente von Diskontinuität am ehesten zugänglich.

Diskontinuität tritt meist über *Zäsuren* in Erscheinung, und dies auf mehreren Ebenen, von denen zumindest zwei deutlich unterscheidbar sind:

(1) Zäsuren in Gestalt von Grenzen für *Segmentierungen* im physisch-materiellen Bereich sowie (2) Zäsuren im Rahmen von *Sequenzbildung* im mentalen Bereich aufgrund signifikanter Veränderungen bzw. Phasenwechsel von psychischen Reaktionen innerhalb der Rezeption.

Die erstgenannten *Segmentierungen im materiellen Bereich* lassen sich dort ausmachen, wo zwei unterschiedliche Filmeinstellungen technisch miteinander verbunden werden, so dass ein Montageübergang entsteht, entweder über eine unmittelbare Schnittverbindung oder eine solche vermittelter Art (z. B. in Gestalt von Überblendungen bzw. durch Einfügung von Zwischentiteln).

Als Zäsuren im Rahmen von *Sequenzbildung im mentalen Bereich* werden hier solche Markierungen bezeichnet, die sich aus der Informationsverarbeitung der filmischen Makro- und Mikrostrukturen durch den Rezipienten ergeben. Wie die bisherigen Untersuchungen zu Narration, Konflikt, Figur, Genre etc. erbracht haben, zeitigen die jeweiligen Verarbeitungsprozesse von deren Reizstrukturen Wirkungen, die neben stetigen Verlaufsphasen Momente von Diskontinuität in Gestalt signifikanter Veränderungen, Phasengrenzen bzw. qualitativer Sprünge erkennen lassen. Anders als die Bestimmung der Zäsuren der Segmentierungen an den Schnittstellen, die aufgrund ihrer materiell-technischen Parameter auf eindeutige Weise erfolgt, machen sich für die Sequenzen Konstruktionsakte nötig, was sie als strittiger erscheinen lässt. Gleichwohl besteht die Hoffnung, dass sich über solche Wirkmomente aus der Dramaturgie Aufschlüsse gewinnen lassen, die sich für die Bewertung der psychischen Reaktionen an den Montage-Übergängen als hilfreich erweisen.

Einige der im Buche entwickelten psychologischen Wirkmomente mit Variablencharakter führen zu Formen von Sequenzbildung, deren Grenzen sogar relativ genau bestimmbar sind. Im Bereich der Narration gehören dazu etwa jene Zäsuren, die sich über zyklische Handlungseinheiten mit Anfang und Ende ergeben, wie sie im Rahmen konzeptgeleiteter kausaler Abläufe sichtbar werden, deren Ketten ja stets Ziele und Drehpunkte von Handlungen erkennen lassen. Auch bei den bereits (in 17.7) erwähnten empirischen Untersuchungen zum Continuity Cinema zeigte sich, dass es sinnvoll ist, zwischen *continuity edits* und *scene breaks* zu unterscheiden, also zwischen der „unsichtbaren" Wirkungsweise von Schnitten innerhalb einer Szene und jener deutlich spürbaren am Ende einer solchen – d. h. am Ende einer zyklischen Handlungseinheit – zu differenzieren. Ähnlich präzise lassen

sich Topiks bestimmen, also strukturell ähnliche Episoden, die über Wiederholung invarianter Reizkonfigurationen längere Reihen formieren. Auch für Erzählstereotype aus dem Genrebereich bzw. deren Fragmente lassen sich oft mühelos Sequenzgrenzen bestimmen.

Ein abgewandeltes Erkennungsschema gilt für das Konfliktfeld eines Films, das zur Generierung von Problemlösungsprozessen mit seinen *goals* und *subgoals* sowie zu *plot points* unterschiedlicher Ordnung führt. Zäsuren im Bereich von Affekterzeugung ergeben sich daraus, dass die Konfliktmomente meist Diskrepanzen mit entsprechenden Erregungszuständen schaffen, was über temporal begrenzte *emotion episodes* beschrieben werden kann. Und vermutlich können über radikale Veränderungen von Figurenintentionen, etwa im Falle von Rubikon-Überschreitung der Hauptprotagonisten, spürbare Verschiebungen von deren Leitvorstellungen für den Zuschauer auf eine Weise markiert werden, dass dies eine empirische Untersuchung erleichtert. Selbstredend macht ein solches Vorgehen weitere Ausarbeitungen nötig.

Dazu gehört eine tiefere psychologische Fundierung. Denkbar ist, dass hierfür Überlegungen weitergeführt werden, die von Wolfgang Prinz (1983; 1990) und Joachim Hoffmann (1993; 1996) aus wahrnehmungspsychologischer Perspektive entwickelt wurden. Bei Prinz heißt es: „Die Signifikanz von Ereignissen und Objekten wird durch Markierung der ihnen entsprechenden Gedächtnisrepräsentationen vertreten, mit der Folge, dass vormarkierte Repräsentationen, die signifikanten Ereignissen entsprechen, durch geeignete Reizinformation leichter und schneller aktiviert werden können als andere“ (Prinz 1990, 59). Joachim Hoffmann, der die bedeutsame Rolle von Antizipationen in Verhaltenssteuerung und Wahrnehmung untersucht hat, wies nach, dass es im Resultat antizipativer Verhaltenssteuerung stets zu einer „sequentiellen Strukturierung“ (1993, 244) kommt.

Er notierte über die generelle Funktion der Antizipationen, dass Reizwirkungen, welche beim Menschen „auf Zustände treffen, die denen ihrer Wirkung bereits entsprechen, schneller, sicherer, genauer usw. identifiziert und verarbeitet werden können als nichtantizipierte Reize“ (Hoffmann 1993, 93). Für diesen „selbstbelehrenden Vorgang“ (48) sei die Existenz von jeweils anzusteuernden Teilzielen wichtig, „die erfahrungsgemäß mit immer demselben Verhalten sicher erreicht werden und an denen sich entscheidet, wie das Verhalten fortzusetzen ist“ (244). Im Resultat antizipativer Verhaltenssteuerung komme es damit zu einer „sequentiellen Strukturierung“ (244)..

Vielleicht ist das Konzept der *sequenziellen Strukturierung,* das dort im Hinblick auf unspezifisches Reizmaterial definiert wurde, direkt für die Beschreibung der filmischen Rezeptionsprozesse übernehmbar, so dass es dabei helfen könnte, die Markierung der signifikanten Veränderungen innerhalb der einbezogenen kognitiven, emotiven und imaginativen Aktivitäten psychologisch zu interpretieren. Neuere empirische Studien haben sich übrigens bemüht, ihrerseits Zäsuren innerhalb der quasi-realen profilmischen Ereignisse als Markierungen für deren formalisierte Beschreibung zu verwenden.[109]

---

109 So haben Magliano & Zacks (2011, 7) *edit boundaries* in eine Hierarchie von drei Klassen eingeordnet, nämlich in „(a) continuity edits that where continuous in space, time, and action, (b) spatial-temporal discontinuity edits that where discontinuous in space or time but continuous

Ein schwer lösbares Problem für eine solche Deskription, die sich allein an den Merkmalen profilmischer Geschehnisse orientiert, liegt freilich darin, dass die Rahmenbedingungen für die Beschreibung von Lebenswelt manche Aussagen über Zusammenhänge künstlerischen Gestaltungs- und Wirkungsweisen des fiktionalen Films nicht erlauben, stattdessen aber Daten ins Spiel bringen, die ästhetisch von geringer Relevanz sind. Der hier gemachte Vorschlag, diverse Zäsuren innerhalb der dramaturgischen respektive makrostrukturellen Organisation von Filmwirkungen in die Betrachtung einzubeziehen, stellt sich indes auch den künstlerischen Formangeboten der Fiktion und könnte so die Reichweite der Untersuchung stark erweitern. Dies unter Nutzung eines geschichteten Beschreibungsverfahrens, das jenem der Instrumenten-Stimmen einer Orchesterpartitur vergleichbar ist und so die Reizkonfigurationen auf den unterschiedlichen Gestaltungsebenen in ihrem jeweils zeitlich bestimmten Wirken zueinander in Beziehung setzt. Der Aufmerksamkeitszuwendung des Zuschauers entlang der leicht objektivierbaren Schnittstellen folgend, wären Daten mit differenzierten Angaben zur Rezeption von Erzählstrukturen, zu Reaktionen auf Konfliktmomente und Diskrepanzen sowie Figurenentwicklungen einzubringen und in ihrer Kovariation zu bewerten.

Im Hinblick auf die Montage-Analyse ist an den erwähnten Zäsuren im Erlebensprozess bemerkenswert, dass sie mitunter synchron verlaufen, sehr häufig aber asynchron, also temporal gegeneinander versetzt auftreten, wobei die zeitlichen Abstände stark variieren können. Für die Analyse sind diese Besonderheiten von Wert, führen sie doch zu jeweils unterschiedlichen Wirkungskonsequenzen. Denkbar ist, dass sich für die Untersuchung von konkreten Montagwirkungen eine *Heuristik temporal versetzter Zäsuren* entwickeln lässt, die auf der Analyse von Korrelationen aufbaut, welche sich einerseits aus den Zäsuren der Segmentation an den Schnittstellen, andererseits von den zahlreichen Markierungen signifikanter Veränderungen ableiten lassen, sich also dank sequenziellen Strukturierung von kognitiven, emotiven und imaginativen Prozessen bei der Rezeption eines konkreten Filmwerks ergeben. Prinzipiell dürften diese Montage-Merkmale über *Kovarianten ihrer psychophysiologischen Funktionsweisen* empirisch erfassbar sein.

In einem weiteren Arbeitsschritt könnte außerdem den differenzierten Funktionsweisen der filmischen Mikrostruktur Rechnung getragen werden, etwa jenen von Filmbild und Kamerahandlung, die hier bereits skizziert wurden. Neuere empirische Studien haben zwar häufig angemerkt, dass man die Wirkungen der medienspezifischer Gestaltungsweisen stets in ihrem Bezug auf die kunstsemantischen Prozesse des Filmganzen zu bewerten habe, für eine Realisierung dieser Absicht steht bisher indes nur eine rein hermeneutische Interpretationsweise zur Verfügung, die von Inhalt und Verlauf der Erzählung ausgeht. Die Ausweitung der Untersuchung auf differenzierte Wirkmomente von Bild und Ton

in action, and (c) action discontinuity edits that were discontinuous in action as well as space or time." Cutting (2014, 70) hat den Wechsel hinsichtlich der Präsenz von Räumen, Figuren und Zeitabläufen zum Ausgangspunkt einer statistischen Beschreibung für einen breiten Beispielkorpus gemacht.

schafft begründete Aussichten, auch sehr diffizile Montagewirkungen über empirische Studien zu objektivieren.

Da die Gestaltungsverfahren des bislang als Analyseobjekt favorisierten Continuity Cinema generell solche kognitiven Effekte hervorbrachten, die darauf ausgerichtet waren, sich im Zuge semantischer Kooperation gegenseitig zu verstärken, war auch stets dafür gesorgt, dass sich die oben angesprochenen Zäsuren auf verschiedenen Ebenen zeitlich überlagerten. Dies hatte zur Folge, dass sich die verschiedenste Funktionsweisen gegenseitig verdeckten und wegen dieser Maskierung nicht isoliert werden konnten. Die Einbeziehung asynchroner und damit leichter isolierbarer Effekte dürfte diesen Mangel aufheben.

## 17.9 Indizien für Aufmerksamkeitssteuerung durch Montage

Wenn bis jetzt die Rede von einer Untersuchung konkreter Montagewirkungen war, die Zäsuren und vergleichbare psychophysiologisch effektive Momente auf vielen Ebenen der filmischen Komposition als Markierungen nutzt, um Zusammenhänge zwischen den verschiedenen Formangeboten im Umkreis der Schnitte zu ermitteln, dann mag ein solcher Vorschlag auf den ersten Blick den Eindruck erwecken, dass für seine Realisierung vor allem die Beschaffung großer Datenmengen notwendig sei, was als utopisch, weil auch ökonomisch ineffizient erscheinen muss. Dieser Eindruck ist zwar insofern nicht ganz falsch, als mit der Montage in Bild und Ton stets die ultimative Entscheidung über die künstlerische Gestaltung eines Filmwerks in seiner Gesamtheit von Komposition und psychischer Wirkung getroffen wird, so dass man bei ihrer Beschreibung auf viele Daten angewiesen ist. Realiter vollzieht sich deren Beschaffung aber in einem schrittweisen Erkundungsprozess, der sich wie bisher auf begrenzte empirische Studien stützen dürfte, die sich um die Klärung von relevanten Teilproblemen bemühen. Die Erkundungen führen nur in verschiedene Richtungen.

Gleichwohl sind die Relevanzkriterien für diese Studien nicht beliebig. Bei ihrer Bestimmung kann von der Hypothese ausgegangen werden, dass die Montage vor allem einer *Steuerung der Aufmerksamkeitszuwendung* des Zuschauers für den Gesamtverlauf des Filmgeschehens dient, verstanden auch *als Optimierung der Informationsverarbeitung,* die mit der psychischen Regulierung des Rezipienten einhergeht. Einzuschätzen wäre demnach zunächst, ob ein Analyseaspekt einen Bezug zu derartigen Regulierungsprozessen erlaubt. Die nächsten Schritte mögen Fragen gelten wie jener, ob sich am Beispielkorpus die notwendigen Zäsuren auffinden lassen, bzw. ob diese neben kognitiven Aktivitäten auch *Aufmerksamkeitsreaktionen im emotiven und imaginativen Bereich* widerspiegeln, deren Kenntnis für eine komplexe Untersuchung nötig ist. Das Feld der Untersuchungsobjekte muss dazu erweitert werden. Aus der Suche nach einem einzigen Typ von Variablen muss eine solche entwickelt werden, die gleichsam ganze Bündel davon erfasst.

In methodischer Hinsicht ist die Erweiterung des Objektfeldes mit einer großen Umstellung verbunden. Eine ebenfalls beträchtliche Veränderung wird aber auch der

subjektiven Einstellung des Analytikers abverlangt, der seine Aufmerksamkeit nun auf viele unterschiedliche Faktoren zugleich richten muss. Um sich einen derart erweiterten Blickwinkel anzueignen, dürfte es hilfreich sein, Hinweise aus der filmkünstlerischen Praxis zu verarbeiten, die verwandte Problemlagen zu bewältigen hatte, sei es für Gestaltungsentscheidungen am konkreten Werk, sei es beim Versuch, sich kompositorische Grundfragen zu veranschaulichen.

So hat beispielsweise Eisenstein in seinem Essay „Eine nicht gleichmütige Natur" (1945] 1980, 126) die filmische Komposition mit jener der Musik, besonders der Fugenform Bachs verglichen und notiert: „Da der Film sowohl als Ganzes als auch in seinen einzelnen Teilen nach diesem Prinzip aufgebaut ist, wird er auch als polyphon oder ›symphonisch‹ wahrgenommen." Besonders plausibel werde dergleichen am Phänomen des „versetzten Bauens."

Für die Komposition von ALEXANDER NEWSKI, wo „in der Regel die Grenzen der musikalischen Gliederung (beispielsweise der Takte) nicht mit den Grenzen der Gliederung der Bildobjekte (der Übergang von Einstellung zu Einstellung) zusammenfallen und auch nicht zusammenfallen sollen" (128), verwendete Eisenstein die Metapher vom *„versetzten Bauen"*. Gemeint ist ein Verfahren, das in einer Überlappung von Bauteilen untereinander besteht, etwa in der beim Mauern praktizierten Verschiebung der vertikalen Fugen einer Ziegelreihe gegenüber der darunter und darüber liegenden. „Mit diesem ›versetzten Bauen‹ erreicht man Stabilität in der *Verbindung* der Grundelemente der Tonseite mit dem ablaufenden Bildstreifen" (128; Hervorh. i. O.). Die Lyrik kenne eine analoge Verfahrensweise im Enjambement, welches darauf beruht, dass Satzgliederungen und Satzenden nicht mit dem Ende einer Gedichtzeile zusammenfallen, sondern über deren Ende hinausgehend eine stärkere Verbindung zur folgenden schaffen (250).

Viele Passagen des Eisenstein-Essays verwenden die Metapher vom versetzten Bauen zur Charakterisierung von Montageproblemen. Dabei kommen auch Funktionen des Filmschnitts zur Sprache, die statt einer Stabilisierung bestimmter Eindrücke eher gegenläufige psychische Reaktionen bewirken. „Die Begriffe ›Kontrapunkt‹, ›polyphone Schreibweise‹, ›Fuge‹ verschieben und verknüpfen sich ständig im Verlauf unserer Analyse. Das kommt daher, dass die Entwicklung der Montageform selbst in Abhängigkeit vom Maß der Sinnfälligkeit dieser Kunstmittel und Methoden vibriert" (67).

Für die Untersuchung der Montage, die eine Vielzahl von Beziehungen im Blickfeld haben muss, mag die Polyphonie-Metapher vielleicht als Muster dienen, ein Untersuchungs-Design auszuarbeiten, das die multifaktoriellen komplexen Zusammenhänge in diesem Bereich analysierbar macht, indem es etwa auf mehreren Ebenen der filmischen Komposition Zäsuren, darunter solche eines „versetzten Bauens", als Markierungen nutzt, um funktionale Zusammenhänge zwischen verschiedensten Formangeboten zu ermitteln.

Zunächst muss die Analyse allerdings lernen, entsprechende Momente im filmischen Material zu finden, auch dort, wo sie nicht sogleich als Zäsuren ins Auge fallen. Ein Weg, sich als Lernender dem Phänomen der versetzten Zäsuren methodisch zu nähern, könnte beispielsweise im gezielten Studium zeitlicher Verschiebung signifikanter Wirkmomente bestehen, die sich als Anomalien im Zuge der Kino-Moderne herausbildeten, als sich viele

Filmemacher mit Differenzqualitäten der Form gegen die Standards des Mainstreams wehrten.

Erinnert sei hier an die Verschiebungen der Schnittstellen, die Antonioni für *scene breaks* vornahm, wenn er in CHRONIK EINER LIEBE über das Ende einer zielgerichteten Handlung hinaus weiterhin das Verhalten der Figur mit der Kamera beobachtete, statt dort routinemäßig zu schneiden. Über die Arbeit an diesem Film äußerte sich der Regisseur: „Ich hielt es nämlich in der Tat für richtig, die Personen in den Augenblicken nicht zu verlassen, in denen sie – nachdem die Prüfung des Dramas, oder wenigstens dessen, was vom Drama auszudrücken interessant war: seine dramatisch dichtesten Punkte, abgeschlossen war – allein mit sich selbst blieben, mit den Wirkungen jener Szenen, jener Traumata, jener so heftigen psychologischen Momente, die ohne Zweifel einen bestimmten psychologischen Einfluss auf sie ausgeübt hatten und sie psychologisch zu einem nächsten Schritt geführt hatten. Es schien mir angebracht, ihnen auch in diesen scheinbar zweitrangigen Augenblicken zu folgen, in denen es scheinbar keinerlei Grund gab, zu sehen, was für Gesichter sie machten oder welches ihre Gesten und Haltungen waren. Ich meine jedoch, dass gerade in den Augenblicken, in denen die Personen sich ihrem Naturell überließen (und wenn ich Personen sage, meine ich auch Schauspieler, weil ich nämlich oft Schauspieler mit der Kamera verfolgt habe, ohne dass sie selber es bemerkt hätten, oder während sie sogar glaubten, dass die Einstellung zu Ende wäre. In CRONACA DI UN AMORE habe ich dieses Spiel häufig mit Lucia Bosé gemacht. Sie dachte, dass Schluss wäre, ich sagte ihr über die Schulter:›Mach weiter!‹, sie spielte weiter und ich drehte weiter); dass sich mir also in diesen Augenblicken die Möglichkeit bot, auf der Leinwand spontane Bewegungen wiederzufinden, die ich auf andere Weise vielleicht nicht hätte provozieren können“ (Antonioni 1964, 86f.).

Die Topik-Reihe ähnlicher Verhaltensmuster wurde hierbei sozusagen über das konzeptualisierte Handlungsziel der Figur hinaus verlängert. Die Montage setzte damit die Zäsur asynchron zu jener des eigentlichen Handlungszyklus und isolierte so eine spontane Verhaltensweise.

Ein ähnliches Verfahren lässt sich an Jarmuschs Vorgehen in STRANGER THAN PARADISE beobachten, viele Episoden nicht dort durch Schnitte zu beenden, wo die bewussten Aktionen der Protagonisten aufhören, sondern zu zeigen, wie die Helden noch über ein oder zwei Minuten untätig in ihrer Unterkunft herumhängen oder läppischen Beschäftigungen nachgehen. Verhaltensmuster junger Leute aus dem Amerika der Reagan-Ära werden jeweils über die jeweiligen Handlungsziele hinaus konsequent sequenziert und so für den Zuschauer wahrnehmbar gemacht. Dessen enttäuschte Erwartung, dass nun eigentlich ein Schnitt die Szene beenden sollte, schärft vermutlich den Blick für die Anomalie des Geschehens. Eine empirische Untersuchung müsste dergleichen freilich genauer belegen. Methodisch von Belang ist, dass die Verlängerung der Szene das Verhalten der Protagonisten aus dem Gesamtgeflecht der Figurentätigkeit heraushebt und damit isolierbar macht.

Eine vergleichbare Anregung für ein Studium von Schnitten innerhalb ihres gestalterischen Umfeldes ergibt sich bei der Betrachtung von Ellipsen, weil diese ebenfalls eine Verschiebung gängiger Zäsuren vornehmen. Die Anomalie für Erzählung und Schnitte

besteht dort darin, dass die Erreichung erwarteter Handlungsziele ausgesetzt wird, während sich die Aufmerksamkeit des Zuschauers schon sukzessive auf andere Handlungstendenzen verlagert, was ihm eine Neuorientierung abverlangt. Erinnert sei hier nochmals an eine bereits erwähnte elliptische Passage aus der letzten Episode von PAISÀ, die auf den Besuch einer Gruppe von italienischen Partisanen und alliierten Soldaten bei der Fischerfamilie im Sumpfgebiet des Po-Deltas folgt. In der Abenddämmerung hören die Kämpfer Schüsse von dort. Am Morgen liegen vor der Fischerhütte tote Männer und Frauen, während ein Kleinkind unablässig schreit. Bazin (2004, 318) kommentiert die Passage: „Ein weinendes Kind zwischen seinen toten Eltern; das ist der Sachverhalt. Wie haben die Deutschen herausgefunden, dass die Fischer etwas Verbotenes getan haben? Warum ist das Kind noch am Leben? Das ist nicht Sache des Films. Doch hat sich eine ganze Reihe von Geschehnissen bis zu diesem Ergebnis verkettet."

Laut Bazin habe Rossellini dank seiner Auswahl und seiner Auslassungen von Fakten die Rekonstruktion eines Prozesses ermöglicht, in dem der Verstand Ursachen und Wirkungen mühelos erkennen könne, „obwohl die Tatsachen nicht ineinandergreifen wie eine Kette auf einem Zahnrad" (Bazin. 2004, 318f.).

Was bei Passagen solcher Art aufgrund der Erzählweise und Montageform im Bewusstsein des Zuschauers geschieht, gilt es zu erforschen, und die versetzten oder ausgelassenen Markierungen von Sequenzgrenzen dürften dafür günstige Bedingungen schaffen, weil sich die Zäsuren verschiedener kognitiver Prozesse eben nicht gegenseitig verdecken wie dies beim Continuity Cinema in der Regel der Fall ist.

Auch im Zusammenhang mit der Erzählstruktur von Valeska Grisebachs SEHNSUCHT kam zur Sprache, dass die Handlung des Films durch zahlreiche Ellipsen gekennzeichnet ist. Für die Montage hat dies Konsequenzen. Denn auch sie sorgt mit ihren Mitteln dafür, dass der Zuschauer abrupt in eine neue Phase des Geschehens versetzt wird. So wacht der alkoholisierte Held, ein redlicher liebender Ehemann, den man soeben allein und in sich gekehrt auf dem Abend der Freiwilligen Feuerwehr tanzen sah, in einem fremden Bett auf, das sich als das der Kellnerin herausstellt, deren Namen er nicht einmal kennt. Später rennt er plötzlich und ohne rechte Erklärung von seiner Angetrauten, die er zweifellos noch liebt, weg zu der anderen. Als beide Frauen sich von ihm abkehren, lädt er in einem Werkstattraum sein Jagdgewehr und schießt sich damit in die Brust.

Erzählung im Verbund mit Bildgestaltung und Montage erschweren in diesem Falle dem Zuschauer, die jähen Veränderungen der inneren Situation des Protagonisten sogleich zu erkennen. Denn die neuen Einstellungen nach dem Schnitt sorgen eher für Unleserlichkeit des Filmbildes; der Zuschauer muss erraten, was jeweils geschieht oder bereits geschehen ist. In der erstgenannten Situation erkennt er zwar, dass jemand in einem Bett liegt, weil undeutlich ein Hinterkopf zwischen den Kissen zu sehen ist, es dauert indes eine Weile, bis sich der Schlafende erhebt und als Hauptprotagonist identifizierbar wird.

Auch als der Held seinen Suizid vorbereitet, geschieht dies ohne äußeren Hinweis im Halbdunkel der Werkstatt, und der Ladevorgang passiert halb verdeckt. Bevor der Schuss fällt, hat Markus die Waffe eine Weile weggelegt, um sich mit der Fütterung eines kranken Kaninchens zu beschäftigen, das in der Werkstatt aufgepäppelt wird. Die wich-

tigsten Situationswechsel werden also heruntergespielt und im Halbdunkel vorbereitet; sie treffen den Zuschauer ziemlich unvorbereitet, vermutlich mit dem Ziel der Regie, beim Rezipienten das Gefühl von Betroffenheit angesichts der undurchsichtigen oder brüchigen Wertvorstellungen des Protagonisten zu verstärken. Die gängige Konjunktionsfunktion der Schnittverbindung wird in diesen Passagen modifiziert. An den Schnittstellen wird nämlich weniger die kohärenzstiftende Kausalbeziehung vorskizziert, als vielmehr für eine starke Diskrepanz gegenüber vorhandenen Handlungserwartungen gesorgt, wie sie zur Erzeugung von Affekten und Emotionen nötig ist; zugleich ergeben sich spezifische Impulse für die Entfaltung von Vorstellungen beim Zuschauer.

Bei dem Versuch, dies hier zu beschreiben, werden Problemkreise berührt, die den Zusammenhang der Montage mit *affekterzeugenden Diskrepanzen,* mit *vorstellungsgeleiteter Emotionalität,* eventuell auch mit *veränderten Modi von Intentionalität* betreffen. Im Rahmen der Analyse ist dafür eine Perspektive nötig, die solche Wirkungsaspekte zugänglich macht. Eine derart umfassende psychologische Sichtweise, die emotive und imaginative Aktivitäten des Rezipienten in die Betrachtung einzubeziehen sucht, ist beim gegenwärtigen Forschungsstand nicht gegeben. Für eine Analyse der Montage scheint jedoch ein so erweiterter Sichtwinkel notwendig, zumal die benannten Wirkungskomponenten nicht nur an komplizierten künstlerischen Beispielen wie den genannten in Erscheinung treten, sondern an Phänomenen zu beobachten sind, die massenhaft vorkommen und einfacher konstruiert sind.

Gemeint sind etwa die unzähligen Passagen von *Beschleunigter Montage,* auch *Akzellerations-Montage* genannt. Deren ästhetische Besonderheit liegt bekanntlich darin, dass sie den Eindruck von Vorgängen vermitteln, die ungewöhnlich oder sogar übernatürlich schnell vonstattengehen.

Ein solcher Effekt, der oft an Verfolgungsjagden oder Kampfhandlungen gebunden ist, wird dadurch erreicht, dass man eine Handlung in verkürzte Segmente zerlegt, die realiter für eine visuelle Diskontinuität im dargestellten Geschehen sorgen, welche aber im Erlebensprozess dadurch wieder aufgehoben wird, dass man die reduzierten Teilvorgänge als Block einer gemeinsamen rhythmischen Ordnung unterstellt, was beim Zuschauer den Eindruck eines Kontinuums erzeugt. Vermutlich sind es Erwartungs- Diskrepanzen an den Schnittstellen, die zugleich für affektive Erregungen sorgen und im Verbund zusammenhängende *emotion episodes* formieren, die mit bestimmten Vorstellungen verknüpft sind.

Neben ganz trivialen affektiven Auftriebs-Wirkungen, wie sie schon in Action-Filmen des frühen Kinos eine Rolle spielten und bis heute etwa in James-Bond-Filmen meist schon die Exposition beherrschen, haben sehr unterschiedlich ausgeformte Beschleunigte Montagen auch das Profil mancher künstlerischer Stile geprägt. Erinnert sei an die Rhythmus-Konzepte der französischen Avantgarde-Regisseure, bzw. an so vielseitig ausgestaltete Beschleunigte Montagen wie jener über die Schneeballschlacht im Hof der Kadettenanstalt, die den zwölfjährigen Bonaparte im Film NAPOLÉON (1927) von Abel Gance in einer furiosen Auseinandersetzung mit seinen Kameraden und späteren militärischen Widersachern zeigt. Oder an das mitreißende Finale alternierender ähnlicher dynamischer Einstellungen mit Symbolbild-Status aus Pudowkins POTOMOK DSHINGIS-CHANA

(STURM ÜBER ASIEN, 1928), das die Reiter-Attacke der Sibirier zeigt, die die ausländischen Eindringlinge verjagen. In PICKPOCKET (1959) hingegen hat Bresson eine lange Passage, die den Helden des Films, der moralisch nicht für die Welt der Kriminellen taugt, beim gemeinschaftlichen Taschendiebstahl auf dem Bahnhof zeigt, als rauschhaft erfolgreiche Aktion gestaltet, die als Akzellerations-Montage montiert ist usw.

Manche Beschleunigte Montagen sind von der Kritik gefeiert und oft hinreißend beschrieben worden. Zu anderen, wie der rasanten Verfolgungsszene zu Pferde aus Kurosawas DIE VERBORGENE FESTUNG gibt es brillante und umfangreiche produktionstechnische Analysen (vgl. Arijon 1991, 389–399). An empirischen psychologischen Studien zu diesem Montagetyp, die den analytischen Zugang zur emotiven und imaginativen Seite der Schnittlösungen suchen, mangelt es jedoch, obwohl dieses Phänomen sich wohl für eine solche Untersuchung eignen dürfte.

So ist man einstweilen auf Mutmaßungen angewiesen. Vielleicht lässt sich eine Erklärung für das Zustandekommen von Kontinuitätseindrücken in derart dynamischer Ausprägung daraus ableiten, dass die in kurzen Intervallen durch Schnitte provozierten affektiven Erregungszustände mit kognitiven Bewertungen der Situation im Sinne von *appraisal* verbunden werden, die dem gleichen Entwicklungsgesetz unterliegen und damit zur Stabilisierung eines bestimmten *appraisal style* führen. Die sehr kurzen und im Hinblick auf Rhythmus und Frequenz einander angeglichenen Einstellungen werden dabei wahrscheinlich als informationelle Einheiten wahrgenommen, deren Erregungsmomente dank ihrer Voraussehbarkeit keine neue kognitive Bewertung nötig macht, die zu einer abweichenden *emotion episode* führen würde. Passagen dieser Art, so steht zu vermuten, bleiben dann bei der Rezeption gefühlsmäßig homogen, werden als dynamische Einheit erlebt und nicht mehr als Folge separater Eindrücke.

Das Paradox, das hier zur Sprache kommt, ist womöglich generell aufschlussreich für die Funktionsweise der Montage: Psychologische Wirkmomente, die Reaktionen hervorbringen, welche anscheinend im Gegensatz zum Kontinuitätsprinzip stehen, können in bestimmten Gestaltungszusammenhängen beim Zuschauer offenbar durchaus einen Kontinuitätseindruck schaffen. Eine Disjunktionsfunktion polt sich hierbei gleichsam in ihr Gegenteil um. Vielleicht erklärt diese merkwürdige Reaktion, die sich an den Akzellerations-Passagen sehr unterschiedlicher Filmbeispiele beobachten lässt, warum es möglich ist, dass selbst jene Gruppenstile, deren Montage-Profile dem Rufbild der Kontinuität überhaupt nicht entsprechen, unbeschadet dessen bei der Rezeption einen Kontinuitätseindruck erzeugen.

Wahrscheinlich lassen sich diese so widersprüchlich anmutenden Sachverhalte logisch widerspruchsfrei darlegen, wenn man die künstlerischen Entscheidungen bei der Film-Montage nicht allein in ihren Abhängigkeiten von narrativen und anderen dramaturgischen Strukturen und deren Sinnproduktion zu erfassen sucht, sondern zugleich auch in ihren Wechselwirkungen mit kognitiven, emotiven und imaginativen Aktivitäten des Rezipienten beobachtet.. Ein solches Vorgehen erlaubt indes keine mechanistische Interpretation der Montage-Wirkungen, die die Verstehbarkeit des dargebotenen Geschehens zum alleinigen Maßstab macht und Momente von Überraschung hintenan stellt.

Es kommt darauf an, auch bei der Beschreibung und Bewertung von Montage-Lösungen im Zuge einer empirischen Wirkungsuntersuchung jene ästhetischen Grundprinzipien nicht aus den Augen zu verlieren, wonach künstlerische Kommunikation, um überhaupt psychologisch wirksam werden zu können, stets Momente von Originalität, Überraschung und innerer Widersprüchlichkeit bieten muss. Lotman (1977, 75) hob seinerzeit hervor, dass die künstlerische Kommunikation stets „das Moment des Überraschenden bewahren" müsse. Um aus der widersprüchlichen Situation herauszufinden, dass der Text „gesetzmäßig und nicht gesetzmäßig sein [solle], voraussagbar und nicht voraussagbar" (76), kombiniere die Kunst heterogene Elemente, und zwar auf unterschiedliche Weise.

Bezüglich des Film heißt es: „Die Montage, ein Einzelfall, lässt sich als Kombination heterogener Elemente der Filmsprache definieren" (85). Immer gehe es jedoch darum, dass ein Miteinander und Gegeneinander von Elementen entsteht, welches jenes „innere Überraschungsmoment" der Komposition erzeugt, „ohne das ein Text keine ästhetische Information enthielte" (86). „Daher ist die Montage als Faktum der Filmsprache charakteristisch sowohl für den Film, in dem sie offen zutage tritt und für den sich die Bezeichnung ›Montagefilm‹ eingebürgert hat, als auch für den Film, in dem A. Bazin keine Montage festzustellen meint" (86). Für die Analyse der künstlerischen Montageübergänge ist also von Belang, dass sie im Zuge ihrer psychischen Regulierungstätigkeit offenbar die Funktion haben, neben der Voraussehbarkeit stets eine gewisse Überraschung der Reizangebote zu sichern, und zwar über die gesamte Komposition hin. Neben der Konjunktionsfunktion gibt es offenbar beim Filmschnitt noch eine künstlerisch oft nicht minder belangvolle *Disjunktionsfunktion* der Montage zu beachten, die im psychischen Regulierungsprozess des Rezipienten dafür sorgt, dass sich im Erlebensprozess nicht nur Redundanzmomente durchsetzen.

Hier können freilich im Hinblick auf die Aufmerksamkeitssteuerung der Montage nur einige Indizien zusammengetragen werden. Die inspirierende Überlegung Eisensteins, an die heterogene filmische Kompositions- und Montageweise ein Polyphonieverständnis der Musik heranzutragen, schafft noch keinen Entwurf für ein Forschungsverfahren. Wohl aber ergeben sich daraus Empfehlungen, die vielfältigen Zusammenhänge zwischen den technisch-materiellen Segmentierungen des Filmschnitts und den durch Sequenzbildung entstandenen Zäsuren innerhalb der mentalen Prozesse der Rezeption einer genaueren Betrachtung zu unterziehen. Denn es ist denkbar und scheint unter den gegebenen Bedingungen der Technologie-Entwicklung auch machbar, im Umkreis der Schnittstellen die Zuschauerreaktionen für die einzelnen psychischen Funktionsbereiche über all jene psychophysiologische Messdaten kognitiver, emotiver und imaginativer Reaktionen zu erfassen, die in diesem Buch bereits erwähnt wurden – und noch viele andere darüber hinaus.

## 17.10 Resümee

Die Gestaltungsverfahren der Montage drängen per se auf eine psychologische Analyse, beruht doch ihre Elementarfunktion, inhaltliche Verknüpfungen zwischen einzelnen Einstellungen herzustellen, offenbar auf einem mentalen Prozess, der die Schnittstellen zu überbrücken vermag und dank der Vermittlung eines Kontinuitätseindrucks beim Zuschauer für Kohärenz des Geschehens sorgt.

Insofern mit der Montage von Bild und Ton die ultimative Entscheidung über die Gestaltung eines Werks getroffen wird, beziehen sich ihre konkreten Lösungen stets auf die multifaktorielle Gesamtheit der filmischen Komposition sowie den Gesamtkomplex psychischer Reaktionen des Zuschauers, was die Analyse ihrer Wirkung extrem erschwert. Dennoch wird seit hundert Jahren versucht, Montagewirkungen unter dem psychologischen Aufmerksamkeitsaspekt zu betrachten, meist mit Bezug auf kognitive Beziehungen oberhalb der Bewusstheitsschwelle. Aktuelle empirische Untersuchungen führen diese Tendenz fort, beschränken sich aber vor allem auf Studien zum Continuity Cinema Hollywoods, was die Generalisierbarkeit ihrer Aussagen einschränkt.

Sinnvoll scheint es, an die bisherigen aufmerksamkeitspsychologischen Untersuchungen zwar anzuknüpfen, jedoch nach einer Strategie zu suchen, die sowohl einer holistischen Sicht auf die Komposition des filmischen Werks als auch der Vielfalt und Komplexität der Erlebensprozesse stärker Rechnung trägt, was m. E. eine Voraussetzung für Arbeitshypothesen zu Montagewirkungen bildet, die möglichst alle Schnitt-Phänomene zu erfassen vermögen.

Ausgegangen wird hierbei von der Annahme, dass die ästhetische Funktion der Montage maßgeblich mit einer Optimierung der Zuschauer-Aufmerksamkeit gegenüber dem sinntragenden Reizangebot des Werks verbunden ist. Eine optimierte Aufmerksamkeitszuwendung des Rezipienten sorgt bei diesem offenbar für den Eindruck von Kontinuität des dargestellten Geschehens bzw. die inhaltlicher Kohärenz der erzählten Geschichte, damit für einen spezifischen Montage-Effekt, wie ihn auch die Medienpraxis seit jeher intuitiv anstrebt.

Bei der Realisierung von empirischen psychologischen Studien im Rahmen des holistischen Ansatzes ist nicht damit zu rechnen, dass sich valide Aussagen über ästhetisch relevante Wirkungen von Montagephänomenen bereits über eine einzige Beobachtungsgröße mit ihren Variablen ermitteln lassen, etwa aufgrund bestimmter dominanter Reaktionsweisen, die sogleich zu eine analytischen Patentlösung hinführen, wie sie z. B. bei der kognitiven Beschreibung von Erzählstrukturen erreicht wurde. Vielmehr dürften sich Montagewirkungen erst über Einblicke in weit umfänglichere Wirkungsgefüge erschließen, also unter Einbeziehung von Daten zu verschiedenartiger Reaktionsweisen, für deren Erfassung ganze Bündel psychologischer Variablen notwendig sind. Eisensteins Polyphonie-Metapher zur filmischen Komposition mag dabei helfen, sich mit diesem Paradigma anzufreunden.

Um sich einem holistischen Montageverständnis zu nähern, wurde im vorliegenden Kapitel zunächst an die Vielfalt von Montagephänomenen erinnert, die, wenn man Erfahrungen der Praktiker und Theoretiker des Kinos folgt, über ihre jeweiligen Schnittver-

fahren beim Publikum verschiedenartige psychische Reaktionen affizieren. Da die vorhandenen Taxonomien zur Montage eine differenzierte Beschreibung und psychologische Interpretation dieser Verfahren kaum erleichtern, wurde das PKS-Modell zur Anwendung gebracht, das es erlaubte, die Wirkungen bestimmter Montagephänomene den variablen Phasen kognitiver Schemabildung zuzuordnen. Neben manchen Cutter-Erfahrungen zur unterschiedlichen Konjunktionsfunktion von Schnittlösungen ließen sich damit auch die Wirkungen basaler Montageformen differenzierter beschreiben und aus psychologischer Perspektive funktional erklären, etwa die der Distanzmontage über perzeptive Invariantenbildung, jene der Klassischen Montage über Prozesse von Konzeptualisierung, oder aber solche gängiger Montagefiguren über Stereotypenbildung.

Eine stärkere Beachtung phasischer Veränderungen innerhalb der kognitiven, emotiven und imaginativen Prozesse des Filmerlebens dürfte die Analyse dazu befähigen, in deren Verlauf Zäsuren zu erkennen, die einen Phasenwechsel bzw. Sequenzgrenzen markieren. Die unterschiedlichen psychischen Funktionen verfügen dabei über jeweils eigenständige Zäsuren. Für einige Wirkungsbereiche der filmischen Makrostruktur wurden solche bereits im Buch herausgearbeitet, so für kognitive Prozesse der Narration, für affektive Reaktionen auf Konflikt-Diskrepanz-Beziehungen oder für signifikanten Intentionswechsel zentraler Figuren mit seinen Konsequenzen für die Vorstellungsaktivitäten der Zuschauer. Ebenso für wichtige Merkmale von Filmeinstellung und Kamerahandlung.

Diese unterschiedlichen Zäsuren im mentalen Geschehen des Rezeptionsprozesses, die meist zeitlich gegeneinander versetzt auftreten und prinzipiell über Daten zu einigen psychophysiologischen Reaktionen der Zuschauer empirisch erfassbar sein dürften, lassen sich im funktionalen Zusammenhang mit einer anderen Gruppe von Zäsuren sehen, welche auf der materiellen Segmentation des Films an den Schnittstellen beruht. Aus der Kovariation der Daten zu beiden Zäsur-Typen dürften sich vermutlich Auskünfte über die spezifischen Wirkungsgefüge von Montagephänomenen ableiten lassen, die mit Aufmerksamkeitssteuerung des Zuschauers verbunden sind. Zur Veranschaulichung dieses methodischen Vorgehens mag die von Eisenstein in die Filmtheorie eingebrachte Polyphonie-Metapher dienen, die auch meinen Entwurf einer Heuristik zeitlich versetzter Zäsuren inspiriert hat.

# Über Wirkungsbesonderheiten der Plansequenz

18

„Sie ist wie die innere und äußere Montage."
Theodoros Angelopoulos, Filmregisseur, 1991
über die Plansequenz*

## 18.1 Schneiden verboten!

Die *Plansequenz* oder *Sequenz-Einstellung* bildet einen Spezialfall von Szenenaufgliederung. Ihre Bezeichnung leitet sich vom französischen Terminus *plan-séquence* (wörtlich: Einstellungssequenz) her und bezieht sich auf die Kameradarstellung eines meist längeren Handlungssegments, das unter Verzicht auf innere Schnitte organisiert ist. Die Realisierung einer solchen Kamerahandlung erweist sich in der Regel nur dann als sinnvoll, wenn sie den Zuschauer zugleich in die Lage versetzt, das inhaltlich relevante Geschehen in seinem kontinuierlichen Zusammenhang auch permanent deutlich wahrzunehmen, was voraussetzt, dass es durchweg tiefenscharf wiedergegeben ist. Um einen adäquaten Ausdruck für die besondere ästhetische Qualität zu gewinnen, die sich dann dank der technisch bedingten Tiefenschärfe einstellt, wird im Deutschen oft die Bezeichnung „Schärfentiefe" verwendet.

Historisch gesehen steht das Verfahren der Plansequenz insofern der Theaterbühne nahe, als diese es in der Regel ebenfalls mit kontinuierlich inszenierten Vorgängen zu tun hat. Bis zur Einführung des Tonfilms hatte sich jedoch im Kino eine allgemeine Tendenz entwickelt, die aufzunehmenden Vorgänge durch Schnitte zu zerlegen, um sie einer Montage zu unterwerfen. Bei Filmemachern wie Publikum setzte sich ein gewisses Montagedenken mit entsprechenden Sehgewohnheiten durch. Man rechnete weltweit fest mit der Nutzung einer größeren Anzahl von Schnitten, zumal die kurzen *takes* den Drehprozess meist erleichterten. Bazin hat in seinem Aufsatz „Die Entwicklung der Filmsprache" ([1955] 2004, 100) notiert, dass um 1938 die Filme fast einheitlich nach denselben Prinzipien geschnitten wurden und eine Folge von Einstellungen umfassten, deren Anzahl – rund sechshundert – relativ wenig variierte. Er zeigte aber auch, dass sich besonders seit den 1940er Jahren

© Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2020

P. Wuss, *Künstlerische Verfahren des Films aus psychologischer Sicht*, Film, Fernsehen, Medienkultur, https://doi.org/10.1007/978-3-658-32052-2_18

an Arbeiten von Meisterregisseuren wie Welles, Wyler oder Renoir wieder ein gegenläufiger Trend erkennen lässt, nämlich ein solcher zu längeren Passagen ohne Schnitte. Dies dürfe jedoch nicht als künstlerischer Rückfall hinter eine bereits ausgebildete Montagekultur verstanden werden, sondern eher als eine „Integration der Montage" (102) in die Inszenierung und Bildgestaltung. Eine ähnliche Sichtweise wird durch die anschauliche Bezeichnung „innerbildliche Montage" zum Ausdruck gebracht, die besonders in ihrer russischen Version viel genutzt wird.

Bazins Arbeit enthält außerordentlich erhellende Hinweise darauf, welche ästhetischen Besonderheiten und Vorzüge sich für die Plansequenz ergeben können, wenn sie sich mit der Tiefenschärfenverbindet. Diese Hinweise gipfeln in drei Thesen, die alltagspsychologische Erkenntnisse der 1950er Jahre nutzen, jedoch Probleme berühren, die vor der kognitiven Wende dieser Disziplin kaum formulierbar waren. Geglückte Versuche, sich dem komplexen Phänomen mit seinen diffizilen Wirkungen mithilfe neuerer psychologischer Konzepte zu nähern, sind mir unbekannt. Dass es bald zu empirischen Untersuchungen kommt, ist daher mitnichten zu erwarten. Dieses Kapitel möchte aber dennoch zu einer weiterführenden psychologischen Interpretation der Plansequenz anregen.

Die erwähnten filmästhetischen Thesen Bazins gehen implizit von Voraussetzungen allgemeiner Art aus, die der Autor in seinem Aufsatz „Schneiden verboten!" als Postulat formuliert hatte: „Wenn das Wesentliche eines Ereignisses von der gleichzeitigen Anwesenheit zweier oder mehrerer Handlungsfaktoren abhängt, ist es verboten zu schneiden" ([1956] 2004, 84). Angesprochen wurde dort ein funktionaler Zusammenhang innerhalb von Dokumentarfilmaufnahmen, der jedoch ebenso für die tiefenscharfe Plansequenz im Spielfilm zutreffen dürfte: Dass dort, wo mehrere unterschiedliche Handlungsfaktoren für die Bestimmung einer Lebenssituation notwendig sind, dies auch auf der Leinwand in seinem physischen Nebeneinander und seinem kontinuierlich wahrnehmbaren raumzeitlichen Zusammenhang zur Geltung kommen sollte. Denn um das Geschehen „authentisch wirken zu lassen" (85), müsse „das Imaginäre auf der Leinwand die räumliche Dichte der Wirklichkeit haben" (84).

Rekurriert wird hierbei implizit auf die besonderen Möglichkeiten des Mediums, Faktendokumente lebensweltlicher Vorgänge in Echtzeit zu schaffen, die sich mit den Fiktionen der filmischen Erzählung kreuzen. Wie (im 13. Kapitel) gezeigt wurde, sorgt dergleichen für eine ständige Rückkopplung der Eindrücke aus der Fiktion mit den detaillierten Erfahrungen, die der Zuschauer in der realen Lebenswelt gesammelt hat. Zu den wichtigsten Erfahrungen aus der Lebenswelt gehört aber wohl jene, dass man es hierbei mit einer widersprüchlichen Einheit zu tun hat, die heterogene und oft konflikthafte Phänomene umfasst. Die grundsätzliche Berücksichtigung jener Koexistenz von verschiedenartigen bzw. inhaltlich gegenläufigen Reizmomenten innerhalb derselben filmischen Einstellung erscheint damit als wichtiges Merkmal der tiefenscharfen Plansequenz. Für die Analyse konkreter Sequenzeinstellungen ist dieses Merkmal insofern sogar von besonderer Bedeutung, als es sich auf die inhaltliche Seite des Filmbildes bezieht, auf dessen Einbindung in die konfliktbestimmte Dynamik des Gesamtgeschehens. Bazins Forderung „Schneiden verboten!" lässt sich mithin als Aufforderung verstehen, die Vielfalt und Widersprüchlichkeit

der Verhältnisse durch die filmische Einstellung möglichst in einer ähnlichen räumlichen und zeitlichen Dichte zu repräsentieren, wie dies von der realen Lebenswelt angeboten wird.

Was für den Film ganz allgemein als Richtwert gelten mag, erscheint für den Spezialfall Plansequenz erst recht als bindend: Das Verfahren gewinnt offenbar seine besondere ästhetische Wirkungskraft maßgeblich daraus, dass es die gegenläufigen Tendenzen der Lebenswelt in ihrer originären raumzeitlichen Dichte, d. h. in ihrer Koinzidenz oder zeitlichen Nähe dokumentiert, was auch heißt, sie innerhalb des gleichen raumzeitlichen Kontinuums einer Einstellung zu fixieren und in Echtzeit wahrnehmbar zu machen. Indem die tiefenscharfe Plansequenz potenziell fähig ist, ein Konzentrat aus verschiedenen Konfliktmomenten herzustellen, erweist sie sich als besonders geeignet, die natürliche Dynamik widersprüchlicher Lebensprozesse an das Publikum weiterzugeben.

## 18.2 Die Bazin-Thesen zur Schärfentiefe

Bereits ein flüchtiger Blick auf bekanntere Beispiele für tiefenscharfe Plansequenzen zeigt, dass diese sehr unterschiedlichen Charakter haben. Die dort erfassten Konfliktmomente können sowohl inhaltlich sehr verschieden sein als auch im Grade ihrer Entwicklung und Ausprägung stark variieren. Warum es für die Filmemacher jeweils sinnvoll ist, auf diese Form von Découpage zurückzugreifen, wird aus den konkreten dargestellten Vorgängen, der Thematik ihrer Geschichten oder Genretendenz selbst kaum ersichtlich, was eine praxisnahe Erklärung der künstlerischen Affinität ihr gegenüber erschwert.

Ein Argument, das die Gründe für die Wahl dieses Gestaltungsverfahren aus einer übergreifenden ästhetischen Haltung ableitet, findet sich in der ersten These Bazins (2004, 103), worin es heißt: „Die Schärfentiefe versetzt den Zuschauer in eine Beziehung zum Bild, die derjenigen, die er zur Realität hat, viel näher ist. Zu Recht kann man also sagen, dass die Struktur des Bildes, unabhängig von seinem Inhalt, realistischer ist." Um die Aussage des letzten Satzes zu erläutern, macht der Autor darauf aufmerksam, dass die Verfahren von Découpage, Kameraführung und Inszenierung innerhalb der tiefenscharfen Plansequenz gegenüber den Kinostandards der 1930er Jahre eine enorme Annäherung an die natürliche Geschehens-Wahrnehmung des Menschen bedeuten, weil die langen Einstellungen es erlauben, die sinnliche Einheit des Ortes und der natürlichen Dauer des Geschehens beizubehalten. Indem der Zuschauer selbst im Bildausschnitt, etwa in der Bildtiefe, nach entscheidenden Hinweisen für das Verständnis der Handlung sucht, weil er sich dabei nicht auf die Vorgaben einer äußeren Montage durch die Regie stützen kann oder muss, vermag er sich offenbar die filmische Situation auf fast die gleiche Weise visuell zu erschließen wie jene seiner eigenen realen Lebenswelt.

Bazin weist diesen Fortschritt in der Entwicklung der Bildsprache des Kinos an einigen sehr unterschiedlichen Arbeiten nach, namentlich an denen von Orson Welles und von William Wyler, doch ebenso an denen von Jean Renoir, den er als ihren Vorläufer betrachtet. Bei Renoir, der sich während seiner Filmarbeit zunehmend für die Inszenierung in der

Bildtiefe interessiert habe, entspräche dies „einer teilweisen Verdrängung der Montage, an deren Stelle häufige Schwenks und Auftritte ins Bild hinein treten“ (101). Der Autor bescheinigt Renoir, dass er sich darum bemüht habe, „unabhängig von den Mitteln der Montage das Geheimnis einer filmischen Erzählform wiederzufinden, die alles ausdrücken kann, ohne die Welt zu zerstückeln, und den Sinn hinter den Dingen und Lebewesen herauszuarbeiten vermag, ohne deren natürliche Einheit zu zerstören“ (106f.).

Ein ähnliches Vorgehen hat Bazin auch an zentralen Arbeiten des Neorealismus wie Luchino Viscontis LA TERRA TREMA (DIE ERDE BEBT, 1947) beobachtet, „einem fast nur aus Plansequenzen bestehenden Film, der das Geschehen in seiner Gesamtheit mittels Schärfentiefe und sehr langen Schwenks zu erfassen versucht“ (106).

Das zentrale Filmbeispiel Bazins, CITIZEN KANE (1941) von Orson Welles, erzählt die Biographie des Zeitungsmagnaten John Foster Kane. Die Recherchen, die ein Reporter nach dessen Tode unternimmt, werden durch eine Szene eingeleitet, die die Hauptfigur als kleinen Jungen zeigt, der nach dem Willen seiner unerwartet reich gewordenen Mutter und des Sachwalters ihres Vermögens aus den Wäldern seiner Kindheit in die Großstädte entführt werden soll. Dort soll er eine Erziehung erhalten, wie sie seinem Millionenerbe angemessen scheint. Eine lange Plansequenz offeriert dabei in einem Atemzuge, wie im Inneren der heimatlichen Blockhütte von den Erwachsenen über das Schicksal des Kindes entschieden wird, das man draußen vor dem Fenster in der verschneiten Landschaft arglos mit seinem Schlitten hantieren sieht. Zwei Welten, geprägt durch unterschiedliche Lebensformen und unverträgliche Interessen treffen hier in der gleichen Einstellung aufeinander, die sie als physisches Nebeneinander präsentiert, und der Zuschauer erlebt sie aufgrund eben dieser Koinzidenz in ihrem essenziellen Kontrast tiefer und nachdrücklicher. Dass der selbstbewusste Junge am Ende der Plansequenz vehement gegen die Entscheidung protestiert, ihn aus seiner Umgebung zu reißen, und draußen im Schnee seinem künftigen Vormund und Erzieher den Rodel-Schlitten gegen die Brust stößt, ist für das dialektische Verständnis seines wechselvollen Lebensweges, der zunächst vom Zuschauer mit großer Sympathie gesehen werden kann, äußerst wichtig.

Eine spätere Plansequenz zeigt, wie der aufstrebende, doch bereits mächtige Pressemann Kane mit seinen Mitarbeitern eine Jubiläums-Party der Zeitungsredaktion abhält. Die Veranstaltung findet in einem zweigeteilten Raum statt, in dessen einer Hälfte sich Kane gemeinsam mit einer Damengruppe populistisch auf der Tanzfläche produziert, während in dessen anderem Bereich die Redakteure um einen langen Speise-Tisch versammelt sind. Von dort aus haben sie die Tanzenden im Blick und kommentieren bewundernd sowohl Kanes Präsenz auf dem Parkett wie im internationalen Geschäftsbetrieb. Das Arrangement gestattet es, das *spotlight* der Aufmerksamkeit frei von einem Schauplatz zum anderen gleiten zu lassen. Es orientiert sich aber vor allem an der Persönlichkeit Kanes und macht einen essenziellen Verhaltenszug des Protagonisten erkennbar: seine zur Schau getragene, doch inzwischen durchaus fragwürdig gewordene Omnipotenz. Widersprüche solcher Art werden ja vom Film thematisiert, erzählt dieser doch, wie die Persönlichkeit des Protagonisten, die ihre enorme Kraft aus dem amerikanischen Traum der Gründerjahre gewann, im Laufe der Jahrzehnte vom vitalen Egozentriker zu einem diktatorischen Monster degenerierte

und damit die einstige Kraft und Souveränität verlor (vgl. Wuss 1986, 126ff.). Die Plansequenzen des Films sorgen dafür, dass der Zuschauer entsprechende Konfliktmomente der Hauptfigur anscheinend selbstständig und ohne jeglichen äußeren Zwang aus einem Feld von unterschiedlichen Erscheinungen herauszufiltern vermag.

Der Kameramann Gregg Toland, der in CIIZEN KANE eine größere Zahl umfangreicher und technisch ausgefeilter Plansequenzen realisierte, setzte dieses Verfahren übrigens auch in einigen Regiearbeiten von William Wyler ein, die eine ganz andere stilistische Orientierung haben. Die Beobachtungen der Zuschauerreaktionen auf die erwähnten Filmpassagen entsprechen zugleich jenen der zweiten Bazin-These, in der es über die Schärfentiefe heißt, sie setze „ein aktiveres Mitdenken voraus, fordert sogar einen aktiven Beitrag des Zuschauers zur Mise-en-scène. Während er bei der analytischen Montage sich nur der Führung überlassen muss und seine eigene Aufmerksamkeit in der des Regisseurs aufgeht, der für ihn auswählt, was er sehen soll, ist hier ein Minimum an persönlicher Auswahl erforderlich. Ob das Bild einen Sinn erhält, hängt zum Teil von der Aufmerksamkeit und dem Willen des Zuschauers ab“ (103).

Nach Bazin leite sich aus den eher psychologischen Annahmen seiner beiden Thesen eine dritte ab, die er als metaphysisch apostrophiert: Während die Montage bei der Realitätsanalyse einen eindeutigen Sinn des dramatischen Geschehens voraussetze und sich von ihrem Wesen her nicht dazu eigne, Mehrdeutigkeit auszudrücken, führe die Schärfentiefe „die Mehrdeutigkeit wieder in die Struktur des Bildes ein, zwar nicht notwendigerweise (die Filme Wylers sind kaum mehrdeutig), aber als Möglichkeit“ (104).

Angesprochen ist hier eine Besonderheit der Erkundungsprozesse, die die tiefenscharfe Plansequenz dem Zuschauer ermöglicht. Einerseits überlässt die Kamerahandlung die Bestimmung sinntragender Handlungsmomente und damit die Ausdeutung der inhaltlichen Tendenzen des filmischen Geschehens in hohem Maße dem Zuschauer selbst, schafft ihm also einen geistigen Freiraum, andererseits setzt sie ihn aber in kognitiver Hinsicht auch einem gewissen Druck aus, die Undurchsichtigkeit und Mehrdeutigkeit des Geschehens zu überwinden.

Bazins dritte These weist darauf hin, dass die künstlerische Praxis einen Spielraum nutzt, der von Kompositionsweisen, die ein hohes Maß an Mehrdeutigkeit zulassen, bis zu jenen reicht, die die Koexistenz unterschiedlicher und inhaltlich gegenläufiger Handlungsfaktoren in der nämlichen Einstellung praktizieren, ohne dass dies zu einer inhaltlichen Mehrdeutigkeit führt. Genauer abgehandelt wird diese Thematik zwar nicht, aber es gibt Hinweise, dass sich die absichtsvoll mehrdeutige Plansequenz im funktionalen Zusammenhang mit der Kompositionsform des „offenen Kunstwerks“ sehen lässt, das in CITIZEN KANE einen Vorläufer hat.

Im Anschluss an die Aussage, dass die Schärfentiefe die Mehrdeutigkeit wieder in die Struktur des Bildes eingeführt habe, heißt es: „Deshalb ist es keine Übertreibung zu sagen, CITIZEN KANE definiere sich einzig und allein in der Schärfentiefe. Die Ungewissheit, in der man zurückbleibt, was den geistigen Schlüssel oder die Interpretation betrifft, ist zuallererst in den Aufbau der Bilder selbst eingeschrieben“ (Bazin 2004, 104).

Für den praktischen und analytischen Umgang mit der Plansequenz wäre ein genaueres Wissen um diesen Extremwert ihrer Wirkungsweise von Wert, ebenso ein solches über jene anderen Effekte, die sich aus Kompositionsweisen ergeben, welche keinerlei Tendenz zur Mehrdeutigkeit zeigen, sowie auch den verschiedenen Zwischenformen.

Da der nächste Abschnitt vor allem Beispielen gilt, die zur Gruppe der mehrdeutigen Plansequenzen tendieren, sei hier noch an zwei Passagen erinnert, die das Verfahren in semantisch eindeutiger Richtung nutzen, um ganz andere ästhetische Effekte hervorzubringen: In Antonionis CHRONIK EINER LIEBE kommt eine solche Sequenz vor, in der ein Gattenmord vorbereitet wird. Ein junger Mann führt seine Geliebte über eine Brücke außerhalb der Stadt und erläutert ihr dabei, wie er dort auf das Auto ihres Ehemannes schießen werde. Die Frau ist mit dem Plan einverstanden, aus dem Gespräch geht jedoch außerdem hervor, dass vor vielen Jahren die damalige Verlobte des Liebhabers beim Betreten eines Fahrstuhls unter den Augen der beiden zu Tode kam. Den Gattenmord vorbereitend, geraten die jungen Leute nun darüber in Streit, wer die Hauptschuld an dem damaligen Todesfall trage. Sie belasten sich gegenseitig, setzen aber die Vorbereitung der neuen Untat zielstrebig fort. Die bruchlose Wahrnehmung von physischer Aktion, Dialog und innerer Handlung der Protagonisten erlauben dem Zuschauer, seine Aufmerksamkeit frei auf jene Haltungen der Figuren zu richten, die ihm für das Begreifen dieses unerhörten Vorgangs aufschlussreich erscheinen. Intensiviert wird damit jener Eindruck vom Grundverhalten der beiden, das Antonioni (1964, 85) als „Zustand geistiger Dürre und auch eine bestimmte Art seelischer Kälte bei einigen Figuren des gehobenen Mailänder Bürgertums" bezeichnete.

Im Genre-Kino Hollywoods hat die professionelle Erfahrung, dass sich die Häufung von heterogenem Reizmaterial innerhalb desselben raumzeitlichen Kontinuums dafür eignet, das Erleben emotional zu intensivieren, zumindest seit TOUCH OF EVIL (IM ZEICHEN DES BÖSEN, 1957) von Welles Schule gemacht, dessen Story durch eine Plansequenz exponiert wird, die in einem brutalen Attentat gipfelt. So beginnt etwa Brian De Palmas SNAKE EYES (SPIEL AUF ZEIT, 1998) mit einer etwa 13 Minuten langen hektischen Plansequenz. Diese zeigt den Polizisten Richie in Zivil, gespielt von Nicolas Cage, zu Beginn einer Boxveranstaltung, wo er wohl seiner Arbeit nachgeht, sich aber auch auf zwielichtige Weise auslebt. Richie wirkt aufgekratzt, als stehe er unter Drogen, und er agiert überzogen. Vor der Sporthalle quatscht er den Fernsehleuten ins Mikrophon, bevor er sich, unentwegt telephonierend, über Seiteneingänge in die Halle begibt. Um unterwegs bei einem Broker eine Wette auf den Kampf abschließen zu können, beschafft er sich das notwendige Geld noch schnell dadurch, dass er einen notorischen Kriminellen brutal in die Enge treibt, um ihm seine Barschaft zu entreißen, wobei einer der Scheine so blutig wird, dass der Broker ihn angeekelt ablehnt. Begeistert begrüßt Richie dann auf einer Hintertreppe den Schwergewichtsboxer nebst seiner Eskorte, bändelt zwischendurch mit einem Nummerngirl an, bis er sich zu den Sitzreihen vor dem Ring gedrängelt hat. Dort trifft er unvermutet auf einen ehemaligen Kollegen, der wohlwollend mit ihm umgeht und jetzt in eleganter Uniform einen anwesenden Minister bewacht. Nachdem sich die Halle mit dem Start des Boxkampfes wie üblich in einen Hexenkessel verwandelt hat, sieht man plötzlich den Minister von einer Kugel getroffen zu Boden fallen. Die Kamera von S. Burum hat all diese

Vorgänge in ihrem kontinuierlichen physischen Zusammenhang festgehalten. Trotz aller Verschiedenartigkeit der Teilvorgänge dienen Letztere der gleichen inhaltlichen Aussage: sie intensivieren beim Zuschauer den nämlichen Gesamteindruck der widersprüchlichen Hauptfigur, verbunden mit affektiven Erregungen, die die Grundstimmung des Thrillers aufbauen. – Behauptungen solcher Art sollte man freilich auch empirisch belegen können.

Überhaupt stellt sich die Frage, ob die heutige Psychologie nicht differenziertere Hinweise zu geben vermag, wie man sich dem Phänomen der tiefenscharfen Plansequenz und seinen Wirkungen analytisch nähern kann, etwa aufgrund von neueren Erkenntnissen zur Aufmerksamkeit. Denkbar ist ja, dass jene unterschiedlichen Handlungsfaktoren, die von derselben langen Einstellung erfasst und tiefenscharf repräsentiert werden, jeweils auch verschiedene Aufmerksamkeitsreaktionen zur Konsequenz haben, aus deren Kenntnis sich differenziertere Aussagen über Zusammenhänge zwischen Werkstrukturen und ihren Funktionsweisen ableiten lassen.

## 18.3 Allgemeine Aspekte der Aufmerksamkeit und die Plansequenz

Im Zusammenhang mit der Organisation des Filmbildes wurden bereits allgemeine Funktionen der menschlichen Aufmerksamkeit angesprochen, die auch bei der Rezeption der Plansequenz in Erscheinung treten dürften: Dass es zu einer Selektion ganz bestimmter Reizangebote kommt, die dem Ziel dienen, dem Bewusstsein des Zuschauers Inhalte oder Informationen zugänglich zu machen, welche für die Optimierung seines Verhaltens von Nutzen sind. Im Filmerleben tritt dies etwa darin zutage, dass der Zuschauer die mobilisierende bzw. intensivierende Wirkung des ausgewählten Reizmaterials deutlich spürt, auch den Eindruck größerer Übersicht über das Geschehen gewinnt, offenbar weil die Aufmerksamkeitsprozesse zwischen recht unterschiedlichen Inhalten Vermittlungen herstellen und damit jene integrierende Funktion einnehmen, die ihnen die Psychologie generell nachsagt (vgl. Wright 1998).

In seiner zweiten These rekurriert Bazin explizit auf die mit einem aktiveren Mitdenken verbundene Aufmerksamkeit des Zuschauers. Er kommt dabei zu einer Annahme, die sich auf spezifische kognitive Prozesse bei der Rezeption der Plansequenz beziehen. Während die klassische analytische Montage ausgewählte und im Bildrahmen repräsentierte Reizangebote jeweils im einzelnen Montagestück isolierte, um sie hervorzuheben und die Aufmerksamkeit des Zuschauers darauf zu lenken, verzichte die Plansequenz darauf, diese Separierung vorzunehmen. Es reiche ihr aus, die relevanten Reizmomente im Rahmen einer durchgehenden Einstellung einzufangen und prinzipiell für den Zuschauer verfügbar zu machen. Eine weitere Operation, die für die genauere Bewertung ihrer Sinnfunktion der Reizangebote zu sorgen habe, könne dieser dann nach eigenem Ermessen vornehmen. Im Rahmen einer kognitiven Beschreibung (im 16. Kap.) wurde die Bestimmung der klassischen analytischen Montage mit der Annahme verbunden, dass dort das Bildfeld neben der Isolierung des eingegrenzten Reizangebots dazu diene, dem

Zuschauer den eindeutigen Sinn desselben bewusst zu machen, indem es ein Ausdrucksbild auf dem Konzeptualisierungsniveau kognitiver Schemabildung erzeuge. Die Plansequenz verzichtet offenbar auf diesen Schritt.

Das Vorgehen, mehrere Handlungsfaktoren in ihrem raumzeitlichen Zusammenhang erlebbar zu machen, statt die Handlung in einzelne Phasen zu zerlegen, die bewusst rezipiert und inhaltlich leicht bewertbar sind, gleicht die Wahrnehmung des Filmgeschehens an den Umgang mit komplexen lebensweltlichen Vorgängen an. Indem davon abgesehen wird, die von der Regie intendierte Aufmerksamkeitsstrategie zu fokussieren und auf den Zuschauer zu übertragen, verändert sich dessen Rezeptionshaltung gegenüber den gezeigten Vorgängen. Die Psychologie hat Begrifflichkeiten entwickelt, um die Verschiebungen der Aufmerksamkeitszuwendung zu charakterisieren.

Seit langen nimmt man innerhalb der Aufmerksamkeitsexperimente eine deutliche Trennung zwischen *„fokussierter" (focused)* und *„geteilter Aufmerksamkeit" (divided attention)* vor. Es ist naheliegend, für die Wahrnehmungsprozesse der Plansequenz vorzugsweise den letztgenannten Terminus in Anwendung zu bringen. Denn indem die Plansequenz dank der Schärfentiefe dem Rezipienten permanent den visuellen Zugriff auf den gesamten Lebensausschnitt ermöglicht, den die Kamera über eine größere Zeitspanne erfasst, kultiviert sie offenbar die spezifischen Praktiken der geteilten Aufmerksamkeit.

Deren Rufbild ist bekanntlich durch das so genannte Cocktailparty-Problem geprägt, das für jene merkwürdige Selektionstätigkeit steht, welche in einer turbulenten Umgebung nötig wird, wenn man aus einem riesigen Angebot von Reizen nur ganz wenige aufmerksam verfolgen möchte – und dies dann auch wirklich zu tun vermag. Insofern sich in der tiefenscharfen Plansequenz mehrere Momente einer Szene, die gleichzeitig oder sehr zeitnah im Bildausschnitt präsent sind, gut erfassen lassen, schafft dies für den Zuschauer einen Freiraum, seine Aufmerksamkeit auf diese oder jene Erscheinung zu lenken und damit selbstständige Entscheidungen über die zutreffendste Sinntendenz zu treffen. Dies führt zu der hypothetischen Annahme, dass die Plansequenz vor allem das Prinzip der geteilten Aufmerksamkeit für sich in Anspruch nimmt, vielleicht sogar essenziell auf ihm beruht.

Auch wenn es mitunter den Eindruck erwecken mag, dass die Plansequenz dank dieses Spielraums für die Interpretation ihre Botschaft der Beliebigkeit überantwortet bzw. den Zuschauer zum Koautor aufwertet, stellt sich bei genauerer Kenntnisnahme der im Film angelegten Strukturbeziehungen meist heraus, dass der vermeintliche Freiraum für eigene Entscheidungen des Rezipienten doch beträchtlich eingeschränkt ist, weil die Darstellung andere kompositorische Mittel einsetzt, um die Informationsverarbeitung zu steuern. Die anscheinend erzeugte Mehrdeutigkeit des Geschehensbildes wird also partiell wieder zurückgenommen.

In der filmischen Komposition finden sich häufig strukturelle Ansätze, anhand derer sich gegenläufige Tendenzen kognitiv einschätzen lassen, etwa im Hinblick auf ihren jeweiligen *Top-down-* oder *Bottom-up-Modus*. Die aufmerksamkeitspsychologischen Konzepte aus den 1990er Jahren, die sich auf diese Modi stützten, schließen sich zwar nicht zu einer konsistenten Theorie zusammen, an die sich die Filmuntersuchung problemlos andocken

könnte, sie dürften aber vielleicht Anregungen liefern, die Aufmerksamkeitslenkung im Rahmen von Plansequenzen etwas differenzierter zu beschreiben.

Produktiv zu machen ist hierbei möglicherweise die Dichotomie von *„willkürlicher"* vs. *„unwillkürlicher Aufmerksamkeitszuwendung"*. Diese war in der Absicht geschaffen worden, die Selektion von Informationen auf deren weitergehende Verarbeitung über einen differenzierten Prozess von intentionaler Zuwendung der Aufmerksamkeit gegenüber bestimmten Ereignissen bzw. Reizen zu fassen (vgl. Prinz 1990; Eimer / Nattkemper / Schröger / Prinz 1996, 219). Im erstgenannten Fall wird die Aufmerksamkeit aktiv auf bestimmte Inhalte gerichtet, wobei die Intention einer Reiz-Verarbeitung vorausgeht, welche gleichsam im *Top-down*-Modus verläuft, wohingegen im zweiten Fall die Aufmerksamkeitszuwendung eher passiv von äußeren Ereignissen „angezogen" wird, also im *Bottom-up*-Modus geschieht.

Dieses Konzept konvergiert mit einem anderen, das Posner (1980) vornehmlich auf die räumliche Ausrichtung der Aufmerksamkeit bezog. Jene Ausrichtung werde durch zwei komplementäre Mechanismen vermittelt, die man als *„endogene"* und *„exogene" Aufmerksamkeitskontrolle bzw. -steuerung* bezeichnen könne. Für die Beschreibung von Wirkungstendenzen im Rahmen der Plansequenz ergibt sich daraus die Anregung, eine analoge Unterscheidung von *endogener* und *exogener Aufmerksamkeitskontrolle* vorzunehmen. Über die Differenzierung zwischen endogener, also intendierter, und exogener, d. h. durch äußere Reize ausgelöster Zuwendung von Aufmerksamkeit weiß man, dass die exogenen Hinweisreize immer, also automatisch eine Zuwendung der Aufmerksamkeit bewirken. Dieser Mechanismus wurde auch als biologisch sinnvoll bewertet, insofern er sicher stellt, dass wir unerwartet auftretende kritische Reize, etwa solche, die eine Gefahr bedeuten, zuverlässiger wahrnehmen können (vgl. J. Hoffmann 1993, 88f.).

Theoretisch ist denkbar, die erwähnten Dichotomien auf die Wirkmomente der Erzählung innerhalb der Plansequenz anzuwenden, spielen diese doch eine entscheidende Rolle für die Organisation der Sinnbildung, damit auch für die Aufmerksamkeitsprozesse. Wie bereits angedeutet, kommt den narrativen Strukturen generell die Funktion zentraler *cues* zu, namentlich den konzeptgeleiteten und bewusst rezipierten unter ihnen. Indem der Kino-Zuschauer auch innerhalb einer Plansequenz dem Gang einer Erzählung folgt, erfährt seine Aufmerksamkeit im Rahmen eines Top-down-Modus eine mehr oder weniger starke willkürliche Zuwendung, eine endogene intentionale Orientierung. Parallel dazu wird er aber mit Kamerabeobachtungen von lebensweltlichen Situationen konfrontiert, indem er das Verhalten von Figuren und die Umstände ihres Handelns im Bottom-up-Modus und meist eher unwillkürlich wahrnimmt, darunter nuancierte Reaktionen und subtile Eigenheiten der Handlungsorte. Dabei dürfte es immer wieder zu einer exogenen, d. h. reizgetriggerten Orientierung auf periphere *cues* kommen.

Da sich in einer konkreten Plansequenz in der Regel Handlungsfaktoren anfinden, die zur Aufmerksamkeitssteuerung in beiden Richtungen beitragen, ist es theoretisch naheliegend, sich einer formalisierten Beschreibung des konkreten Reizmaterials über die Zuordnung unter solche Dichotomien zu nähern, um sich später ihren Wechselwirkungen zuzuwenden. Jedenfalls lassen die knappen Auskünfte zu den Dichotomien solche

Annahmen zu. Allerdings reicht der aktuelle Forschungsstand für empirische Studien in dieser Richtung nicht aus.

Zu den plausibelsten Argumenten, die diese Lage erklären, gehört wohl, dass das erwähnte begriffliche Instrumentarium sich lediglich auf die kognitive Wirkungsdimension des Films bezieht, emotive Reaktionen, die sich aus den Diskrepanzen des oft heterogenen bzw. konflikthaften Reizangebotes innerhalb der Plansequenzen ergeben und für die Aufmerksamkeitsprozesse ihrerseits sehr entscheidend sein können, aber „außen vor" bleiben, ähnlich wie filmgenerierte Vorstellungen. Ein deutliches Hemmnis für die Nutzung der Aufmerksamkeitsdichotomien gegenüber der Plansequenz liegt überdies darin, dass gerade dieses Verfahren der Découpage wegen seiner Affinität zur Mehrdeutigkeit in vielen Fällen eine typologische Zuordnung der einzelnen Reizkonfigurationen erschwert, so dass die Dichotomie dort praktisch nicht greift. Vornehmlich betrifft dies gerade jene Beispiele mit originellen Formansätzen und Wirkungen, wie sie nur aufgrund der Plansequenz möglich werden.

Gleichwohl sind die Dichotomien von Wert, erleichtern sie doch die hermeneutische Darstellung konkreter Plansequenzen. Die transdisziplinäre Annäherung an das Phänomen wird sich sinnvollerweise auf dieser Ebene vollziehen müssen, wobei es wohl zunächst darauf ankommt, eine Übersicht über die Vielfalt der konkreten Formen und Wirkungsaspekte zu gewinnen.

## 18.4 Plansequenzen bei Angelopoulos

Zu den Meistern im künstlerischen Umgang mit der Plansequenz, dessen Arbeiten zu einer genaueren Betrachtung einladen, gehört der griechische Autorregisseur Theodoros Angelopoulos, in dessen Œuvre sich eine Vielzahl tiefenscharfer Sequenzeinstellungen findet, die zudem stark voneinander abweichende Bauformen bzw. Verfahrensweisen erkennen lassen. So auch in TO METEORO VIMA TOU PELARGOU (DER SCHWEBENDE SCHRITT DES STORCHES, 1991).

Die offene Komposition dieses Films umfasst mehrere zentrale Vorgänge, die zwar in keinem zwingenden kausalen Zusammenhang stehen, jedoch als kohärente Geschichte verstanden werden können. Dies u. a. weil sie thematisch verwandt sind, insofern sie Verzerrungen menschlichen Verhaltens im Zeitalter von Flucht und Migration reflektieren.

Alexandros, ein 35jähriger griechischer Fernsehjournalist, recherchiert in einem Flüchtlingscamp an der Landesgrenze die Probleme der Asylbewerber. Sein berufliches Interesse wendet er jedoch bald einem alten Kartoffelverkäufer zu, dessen Aussehen ihn an einen berühmten Politiker erinnert, der vor Jahren plötzlich vom Rednerpult wegtrat, als er für sein Buch „Die Melancholie am Ende des Jahrhunderts" einen Preis entgegennehmen sollte, und seither verschollen ist. Der Kartoffelverkäufer gilt hier als Flüchtling, und er stellt sich zudem als Vater eines jungen albanischen Mädchens heraus, das sich dem Journalisten zuvor völlig unerwartet hingegeben hatte. Dennoch arrangiert Alexandros

ein Treffen zwischen dem Kartoffelverkäufer und der früheren Gemahlin des Politikers, doch die Frau identifiziert ihn nicht als ihren Gatten. Der Journalist vermutet aber, dass sie nicht die Wahrheit sagt, weil sie ihren Ehegefährten schützen will, hatte dieser doch offenbar seinerzeit die Flucht aus einer Gesellschaft angetreten, die vor den Forderungen der Zeit eklatant versagte. Alexandros kann das Problem nicht klären, wie er auch ratlos Zeuge einer symbolischen Hochzeit wird, in der man die Tochter des Kartoffelverkäufers mit einem jungen Albaner traut, dem sie einst versprochen war, der aber nun vom anderen Ufer des trennenden Grenzflusses zu ihr nur hinüberwinken kann.

Auf welchen dieser unterschiedlichen Vorgänge der Zuschauer jeweils seine Aufmerksamkeit richten soll, zeichnet die Komposition nicht deutlich vor. Bis zum Schluss legt sie sich nicht fest, was als die eigentliche Geschichte anzusehen ist, welches Motiv jeweils die endogene und welches die exogene Aufmerksamkeitssteuerung in Anspruch nehmen kann. Im Fokus stehen eher die Wechselwirkungen, die sich aus dem polyphonen Zusammenhang aller Ereignisse ergeben. Analog dazu sind die einzelnen Plansequenzen angelegt. Auch dort verlagert sich der Handlungsschwerpunkt beständig. Zwischen verschiedenen Handlungsfaktoren werden Wechselbeziehungen aufgebaut, deren Konsequenzen der Zuschauer zu bewerten hat. Vermutlich intensiviert sich der Suchprozess, der für die Rezeption des gesamten Werks charakteristisch ist, in diesen Passagen aber besonders, und dies unter Nutzung sehr unterschiedlicher Inhalte und Bauformen der Szenen.

So beginnt der Film mit einer Kameraeinstellung von oben, die zeigt, wie auf dem offenen Meer vor der griechischen Küste Leichen Ertrunkener treiben, welche von Polizeibooten geborgen werden, während Hubschrauber unter lautem Motorenlärm die Aktion begleiten. Alexandros, der dies filmen lässt, kommentiert das Geschehen am Mikrofon: Ein aus Asien kommendes griechisches Schiff hätte sieben vietnamesische Flüchtlinge als blinde Passagiere an Bord gehabt, die irgendwo unterzukommen suchten. Doch unterwegs sei kein Land bereit gewesen, sie aufzunehmen, auch habe man dem Schiff in seinem Heimat-Hafen Piräus die Einreise verweigert, es sogar vor der Küste auf Quarantäne gesetzt, so dass die Flüchtlinge, unter ihnen drei Frauen, im Meer den Freitod suchten.

Zu sehen ist eine hektische Szenerie, deren Inhalt sich aufgrund ihrer geschichteten und heterogenen Handlungsfaktoren dem Zuschauer nicht sogleich erschließt. Was in der Szene vor allem erzählt werden soll, wird immer wieder durch andersgeartete Handlungsmomente gebrochen oder konterkariert; der Motorenlärm der Hubschrauber breitet sich wie eine Decke über die visuellen Details. Unter diversen Irritationen erschließt sich für den Zuschauer ein widersinniges Geschehen: Notleidenden wird erst dann öffentliches Interesse zuteil, als es längst zu spät ist. Die Szene vermeidet indes jede äußere Polemik. Der Zuschauer, der vor einem Faktenbild steht, dessen fatale Botschaft durch Rauschen halb verdeckt wird, ist aufgerufen, sich selbstständig zu orientieren.

Als der Journalist nach seinem Einsatz vor Piräus Recherchen in einer Flüchtlingssiedlung unternimmt, wo Asylbewerber aus vielen Ländern auf eine Amtsentscheidung warten, sucht er abends im Tanzsaal des kleinen Hotels, in welchem auch sein Drehteam untergebracht ist, etwas Entspannung. Am Nachbartisch erblickt er ein sehr junges, zurückhaltend wirkendes Mädchen, das einem Schulkind ähnelt. Nachdem sich ihre Blicke

gekreuzt haben, sieht die Kleine ihn aber weiterhin unverwandt an, und obwohl er sie weder zum Tanz auffordert, noch irgendeine Art von Flirt versucht, folgt sie dem Fremden bei dessen Weggang aus dem Saal wortlos die Treppe hinauf in sein Zimmer und sein Bett.

Die gesamte Passage im Saal ist in einer einzigen ungeschnittenen Einstellung von 5:10 Minuten Dauer festgehalten. Sie ist mehrdeutig bis zur Rätselhaftigkeit, weil die visuelle Organisation auf die gängige Montage-Aufgliederung des Geschehens mit ihrer Bedeutungsfestschreibung der Handlungsphasen verzichtet, so dass der Zuschauer die Freiheit hat, die Motive und Handlungsweisen der Protagonisten, namentlich des Mädchens, in diesem unwahrscheinlichen Vorgang selbstständig zu deuten. Was die Wirkung der Sequenz von den unzähligen Verführungsszenen, die das Kino zu bieten hat, unterscheidet, ist die permanent durchgehaltene Mehrdeutigkeit eines Handlungsverlaufs, in dem die treibende Kraft nicht auszumachen ist. Denn auch die Personen werden so geführt, dass sich eine endogene Aufmerksamkeitssteuerung, wie sie üblicherweise den Aktivitäten der Hauptfigur folgt, aufgrund der ungewöhnlichen Passivität des Mannes verbietet. Das Erscheinungsbild von Schüchternheit und Zurückhaltung der Kleinen wiederum lässt lange nicht daran glauben, dass sie in dieser Situation die Führung übernimmt. So baut sich vor dem Betrachter am Ende ein mystischer Vorgang auf, der am ehesten dem Archetypus der Großen Liebe zu entsprechen scheint, einer kleinen Utopie, die sich jedoch bald verflüchtigt.

Erst am Ende des Films klärt sich die Paradoxie der Szene auf, wenn die symbolische Hochzeit am Grenzfluss Auskunft über die absurde Lebenssituation des jungen Mädchens gibt, die nun einen früheren Verlobten aus Albanien heiratet, dem sie nur zuwinken kann. Die Begegnung mit Alexandros erweist sich als eine Art Stellvertreter-Hochzeit, damit als eine jener psychischen Verkrampfungen, die das Zeitalter der Flucht und Migration hervorgebracht hat. Ohne das Kunstmittel der Plansequenz wäre dies kaum so erzählbar gewesen.

Durch eine klassische Montage-Auflösung, die den Figuren in den einzelnen Phasen bestimmte Aktivitäten zugewiesen hätte, wäre der naive Orientierungsprozess des Zuschauers, was dort im Saal wohl geschieht, zugunsten vorschneller Urteile aufgehoben worden. In der Plansequenz wird hier die Aufmerksamkeit eher durch die Inszenierung gesteuert, die das Geschehen choreographiert, so dass es während der Rezeption gleichsam stufenweise von der Wahrnehmung und Konzeptualisierung zum Archetypus voranschreitet, wobei jeweils deutliche Pausen gesetzt werden. Für den Bau der linearen Handlung simuliert diese Plansequenz damit die natürliche Dynamik des menschlichen Erkenntnisvorgangs.

Zuerst wiederholt sich in regelmäßigen Intervallen dasselbe Verhaltensmuster: Während das Mädchen den Mann unverwandt ansieht und in dieser Haltung verharrt, reagiert Alexandros verlegen und unentschieden. Beim Zuschauer bauen diese Topiks eine Erwartung auf, die eine mögliche Love-Story in Aussicht stellt. Doch obwohl der wiederholte Blickkontakt als Signal genommen werden kann, dass der Mann das Mädchen nun zum Tanz auffordern wird, unterbleibt eine solche Entscheidung mehrfach. Erst als Alexandros schon am Saalausgang steht, blickt er sich nach ihr um, und dies auf endlose Weise. Bis die Kleine aufsteht und ihrerseits abwartend auf dem Parkett verharrt, am Ende aber wortlos dem Fremden folgt. Dabei wird der Rezipient nicht einfach auf die Spur einer Love Story gesetzt und mühelos zum Ziel geführt. Er muss diese Spur auch aktiv mitverfolgen und

dafür aus dem Getümmel des Saales sachdienliche Informationen herausfiltern, was optisch u. a. dadurch erschwert wird, dass die Hauptfiguren im Hintergrund durch Tanzpaare im Vordergrund verdeckt werden, meist Leute der Filmcrew in engem Körperkontakt mit den einheimischen Damen.

Eine andere umfangreiche Plansequenz des Films beginnt damit, wie Alexandros sich zum Bahnhof aufmacht, um die anreisende Frau des verschollenen Politikers vom Zug abzuholen. Er eilt zunächst über das von Militär umringte Bahnhofsgelände des Ortes, vorbei an Güterwagen, in denen ausländische Asylbewerber hausen. Unterwegs sieht er plötzlich am hohen Arm eines Ladekrans den leblosen Körper eines Strangulierten hängen, eines Kurden, der angeblich von anderen Migranten des Verrats bezichtigt wurde. Die Leiche wird langsam herabgelassen und von unablässig jammernden Klageweibern in Empfang genommen. Mit dieser Schreckensszene von archetypischer Kraft, zu der der Chor der schwarzgekleideten Frauen noch den mythischen Grund-Ton liefert, endet die Sequenz jedoch nicht, wie dies im literarischen Entwurf zunächst noch vorgesehen war (vgl. Angelopoulos, 1991, 239), sondern sie wurde im Drehprozess bis zu jenem Moment erweitert, in dem Alexandros die Politikergattin empfängt. Zu sehen ist dann, wie er ungeachtet des schrecklichen Vorfalls zielstrebig zu dem einfahrenden Zug eilt, bis er die Frau trifft.

Die nunmehr 4 ½ Minuten lange Plansequenz umschließt damit sehr unterschiedliche Handlungsfaktoren, ein Feld von Reizangeboten heterogener Art. Neben dem Blick auf das unruhige Bahnhofsgelände, wo ein Oberst der Grenztruppen, der den Helden begleitet, darüber reflektiert, warum die Leute aus dem Flüchtlingscamp, die gerade etwas Freiheit gewonnen hätten, nun untereinander neue Grenzen mit schlimmsten Folgen aufrichten, kommt darin die schockierende Demonstration des Erhängten vor. Für Protagonist wie Zuschauer dürfte dieser Vorgang eine ungewöhnliche Diskrepanz bedeuten, verbunden mit starken affektiven Erregungen, die noch nachwirken, wenn der Tote nicht mehr im Bild ist.

Die Kamerahandlung von Giorgos Arvanitis kommuniziert die Nervosität der letzten Phase über die visuelle Unruhe der Aufnahmen selbst: Gezeigt wird, wie der Held suchend am Zug vorbeirennt, umkehrt, einen Wagen entert, in dessen Innerem kurz die Ankommende begrüßt, um sogleich auf der anderen Seite des Waggons wieder auszusteigen, was die Kamera – während der Zug bereits in Bewegung ist – über eine Kranfahrt vermittelt, bevor die Sequenz mit dem Blick auf die schwarze Traube der Klageweiber endet. Die exorbitanten aufnahmetechnischen Anstrengungen sorgen auf spezifische Weise dafür, dass der Eindruck einer Welt vermittelt wird, deren Missverhältnisse und Verkrampfungen sich bis in den unsteten Wechsel der Vorgänge und Bildperspektiven fortpflanzen. Eine ganze *emotion episode* subtiler Art gewinnt durch diese gestaltungsbedingten Diskrepanzen an Profil.

Vermutlich hat diese Plansequenz, die sowohl hinsichtlich der gezeigten Lebenswelt als auch ihrer visuellen Darbietung Extremwerte anbietet, ebenfalls Konsequenzen für die Ausbildung der Vorstellungen, die den Zuschauer in das nachfolgende Geschehen begleiten. Das intensive Erleben von Vorgängen, die die Alltagswahrscheinlichkeit weit übersteigen, dürfte dazu beitragen, dass auch menschliche Haltungen jenseits der gängigen Lebensnormen als möglich und sogar wahrscheinlich akzeptiert werden. Die Begegnung,

die Alexandros zwischen der Politikergattin und dem Kartoffelverkäufer arrangiert hat, führt ja nicht dazu, dass die Frau in Letzterem den Verschollenen wiedererkennt, was für sich genommen schon ein unwahrscheinlicher Vorgang wäre. Vielmehr gewinnt der Journalist den Verdacht, dass sie lügt, um den sensiblen Ehegefährten vor dem Weiterleben in einer bürgerlichen Welt zu bewahren, der er seinerzeit entfloh, sich unter die Migranten mischend, denen gegenüber die Politik dieser Gesellschaft eklatant versagt hatte. „Ich sehe uns in eine Zeit des Schweigens der Geschichte und des Triumphs des Marktes eintreten", hatte er einst bekannt (Angelopoulos 1991, 220). Diese Deutung der Verhältnisse ist freilich noch weiter von einer Alltagswahrscheinlichkeit entfernt als die Auffindung des Verschollenen, doch hat sie trotz aller Verstiegenheit soziale Argumente hinter sich. Generell scheint das Verfahren der Plansequenz dafür geeignet, auch Vorstellungen solcher Art zu generieren bzw. sie zu erleichtern.

In dem konkreten Filmbeispiel sorgen die Plansequenzen stets für einen besonderen Effekt des Erlebens: Sie machen das Geschehen einerseits vieldeutig und sogar rätselhaft, sorgen damit dafür, dass der Zuschauer in Suchprozesse involviert wird, die eine Klärung der Problemlage herbeiführen könnten. Andererseits verschafft das Verfahren den dargebotenen, oft deformierten menschlichen Beziehungen erstaunliche Lebensnähe. Ihr Bild erscheint dem Zuschauer offenbar auch darum als zuverlässig und wahrhaftig, weil er das jeweilige Geschehen stets bruchlos visuell wahrnehmen kann. Letzteres dürfte an der Option liegen, unterschiedlichste Handlungsfaktoren im selben raumzeitlichen Zusammenhang zu konzentrieren.

Als Schulbeispiel für eine solche Zusammenführung relevanter Reizmuster mag eine Plansequenz aus TOPIO STIN OMICHLI (LANDSCHAFT IM NEBEL, 1988) des gleichen Regisseurs dienen: Mit den beiden nach ihrem Vater suchenden griechischen Kindern, über deren traurige Reise der Film erzählt, erlebt man, wie auf dem freien Platz einer Ortschaft eine ihnen unbekannte Braut aus ihrer Hochzeitsfeier flüchtet, ein gemartertes Pferd von einer Zug-Maschine über das Pflaster geschleift wird, bis es schließlich zu Tode kommt. Der Film, der bis dahin vor allem unzählige kleine Beobachtungen zum unerfreulichen Alltag der Kinder offeriert hat, kommt hier zu einer schärferen Formulierung ihrer Lebenssituation. Dank der rigorosen Zusammenführung in einer einzigen Einstellung, die Angelopoulos (1991, 282) „polyphonisch" nennt, erscheinen menschlicher Dissens, kreatürliches Elend und Tod im gleichen Atemzug. Das grausige mehrteilige Symbol-Bild schließt sich zudem an eine andere metaphorische Sequenz an, in der die Welt in den Augen der Kinder gerade eine märchenhafte Verzauberung erfahren hatte, weil es plötzlich zu schneien begann, so dass sogar die Erwachsenen darüber in Verzückung gerieten.

Der Regisseur (281f.) kommentierte sein Vorgehen mit den Worten: „Nimm die Szene mit dem sterbenden Pferd in LANDSCHAFT IM NEBEL, in der fünf Handlungen zugleich ablaufen, und die die meisten Regisseure sicherlich durch äußere Montage gezeigt hätten: Die Kinder kommen am Platz an, die Braut läuft aus dem Restaurant, der Bräutigam läuft ihr hinterher, der Traktor fährt vorbei, das Pferd bleibt liegen. In der Szene habe ich mit einer Montage gearbeitet, die man Kurosawa-Fahrt nennt, das heißt: drei Einstellungen auf der gleichen Achse (das ist seit RASHOMON als Kurosawa-Fahrt bezeichnet worden);

eine Totale, eine Nah- und eine Großaufnahme. Anstatt eine Fahrt oder einen Zoom zu benutzen, die mit der Totalen anfangen, in eine Nahaufnahme übergehen und bei einer Großaufnahme enden, macht man drei Einstellungen auf der gleichen Achse.

Für mich erhält eine Szene so eine sehr bedeutende Dynamik, die natürlich ungewöhnlich wirkt, wenn man es mit dem Fernsehen vergleicht, wo alles geschnitten ist. Aber in dieser Art innerer Montage steht die Großaufnahme nicht für sich allein, sondern sie wird durch eine synthetische Arbeit in das Ganze eingegliedert. In einer äußerlich synthetischen Arbeit werden dagegen die dazwischenliegenden, die so genannten Totzeiten, also die Zeiten der Übergänge, herausgeschnitten. Die Totzeiten funktionieren in der inneren Montage wie Pausen in der Musik."

Im gleichen Interview hat Angelopoulos auf die Frage, was die Plansequenz bzw. Sequenzeinstellung für ihn bedeute, geantwortet: Sie „bedeutet, den Raum nach innen zu öffnen" (283) und sei „wie die innere und äußere Montage" (281). Dies entspricht dem Verständnis von Bazin (2004, 102), der in der Plansequenz eine „Integration der Montage in die Gestaltung" sah. Die Verfahren der Mise-en-scène und Bildgestaltung werden dabei als Faktoren der Sinnartikulation betrachtet, die von ähnlicher Wirkungskraft wie die Bildschnitte der äußeren Montage sein können.

Die Faszination der Sequenzeinstellungen ergibt sich nicht zuletzt aus dem Widerspruch zwischen der dichten Folge von Überraschungsmomenten und der Tatsache, dass alles im nämlichen natürlichen Handlungsraum geschieht, im gleichen Bildrahmen. Für die Wahl dieses künstlerischen Verfahrens führt Angelopoulos übrigens noch als persönlichen Beweggrund an: „Ich habe entdeckt, dass ich die Komposition einer Szene nicht durch die Montage bestimmen lassen kann, sondern durch Pausen und Bewegungen innerhalb der Szene selbst, die ja eine Einheit bildet und autonom ist. Für mich sind gerade die Totzeiten innerhalb der Szenen wichtig, denn sie ermöglichen, an dem *espace-temps,* an dem Raum und der Zeit einer Szene zu arbeiten. Diese *specialité* der Zeit und diese Verzeitlichung des *espace* beeinflussen sich gegenseitig und machen gerade die besondere Form meiner Filme aus" (1991, 271f.). Für die Analyse lässt sich daraus der Hinweis ableiten, dass sich aus der Setzung jener Pausen oder Totzeiten offenbar ein Mittel ergibt, die Aufmerksamkeit des Zuschauers auf diffizile, doch wirksame Art zu steuern.

Während in der erwähnten Passage die Raum-Zeit kunstvoll überanstrengt wurde, so dass die minimalen Pausen zwischen den Ereignissen dem Zuschauer den Atem nehmen, hat Angelopoulos an anderer Stelle die Totzeiten innerhalb der Plansequenz ganz anders behandelt. So werden in TO VLEMMA TOV ODYSSEA (DER BLICK DES ODYSSEUS, 1995) innerhalb einer einzigen Plansequenz von ca. 10 Minuten Länge drei inhaltlich ähnliche Ereignisse zusammengefasst, die am gleichen Ort stattfinden, zeitlich jedoch um Jahre auseinander liegen: Es handelt sich um die Silvesterfeiern einer emigrierten griechischen Familie im rumänischen Constanza, die jeweils die Zugriffe der wechselnden politischen Verhältnisse auf die tanzende Abendgesellschaft erlebbar machen: 1945 kehrt der Vater aus dem deutschen KZ zurück; 1948 wird er von zwei Schergen des neuen Regimes verhaftet, die sich zunächst mit Tanzschritten rücksichtsvoll in die feiernde Gesellschaft einmischen; dies bevor einer der Offiziellen dann 1950 mit einem ganzen Gefolge von Hilfskräften

auftaucht, die im Auftrage des so genannten Volkskomitees die Möbel aus der gutbürgerlichen Wohnung wegschleppen, am Ende sogar das Klavier, auf dem die ganze Zeit über derselbe Silvester-Evergreen intoniert worden war. Die gleiche Grundsituation, aus der sich jeweils eine konzeptgeleitete Episode entwickelt, wiederholt sich in demselben raumzeitlichen Kontinuum, so dass dieses zu einem symbolhaften historischen Gesellschaftsbild gerät. Einmal mehr zeigt sich hier, dass die tiefenscharfe Plansequenz offenbar besonders geeignet ist, große, oft metaphorische Gesellschaftsbilder zu formulieren, die sogar in der Lage sind, historische Prozesse zu fixieren.

## 18.5 Notiz zu möglichen Forschungswegen

Bereits Beobachtungen an einigen wenigen künstlerisch anspruchsvollen Plansequenzen machen deutlich, dass aufgrund dieses Verfahrens faszinierende Formangebote mit subtilen, doch wirkungsmächtigen Effekten entstehen können. Die Thesen Bazins haben sich bei den hermeneutischen Betrachtungen konkreter Beispiele durchweg als zutreffend erwiesen. Vieles spricht darum dafür, sie zielführend als Vorgabe zu nutzen, um sich empirischen Studien zu nähern. Gegenwärtig dürfte der Schwerpunkt der Untersuchungen freilich eher in der hermeneutischen Darstellung der vielgestaltigen Formangebote und Wirkungstendenzen konkreter Phänomene liegen, da der aktuelle Forschungsstand die Ausarbeitung von psychologischen Variablen für empirische psychologische Studien noch kaum ermöglicht.

Obwohl die hier erläuterte Denkrichtung, eine psychologische Interpretation der Plansequenz anhand der Aufmerksamkeitsprozesse zu unternehmen und sich dabei an das Prinzip der geteilten Aufmerksamkeit zu halten, theoretisch sinnvoll erscheint, erweisen sich weiterführende Versuche einer differenzierten psychologischen Beschreibung konkreter Werkstrukturen unter Nutzung der bewährten Dichotomien „willkürliche vs. unwillkürliche“ oder „endogene vs. exogene Aufmerksamkeitssteuerung“ in ihrer praktischen Anwendung als problematisch. Zwar schaffen sie für die Beschreibung jener Plansequenzen, die sich um Eindeutigkeit der Botschaft bemühen, ein brauchbares begriffliches Instrumentarium, doch gleiten ihre Unterscheidungen gerade von jenen ästhetisch anspruchsvollen Formen ab, die absichtsvoll nach Mehrdeutigkeit suchen.

Erfahrungen bei der Deskription dieser Gruppe von Filmbeispielen, die oft von besonderem künstlerischem Interesse sind, zeigen immer wieder, dass die in die Plansequenzen eingebundenen Handlungsfaktoren bzw. Reizangebote in ihrer Erlebnisweise weder eindeutig der willkürlichen noch der unwillkürlichen Zuwendung, weder der endogenen noch der exogenen Steuerung der Aufmerksamkeit zuzuordnen sind. Die Aufmerksamkeits-Dichotomien völlig zu verwerfen, wäre indes leichtfertig. Denn dass die willkürliche Zuwendung bzw. die endogene Steuerung der Aufmerksamkeit jeweils der zentralen Sinnbildung der Erzählung relativ leicht funktional zugeordnet werden kann, erleichtert es in methodischer Hinsicht, eine Verbindung zwischen den weniger bewussten

Zuschauer-Reaktionen und der Narration herzustellen. Die Dichotomien garantieren also gewissermaßen den notwendigen Rekurs auf die zentrale Sinnproduktion. Konstruktiver als ihre Eliminierung scheint es daher, nach Wegen zu suchen, die Funktionsweisen der einzelnen Handlungsfaktoren durch weitere Charakteristika genauer zu bestimmen, um zusätzliche Unterscheidungsaspekte zu gewinnen.

Entsprechende Versuche, Modellansätze verschiedenster Art miteinander zu kombinieren, dürften in mehreren Richtungen möglich sein. Eine wichtige Arbeitsstrecke bei der weiteren Differenzierung konkreter Reizmomente könnte darin bestehen, Studien zu mehreren psychischen Grundfunktionen vorzunehmen, also den Reizkonfigurationen innerhalb der Sequenz jeweils formalisierte kognitive, emotive oder imaginative Reaktionen zuzuordnen, wie dies anderenorts bereits unter Nutzung des PKS-Modells oder des Konflikt-Diskrepanz-Modells begonnen wurde.

Schon bei der Vorstellung einiger Plansequenzen wurde angedeutet, dass deren Handlungsfaktoren als perzeptionsgeleitete Tatsachenbilder, konzeptualisierte Ausdrucksbilder oder stereotypenbasierte Symbolbilder bzw. Archetypen betrachtet werden können. Ebenso wurde auf konfliktbedingte oder durch mediale Gestaltungsmittel erzeugte Diskrepanzen und ihre affektiven Konsequenzen hingewiesen. Anzunehmen ist, dass sich mit einem höheren Bewusstheitsgrad und/oder einer gesteigerten affektiven Erregung auch die Aufmerksamkeitsreaktion gegenüber den Vorgängen verändert, was sich wiederum auf deren dichotomische Bestimmung auswirken dürfte. Die Skala psychologischer Wirkmomente ist breit. In den erwähnten Angelopoulos-Filmen reicht sie vom Einsatz massiver affektiver Schockwirkungen angesichts des Strangulierten am Kran bis zur Setzung kaum spürbarer Pausen und Totzeiten bei der Mise-en-scène während der Tanzsaal-Passage.

Eine andere grundlegende Arbeitstendenz, sich schrittweise einer empirischen Untersuchung zu nähern, umfasst die Anwendung von Techniken der psychophysiologischen Datenerhebung für die Zuschauerreaktionen. Selbstredend ist es sinnvoll, hierbei an bewährte Verfahren anzuknüpfen, die ein Studium der unmittelbaren Zuschauerreaktion auf das mediale Reizmaterial über Event Related Potenzials erlaubt. Die bisher aufgeführten und bereits in konkreten Studien zu kognitiven und emotiven Prozessen erhobenen psychophysiologischer Daten lassen sich vermutlich in vielen Fällen bei der Wirkungsanalyse der Plansequenz für die Herstellung von Kovarianten nutzen. Eine besondere Rolle kommt dabei der Analyse von Augenbewegungen zu.

So scheint es angesichts der aktuellen technischen Fortschritte auf diesem Gebiet naheliegend, Veränderungen der Aufmerksamkeitszuwendung des Zuschauers während der Rezeption einer Plansequenz über die Aufzeichnung seiner Blickbewegungen zu erfassen. Denn die über eye-tracking-Geräte messbare Verschiebung des Fixationspunktes (Fovea) ist zweifellos als Indikator für die Zuwendung der Aufmerksamkeit zu betrachten. Für die Aufmerksamkeits- Zuwendung geben Engelkamp / Zimmer (2006, 371) die anschauliche Interpretation: „In der Nähe des Fixationspunktes (Fovea) ist die Auflösung besser als in der Peripherie. Der Scheinwerfer selbst wird wie ein mentales Auge über diese ›Retina‹ bewegt. Dies erzeugt einen Effekt wie eine ›neue‹ Fixation. Es ist, als löse eine neue retinale Struktur die alte ab, als ersetze eine zweite Fixation die erste. Das hat zur Folge, dass die

Auflösung im Kern des Scheinwerfers besser ist als in seiner Peripherie. Tatsächlich ändert die visuelle Aufmerksamkeit auch frühe Komponenten der Wahrnehmung“ Die *Zoomlense*-Metapher inspiriert die Autoren zu einer ähnlich sinnfälligen Darstellung: „Es ist, als ob das „innere Auge“ unterschiedlich dicht an erwartete Objekte herangeführt werden kann“ In den Effekten der Hinweisreize könne man die Vorbereitung auf eine tatsächliche Blickbewegung zu den entsprechenden Orten sehen. Das „innere Auge“ verhalte sich also so, als wäre der erwartete Ort fovealisiert (ibid).

Im Zuge künftiger Forschungen zur Plansequenz dürfte die Erkenntnis hilfreich sein, dass sich Zusammenhänge zwischen einer verdeckt (*covert*) vonstattengehender Aufmerksamkeitsausrichtung an einen bestimmten Ort, d. h. einer Orientierung ohne evidente Augenbewegung, und den sakkadischen Augenbewegungen nachweisen lassen. So hat sich beispielsweise gezeigt, dass die Richtung der Aufmerksamkeit an die Richtung einer Augenbewegung gekoppelt ist (vgl. Müller / Krummenacher 2008, 110). Ein anderes Untersuchungsverfahren könnte sich an Messungen von unterschiedlichen Orientierungsreaktionen des Rezipienten halten, die infolge situativer Veränderungen beim Erleben variabler Montageweisen entstehen.

Es ist anzunehmen, dass die Sakkaden-Profile konkreter Plansequenzen mit ihrer Dokumentation spezifischer Augenbewegungen zusätzliche Einblicke in die umfassenderen Suchprozesse des Zuschauers bei der Aneignung des gesamten filmischen Geschehens zu geben vermögen.

## 18.6 Resümee

Die Plansequenz bildet einen Spezialfall von Szenenaufgliederung, bei dem es nicht zur üblichen analytischen Zerlegung der Handlungssequenz durch Schnitte kommt, sondern die originäre raumzeitliche Kontinuität des aufgenommenen Geschehens gewahrt bleibt. Dies bedeutet keinen ästhetischen Rückfall hinter die historisch entstandene Kultur der Montage, sondern einen Zugewinn künstlerischer Ausdrucksmöglichkeiten, deren Effekte im Erlebensprozess indes meist unbewusst bleiben. Bazin hat zur tiefenscharfen Plansequenz wichtige Thesen formuliert, die als Grundlage für eine weitere psychologische Interpretation dienen können

In der Filmpraxis hat sich die Anwendung des Verfahrens dort als sinnvoll erwiesen, wo das Wesen eines Ereignisses durch das gleichzeitige bzw. zeitnahe Auftreten heterogener bzw. gegenläufiger Handlungsfaktoren bestimmt wird und der Zuschauer zugleich die Möglichkeit hat, diese Faktoren dank einer tiefenscharfen Darstellung des Handlungsraums auch genau wahrzunehmen. Besonders gilt dies für jene Fälle, in denen mehrere konflikthafte Momente innerhalb derselben Einstellung konzentriert sind. Die visuelle Organisation der Plansequenz schafft dort für den Zuschauer einen Freiraum, der ihm erlaubt, seine Aufmerksamkeit auf diese oder jene Erscheinung im Bildfeld zu lenken und auch angesichts von Mehrdeutigkeit des gesamten Reizangebotes, zu der die Plansequenz

neigt, eine relativ selbstständige Entscheidung über Relevanz und semantische Funktion einzelner Ereignisse zu treffen.

Ein möglicher Zugang für die psychologische Analyse des Phänomens liegt daher zwar im Problemfeld der Aufmerksamkeitsprozesse, von einer empirischen psychologischen Untersuchung ist man dennoch weit entfernt. Eine hermeneutische Interpretation der Aufmerksamkeitsreaktionen ist aber sinnvoll, denn sowohl bei der Selektion von Reizmomenten innerhalb des Bildes als auch bei der Intensivierung des Zuschauererlebens treten zentrale Funktionsweisen der Aufmerksamkeit in Erscheinung. So basiert das Verfahren auf dem Prinzip der „geteilten Aufmerksamkeit", was erlaubt, ungeachtet vorhandener Reizvielfalt nur wenige Reizangebote konzentriert zu verfolgen. Erhellend erweist sich ferner, das Reizmaterial den Dichotomien „willkürlicher" vs. „unwillkürlicher" Zuwendung oder „endogener" vs. „exogener" Steuerung der Aufmerksamkeit zuzuordnen.

Während eine solche Bestimmung einerseits durch die Affinität der Plansequenz zur Mehrdeutigkeit erschwert wird, erleichtert andererseits die dort getroffene raumzeitliche Eingrenzung des Reizangebots auch dessen Beschreibung im Rahmen des PKS-Modells u. a. m., was einer Objektivierung psychologischer Wirkmomente entgegenkommt. Vorgeschlagen wird, zunächst im Rahmen der hermeneutischen Interpretation konkreter Plansequenzen Aspekte und Kriterien der Aufmerksamkeitskonzepte mit solchen zur Kognition, Emotion und Vorstellung zu kombinieren, um schrittweise zu differenzierteren Aussagen über die Wirkungsweisen dieses künstlerischen Verfahrens zu gelangen.

# Stil als Priming

# 19

„En art c'est finalement le style qui compte, c´est-à-dire l´intérorisation de l´idee dans la forme."
Andrè Bazin, Filmkritiker und -theoretiker,1953*

## 19.1 Zum Stilverständnis in den Künsten

Um die Wirkungsweisen künstlerischer Form zu charakterisieren, nutzen die Kunstwissenschaften seit vielen Jahrhunderten auch den Begriff des Stils (vgl. Rosenberg, 2003; Brückle, 2003). Praxis und Theorie des Films haben ihn übernommen, und hier stellt sich daher die Frage nach den Möglichkeiten, ihn psychologisch zu interpretieren.

In den deutschsprachigen Publikationen zum *Film-Stil* kommt der Begriff auf unterschiedliche Korpora zur Anwendung, spricht man doch von *Werk-Stil* und *Personal-Stil,* doch auch von Kollektiv-Stilen wie *historischen Gruppen-Stilen, Zeit-* oder *Epochen-Stilen*. Neuerdings findet hierzulande ein theoretischer Diskurs über die Perspektivierungen des Begriffs statt (vgl. Blunk / Kaiser / Kammer / Wahl 2016). Bisher hatten im Rahmen der Filmwissenschaft Überlegungen zu Stilfragen vor allem für die Historiographie eine Rolle gespielt. Filmgeschichte lässt sich ja auch als Stil-Geschichte sehen und über die temporäre Ausprägung unterschiedlicher Werk- und Gruppenstile studieren, deren Veränderung und gegenseitige Ablösung man durch die Zeitläufte verfolgen kann (vgl. Wuss 2001).

Auf den ersten Blick scheint das Stil-Erleben vor allem mit der psychischen Verarbeitung von Formangeboten verbunden, die offenkundig sind und sogar auf sich aufmerksam machen wollen, darum als äußere Stilmerkmale bewusst wahrgenommen werden. Bei genauerer Betrachtung erweist sich, dass für die Empfindung von Stilphänomenen unbewusste Erlebnisgehalte ebenfalls eine fundamentale Rolle spielen. Der analytische Umgang mit Stil fordert mithin eine Betrachtungsweise, die hinter seinen relativ leicht beschreibbaren Besonderheiten noch einen weitaus unsichtbaren Zusammenhang von Struktur und Funktion herzustellen vermag, welcher die unteilbare Ganzheit der Werkstruktur mit einer solchen

© Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2020

P. Wuss, *Künstlerische Verfahren des Films aus psychologischer Sicht*, Film, Fernsehen, Medienkultur, https://doi.org/10.1007/978-3-658-32052-2_19

des Erlebens zum Ausdruck bringt. Dies im Sinne Flauberts, der unter Stil „die absolute Weise, die Dinge zu sehen" verstand (Flaubert zit. in Barck 1986, 260).

Eine derart ganzheitliche Perspektive ist umso mehr für eine Untersuchung des Films vonnöten, als dessen Komposition verschiedenartigste Reizangebote umfasst. So erschließen sich Filmstile der Analyse in der Regel erst dann, wenn man bestimmte Eigenheiten der dramaturgischen Makrostruktur im Wirkungszusammenhang mit spezifischen medialen Gestaltungstechniken der Mikrostruktur betrachtet und als potenziell stilwirksam bzw. stilprägend zu erkennen vermag. Diese Aussage scheint trivial, steht aber im Gegensatz zur häufig geübten Praxis, die dem angloamerikanischen Sprachgebrauch folgend, *narration* und *style* einander diametral gegenüberstellt.

Beim Nachdenken über künstlerische Filmstile wird man immer wieder mit den Fragen konfrontiert, wie Stil zu definieren ist, und worin sich jene ästhetische Qualität, in der die Kenner des Metiers das Vorhandensein von Stil zu erkennen glauben, überhaupt konkret äußert. Für die Literatur- und Kunstwissenschaften sind beide Fragen nicht neu, und viele ihrer Überlegungen enthalten auch Hinweise für einen psychologischen Interpretationsansatz.

Probleme einer Begriffsbestimmung bestehen freilich bis heute. Der Literaturwissenschaftler K. Ludwig Pfeiffer (1986, 685), bei dem über den Stilbegriff zu lesen steht, dass dieser sich, obzwar theoretisch immer wieder totgesagt und von permanenten Definitionsschwierigkeiten bedrängt, „doch *praktisch* zäh gehalten" habe, schlussfolgert daraus: „Dem Stilbegriff eignet eine – vielleicht – untilgbare Vagheit; aber diese Vagheit besitzt systematischen Charakter" (693). Letzteres begründet er u. a. mit dem „eigentümlichen Funktionspotenzial" dieses Begriffs. „Mit ihm kennzeichnen wir die expressive Prägnanz, die von sprachlichem wie nichtsprachlichem Verhalten und Handeln ausstrahlt. Dabei ist unterstellt, dass die Prägnanz expressiver Totalität durch andere Beschreibungs- oder Erklärungsbegriffe nicht oder nicht vollständig erfasst wird. Der Stilbegriff signalisiert daher latente Spielräume von Systemen" (710).

Für die Übernahme eines solchen Stil-Verständnisses durch die Filmtheorie spricht u. a. die Aussage, dass Stil eine *expressive Prägnanz* bezeichnet, die sich auf die Totalität eines Kommunikats bezieht, etwa auf das gesamte Reizangebot eines Filmwerks. Als potenziell wirksam für die Formierung von Stil gelten die Gestaltungsweisen auf allen Ebenen der filmischen Komposition, und dies vom Anfang bis Ende des Werks. Dabei ist das Ausdrucksverhalten des Ganzen als übergreifender Effekt innerhalb des Stilphänomens über unterschiedlichste Reizmomente beeinflussbar, darunter über solche, die auffällig sind und bewusst erlebt werden, aber auch über unauffällige und anscheinend periphere. Ihre Auswahl folgt stets menschlichen Intentionen, die freilich oft diffus und vage sind, mehr durch Intuition als von bewussten Konzepten getragen werden. Gleichwohl stehen in der Regel inhaltliche Interessen dahinter.

Hinter der Praxis von Stilbildung, ganz bestimmte Reizangebote bzw. gestalterische Mittel zu nutzen, steht wohl vor allem die Suche nach einer optimalen kommunikativen Strategie, welche die kunstsemantischen Prozesse über ganz spezifische Formangebote zu evozieren

trachtet, und zwar über Beständigkeit im Ausdrucksverhalten, was sich in strukturellen Ähnlichkeiten der Formangebote und nahezu konstant bleibenden Wirkungen äußert.

Konkrete Stile geben sich über eine „stabile Gemeinsamkeit der Mittel" (Larmin 1959, 655) zu erkennen. Sie haben stets mit der „Beseitigung potenzieller Variabilität" (Lerchner 1980, 145) zu tun, bringen sie doch nur ganz spezifische Gestaltungsverfahren und Formangebote zum Tragen, während sie andere ebenso strikt ausschließen oder zumindest in den Hintergrund drängen.

Unter solchen Voraussetzungen wird ersichtlich, dass die Herausbildung von Kunst-Stilen nicht Selbstzweck ist, sondern der Sinnvermittlung des Ganzen dient. Auch wenn sich die Motivation, über die Stilrichtung ihrer Werke bestimmte Inhalte zu kommunizieren, für viele Autoren oft nahezu unbewusst realisiert, unausgesprochen bleibt oder sogar als Intention von ihnen in Abrede gestellt wird, rechtfertigen sich die meisten stilbildenden Aktivitäten dadurch, dass sie bestimmte Sinnangebote auf optimale Weise artikulierbar machen. Stil gewinnt seinen Wert nicht zuletzt dadurch, dass er seine stabile Gemeinsamkeit der Mittel dafür einsetzt, eine Botschaft formulierbar zu machen, die ohne jene eingeschränkte Variabilität im Einsatz der gestalterischen Mittel den Zuschauer nicht oder nur mit geringerer Wirkungskraft erreicht hätte.

Nicht von ungefähr leitet sich der verbale Ausdruck „Stil" etymologisch von „stilus" ab, der Bezeichnung für jenen eisernen Griffel, mit dem die Mönche des frühen Mittelalters ihre Wachstafeln ritzten, um einen Schriftzug zu erzeugen. An Letzterem war nicht nur von Interesse, dass er zur Äußerung eines bestimmten Gedankens führte, sondern auch, *wie* dies geschah, nämlich in einem *beständigen und darum wiedererkennbaren Modus* der individuellen Handschrift, der man dann die Qualität zusprach, Stil zu besitzen. Später dürfte die metaphorische Übertragung der Bezeichnung für den Schreibgriffel auf eine Eigenheit des geschriebenen Textes über die Rhetorik ihren Weg in die Kunsttheorie genommen haben (vgl. Gumbrecht 1986). Stilphänomene schienen dort als solche objektivierbar, wo sich Eigenheiten der Formgestalt dank einer gewissen Beständigkeit wiedererkennen ließen.

Um die relative Beständigkeit bzw. Unveränderbarkeit bestimmter gestalterischer Merkmale innerhalb eines Werkes der bildenden Kunst bzw. eines Œuvres oder einer Gruppe von Arbeiten aus diesem kulturellen Bereich zu objektivieren, hat die traditionelle Kunstwissenschaft seit langem den Begriff des *Modus* in Gebrauch, den sie offenbar aus der Musiktheorie übernahm.

„Dieses Wort Modus bedeutet eigentlich Grund-Tonart oder Maß und Form, deren wir uns bei der Schöpfung bedienen, […] als eine besondere Art oder eine bestimmte feste Ordnung, bei deren Anwendung der Gegenstand sein Wesen bewahrt" (Nicolas Poussin [1647] in einem Brief an Paul Fréart de Chantelou, zit. in Białostocki 1966, 19).

Experten der bildenden Künste wie Meyer Schapiro (1944; 1953) haben bereits im Rahmen hermeneutischer Verfahren demonstriert, welchen Wert der Begriff für das geistige Instrumentarium ihrer Disziplin gewinnen kann. Heute lässt sich die Wiedererkennbarkeit einer künstlerischen Handschrift aufgrund von *Invarianz eines zeitweilig stabilen Stimuli- bzw. Formangebots* erklären. Der bei der Formierung der künstlerischen

Botschaft praktizierte Modus wird dank signifikanter stabiler Reizkonfigurationen der künstlerischen Äußerung leichter objektivierbar. Er gibt zuverlässige Anhaltspunkte, um Stil zu beschreiben. Umberto Eco (1972, 13, zit. und übersetzt in Barck 1986, 252) hat Stil darum auf die Kurzformel „*Formierungsmodus*" gebracht.

Die Wiedererkennbarkeit eines invarianten künstlerischen Reizangebotes, die seine empirische Erfassung als Modus oder Stil ermöglicht, ist freilich mit ähnlichen epistemologischen Problemen belastet wie viele der hier behandelten ästhetischen Strukturbeziehungen. Letztere müssen einen gewissen Grad von kognitiver Aneignung bzw. Bewusstheit bei der Rezeption erfahren haben, um überhaupt als solche wahrgenommen zu werden. Wer von Formierungsmodus oder Stilmerkmalen spricht, muss sich folglich auf Reizkonfigurationen innerhalb der künstlerischen Komposition beziehen können, die dem kognitiven Status der Konzeptualisierung entsprechen oder zumindest Regelhaftigkeiten im Sinne des Neisser-Zyklus aufweisen.

Gegenwärtig scheint es im Zuge der Stiluntersuchung des Films nützlich, sich auf jene invarianten Reizangebote innerhalb der Kommunikation zu besinnen, denen man die Qualitäten eines Formierungsmodus zusprechen kann, wissend, dass ein solcher Modus erst dort objektivierbar ist, wo er im Rezeptionsprozess hinreichend auffällig und bewusst erscheint, um überhaupt als Struktur wahrgenommen und dank seiner empirischen Gleichförmigkeit wiedererkannt zu werden. Ein Großteil künstlerischer Organisation, auch der Formierung von Stil, verläuft ja unterhalb der Bewusstheitsgrenze, vollzieht sich im Bereich des Vorbewussten und Unbewussten. Er entzieht sich damit auch der Beschreibung und bleibt als wirkungsmächtiges Faktum allein dem gern beschworenen Stilgefühl mancher Kenner zugänglich.

Bei ihren Objektivierungsbestrebungen nähert sich Stilbeschreibung einer Verfahrensweise nomologischer Wissenschaften. Nach Habermas (1967, 3) erlauben es diese Wissenschaften, die er den historisch-hermeneutischen gegenüberstellt, „Gesetzeshypothesen über empirische Gleichförmigkeiten [zu] gewinnen und [zu] prüfen", und zwar ohne dies mit der Intention zu verbinden, damit sogleich zu konsistenten Theorien aufschließen zu wollen. Wie Jurij Striedter (1988, XIIIf) im Hinblick auf Beschreibungsverfahren der Russischen Formalen Schule feststellt, die morphologischen Größen wie Gattung und Stil galten, verstehen sich *nomologische Aussagen* „als Arbeitshypothesen, die aus Beobachtung gewonnen und durch erneute Beobachtung verifiziert oder ›falsifiziert‹ werden können und müssen." Stilbeschreibung als Teil der Stilanalyse bemüht sich wohl seit jeher zumindest intuitiv darum, nomologische Aussagen über einzelne Gestaltungsebenen zu gewinnen, oft, um das Profil konkreter Stile über umfangreichere nomologische Netze invarianter Formen zu approximieren.

Aussagen zum Formierungsmodus wie auch solche zu dessen Beschreibung über gestalterische Invarianz durch nomologische Netze berücksichtigen aber nur eine Seite des künstlerischen Stilphänomens, fokussieren sie doch einen theoretischen Zugang „von außen her". Die Herausbildung gestalterischer Eigenheiten ist jedoch nicht Selbstzweck, sondern dient einer gerichteten Sinnfunktion und Wirkungsintention. Für ihre Erschließung ist darum auch ein analytischer Zugang „von innen her" nötig, der sich am kunstsemantischen

Prozess orientiert, wie er u. a. über inhaltliche Postulate einer „expressiven Prägnanz" zum Ausdruck kommt. Der Stilanalyse wird ein dialektisches Herangehen abverlangt, das beide Zugänge organisch miteinander verbindet, indem sie etwa die unterschiedlichen stilprägenden Reizangebote in ihrer gestalterischen Gleichförmigkeit als stabiles Bedingungsgefüge auffasst, das eine bestimmte Ausdruckstendenz formiert. Damit wird Kunst-Stilen aber Systemcharakter zugesprochen.

## 19.2 Stil als System mit funktionaler Dominante

Seit langem experimentieren Kunstgeschichte und Ästhetik mit Vorstellungen, denen zufolge Kunst-Stile *Systemcharakter* zukäme, und sie verwiesen dabei auch auf die Existenz unterschiedlicher *Stil-Systeme*. Der zunächst genutzte metaphorische Systembegriff gewann bald Züge moderner wissenschaftlicher Modellierung. Besonders die Vertreter der Formalen Schule der Russischen Literaturwissenschaft entwickelten Denkweisen, die später als Vorwegnahme systemologischer Ideen gedeutet wurden (vgl. Markov 1986).

Die einzelnen künstlerischen Verfahren oder Kunstmittel, die sich hinter den stilprägenden Eigenheiten eines Werks abzeichnen, koexistieren nicht einfach isoliert nebeneinander, sondern treten miteinander in Wechselwirkung und bedingen einander gegenseitig, so dass sie ein „geschlossenes System der poetischen Verfahren" bilden, heißt es in einem Aufsatz des russischen Literaturwissenschaftlers Viktor M. Žirmunskij ([1919] 1977, 34), der damals der Formalen Schule nahe stand. Der Autor notiert, dass „sich in der lebendigen Einheit des künstlerischen Werkes alle Kunstgriffe (Verfahren) in einer Wechselwirkung befinden und einer gemeinsamen künstlerischen Aufgabe untergeordnet sind. Diese Einheit der Verfahren des poetischen Werkes bezeichnen wir mit dem Terminus ›Stil‹. Bei der Erforschung des Stils eines künstlerischen Werks erschließt sich seine lebendige, individuelle Einheit über das geschlossene System der poetischen Kunstgriffe" (ibid.).

Dank jenes Jahrzehnte später entwickelten Grundverständnisses dynamischer kybernetischer Systeme, das von Mengen aktiver funktionaler Elemente mit stofflichen, energetischen oder informationellen Kopplungen innerhalb einer Strukturmatrix im Rahmen bestimmter Systemgrenzen ausgeht, ergab sich ein differenzierter Blick auf die Stabilitätsproblematik künstlerischer Formzusammenhänge. Phänomene wie Genres oder Stile, die die Ästhetik über eine Morphologie der Kunst zu erfassen suchte, ließen sich auch als kybernetische Systeme betrachten. Nach Klaus (1967, 634ff.) werden derartige Systeme durch spezielle Rückkopplungsmechanismen in die Lage gesetzt, Störungen zu kompensieren und damit – jedenfalls zeitweilig – ihre Struktur und Funktion beizubehalten. Die kybernetische Theorie von Regelung und Steuerung hat ein Instrumentarium erarbeitet, das unterschiedliche Stabilitätsbedingungen wissenschaftlich fassbar macht und so die Möglichkeit gibt, *Kunst-Stile als selbstregulierende bzw. selbstorganisierende Systeme* zu begreifen. Denn auch ihnen gelingt es ja, sich zeitweilig innerhalb der vielgestaltigen und wechselhaften kulturellen Prozesse als feste Größe zu behaupten.

Auf analoge Weise suchte der Soziologe Niklas Luhmann (1986) das von Humberto Maturana (1982) anhand biologischer Prozesse gewonnene Modell der „autopoietischen Systeme" auf das Problem der Selbstreproduktion in den Künsten anzuwenden, um zu Aussagen über die Funktionsweise von Stilen zu gelangen. Autopoietische Systeme, die „ihr Umweltverhältnis auf zirkulär-geschlossene Organisationsverknüpfungen stützen" lassen sich nach Luhmann (1986, 620f.) sowohl zur Beschreibung ganzer Gesellschaftssysteme wie deren einzelner Teilsysteme, darunter kultureller Phänomene wie Kunststile anwenden. „Diese Doppelfunktion des Stils, einerseits die Produktion der Elemente durch die Elemente desselben Systems zu sichern und andererseits das Feld abzustecken, in dem dies geschieht, entspricht begrifflich genau der Definition eines autopoietischen Systems" (Luhmann 1986, 648).

Aus einem solchen Blickwinkel erscheinen Stil-Systeme als Entitäten, für die jeweils relativ stabile Bedingungsgefüge gelten, und dies sowohl nach innen, d. h. im Hinblick auf Teil und Ganzes einer künstlerischen Komposition, wie auch nach außen, bezüglich der Einbindung eines Stils in sein sozio-kulturelles Umfeld. Für eine empirische Untersuchung von Stil-Wirkungen, auch solchen des Films, ist wichtig, dass man sich auf Eigenschaften des konkreten Stil-Systems berufen kann, die eine gewisse Beständigkeit haben und nomologische Aussagen ermöglichen. Dies sowohl im Hinblick auf begrenzte Reiz- bzw. Formangebote, die sich als Stilmerkmal innerhalb eines Werks wiederholen, als auch bezüglich gleichartiger Kombinationen von zwei oder mehreren solcher unterschiedlichen Reizangebote, die im selben Werk im Verbund auftreten. Die Auftrittswahrscheinlichkeit gleichartiger Reizangebote ist jeweils statistisch erfassbar, ebenfalls die Verbundwahrscheinlichkeit für ihre Kombinationen.

Wo sich Reihen invarianter Reizkonfigurationen zu erkennen geben und in ihrer Kombination mit anderen zu relativ stabilen stochastischen Mustern zusammentreten, die werk- oder gruppenübergreifend auf mehreren Gestaltungsebenen wirksam werden, scheinen elementare Deskriptionsbedingungen für ein Stil-System gegeben zu sein. Aussagen über die jeweilige Wirkungsmächtigkeit dieser gestalterischen Teilmomente, die auch eine Bewertung ihrer Funktion innerhalb des gesamten Bedingungsgefüges eines Werk- oder Gruppenstils und Rückschlüsse über eine Hierarchisierung zulassen würden, lassen sich aufgrund dieser Beschreibungen jedoch noch keineswegs machen. Für eine Analyse wäre dergleichen aber sinnvoll.

Dass sich im Bedingungsgefüge empirisch nachweisbarer gestalterischen Verfahren einzelner Stile häufig hierarchische Verhältnisse zeigten, führte bei Deskriptionsversuchen der Literaturwissenschaft dazu, die einschlägigen Gestaltungskomponenten als funktionalen Kern oder Dominante des künstlerischen Ganzen zu betrachten. Der Terminus der *Dominante,* der zu einem Schlüsselbegriff der Russischen Formalen Schule und des Prager Strukturalismus avancierte, eröffnete seinerzeit die Möglichkeit, innerhalb umfassender Formbeziehungen, wie auch Stile sie anbieten, hierarchische Beziehungen zu markieren. „Die Dominante kann als diejenige Komponente eines Kunstwerkes definiert werden, an der sich alle anderen orientieren: sie regiert, determiniert und transformiert die restlichen Komponenten. Die Dominante garantiert die Integrität der Struktur", schreibt Roman

Jakobson ([1935] 1993, 212). Mitunter lassen sich die Besonderheiten eines Stils nur über eine Vielfalt von Merkmalen hinreichend bestimmen. Oft reicht es jedoch aus, wenn man sich dabei an die „exponierte Stellung einer Gruppe von Elementen" (Tynjanov 1988, 451) hält, die klein und übersichtlich ist, so dass sie die funktionale Tendenz des Ganzen leicht ablesbar macht.

Im Alltags-Diskurs über Kunst-Stile hat ein intuitives Äquivalent zur Dominante insofern seit langem einen Platz, als man für die Charakterisierung von Stilen meist ein Signalement nutzt, das sich auf sehr wenige Merkmale stützt, oft nur ein oder zwei, die innerhalb des kompositorischen Ganzen deutlich wirksam sind und sich zugleich von denen anderer Stile abheben, und zwar möglichst auffällig. Wenn in den bisherigen Buchkapiteln historische Gruppen-Stile des Films erwähnt wurden, dann geschah dies meist unter Nennung solcher Eigenheiten.

So steht der klassische Hollywood-Stil für die Durchsetzung und Kombination von Merkmalen wie der *canonical story* und des *continuity editing*, der Sowjetrussische Revolutionsfilm für starke interpersonelle Konfliktkonstellationen, typisierte Kollektiv-Helden und kontrastbetonte Montagelösungen. Im neorealistischen Film Italiens dominierten gestalterische Eigenheiten wie die Tendenz zum Tatsachenbild sowie das Alltagsverhalten einfacher Leute. In den Kompositionen des Mise-en-conscience spielten Träume, Phantasien und andere mentale Prozesse eine zentrale Rolle, im westeuropäischen Cinéma du comportement handlungsbestimmende Verhaltensmuster von Menschen einer bürgerlichen Mittelschicht. Die Autoren von Dogma 95 favorisierten hingegen intrapersonelle Konflikte der Figuren, deren oft grenzwertige Verhaltensweisen per Handkamera auf beunruhigende Weise offeriert wurden, Die Postmoderne des Kinos wiederum ist nicht denkbar ohne massive Stereotypisierungen für die Formenangebote der meisten Gestaltungsbereiche.

Auch im Rahmen kunstgeschichtlicher Untersuchungen empfahl sich ein hermeneutischer Umgang mit dem Konstrukt der Dominante, um stilistische Veränderungen und Stilwandel beschreibbar und erklärbar zu machen. „Was eine Gattung bzw. einen Stil von anderen unterscheidet, ist nicht so sehr die Substitution einer einzelnen Struktur und / oder Funktion durch eine andere, sondern eine Umschichtung in der Werthierarchie von mehreren gleichzeitig anwesenden, teils einander dienenden, teils miteinander in Spannung stehenden Strukturelementen und Funktionen", notierte Jakobson ([1935] 1993, 212). Bei der Analyse von historischen Stilverschiebungen kam es mithin darauf an, nicht nur invariante Merkmale und ihre Kombinationen innerhalb der Stil-Systeme zu erfassen, sondern auch die partiellen Umschichtungen in der Wertehierarchie bei der Formierung der neuen Dominante in Betracht zu ziehen. Im Vergleich zur Auffindung einzelner stilwirksamer Formangebote und deren Verknüpfung erweist sich die Herausarbeitung der Dominante damit als weitaus abhängiger von Interpretationsakten. Letztere basieren auf der Bewertung sehr komplexer Stil-Funktionen, doch ebenso auch auf der Beurteilung elementarer Wirkungskriterien wie der Auffälligkeit einzelner Merkmale.

Stilveränderung kann ebenso auffällig wie für das Publikum kaum spürbar vonstattengehen. Der Zusammenhang zwischen Auffälligkeit und funktionaler Dominanz erscheint mithin nicht als zwingend. Manchmal trägt das Merkmal-Profil eines Stil-Systems dazu

bei, dass sich die Sichtweise des Publikums darauf völlig neu einstellen muss, etwa weil ungewohnte Formangebote als Provokation aufgefasst werden. Nicht von ungefähr haben ja ehrwürdige Stilbezeichnungen der Kunstgeschichte wie „Gotik" oder „Impressionismus" ihre Karriere als Schimpfworte begonnen.[110]

Realistische Stiltendenzen haben es hingegen an sich, dass relevante Stilmerkmale, die aufgrund ihrer Auffälligkeit Dominanz zu signalisieren scheinen, hinter die dargestellten lebensweltlichen Erscheinungen zurücktreten und als solche kaum auffindbar sind, was den Diskurs über sie verändert, Stilanalyse und Werkanalyse nahezu identisch werden lässt.

Der amerikanische Regisseur Sidney Lumet, Schöpfer zahlreicher realistischer Arbeiten für Kino und Fernsehen, hat beispielsweise in einem Buch, das seine Berufs- Erfahrungen zusammenfasst, unter der Kapitelüberschrift „Stil – das nach ›Liebe‹ am meisten missbrauchte Wort" gegen jene Kollegen polemisiert, die ihre künstlerischen Verfahren deutlich als stilistische Kunstgriffe deklarierten, um deren ästhetischen Wertanspruch zu erhöhen. Er erklärt: „Beim Filmemachen geht es immer darum, eine Geschichte zu erzählen […] Und bestimmt sollte die Art und Weise, wie man diese Geschichte erzählt, irgendwie etwas mit dem zu tun haben, was diese Geschichte ist. Denn genau das ist der Stil: *die Art und Weise, wie man eine bestimmte Geschichte erzählt*" (Lumet 1996, 58; Hervorh. i. O.).

Auch Evaluierungsprobleme solcher Art haben dazu beigetragen, dass die Stilanalysen von Kunst vor allem auf Intuition und Stilgefühl eines Subjekts bauen, weniger jedoch auf die Verfolgung irgendwelcher Regelhaftigkeiten. Nichtsdestotrotz lässt sich hinter den meisten Versuchen einer hermeneutischen Stiluntersuchung, auch denen zum Film, ein mehr oder weniger deutliches Schema dreier deskriptiver Operationen erkennen. Neben (1) der Bestimmung einzelner stilprägender Merkmale und (2) dem Nachweis von deren Kombination im Verbund zu ganzen Netzwerken (3) eben jene Herausarbeitung einer funktionalen Dominante. Den Prinzipien der Auslegungskunst folgend, bleibt diese Verfahrensweise aber eher implizit. Und genau genommen handelt es sich dabei auch nur um eine Beschreibung struktureller Beziehungen der Form, die noch kaum zu psychologisch relevanten Funktionen vordringt.

Betrachtet man Film-Stile aus dem Sichtwinkel der Rezeptionsästhetik, richtet sich das analytische Interesse in analoger Weise auf das Vorhandensein spezifischer Reizangebote, die im Verlauf des Film-Geschehens sowohl allein als auch in Kombination mit bestimmten anderen wiederkehren und in ihren Funktionsweisen hierarchisch organisiert sind. Die Vorgabe für die Rezeption, die das Stil-System der filmischen Komposition aufprägt, setzt deren heterogene Formangebote gleichsam wie Schlüsselreize ein, die dann im Verbund als Generalschlüssel für jene optimale ästhetische Aneignung des Werkganzen wirksam werden, aus der sich u. a. die Faszination des Stils erklärt.

110 „Das Wort ›gotisch‹ hatte einst denselben Nebensinn von barbarisch roher Fühllosigkeit gegenüber dem Schönen wie unser Wort ›Vandalismus‹. […] Und sogar das Wort ›Impressionismus‹ ist ursprünglich das Spottwort eines Kritikers gewesen" (Gombrich 1992, 148).

Die Frage ist, ob das Schema nicht auch von heuristischem Wert sein dürfte, um eine psychologische Interpretation vorzunehmen. Möglich scheint dergleichen, wenn man auf einen elementaren psychischen Mechanismus rekurriert, den des Priming.

## 19.3 Stil-Erleben als Priming-Effekt

Unter *Priming* ist eine *„automatische Bahnung bzw. Voraktivierung von mentalen Strukturen durch vorangehende Informationsverarbeitung"* zu verstehen (A. Eder / T. Erle 2016, 361). Dabei sorgt ein erster Reiz oder Vorreiz (Prime) dafür, dass die Reaktion des Menschen auf die folgenden Reize maßgeblich beeinflusst wird, was Veränderungen der auf sie bezogenen Erwartungen bzw. deren Interpretation einschließt. Auch die konkreten Reizangebote eines künstlerischen Stil-Systems dürften jeweils spezifische automatische Bahnungen für bestimmte mentale Strukturen vornehmen, also eine Art von *Priming-Mustern* statistischer Art erzeugen. Im Falle von Filmstilen hätten diese vom Anfang bis zum Ende eines Werkes jene stilbedingte ästhetische Einheitlichkeit des Erlebens zu gewährleisten, die vermutlich als ähnlich geartete Informationsverarbeitung interpretierbar ist.

Dass jegliche automatische Aktivierung eines kognitiven Konstrukts durch äußere Reizangebote als Priming bezeichnet werden kann, macht diesen Begriff für Stiluntersuchungen des Films insofern wertvoll, als er auf die unterschiedlichsten gestalterischen Mittel anwendbar ist, damit offen gegenüber allen, auch gegensätzlichsten Stil-Profilen. Umso mehr erscheint es geboten, mit dem Priming-Konzept zu experimentieren, Film-Stil als Ausdruck von Priming zu betrachten und Stil-Erleben als Priming-Effekt zu deuten.

Der Terminus „Priming" wurde von Karl Lashley (1951) im Zusammenhang mit Denkprozessen bei der Sprachproduktion eingeführt. Er band sich an die Beobachtung, dass die Satzeinheiten am Ende einer Phrase bereits als kognitiv voraktiviert erscheinen, bevor der ganze Satz ausgesprochen ist. Im Hinblick auf Sprachuntersuchung ergaben sich später Annahmen über eine durch den Vorreiz herbeigeführte unterschwellige Aktivierung von Assoziationsfeldern, die von Folgereizen verstärkt wurde. Für semantisches Priming wurden sowohl automatisch-unbewusst ablaufende als auch bewusst realisierte Prozesse verantwortlich gemacht, was zur Annahme unterschiedlicher Priming-Typen führte (vgl. Posner / Snyder 1975).

Vermutungen darüber, dass die Voraktivierung mentaler Strukturen auch für soziale Wissensstrukturen und Repräsentationen von Bedeutung sein dürfte, insofern sie beispielsweise darauf Einfluss zu nehmen vermag, welche politischen und moralischen Entscheidungen Menschen fällen oder welche Produkte sie kaufen, haben besonders die Sozialpsychologie beschäftigt, was zu einer Vielzahl von Untersuchungen führte (vgl. Wentura / Degener 2010). Neuerdings sind darunter auch solche, die den Einsatz der Medien im Rahmen einschlägiger Entscheidungsprozesse betreffen (vgl. Scheufele 2016). Aufgrund der oben erwähnten enorm weit gehaltenen Bestimmung des Priming-Begriffs

hat sich allerdings generell auch eine inflationäre und mitunter leichtfertige Anwendung des Priming-Konzepts ergeben.

Für die Rezeptionsanalyse künstlerischer Arbeiten des fiktionalen Films bleibt das psychologische Priming-Paradigma nichtsdestoweniger von Interesse, zumal es sich bereits im Zusammenhang mit der Untersuchung von literarischen Erzählprozessen, namentlich deren Expositionsphase, durch Meir Sternberg (1978; 1990) als so anregend erwies, dass Bordwell (1985, 37) ihm einen wichtigen Platz innerhalb seines filmischen Narrationskonzepts zuwies. Wie in anderen Untersuchungen gezeigt werden konnte, gewinnen die kognitiven Priming-Muster in der Anfangsphase eines Films häufig eine Schlüsselfunktion, insofern sie den Zuschauer in die werkspezifische Informationsverarbeitung eines Films einführen und dabei Reizmaterial unterschiedlichen Bewusstheitsgrades nutzen (vgl. Wuss 1993a, 75f.). Eine Anwendung des Priming-Paradigmas für die Analyse von Stil-Systemen der audiovisuellen Medien könnte zu einer Weiterentwicklung dieser Überlegungen führen.

*Hier wird die Annahme vertreten, dass Filmstile innerhalb des Formenangebots eines einzelnen künstlerischen Werks oder einer ganzen Gruppe von Werken für übergreifende Effekte expressiver Prägnanz sorgen, indem sie bei der Rezeption Priming-Prozesse vorzeichnen.* Die künstlerische Ordnung des Stilphänomens schafft von der Exposition eines Werks an eine automatische Bahnung bzw. Voraktivierung stilprägender mentaler Strukturen im Bewusstsein des Zuschauers, die den nachfolgenden Rezeptionsprozess einer modifizierten Erlebnisweise unterwirft, welche mit Konsequenzen inhaltlicher Art für die künstlerische Botschaft verbunden ist.

Die Annahme von Priming als einer folgenreichen Verarbeitung von Vorreizen bezieht sich hierbei jedoch nicht wie in vielen Untersuchungen zur Sprachsemantik auf die einfache Relation von einem Wort als Vorreiz und einem Ziel- bzw. Folgereiz, sondern auf eine mehr oder weniger komplexe Reizkonfiguration am Anfang eines Filmwerks, die sich dann (zumindest partiell) mehrfach wiederholt, mithin ein ganzes *Netz aus ähnlichen komplexen Reizkonfigurationen* exponiert, das in der Regel *werkübergreifend* angelegt ist und erfahrungsgemäß besonders *die künstlerische Organisation von Filmanfang und -schluss* erfasst.

Um die Prozesse der Rezeption (und später vielleicht auch der Kreation) filmischer Stile aus psychologischer Perspektive studieren zu können, scheint es heute sinnvoll, die bisher im Rahmen der historisch-hermeneutischen Stilinterpretation oft implizit genutzten drei Operationen (von Auffindung einzelner wiederholt auftretender Merkmale, Feststellung ihres Auftretens in Kombination mit ausgewählten anderen und Hypothesenbildung zur funktionalen Dominante) als Ausgangspunkt für Sondierungen zu verwenden, ob sich zwischen diesen Beschreibungsansätzen Verbindungen, etwa Analogien, zu Erkenntnissen der Priming-Forschung der gegenwärtigen psychologischen Praxis ergeben, läuft doch das Priming-Paradigma im Kern auf eine „sequenzielle Darbietung von assoziierten Reizen" hinaus (A. Eder / T. Erle 2016, 362). Sollten sich solche Korrespondenzen zeigen, wäre es nötig, sie genauer zu prüfen, was jedoch eine umfangreiche Arbeit ist, die hier nicht einmal in Angriff genommen, geschweige denn geleistet werden kann.

In der Tat ergeben sich aus den gängigen Beschreibungs- und Erklärungsmodellen der Priming-Forschung zur Sprachproduktion oder Sozialpsychologe diverse Hinweise, wie die drei o. g. Operationen psychologisch interpretiert und als Beschreibungsschema weiterentwickelt werden könnten. Sehr wichtig für ein angemessenes Stil-Verständnis ist es, dass das stilrelevante Reizmaterial im Hinblick auf seinen Bewusstheitsgrad im Rezeptionsprozess einen großen Spielraum nutzt. Theoretisch gesehen, vermag das Priming-Konzept einem solchen Spielraum gerecht zu werden, insofern es etwa für Vorreize unterhalb der bewussten Wahrnehmungsschwelle die Kategorie des subliminalen, unbewussten Primings entwickelt hat (vgl. Carlston / Smith 1996).

Manche der in diesem Buch vorgeschlagenen kognitionspsychologischen Modellvorstellungen zur Filmbeschreibung konvergieren mit jenen der Priming-Untersuchung. So lassen sich etwa Bildeinstellungen, Montageverbindungen, narrative Abläufe oder Konfliktmomente im Rahmen der kognitiven Schematheorie als solche mit je unterschiedlichem kognitivem Status charakterisieren. Entsprechend dem PKS-Modell dürfte dies zu stilwirksamen Reizangeboten auf dem Niveau von perzeptions-, konzept- und stereotypengeleiteten filmischen Strukturen führen, die vom Zuschauer jeweils vorbewusst, bewusst oder unbewusst rezipiert werden. Für die Beschreibung eines Filmstils lässt sich mit ihrer Hilfe vielleicht eine systematische Ausdifferenzierung mancher Merkmale schaffen. Diese kann die einzelnen wiederkehrenden Reizangebote, doch auch die Kombinationen von mehreren derselben zu einem größeren Verbund oder Muster betreffen, ebenso die hierarchische Ordnung der Stil-Dominante durchdringen.

Weiter oben wurde im Hinblick auf das umfangreiche Priming-Muster eines Filmstils, das sich über das gesamte Werk erstreckt, die Netz-Metapher in Anwendung gebracht. Eine Netzstruktur ist es, die auch ein heute stark verbreitetes theoretisches Erklärungsmodell der sozialpsychologische Priming-Forschung kennzeichnet, das als *assoziatives Netzwerkmodell* bezeichnet wird**.** Assoziative Netzwerkmodelle basieren auf der Annahme, dass das Wissen im menschlichen Gedächtnis von netzwerkartigen Strukturen repräsentiert wird, die auch in der Lage sind, sehr komplexe Wissensinhalte zu kodieren (vgl. McNamara 2005). Einzelne semantische Konzepte werden dabei als Knotenpunkte eines Netzwerks abgebildet, wobei die Entfernung zwischen zwei verbundenen Knoten Rückschlüsse auf die Stärke der Assoziation zweier Konzepte zulässt (vgl. Collins / Loftus 1975). Da die Funktion des Netzwerks der Annahme untersteht, dass sich die Aktivierung eines Knotenpunktes automatisch auf die mit ihm direkt verknüpften anderen Knoten überträgt, hingegen mit geringerer Effektivität auf die entfernteren und nur indirekt mit ihm verbundenen, signalisiert die unmittelbare Nähe zweier Knotenpunkte stets eine starke Assoziation.

Bei der intuitiven Beschreibung von Filmstil kommt es oft zur analogen Charakterisierung relevanter Merkmale, die im Erleben wie Knotenpunkte eines Netzwerkes zu agieren scheinen. Denn auch hinter den stilprägenden Reizangeboten stehen ja kognitive Repräsentationen, zwischen denen sich offenbar ähnliche Aktivierungen ausbreiten. So wird etwa der enge, weil hochwahrscheinliche Verbund zweier definierter Reizangebote innerhalb einer Komposition oft als starke inhaltliche Assoziation innerhalb des gesamten Netzes empfunden und in der Stildiskussion als stilrelevant hervorgehoben. Die Entstehung

einer stilistischen Dominante fußt wahrscheinlich auf einer ähnlich starken assoziativen Verknüpfung mehrerer unterschiedlicher Reize, die sich funktional gegenüber jenen unzähligen anderen Stimuli durchzusetzen vermag, welche nur indirekt miteinander verbunden sind. Es ist daher denkbar, die Voraktivierung mentaler Strukturen eines Filmstils, die auf einem Verbund verschiedener Reize beruht, im Sinne eines assoziativen Netzwerks zu interpretieren, das die charakteristischen Reizverknüpfungen als starke assoziative Verknüpfung deutet, welche die Option für sehr starke Wirkungen schafft.

Im Rahmen der Analyse hätte dies den Vorzug, die Affinitäten zwischen manchen stilprägenden Gestaltungsmitteln angemessener zu erklären. Medienpraxis bzw. Filmkritik deuten etwa die Beobachtung, dass sich in einem definierten Stil-System ein bestimmter Typ von Erzählweisen mit einem ganz spezifischen bildlichen Ausdruck verbindet, oft nur nach dem Wenn-dann-Prinzip als einseitigen linearen Kausal-Zusammenhang, in welchem eine Ausdrucksweise die andere als handwerkliche Voraussetzung braucht, nicht aber als Bedingungsgefüge wechselseitiger Einflussnahme. Wie viele Filmbeispiele zum Realitätseffekt (in 14) und zur Plansequenz (in 18) zeigen, bringt aber erst die *Interaktion zwischen den verschiedenen Gestaltungsweisen* die besonderen Stilwirkungen hervor.

Die Netzwerk-Metapher liegt übrigens auch einem anderen theoretischen Erklärungsmodell für sozialpsychologisch relevante Priming-Prozesse zugrunde, dem *konnektionistischen Modell.* Auch bei diesem Modelltyp geht man von der Annahme aus, dass Gedächtnisbesitz durch netzartige Strukturen repräsentiert wird, wobei die semantischen Konzepte im Unterschied zu assoziativen Netzwerkmodellen nicht allein von Knotenpunkten, sondern vom Aktivierungszustand des gesamten Netzwerks zum Ausdruck gebracht werden. Das Priming kognitiver Repräsentationen lässt sich dort aus der Funktionsweise überlappender Aktivierungsmuster erklären (vgl. Masson 1995). Dies mag als Anregung dienen, die Affinitäten stilprägender Gestaltungsweisen des Films eventuell als Konsequenz einander überlappender Aktivierungsmuster zu studieren.

Der Wert des Priming-Paradigmas liegt wesentlich darin, dass es sich von vorneherein auf den Rezeptionsprozess bezieht und dadurch jene mechanistische Sichtweise zurückdrängt, die zwar die kompositorischen Bauelemente des Werks erfasst, deren mentale Verarbeitung jedoch „außen vor" lässt. Ein zentrales methodisches Problem der empirischen Stiluntersuchung besteht ja nach wie vor darin, neben der formalisierten strukturellen Beschreibung auch die sich daraus ergebende Funktionsweise und die damit verbundenen psychischen Prozesse stärker in die Analyse einzubeziehen. Aus der Verschiebung der Problemlage in die Psychologie allein ergibt sich freilich noch keine Klärung konkreter Stilwirkungen.

## 19.4 Zur Annäherung an konkrete stilistische Wirkungen

Für einen methodisch angemessenen analytischen Zugang scheint sich weiterhin ein historisch-hermeneutisches Herangehen zu empfehlen, das vom einzelnen Werk in seiner Gesamtheit ausgeht und die allgemeine Einschätzung von dessen Sinnproduktion an den

Anfang stellt, gestützt durch Synopsen zum Handlungsablauf bzw. zum Konfliktfeld. Vor diesem Hintergrund lassen sich dann hypothetisch Stil-Dominanten des Werks ausarbeiten, basierend auf Annahmen über strukturell beschreibbare separate *Merkmale* in deren *Verbund*. Die beiden letztgenannten Faktoren können dann als *Knotenpunkte* und *Netzwerke* für eine psychologische Priming-Untersuchung kandidieren. Dabei sind auch die hierarchischen Beziehungen von Merkmalen und ihren Vernetzungen zu berücksichtigen, die von Werk zu Werk Unterschiede zeigen.

An Beispielen aus der Geschichte des Kinos lässt sich dergleichen skizzieren, wobei hier zunächst zwei Arbeiten gewählt wurden, deren Werk-Stile Merkmale zeigen, die zugleich für einen ganzen historischen Gruppen-Stil gelten mögen, so dass sich hier eine gesonderte Diskussion der beiden (durchaus unterschiedlichen Formen von Stil-Bestimmung) vielleicht erübrigt. Bereits in den ersten Dezennien nach der Erfindung des Kinematographen formierten sich im Rahmen des Mediums künstlerische Stil-Systeme, und dank ihrer klaren gestalterischen Entscheidungen erlauben einige dieser Stummfilme, heute Einblick in deren Struktur und Funktion zu nehmen. So im Falle von BERG-EYVIND OCH HANS HUSTRU (DER GEÄCHTETE, 1917), der unter der Regie von Victor Sjöström entstand und das Profil des Schwedischen Kunstfilms (1916–1923) prägte, eines der ersten historischen Gruppenstile des Kinos überhaupt.

Die auf dem gleichnamigen Bühnenstück des Isländers Jóhum Sigurdjónson beruhende Geschichte spielt im späten Mittelalter. Der junge Berg-Eyvind, der als Geächteter gilt, weil er früher einmal straffällig wurde, kommt in eine kleine ländliche Gemeinde und gewinnt ein Mädchen für sich, auf das auch der Bürgermeister ein Auge geworfen hat. Um dessen Anfeindungen zu entgehen, müssen die Liebenden das Dorf verlassen und Zuflucht in den Bergen suchen. Eine Weile kann das Paar mit seinem kleinen Kind dort auch in Frieden leben, bis ein anderer Flüchtling namens Arne Unruhe in die harmonische Familie trägt und auch die Gefolgsleute des Bürgermeisters ihren Aufenthaltsort entdecken. In panischer Angst, dass das Kind in die Hände der Widersacher fallen könnte, stürzen es die Flüchtenden in einen Abgrund. Nachdem ihnen aber die eigene Rettung gelungen ist, quält die beiden in der Bergeinsamkeit die Reue, bis sie in einem Schneesturm den Tod finden.

Den Ausgangspunkt für die Problemsituation der Helden bildet zwar deren ständige Bedrängnis von außen, die Katastrophe wird jedoch maßgeblich durch den inneren Konflikt der Eheleute herbeigeführt, die auf der Suche nach einem individuellen Lebensweg außerhalb der Menge auch eine schwere moralische Schuld auf sich laden. Über ihrer Existenz liegt ein Fatum, das wohl jene menschliche Krisensituation widerspiegelt, die die Bühnen- und Film-Stoffe der skandinavischen Länder an der Schwelle des 20. Jahrhunderts generell beherrschte und häufig wie hier seinen Ausdruck im Melodram fand.

Der Film-Stil verknüpfte dramatische Konfliktkonstellation und Genretendenz mit einem Bildkonzept, das es erlaubte, die Freuden und Glücksmomente der Hauptfiguren ebenso wie deren Gewissenskonflikte und psychischen Grenzsituationen vor einem äußeren Panorama zur Austragung zu bringen. Wie es in einer zeitgenössischen Pressekritik hieß, habe dies den deutlich wechselnden Charakter von Landschaft und Licht zu Mitwirkenden der Handlung gemacht (vgl. Toeplitz, 1984. I. 243). Handlungen und Affekte der Helden

können sich in den Stimmungen und dynamischen Vorgängen der Natur spiegeln. Immer wieder sorgen eindringliche Bildmotive, die sich aus dem Handlungsraum und der Mise-en-scène ergeben und wie musikalische Leitmotive wiederkehren, für eine damals neuartige, stark visuell orientierte Erlebnisweise.

So wird etwa das Motiv des Abgrunds, das für das Finale der Geschichte so bedeutsam ist, früh exponiert und ausführlich variiert. Zu Beginn jenes Aktes, der über das Leben des jungen Paares in dem Bergversteck erzählt, zeigt der Held seinem kleinen Kind, wie gefahrvoll die Felswand ist. Später demonstriert er dem ebenfalls ins Gebirge geflüchteten Arne Gleiches, stürzt dann aber selbst aus Leichtfertigkeit über die Klippe und kann sich nur mit Mühe an einem Strauch festklammern, der in der Steilwand eingewachsen ist. Arne wirft ihm ein Seil zu, ist dann jedoch geneigt, es aus Eifersucht auf die schöne Frau des anderen zu zerschneiden, bevor er am Ende doch darauf verzichtet und sein Messer einsteckt.

Dieses und andere affektgeladene Handlungsmotive werden dank ihrer Wiederkehr auffällig; die prägnante Bildstruktur macht dem Zuschauer ihren dramatischen Gestus noch stärker bewusst. Zwischen konfliktgeladener Aktion und konzeptualisiertem, oft metaphorischem bildlichem Ausdruck entsteht auf diese Weise eine enge Verknüpfung, die beim Zuschauer starke Erwartungen aufbaut. Für ihn unvergesslich dürfte etwa jenes Bild äußerer Bedrängnis bleiben, das den Hauptprotagonisten an der Steilwand über dem Abgrund hängend zeigt. Es ist von ähnlich symbolischer Ausdruckskraft wie das des inneren Schmerzes am Schluss des Films, wenn Schnee auf das stumm am Boden liegende sterbende Paar fällt, das in der Einsamkeit um sein Kind trauert. Indem die Ausdrucksgebärde der Natur in vielen Einstellungen die expressive Prägnanz der menschlichen Aktivitäten weiterführte, formierte sich jener unverwechselbare Modus künstlerischer Gestaltung, der den gesamten Schwedischen Kunstfilm prägte.

Eine Beschreibungsweise, die die Formangebote des Films für eine psychologische Untersuchung zu konditionieren hat, könnte sich darum an jene Reihen stimmungsvoller Natur- und Landschaftsaufnahmen halten, die den Status von *Ausdrucksbildern* oder *Symbolbildern* haben. Die künstlerische Entscheidung, die Ausdrucksbewegungen der Protagonisten immer wieder in Naturbilder metaphorischer Art zu transponieren, korrespondiert eng mit einem Konfliktfeld, das neben *äußeren Kollisionen* von Figureninteressen starke *innere Auseinandersetzungen* der Helden umfasste, was für eine *melodramatische Genretendenz* der Filmgeschichte sorgte.

Eine psychologische Interpretation kann sich auf das Priming-Paradigma stützen, demzufolge Voraktivierungen mentaler Strukturen dafür genutzt werden, Bahnungen zu schaffen, die die Informationsverarbeitung des Ganzen optimieren. Die Dominante des Stils ist dabei durch zwei Gruppen invarianter Reizmomente geprägt: konfliktstarke psychische Zustände der Hauptfiguren und metaphorische Naturbilder. Beide Komponenten schaffen einprägsame Bilder, die miteinander in einem Verbund stehen. Das wiederkehrende Abgrund-Motiv beispielsweise sorgt dafür, dass sie in engste Nachbarschaft miteinander geraten wie semantische Knoten eines assoziativen Netzwerkes.

Das Priming-Muster des Einzelwerks dürfte in hohem Maße für den gesamten historischen Gruppenstil gelten, zumal dessen Arbeiten ihre Bildgestaltung durchweg dem Kameramann Julius Jaenzon verdanken. Der Personal-Stil des unter dem Künstlernamen J. Julius arbeitenden Operateurs brachte eine damals neue Bildauffassung in die Film-Produktion ein, das Leinwandbild einer emotionalisierten Natur. Mensch und natürliche Umwelt bildeten darin eine gefühlsgeladene Einheit.

Nicht minder stilprägend für den Schwedischen Kunstfilm, der sich in Anlehnung an den psychologischen Realismus der zeitgenössischen skandinavischen Bühnenstücke darum bemühte, trotz der darstellerischen Begrenzungen des Stummfilms tiefere Einblicke in das psychische Leben seiner Helden zu vermitteln und dabei auch gern auf historische Stoffe zurückgriff, waren übrigens die Bücher von Selma Lagerlöf. Die Nobelpreisträgerin für Literatur avancierte zur geistigen Integrationsfigur des schwedischen Kinos.

„Sagen und Mythen des altertümlichen Bauernlandes waren für diese stark in Heimatlandschaften verankerte Literatur die Inspirationsquelle. Die literarische Bauern- und Herrenhof-Romantik beeinflusste durch Selma Lagerlöf den schwedischen Stummfilm und verlieh ihm einen nostalgischen Zug. Vielleicht bestand Sjöströms bedeutendste künstlerische Leistung darin, dass er es verstand, den um 1920 bereits mit Patina bedeckten Motiven ein so kräftiges Leben einzuhauchen. Mit seiner visuellen Phantasie verlieh er ihnen eine plastische Anschaulichkeit und einen überzeugenden Milieurealismus“ (Waldekranz 1964, 6).

Während die Bildsprache der schwedischen Kunstfilme sich an die natürlichen Gegebenheiten des Handlungsraums hielt und aus dem originären lebensweltlichen Reizmaterial intensive Ausdrucksbilder entwickelte, ging der Deutsche Film-Expressionismus einen völlig anderen Weg. Robert Wienes DAS KABINETT DES DOKTOR CALIGARI (1920) stellte seine Handlung in eine szenische Umgebung, die aus graphisch gestalteten Bühnendekors bestand. Mit seinen kontrastreichen Flächen und verzerrten Perspektiven übernahm der kulissenhafte Hintergrund ein Formengut, wie es die expressionistische Bildende Kunst bereits zwei Jahrzehnte zuvor kreiert und hernach ausgiebig entwickelt hatte.

Im zeitgenössischen Kommentar „Film und Expressionismus“ von Rudolf Kurtz (1926, 54f), der dem Dekor eine zentrale Rolle innerhalb der genutzten Kunstmittel zuwies, hieß es über den CALIGARI-Film anerkennend: „Alle vertrauten Formen des Expressionismus treten auf. Die Senkrechten spannen sich diagonal. Häuser begrenzen sich schiefwinklig, Flächen verschieben sich romboid, die einfachen Bewegungstendenzen der normalen Architektur, durch Senkrechte und Horizontale ausgedrückt, sind in ein Chaos gebrochener Formen verwandelt, die Bewegung hat sich selbstständig gemacht: Entfesselung bedeuten diese schiefen Dächer, diese geneigten Flächen, diese schiefwinklig in die Luft starrenden Mauern.“ Die Passage gipfelt in dem bekannten Ausspruch eines der Filmarchitekten: „Die Filmkunst muss Grafik werden!“ Ein Slogan, dessen Urheberschaft seinerzeit Hermann Warm, später jedoch Walter Röhrig zugeschrieben wurde.

Schon während der Entwicklungsphase des Buches ging man bei der Berliner Decla-Produktion davon aus, dass der Werk-Stil des späteren Films sich an avantgardistische Gestaltungsweisen anpassen sollte, die seit der Jahrhundertwende in Malerei, Theater und

Literatur entwickelt worden waren. Nach Zeiten öffentlicher Ablehnung und Beschimpfung hatte diese als „Expressionismus" apostrophierte Richtung inzwischen eine hinreichende gesellschaftliche Anerkennung erworben, um seitens der Filmfirma das Etikett „Expressionistischer Film" für Werbezwecke nutzen zu können und aus kommerzieller Perspektive „Filmstil als Markenartikel" (Kasten 2000, 43) zu behandeln, der gehobenen ästhetischen Qualitätsansprüchen zu genügen versprach.

Die Extravaganz von Dekor und Mise-en-scène, die der junge Eisenstein ([1922] 1974, I, 201) einer „nicht naturalistisch-illusionistische(n)" Richtung zuordnete, fand ihr Pendant in einer spezifischen Erzählhaltung. In einer Kleinstadt tritt der Schausteller Dr. Caligari mit dem jungen Somnambulen Cesare vor das Publikum, der den Tod von Menschen voraussagt, die dann kurz darauf ermordet werden. Ein Student, der Caligari verfolgt, entdeckt, dass dieser mit dem Direktor der psychiatrischen Anstalt identisch ist, welcher mit Besessenheit hypnotische Experimente eines alten Mystikers namens Caligari wiederholt und dafür seinen Patienten Cesare zum Morden abrichtet. Die Geschichte endet mit einem mehrdeutigen Schluss: Der wahrheitssuchende Student setzt zwar zunächst durch, dass man den Direktor festnimmt, wird dann aber selbst von diesem zum Wahnsinnigen erklärt, der unter seiner psychiatrischen Obhut geheilt werden solle.

Von den Autoren Carl Mayer und Ernst Janowitz war dieses Geschehen mit der Absicht erdacht worden, eine autoritäre Staatsmacht anzuprangern, die Männer ihrer Generation gezwungen hatte, in einen unsinnigen Krieg zu ziehen.[111] Statt einer klärenden Parabel entstand indes eine vexierbildhafte Darstellung, deren Tendenz schwer festzulegen ist. Diese Unsicherheit wird auch dadurch begünstigt, dass der Film neben dem Rückgriff auf das visuelle Formengut des Expressionismus auf eine Erzähltradition mit doppelter Wurzel verweist. Die eine Traditionslinie führt in die deutsche Romantik, deren Werke dem Phantastischen, Geheimnisvollen und Doppelbödigen Raum gegeben hatten, die andere in die Massenkultur nach der Jahrhundertwende, etwa in die neuere Trivial-Literatur oder die frühen Filmproduktionen mit ihren kruden Mordgeschichten und Gruselmärchen. Eine ähnliche Verbindung von abstrakten Dekors bzw. phantastischen Handlungsräumen und marktschreierischen, oft abseitigen Erzähl-Motiven findet sich in anderen Arbeiten des Gruppen-Stils.[112]

Das gestalterische Bedingungsgefüge des Werk-Stils von Wienes Film, das absichtsvoll eine Mehrdeutigkeit der künstlerischen Botschaft herbeiführt, basiert auf dominanten

111 Janowitz: „Das wurde in unserem Film durch […] den berühmten und geachteten Direktor der Irrenanstalt charakterisiert, der sich selbst in Dr. Caligari, den Mörder verwandelte.[…] Er ist die personifizierte Autorität […] Cesare, das Werkzeug, das für die unterjochte Armee wehrpflichtiger Rekruten stehen sollte, war nicht schuldig; schuldig war Dr. Caligari […] der die autoritative Macht verkörpern sollte" (Janowitz zit. in Toeplitz 1984, I, 215).

112 „Somnambulismus und Pädophilie (in CALIGARI), Vampirismus, Promiskuität und Voyeurismus (in GENUINE), Begehren von Mutter und Tochter und Sex mit einer Puppe (in DAS HAUS ZUM MOND), Sadismus und Masochismus, religiöse Ekstase und Folterexzesse (in DAS WACHSFIGURENKABINETT), mündend stets in Mord und Wahnsinn, umschreiben spektakuläre Motivfelder" (Kasten 2000, 48).

Merkmalen, die ebenfalls zum einen auf der Ebene des Bildes, zum anderen auf der der Erzählung liegen. Ihre sehr markanten Reizangebote dürften bereits per se, erst recht jedoch im Verbund für ein unverwechselbares Priming-Muster gesorgt haben, das zudem durch provokante Tendenzen semantischer Gegenläufigkeit gekennzeichnet war.

Eine kognitive Beschreibung von Bildmodus und Erzählweise könnte jeweils deutliche Tendenzen zu stereotypengeleiteten Strukturen anführen. So befördern das Theater-Dekor der Szenerie und die evidente Maskierung der Figuren eine Form des *Symbolbilds*, das mit einem verblüffenden historischen Rückfall der filmischen Darstellung in ihre Bühnenvergangenheit verbunden ist, welcher die übliche Wirklichkeitsnähe des Filmgeschehens verhindert. Die sich daraus ergebende Irritation im visuellen Bereich korrespondiert mit einem nicht minder irritierenden *mehrdeutigen phantastischen Handlungsablauf,* der stereotype Erzähl-Motive aus der deutschen Romantik mit denen von Schauergeschichten der zeitgenössischen Massenkultur verschmilzt, jedoch durch eine *provokante Rahmenhandlung* in seiner Aussage umgewertet wird. Der Zuschauer war am Ende zu einer affektgeladenen Reflexion der gesamten Geschichte aufgefordert.

Hier wurde dieses viel diskutierte und in seiner Wirkung gegensätzlich beurteilte Film-Beispiel angeführt, um zu annoncieren, dass das Priming-Paradigma nicht nur die Chance erkennen lässt, Stil-Systeme zu untersuchen, deren Merkmale inhaltlich einander zuarbeiten, indem sie ähnlich gerichtete funktionale Tendenzen befördern, sondern nicht minder auch solche, die auf Gegenläufigkeit dominanter Formkomponenten beruhen und sogar eine Mehrdeutigkeit höheren Grades anstreben.

Dabei dürften sich die erwähnten drei deskriptiven Operationen gleichfalls als produktiv erweisen. Invariante Merkmale des CALIGARI -Films, die werkübergreifend wiederkehren, etwa in Gestalt abstrakter visueller Formen für Szenerie und Personage, müssten dafür ebenso erfasst werden wie bestimmte Drehpunkte der kruden Handlung. Die Kombination beider Gruppen von Reizangeboten ließe sich als sequentielle Darbietung von assoziierten Reizen interpretieren, die maßgeblich die Dominante bestimmen. Eine weitere zentrale Komponente des stilwirksamen Priming-Musters beruht auf der Paradoxie bzw. Gegenläufigkeit des Geschehens, die besonders deutlich in der Rahmenhandlung zutage tritt, welche bereits in der Exposition Hinweise auf die Doppelbödigkeit der angekündigten Ereignisse gibt.

Gemäß einer Auffassung, die alle automatischen Aktivierungen eines kognitiven Konstrukts durch externe Reize zumindest optional als Priming betrachtet, finden all diese unterschiedlichen Stil-Komponenten zunächst gleichermaßen Berücksichtigung bei ihrer funktionalen Betrachtung. Dennoch ist nicht der Beliebigkeit das Tor geöffnet. Die psychologische Priming-Forschung zeigt vielmehr ein breites Feld von Spezifizierungsmöglichkeiten, das auch für eine zunächst hermeneutische Stiluntersuchung des Films Orientierung bietet. So ergibt sich z. B. ein interessanter Hinweis für die Stilbetrachtung des Films aus ersten Versuchen der Psychologie, auch „*affektives Priming*" zu erfassen (vgl. Klauer / Musch, 2003). Bei der Darbietung affektiv besetzter Reize zeigte sich z. B. die Auswirkung von Vorreizen auf die Bewertung der folgenden. Dies durchaus analog zu Erfahrungen mit der Herausbildung von affektiv einheitlich gefassten *emotion-episo-*

*des* einer Filmhandlung. Für die Beurteilung der Funktionsweise künstlerischer Filmstile wäre es wichtig, mehr über diese Dimension des ästhetischen Erlebens zu wissen. Manche Filmstile, darunter der des Schwedischen Kunstfilms, haben meist eine deutlich spürbare affektive Wirkungskomponente; sie schaffen eine emotionale Grundierung des Geschehens und sorgen dafür, dass diese das gesamte Filmerleben über anhält, was auch heißt, dass Erwartungen eines Geschehens mit abweichender emotionaler Färbung zurückgedrängt werden.

Eine andere Anregung ergibt sich für die Untersuchung der Rezeption unter Berücksichtigung von deren kognitiven Verarbeitungsstilen (*mindsets*). Studien solcher Art zeigten, dass temporär angeregte Denkprozeduren kognitiv auch dann nachwirken, wenn sie in der Folgesituation nicht direkt gefordert sind (vgl. A. Eder / T. Erle 2016, 377). Dies bestätigt einmal mehr die außerordentliche Bedeutung, die dem Aufbau der Film-Exposition in stilistischer Hinsicht zukommt, wird doch dort bereits über die kognitive Verarbeitungsweise einer Filmgeschichte entschieden. Und vermutlich bezieht sich diese Aussage gleichfalls auf die emotive Dimension.

Die Arbeiten zur Priming-Forschung jenseits der Filmpsychologie enthalten für diese allerdings keine Untersuchungskonzepte, die einfach übernommen werden könnten. Es muss sogar davor gewarnt werden, die soeben im Umgang mit konkreten Filmbeispielen als deskriptive Operationen deklarierten Verfahren bereits als taugliches Instrumentarium für eine psychologische Untersuchung anzusehen. Die erwähnten bewusst rezipierten Stilmerkmale des Films, zu deren Identifizierung bestimmte Formschemata schablonenhaft an das Werk angelegt wurden, mögen zwar hilfreich für eine hermeneutische Darstellung sein, die permanent um die Klärung der Sinnfunktion bemüht ist, für eine empirische psychologische Studie bilden sie aber keine ausreichende stoffliche Basis und bedürfen auf jeden Fall einer Erweiterung im Hinblick auf Wirkungsfaktoren unterhalb der Bewusstheitsschwelle, etwa aus dem Bildbereich.

Stilmerkmale, die an der Bildung von Dominanten teilhaben, sind kaum je an offenliegende und vollständig einsehbare Formangebote gebunden, und ihre Bestimmung muss sich daher an komplexe funktionale Beziehungen halten, die nur bedingt an der Oberfläche liegen und zum guten Teil im Dunkel verbleiben dürften. Ohne zusätzlichen Konstruktionsaufwand und andere Anstrengung werden sie für analytische Studien kaum greifbar. Gegenwärtig scheint es darum überhaupt sinnvoll, über Fallstudien in der Tiefe der Filmkomposition nach jenen potenziellen Wirkmomenten des Stil-Systems zu fahnden.

## 19.5 Komplexität von Stilmerkmalen (an CITIZEN KANE)

Am Werk-Stil von Orson Welles' Film CITIZEN KANE (1941) lassen sich z. B. neben jenen auffälligen und bewusst erlebten kompositorischen Komponenten, die dem Anschein nach die Kernzone seiner Dominante ausmachen, diverse Formangebote erkennen, die unterhalb der Bewusstheitsschwelle rezipiert werden. Gleichsam quer zu dieser Anord-

nung von leicht zugänglichen Reizkonfigurationen, die einem fortgeschrittenen Grad von Bewusstheit oder kognitiver Schemabildung entsprechen, erstrecken sich wenig evidente strukturelle Beziehungen, die eher unbewusst aufgenommen werden, doch mitunter ebenfalls stilwirksam werden können. Sie verweisen u. a. auf die Komplexität von Struktur und Funktion des Stilsystems, die es bei der Analyse, auch in künftigen empirischen Studien, zu berücksichtigen gilt.

Wie (in 18) schon erwähnt, steht mit dem Pressemagnaten Charles Foster Kane eine Figur im Mittelpunkt des Filmgeschehens, deren widersprüchlicher Charakter sich im Laufe eines Suchprozesses immer mehr enthüllt. Nachdem am Anfang des Films eine amerikanische Wochenschau, die anlässlich von Kanes Ableben erschienen ist, in krassen Bildern die Zwiespältigkeit seiner Persönlichkeit hervorgehoben hat, wird ein Reporter namens Thompson ausgeschickt, die Bedeutung von Kanes letzten Worten „Rosebud" zu klären, verspricht man sich davon doch entscheidende Aufschlüsse über sein Leben.

Der Film erzählt auf der einen Handlungsebene, die die Gegenwart betrifft, über die Recherche des Reporters, der zielgerichtet Personen befragt, welche Kane gut kannten und ihn sehr verschieden beurteilen. Was es mit „Rosebud" auf sich hat, können sie nicht aufklären, wohl aber zeigen die Rückblenden ihrer Erinnerungen Kanes Persönlichkeit in verschiedenen Phasen seines Lebens. Über punktuelle, doch genaue Verhaltensbeobachtungen macht diese zweite Handlungsebene plausibel, wie sich aus dem kraftvollen Selfmademan der amerikanischen Gründerjahre, dessen Vitalität einst ganz dem amerikanischen Traum entsprach, ein rücksichtsloser und gewalttätiger Egozentriker mit monströsen Zügen entwickeln konnte, dessen autoritäres Persönlichkeitsprofil im demokratischen Klima der Roosevelt-Ära auch als soziale Warnung zu verstehen war, besonders in jenen Dezennien, als nicht nur halb Europa von Diktaturen beherrscht wurde.

Die beiden Handlungsebenen fordern den Zuschauer zu einem ständigen Wechsel im geistigen Umgang mit dem Lebensmaterial auf. Zielführendes sujethaftes Erzählen alterniert hierbei mit Episoden, die subjektive Beobachtungen der Interviewpartner beisteuern, allerdings solche, die immer deutlicher zentrale Krisenpunkte in Kanes Persönlichkeit hervortreten lassen. In bestimmten Intervallen wird das Geschehen, das große Zeitsprünge überbrückt und figurenreiche Szenen umfasst, zudem durch kurze Schnitt-Sequenzen, so genannte *summaries*, auf rigorose Art inhaltlich zusammengefasst.

Der Stil des Films lebt von diesen Kontrasten und Brüchen. Die Gegensätze und Diskrepanzen, die dabei entstehen, lassen sich auch durch die Geschichte als Ganzes nicht aufheben. So erfährt der Rechercheur bis zum Schluss nicht, was „Rosebud" bedeutet, und für den Zuschauer, der das Wort im Logo eines Schlittens aus den Kindheitstagen des Protagonisten erkennt, enthält diese Entdeckung ebenfalls keine klare Auskunft über Kanes wirkliche Handlungsmotive. So bleibt das Geschehen über das Finale hinaus offen und mehrdeutig. Der Zuschauer ist angehalten, es zu reflektieren und zu bewerten.

Die Dominante des Stils wird vor allem durch den funktionaler Verbund jener auf zwei Ebenen organisierten Erzählstruktur geleitet, die vor allem der Strategie der Recherche folgt, sowie einer Bildkomponente, die sich ihrerseits darum bemüht, im visuellen Wahrnehmungsprozess des Zuschauers zielgerichtete Suchprozesse zu aktivieren. Beide Form-

bestrebungen sorgen für eine ähnlich gerichtete Voraktivierung mentaler Strukturen, indem sie dem Gestus der Suche folgen, semantisch kooperieren und vermutlich dank ihrer unmittelbaren Nachbarschaft über ein assoziatives Netzwerk wirksam werden.

Die visuellen Gestaltungsverfahren nehmen ihrerseits den Gestus der Suche auf und sorgen ebenfalls dafür, dass ein beträchtlicher Freiraum für die Bedeutungsfindung des Zuschauers entsteht. Wie schon (im vorigen Kapitel) gezeigt, geschieht dies vor allem über tiefenscharfe lange Plansequenzen, die oft figurenreiche Gesellschaftsszenen ins Bild setzen. Erinnert sei an die Kindheitsepisode, in welcher der arglos im Schnee spielende Junge von seiner Mutter an den strengen Vormund übergeben wird und vehement dagegen protestiert. Oder an die Jubiläumsfeier von Kanes Zeitungsunternehmen, bei der der Held sich vor seinen Mitarbeitern auf der Tanzfläche produziert.

Der Zuschauer kann dort seine Aufmerksamkeit durch die oft zusammengesetzten Handlungsräume schweifen lassen und sich dieser oder jener Figur zuwenden. Die Schärfentiefe erlaubt ihm dabei eine uneingeschränkte Beobachtung des Geschehens auch über die Schwellen der einzelnen Räume hinweg, und die Kamera bildet zudem die verschiedenen, oft gegenläufigen Ereignisse ohne Schnitt auf eine Weise ab, dass er die Gegensätze und Brüche affektiv mitvollziehen kann. Obwohl die polyphonische Kompositionsform immer wieder Einräumungen für die subjektiven Auswahlprozesse des Zuschauers schafft, setzt sie diesen auch in die Lage, die komplizierten Zusammenhänge der Geschichte nach objektiven Kriterien zu deuten und vor allem die Figur in ihrer durchaus tragischen historischen Entwicklung zu beurteilen.

Bei diesen Bewertungsprozessen kam seinerzeit den zahllosen feinen, fast unsichtbaren Fäden, die den extravaganten Werk-Stil des Films mit seinem kulturellen Umfeld, namentlich den Hollywood-Produktionen verbanden, ebenfalls eine wichtige Rolle zu. Wie historiographische Studien von Bazin (1980), Carringer (1985) und Bordwell (1995) gezeigt haben, suchen sowohl Dramaturgie als auch Bildgestaltung des Films Anschluss an bestehende Studio-Traditionen. So etwa an Genrestereotype wie den Detektivfilm, der seinerzeit in Amerika sogar bereits in einer Variation vorkam, die den investigativen Journalisten als Detektiv agieren ließ. Zudem lehnte sich die Story an das Genre des Biographischen Films an, für das es in den USA eine ansehnliche Traditionslinie gab. Welles und sein Szenarist Mankiewicz konnten sich bereits an Vorbilder halten, in denen Recherchen-Story und Biographie eine Mischung bildeten, darunter Arbeiten von Howard, die sogar Rückblenden einbezogen. Die erwähnten Rückgriffe auf bereits vorhandene Formphänomene dürfte den Zuschauern selten bewusst geworden sein, sie befestigten aber das Stil-System, indem sie für die Rezeption des Werks Vorreize organisierten, die spezifische Priming-Prozesse ermöglichten, welche das Erleben der Geschichte stilgerecht modifizierten.

Eine ähnliche Funktion dürfte einigen Besonderheiten der visuellen Gestaltung zukommen. Dass Welles und sein Kameramann Gregg Toland den stilistischen Wert der seinerzeit seltenen Plansequenzen für die Bildsprache ihres Films erkannten, hatte zur Konsequenz, dass sie diese selbst in Szenen zur Anwendung brachten, wo sie im Drehprozess technisch nicht realisierbar waren, weil dies zu Schärfenverlusten oder optischen Verzeichnungen geführt hätte. Um aber stilistischen Erwartungen über organisierte Vorreize zu genügen,

setzte Toland in vielen Fällen Vorder- und Hintergründe künstlich zusammen, d. h. er arbeitete nicht nur mit echter Schärfentiefe, sondern täuschte dergleichen vor.

Jene bekannte bildliche Darstellung, die den Selbstmord von Kanes Frau Susan zeigt und in der man links vorn auf dem Nachttisch das Glas, rechts vorn das Giftfläschchen erkennt sowie hinten in der Mitte, im Scheitelpunkt des Dreiecks, Kane, der sich gewaltsam Eingang durch die Tür verschafft, ist keine authentische Plansequenz, sondern das Resultat einer altmodischen Doppelbelichtung. Ähnlich die Einstellung, in der Kane im Wahlkampf auf der Redner-Tribüne von seinem Widersacher beäugt wird, der oben auf der Empore des Theaters steht. Die Tiefe wird dort durch Rückprojektion erzeugt. Dem *pan-focus* wurde auch in anderen Fällen technisch nachgeholfen, in denen er sich nicht natürlich im Drehprozess ergab. Er wurde in die Postproduktion transferiert.

Ein anderer Typ visueller Wirkungen folgte dem eigenwilligen, von Menzies begründetem szenographischen Konzept innerhalb der Hollywood-Tradition, das als „Gothic-Baroque" bezeichnet wird, bzw. als „Amerikanischer Expressionismus", weil es offenbar aufgrund von Einflüssen des deutschen Expressionismus zustande kam. Seine Bildwirkungen, in denen sich nüchtern-scharfe Details mit übernatürlich wirkenden Arrangements, ja grotesk überzeichneten Formen begegneten, ließen sich an der Schwelle der 1940er Jahre technisch noch weiterentwickeln und mit übersteigerten Tricktechniken wie den schon erwähnten künstlich erzeugten Varianten der Plansequenz kombinieren. Auch diese Besonderheit, die auf Organisation von bestimmten Vorreizen beruht, steht eher für jene Formangebote, die unterhalb der Bewusstheitsschwelle rezipiert werden, aber durchaus stilwirksam sein dürften. Das monströse Dekor gab dem Geist eines Menschentyps Ausdruck, den Welles seinerzeit auch ins Zentrum anderer Filmprojekte zu stellen suchte, ist Kane doch dem Despoten des Dschungels Kurtz aus dem nicht realisierten HEART OF DARKNESS verwandt sowie dem Tycoon in THE MAGNIFICENT AMBERSONS (DER GLANZ DES HAUSES AMBERSON, 1942), Protagonisten, die nach Ansicht der damaligen Kritik für Individualisierungen des Imperialismus sorgten.

Ein weit auffälligeres Wirkmoment des Films, das zudem mit einem spürbaren Rekurs auf die Lebenswelt verbunden war, dürfte sich seinerzeit für das amerikanische Publikum aus den frappanten Ähnlichkeiten zwischen Kane und einem realen Medienmogul, dem einflussreichen William Randolph Hearst, ergeben haben. Dass Letzterer das Filmprojekt schon im Drehprozess massiv bekämpfte, brachte dem Unternehmen einen Beigeschmack von Gesellschaftsskandal ein, der zwar weniger mit Effekten der Kunst als solchen der Regenbogenpresse zu tun haben dürfte, auf seine Weise aber die Vorreize und damit das Priming des Film-Stils mitbestimmte. Schließlich hatte der Regisseur kurz zuvor durch eine Radiosendung Ruhm erlangt, die die Landung von Marsmenschen in Amerika so glaubwürdig in Szene setzte, dass viele Hörer in Panik gerieten.

Wenn hier statt einer Stilanalyse nur ein loses Schüttwerk möglicher Stilfaktoren angeführt wird, darunter solcher, die eher schwach oder randständig anmuten, doch ebenso anderer, die ihre Wirkung aus kunstfernen Bereichen ableiten, dann um zu signalisieren, dass all diese heterogenen Reizangebote für das Stil-System relevant sein können und im Rahmen einer transdisziplinären Untersuchung einer systematischen psychologischen

Interpretation bedürfen. Ein Konzept, wie dergleichen praktisch zu realisieren wäre, ist nicht vorhanden. Doch liegt es nahe, die Chance zu nutzen, im Anschluss an das psychologische Priming-Paradigma unterschiedlichste Stilphänomene des Films im Hinblick darauf zu betrachten, wie sie aufgrund vorangehender Informationsverarbeitung für eine automatische Bahnung bzw. Voraktivierung mentaler Strukturen sorgen.

Bei der Erfassung potenzieller Stilmerkmale wird übrigens deutlich, dass es hierbei nicht nur darum geht, Strukturangebote des Werks zu begutachten, die einen unterschiedlichen Grad von Auffälligkeit oder kognitiver Verarbeitung zeigen, sondern ebenso eine verschiedenartige Herkunft des Reizmaterials bzw. Bindung an andere Lebensbereiche an den Tag legen. Die Analyse muss auch diesen Besonderheiten Rechnung tragen. An zwei fundamentale Problemkreise sei zumindest pauschal erinnert. Diese ergeben sich aus der Einbindung der Stil-Systeme des Films in die soziale Umgebung ihrer Kreation und Rezeption sowie dem steten historischen Wandel, in dem sie begriffen ist.

## 19.6 Stil-Systeme im soziokulturellen Raum und in der Zeit

Künstlerische Stil-Systeme, so souverän sie in Form und Funktionsweise auch immer erscheinen mögen, stehen in ständiger Wechselwirkung mit ihrer Umgebung und sind von dieser nicht unabhängig. Vielmehr schreiben sich die Besonderheiten des soziokulturellen Aktionsraums und seiner Geschichte tief in die Stilstrukturen ein. Diese Beziehungen zu erfassen, ist heute nur im Rahmen einer historisch-hermeneutischen Darstellung möglich. Gleichwohl gibt es Ansätze, sie auch systemologisch zu interpretieren, was in methodischer Hinsicht eine Annäherung an die psychologische und soziologische Untersuchung erleichtern dürfte.

Der soziokulturelle Raum umschließt unterschiedliche Faktoren, darunter eine Gruppe kunstexterner Lebensbereiche, die oft maßgeblichen Einfluss auf die Existenz und Organisation der Stil-Systeme erkennen lässt. Gemeint sind etwa die Systeme der Technik und der Ökonomie, das soziale System inklusive der sozialen Psyche mit ihren Ausprägungen im Lifestyle, ebenso die Systeme der Politik, Ideologie, Moral, ferner der kulturellen Kommunikation, und nicht zuletzt die für die Kunstproduktion oft so entscheidenden Faktoren menschlicher Subjektivität, die man mit etwas Ironie als „personale Systeme“ ansehen kann. Und natürlich finden zahllose Wechselwirkungen mit den anderen Künsten statt. Film-Stile sind undenkbar ohne diverse materielle Beziehungen und ohne den Informationsaustausch mit diesen Bereichen.

Nichtsdestotrotz folgen die Stil-Systeme des Kinos bei der Herausbildung ihrer Formen sowie der Durchsetzung ihrer Erlebnisweisen eigenen Gesetzen und Maßstäben. Die Kulturgeschichte lehrt generell, dass geglückte Stil-Systeme während ihrer historischen Entwicklung keinesfalls die Wandlungen der Realgeschichte zwanghaft mitvollziehen. Ihre Formverschiebungen synchronisieren nicht einfach deren Zäsuren, sondern sie folgen

einer Eigendynamik, welche nach Ansicht von Roman Jakobson ([1934] 1993, 78) „der *Autonomie der ästhetischen Funktion*" gerecht zu werden sucht.

Niklas Luhmann hat ein halbes Jahrhundert später für die soziologische Beschreibung der Kunst eine Theorie gefordert, „die erfassen kann, dass und wie die Kunst sich *unter gesellschaftlichen Bedingungen* (also keineswegs ›frei schwebend‹!) als ein *geschlossenes* System der Selbstreproduktion halten und entfalten kann (1986, 621; Hervorh. i. O.). Er kommentiert: „In diesem Sinne fungiert Stil als Kontaktebene zwischen Kunstsystem und gesellschaftlicher Umwelt. Hier muss das Kunstsystem die Geschlossenheit seiner Reproduktion und die Autonomie seiner Strukturwahl definieren, begrenzen, verteidigen. Hier muss es die Anforderungen von ›Interessen‹ zurückweisen und eben dadurch auf Gesellschaft reagieren" (646; Hervorh. i. O.).

Die postulierte Zurückweisung kunstexterner Interessen ist freilich oft schwer zu praktizieren, insofern sich die Inhalte einzelner Filmwerke oder die Intentionen historischer Gruppenstile vielfach auf lebensweltliche Faktoren aus dem soziokulturellen Umfeld beziehen. Pragmatische Forderungen seitens der Ökonomie, Politik, Ideologie, Moral oder des Lifestyles dringen damit sozusagen automatisch in die materielle Bausubstanz der Stil-Systeme ein und determinieren deren Programmatik. Mit welcher Direktheit und Nachdrücklichkeit dies im Einzelfalle geschieht, variiert enorm, auch, mit welchem Schaden oder Nutzen für die künstlerischen Prozesse es verbunden ist.

Im Zusammenhang von künstlerischer Stilbildung und Politik ist aufschlussreich, dass derart profilierte und berühmte Gruppenstile wie der Französische Poetische Realismus der 1930er Jahre, der Italienische Neorealismus nach Kriegsende oder das Brasilianische Cinema Novo der 1960er Jahre in Phasen schärfster politischer Auseinandersetzung innerhalb ihrer Herkunftsländer dank der Autonomie ihrer ästhetischen Funktion zu Formangeboten fanden, die jene unmittelbare Einbindung in die Interessen der Tagespolitik auf den ersten Blick kaum erkennen ließen, obwohl ihre Schöpfer im gesellschaftlichen Leben meist sehr engagiert eine linke Tendenz vertraten. Nichtsdestoweniger sorgten die Stilsysteme aber für neuartige Haltungen, Denkweisen, Gefühle und Vorstellungen ihres Publikums im Sinne einer psychischen Regulation, und dies mit Konsequenzen sozialer Art.

So geben sich etwa die Helden von Marcels Carnés QUAI DES BRUMES (HAFEN IM NEBEL, 1938) oder LE JOUR SE LÈVE (DER TAG BRICHT AN, 1938) partout nicht geschlagen, wenn ihre individuelle Bedrohung erschreckend zunimmt, weil die „fantastique social" des Stils sie mit einer Aura umgibt, die den Status quo ihrer Bedrängnis nie als unüberwindbar erscheinen lässt, ein Eindruck, der durch starke Emotionen gestützt wird.

Archetypische Erzählmotive wie „die große Liebe", „die Flucht", „die Auflehnung", welche mit den Protagonisten auch die Zuschauer aus dem Normalverlauf des Alltags herausführen, aktualisieren eine Gefühlswelt von erstaunlicher Wirkungsintensität. Die Verzauberung durch die Liebe wird zum sozialen Fakt und erfasst das Publikum, ebenso ein Solidaritätsgefühl mit den Gejagten oder eine Protesthaltung gegenüber geschehenem Unrecht.

Der Neorealismus in Italien, dessen Filmemacher meist aktiv die kommunistische Bewegung unterstützten, zeigte sich bei der Bewertung aktueller politischer Tendenzen eher

zurückhaltend, was nicht allein durch die sehr wohl vorhandenen Beschränkungen durch Zensur und Studiointeressen erklärbar ist. Bazin (2004, 395) deutete diese Haltung aus ästhetischer Perspektive als „eine globale Beschreibung der Wirklichkeit durch ein globales Bewusstsein." „Der Neorealismus verweigert sich per Definition der Analyse der Figuren und ihres Handelns, sei sie politisch, moralisch, psychologisch, logisch, gesellschaftlich oder was auch immer. Er betrachtet die Realität als einen vielleicht nicht unbegreiflichen, aber unteilbaren Block" (395f.). Statt einer Weigerung, Stellung zu beziehen, gehe es dem Neorealismus „immer um die Wirklichkeit, gesehen durch die Augen des Künstlers, gebrochen durch sein Bewusstsein – durch sein *ganzes* Bewusstsein indessen […" (396; Hervorh. i. O.).

Als zentrale Persönlichkeit des Cinema Novo Brasiliens ist Glauber Rocha anzusehen, dessen Regie-Arbeit DEUS E O DIABO NA TERRA DO SOL (GOTT UND DER TEUFEL IM LANDE DER SONNE, 1964) die wichtigsten künstlerischen Vorgaben für den lateinamerikanischen Gruppen-Stil lieferte, wozu auch das in anderen Filmen der Region wiederkehrende Motiv der Suche des revoltierenden Helden nach Orientierung und geeigneten Weggefährten zählt. Im Verbund mit einer symbolisch-allegorischen Darstellung der Protagonisten, die in expressive, oft metaphorische Bildeinstellungen gefasst war, entstand so eine stilprägende Dominante von unverwechselbarer Ausdruckskraft. Das Stilsystem reflektierte die soziale Umgebung, dies aber unter Nutzung spezifisch ästhetischer Mittel, die den jeweiligen realhistorischen Verhältnissen angemessen schienen. Angesichts politischer Repression und Zensurverschärfung nach einem Militärputsch lag es für die Filmemacher des Landes später nahe, ihre Botschaften stark zu verschlüsseln und ihre sozialen Intentionen hinter folkloristischen Motiven zu verbergen. Schlagworte wie „Tropikalismus" und „Metaphern-Kino" kennzeichnen diese Tendenz (vgl. Cabézon Doty 2001, 116).

Was auf den ersten Blick vielleicht als politischer Rückzug oder Kompromiss der Filmemacher gedeutet werden kann, hat zumindest in den genannten drei Fällen nicht zu einer künstlerischen Nivellierung geführt. Entstanden sind Bauprogramme Möglicher Welten, künstlerische Stilsysteme, die die weltanschaulichen Positionen ihrer Autoren ästhetisch umzusetzen vermochten. Die unverwechselbaren Ausdrucksweisen des Stils haben das Ihre getan, neuartige Botschaften von enormer Wirkungsmächtigkeit zu artikulieren.

Stil-Systeme erweisen sich dabei stets als historisch determiniert, und die hier vertretene Annahme, der zufolge sie sich durch eine gewisse Stabilität zu erkennen geben, verlangt daher zwingend die Ergänzung, dass dieser Status zeitabhängig ist. Hinsichtlich Struktur und Funktion zeigen Stile stets Veränderung in der Zeit. Wie die Arten und Genres der Kunst durchlaufen sie zeitweilig Entwicklungsphasen, in denen sie hohe Wirkungskraft erlangen. Sie erweisen sich dann als erstaunlich lebensfähig und stabil, d. h. als resistent gegenüber äußeren und inneren Störfaktoren; sie führen gleichsam ein Eigenleben, das sie biologischen Organismen vergleichbar macht, um hernach jedoch wieder instabil zu werden und zu zerfallen, was zu ihrer Ablösung durch andere, zu stilistischen Verschiebungen und Stilwandel führt. Über konkrete Stile zu reden, erfordert daher stets, sie einer bestimmten Entwicklungsphase zuzuordnen, sie historisch zu sehen, was ihre Beziehungen zum soziokulturellen Umfeld einschließt.

Im Rahmen der Kybernetik wurden Modellierungsverfahren allgemeiner Art entwickelt, dynamische Systeme unter ihren unterschiedlichen Stabilitätsbedingungen darstellbar zu machen, und es ist denkbar, dass von dorther oder aus fachwissenschaftlichen Anwendungsbereichen kybernetischer Vorstellungen wie Biologie („autopoietische Systeme") oder Ökonomie („ergodische Systeme") weitere nützliche Hinweise kommen, um die Dialektik von Ganzheit und Entwicklung der Stilsysteme genauer zu erforschen.

Der polnische Ökonom Oskar Lange (1969, 62ff.) hat etwa für sein Metier eine anschauliche Theorie „ergodischer Prozesse" entwickelt, die analoge Phasen der Wirtschaftsprozesse beschreibbar macht. Für ergodische Systeme gilt, dass sie während bestimmter zeitlicher Abschnitte, ihrem Ergodizitätsbereich, einem eigenständigen Entwicklungsgesetz folgen und störungsresistent sind, eine Fähigkeit, die jedoch nur über einen begrenzten Zeitraum anhält.

Für die Beurteilung konkreter Kunststile, die in der Phase ihrer vollsten Funktionstüchtigkeit offenbar einem bestimmten Entwicklungsgesetz folgen, vorher oder danach jedoch nicht, ist eine solche Sichtweise durchaus nützlich. Luhmann (1986, 643) hat aus soziologischer Perspektive darauf insistiert, dass man einen „temporalisierten Stilbegriff" benötigt, um in der sozialen Praxis eine „historisch-situativ bewusste Stilpolitik" (ibid.) zu ermöglichen. Sein Konzept enthält einige Hinweise, die die verschiedenartigen Bedingungen für die Herausbildung einzelner Stil-Systeme betreffen. So könne ein Stil „aus der Vorbildlichkeit einzelner Kunstwerke entstehen" (633), indem er etwa, was in frühen historischen Epochen gängige Praxis war, für eine Normierung der Produktion, eine Regel-Kunst sorgte. Später hätten Stilkonzepte hingegen der lauter werdenden ästhetischen Forderung nach Originalität, Normabweichung, Amplifikation d. h. Effektverstärkung genüge tragen müssen, also veränderte Kommunikationsbedingungen zu berücksichtigen. Diese Bedingungen schließen die Befindlichkeiten der Kunstrezipienten ein.

Damit im Werk bestimmte Reizkonfiguration wahrgenommen und in ihrer Schlüsselfunktion akzeptiert werden können, bedarf es Erwartungshaltungen beim Zuschauer, die nicht a priori gegeben sind, sondern als Stil-Disposition erst erworben werden müssen. Eine Stiluntersuchung muss die damit verbundenen kulturellen Lernprozesse berücksichtigen, denn diese spielen nicht nur eine Rolle für das Verständnis von historischem Stil-Wandel oder klarer Stilverschiebung, sondern auch bei der Herausbildung jener feinen Differenzqualitäten, die sich zwischen Werk-Stil und Kollektiv-Stil abzeichnen. Im Rahmen einer psychologischen Darstellung konkreter Stil-Profile sollten Nuancen dieser Art jedenfalls ihren Platz finden.

## 19.7 Resümee

Im Rahmen hermeneutischer Darstellungen wird der morphologische Begriff des Film-Stils meist im Zusammenhang mit künstlerischer Qualitätsbestimmung in Anspruch genommen. Er bezieht sich auf eine Eigenschaft des kompositorischen Ganzen, die zu ästhetischen Wirkungen expressiver Prägnanz führt, welche sowohl für das einzelne Werk als auch für ganze Gruppen filmischer Arbeiten gelten kann. Potenziell wird diese Erlebnisweise durch Formentscheidungen auf den unterschiedlichsten Gestaltungsebenen der Dramaturgie und der medialen Techniken mitgetragen.

Für eine psychologische Interpretation von Stil-Wirkungen des Films bietet sich der Priming-Effekt an, dessen Bezeichnung sich von dem dort genutzten Vorreiz (prime) ableitet. Generell äußert sich Priming in der automatischen Bahnung bzw. Voraktivierung von mentalen Strukturen durch vorangehende Informationsverarbeitung. Im Bewusstsein des Film-Zuschauers kann dergleichen durch eine Auswahl stilspezifischer Formangebote ausgelöst und aufrechterhalten werden, welche dank der sequentiellen Darbietung von assoziierten Reizen als Priming-Muster wirksam wird. Das Konstrukt des Priming-Musters empfiehlt sich für die Hypothesenbildung empirischer psychologischer Studien.

Ausgehend von der Annahme, dass Stil-Systeme des Films über ausgewählte wiederkehrende Reizkonfigurationen stilspezifische Priming-Muster erzeugen, lassen sich vermutlich psychische Wirkungen von ganzen Systemen sowie auch einzelnen Stilkomponenten klären. Vom Zuschauer auf die nachfolgenden Rezeptionsprozesse projiziert, festigt sich bei diesem offenbar nicht nur eine bestimmte Erwartungshaltung gegenüber dem begrenzten stilspezifischen Reizangebot, sondern auch eine Sichtweise auf die Komposition bzw. Stilgruppe als Ganzes, verbunden mit einer stilspezifischen Erlebnisweise, die die zentralen psychischen Funktionen einschließt.

Eine solche Annahme konvergiert mit Praxis-Erfahrungen, wonach Stil-Erleben durch werkübergreifende Regelhaftigkeiten innerhalb der filmischen Komposition befördert wird, die für den Zuschauer intuitiv voraussehbar sind und die Aufnahme des Filmganzen erleichtern, oft auf faszinierende Weise. Obwohl es gegenwärtig nicht möglich ist, einen praktikablen Ansatz für eine empirische psychologischen Untersuchung von Film-Stil und seinen Wirkungen vorzuschlagen, möchte das Kapitel dazu anregen, zumindest im Gedankenexperiment mit dem Priming-Paradigma zu operieren, indem nach Analogien oder methodischen Vermittlungen zwischen Erkenntnissen der psychologischen Primingforschung und Erfahrungswerten der historisch-hermeneutischen Stiluntersuchung gesucht wird.

Implizit stützen sich ja viele dieser Stilanalysen des Films auf drei Operationen: (1) Die Auffindung stilprägender invarianter Formangebote innerhalb des konkreten Stil-Korpus, (2) den Nachweis des gemeinsamen Auftretens mehrerer solcher Stilmerkmale im netzartigen Verbund und (3) die Herausarbeitung hierarchischer Relationen unter diesen Merkmalen, um die funktionalen Dominanten zu ermitteln. Ähnliche Operationen spielen auch innerhalb der psychologischen Forschung zur Sprachproduktion oder Sozialpsychologie

eine Rolle, etwa bei der Ausarbeitung assoziativer Netzwerkmodelle. Es scheint sinnvoll, sie gegenüber dem Film zu erproben.

Im Annäherungsprozess zwischen den Disziplinen mag es bereits für eine historisch-hermeneutische Stilanalyse inspirierend sein, einzelne Stilmerkmale nebst Verknüpfungen und Hierarchisierung dem Erklärungsmodell des assoziativen Netzwerks oder vergleichbaren psychologischen Verfahren zu unterstellen, kommt es doch heute darauf an, eine vertiefende Betrachtung künstlerischer Filmstile zu erreichen und zugleich das analytische Instrumentarium zu erweitern.

# Zusammenfassung: Bewährte Hypothesen und neue Annahmen

# 20

„Entweder erfassen wir die Wahrheit mit Hilfe von Annahmen oder überhaupt nicht."
Charles Sanders Peirce, Universalgelehrter, 1907. *

„Zeig mir den Stein, den die Bauleute verworfen haben! Er ist der Eckstein."
Aus dem 70. Vers des sog. Thomas-Evangeliums.**

## 20.1 Zum Arbeitsprinzip

Gesucht wurde nach Wegen, um künftig unter Nutzung psychologischer Erkenntnisse und Methoden zu verlässlicheren Aussagen über jene ästhetischen Wirkungen zu gelangen, die künstlerische Spielfilme im Bewusstsein ihres Publikums zeitigen. Vorschläge sollten gemacht werden, die eine gemeinsame Erforschung der Erlebensprozesse durch Filmwissenschaft und Psychologie erleichtern könnten. Dies geschah hier über eine Reihe von Modellansätzen, hypothetische Annahmen und vorsichtige Vermutungen, ohne die ein solches Projekt nicht auskommt. „Hypothesen sind Netze, nur der wird fangen, der auswirft", heißt es bei Novalis ([1798] 1907, II, 13).

Die Darstellung einzelner Teilaspekte filmischer Gestaltung und ihrer psychologisch relevanten Funktion folgte dem nämlichen Prinzip: Ausgehend von einer differenzierten Betrachtung konkreter filmischer Werke, wurden bestimmte Phänomene der Form und der mit ihnen verbundenen Gestaltungsweisen daraufhin befragt, welche psychischen Reaktionen sich aus ihrem Erleben für den Zuschauer ergeben dürften und ob man dies auch belegen könnte.

Methodisch inspiriert wurde dieses Vorgehen durch die vom Autor weit früher gemachten Beobachtungen zu *Verfremdungseffekten* im Film (vgl. Wuss 1968;1979), die auf funktionale Gemeinsamkeiten unterschiedlicher Gestaltungsverfahren im Hinblick auf die Erzeugung einer definierbaren psychischen Reaktion beim Zuschauer hinwiesen, welche zudem zeitlich genauer bestimmbar war. Entstanden sind Arbeitshypothesen zu potenziellen Wirkmo-

© Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2020

P. Wuss, *Künstlerische Verfahren des Films aus psychologischer Sicht*, Film, Fernsehen, Medienkultur, https://doi.org/10.1007/978-3-658-32052-2_20

menten filmischer Formangebote, die sich im Rahmen psychologischer Studien überprüfen lassen dürften. Aus der Perspektive der Wissenschaftstheorie (vgl. Popper ([1935] 1959); Habermas 1967) entspricht dergleichen am ehesten den Bemühungen um nomologische Aussagen, wie sie die frühen Arbeiten der formalen Schule beherrschten (vgl. Striedter 1988, XIII). Deren Vertreter hatten ihr Interesse für literarische Phänomene vornehmlich an solche geheftet, die dem „prijóm ostranenija" verpflichtet waren, einem künstlerischen Verfahren mit gleichfalls erkennbaren psychologischen Konsequenzen (vgl. 2).

Für die Filmuntersuchungen der Gegenwart erwies es sich freilich als notwendig, die hypothetischen Aussagen zu ästhetischen Effekten an psychologische Beobachtungsgrößen zu binden. Gegenüber den seit langem von Filmkennern unternommenen Versuchen, in Überlegungen zu ihrem Metier psychologische Erkenntnisse einzubeziehen, bestand der entscheidende neue Schritt darin, innerhalb eines großen Feldes von Anmutungen und „weichen" Aussagen zu psychologisch interessanten Kunstwirkungen solche aufzufinden, die sich am Ende als Variablen darstellen ließen, welche sich den harten Kriterien empirischer Studien stellen könnten, und zwar nicht nur im Hinblick auf einen einzigen Wirkungsaspekt, sondern auf mehrere, so dass aus der Kombination der partiellen Ansätze nach und nach Hinweise für den Aufbau einer systematischen Gesamtanalyse zu gewinnen wären.

Auch wenn sich das Buch aufgrund des notwendigen arbeitsteiligen Vorgehens der beteiligten Disziplinen nur auf jene Überlegungen und Arbeitsschritte beschränkt, die der eigentlichen filmpsychologischen Untersuchung vorgelagert sind und damit selbst noch keine Belege für die Überprüfbarkeit der Aussagen beisteuern kann, musste die abschließende Nagelprobe durch empirische Studien bei der Projektierung stets mitgedacht werden, ebenso die sinnvolle Verwendung der Teilaussagen für das Verständnis des Ganzen.

## 20.2 Modellansätze zu Aspekten der Dramaturgie: Filmische Makrostrukturen in psychologischer Sicht

Um sich den Wirkungsweisen der filmischen Makrostrukturen im traditionellen Dramaturgie-Bereich aus psychologischer Perspektive zu nähern, wurde das Augenmerk auf die Konstruktion von drei Beschreibungsmodellen gerichtet, die jeweils von Annahmen zur kognitiven, emotiven oder imaginativen Funktion filmischer Reizkonfigurationen ausgingen. Bestimmten Reizangeboten des Filmwerks wurde hypothetisch eine psychologisch relevante Funktion zugeordnet, die sie nach bisherigen Erfahrungen auszuüben in der Lage sind.

Die drei Modelle wurden zunächst separat anhand von kompositorischen Beziehungen des Films entwickelt, die dominant in Erscheinung traten:

*(A) Zur Kognition: Das PKS-Modell der narrativen Beziehungen;*

*(B) Zur Emotion: Das Konflikt-Diskrepanz-Modell der Kino-Emotionen;*

*(C) Zur Imagination: Das Intentionalitäts-Modell für Filmschlüsse.*

Angestrebt wurde dabei, die gewonnenen Teil-Erkenntnisse in einer späteren Arbeitsphase weiterzuentwickeln und zu einem mehrdimensionalen psychologischen Kernmodell zusammenzuführen.

Das bereits in den 1990er Jahren entwickelte kognitionsbezogene Beschreibungsmodell A geht von der Annahme aus, dass sich auf der Ebene der filmischen Erzählprozesse Strukturbeziehungen beobachten lassen, die einer jeweils unterschiedlichen Phase von Informationsverarbeitung bzw. kognitiver Schemabildung zugeordnet werden können und eine entsprechend variable Funktion im Erlebensprozess ausüben, u. a. erkennbar an ihrem Auffälligkeits- und Bewusstheitsgrad. Sie werden hier benannt als: (1) Perzeptionsgeleitete, (2) Konzeptgeleitete und (3) Stereotypengeleitete filmische Strukturen. (Von deren Initialen leitet sich das Akronym PKS ab, das für die Bezeichnung des kognitiven PKS-Modells zu Anwendung kommt.) Bisher hatte sich dieses dreistufige Kognitionsmodell vornehmlich bei der formalisieren Beschreibung filmischer Erzählvorgängen bewährt. Im Verlaufe der Untersuchung wurde aber deutlich, dass es sich ebenfalls auf andere Gestaltungsebenen anwenden lässt, etwa den Bereich des Film-Bildes und der Montage.

Im Hinblick auf die Narration erlaubt das PKS-Modell, die einzelnen Ereignisse mit ihren partiellen Handlungsstrukturen unterschiedlichen Phasen von Informationsverarbeitung bzw. kognitiver Schemabildung zuzuordnen und eine analoge Typologie von Erzählstrukturen zu bilden, die ihrerseits drei Typen narrativer Strukturen mit unterschiedlichem Wirkungsprofil umfasst:

(1) Topik-Reihen, welche perzeptionsgeleitete Handlungsstrukturen nutzen,
(2) Kausalketten, die auf konzeptualisierten Handlungsstrukturen beruhen,
(3) Erzählstereotype, die sich auf stereotypengeleite Abläufe stützen.

Im konkreten Filmerleben treten diese verschiedenartigen narrativen Strukturen nicht singulär und isoliert auf, sondern im Verbund mit anderen; sie bilden ein enges Geflecht aus Handlungsstrukturen unterschiedlicher Abstraktionshöhe.

Im Erlebensprozess eines künstlerischen Films formieren sie in der Regel werkübergreifende Konfigurationen stabiler Art, die beim Rezipienten bestimmte Erwartungsmuster erzeugen und bedienen. Diese Erwartungsmuster beziehen sich maßgeblich auf den Fortgang der Handlung und organisieren das, was der Zuschauer als jenen roten Faden der Filmgeschichte empfindet, der auch für die Kohärenz der Erzählung steht. Der Modellansatz erklärt die Funktionsweise dieses roten Fadens aus dem Zusammenwirken mehrerer narrativer Strukturtypen, darunter solchen, die von geringer Auffälligkeit sind und vom Zuschauer unterhalb der Bewusstheitsgrenze aufgenommen werden. Dies steht im Gegensatz zu der gängigen Ansicht, die die Existenz der auffälligen und bewusst rezipierbaren Kausalkette zwischen den Ereignissen als notwendige und hinreichende Bedingung für eine kohärente Erzählung begreift, sogar als Grundvoraussetzung jeglicher Narration.

Das kognitive Modell (A) macht nicht nur plausibel, dass die vorbewusst oder unbewusst aufgenommenen Komponenten des roten Fadens, die durch Topik-Reihen bzw. Erzählstereotype bestimmt werden, maßgeblich an der Kohärenz der Filmgeschichten mitwirken. Es liefert auch eine Erklärung dafür, warum es zahlreiche gelungene filmische Erzählungen gibt, die auf übergreifende Kausalketten zwischen den Ereignissen verzichten

können, weil sie auf Bindungskräfte inneralb des Geschehens zurückgreifen, welche sich etwa aus den Wiederholungszyklen der Topik-Reihen oder schematisierten Genre-Abläufen ableiten. In diesen Fällen übernehmen Topik-Reihen bzw. genrebedingte Erzählstereotype im Erlebensprozess eine Leitfunktion, was sie in die Lage setzt, auf eigenständige Weise einen übergreifenden Erzählzusammenhang zu schaffen und so die klassische Kausalkette zu substituieren. Letzteres geschieht häufig im Rahmen offener Erzählweisen.

Mit der Herausbildung des Autorenfilms seit Beginn der Kino-Moderne bis hin zur Postmoderne hat sich die Bedeutung der offenen Formen enorm erhöht, erlauben diese doch, neuartige Inhalte zu artikulieren. Die Modellierung filmischer Narration führte nicht nur zur Ausarbeitung differenzierter Idealtypen für psychologische Analysen, sondern zu einem klaren Signalement, das schon im Produktionsprozess der Erkennung narrativer Strukturen dienen kann. Ob sich tragende Handlungsmotive eines Films jeweils intra-textuell, d. h. im gleichen Werk, gar nicht, oder aber inter-textuell in vielen anderen Arbeiten des aktuellen Kinorepertoire wiederholen, schafft bereits deutliche Hinweise für eine Einschätzung der Erzählweise.

Das *Konflikt-Diskrepanz-Modell der Kino-Emotionen* geht davon aus, dass die emotionalen Wirkungen einer filmischen Darstellung, die den Erlebensprozess des Publikums wesentlich prägen, sich vorzugsweise anhand von Konfliktmomenten der filmischen Komposition erschließen lassen, weil diese unmittelbar zu Diskrepanzen beim Zuschauer führen, zu affektiven Erregungen, damit als Ursache oder Auslöser filmgenerierter Emotionen in Erscheinung treten. Als potenzielle Quellpunkte für affektive Erregungen kommen Gegensätze und Widersprüche unterschiedlichster Art in Betracht, die das gesamte Konflikt-Feld eines Films beherrschen. Besonders deutlich treten diese Konfliktmomente an den Drehpunkten der Handlung, den Plot points unterschiedlicher Ordnung zutage, doch ebenfalls in bestimmtem Grade bei der Konfrontation des Zuschauers mit ästhetischen Differenzqualitäten, die aus Anomalien bzw. unerwarteten Reizangeboten von Bild, Ton oder Montage erwachsen. Die Gegensatzmomente innerhalb des Filmgeschehens sorgen jeweils für affektive Erregungen mit variablem emotivem Status.

Im konkreten Falle unterscheidet sich dieser Status nicht nur in quantitativer Hinsicht aufgrund der Stärke der affektiven Erregung, sondern auch qualitativ. Die filmgenerierten Emotionen erwachsen vermutlich aus der Wechselwirkung von Erregungszuständen, die einerseits aus den aktuell erlebten widersprüchlichen Situationen hervorgehen, andererseits von der kognitiven Bewertung ihrer jeweiligen subjektiven Bedeutung abhängen, welche sich aufgrund von Einschätzungen ihrer Beherrschbarkeit durch das Individuum ergibt. Scheint eine Beherrschbarkeit prognostisch gegeben, was auf eine entsprechende Kontrollkompetenz bzw. Handlungsmächtigkeit des Individuums gegenüber der Konfliktsituation hinweist, kommt es eher zu positiven Grund-Emotionen. Wird die Beherrschbarkeit hingegen angezweifelt, stellen sich negative emotionale Grundtendenzen ein.

Die Veränderung der aktuellen Konfliktsituation ist damit als Grundlage für die Bewertung der jeweiligen emotion episodes anzusehen. Letztere sind einer Skala aus Plus- und Minuswerten zuordenbar und werden so zu einer Beobachtungsgröße für emotionale Filmwirkungen. Dass die aktuellen Affekte innerhalb einer neuartigen Konfliktsituation

die jeweils vorangegangenen nicht ignorieren, sondern lediglich in begrenztem Maße abändern, schafft u. a. eine Erklärung für das Zustandekommen von Misch-Emotionen. Auf ähnliche Weise lässt sich die Funktion emotionaler Einstimmungen im Sinne von *moods* interpretieren. Offenbar wird über den konfliktbedingten Wechsel der emotion episodes generell eine Steuerung der Zuschaueremotionen vorgenommen. Aus der Bindung affektiver Erregungen an zeitlich bestimmbare Konfliktpunkte ergeben sich bereits für die Produktionspraxis Hinweise, in welchen Phasen des Filmgeschehens mit emotionalen Veränderungen beim Zuschauer zu rechnet ist.

Während die beiden genannten Modellvorstellungen bereits eine ausführliche Darstellung erfahren und zu empirischen psychologischen Studien mit validen Resultaten geführt haben, ist der *imaginationsbezogene Ansatz C* ein Novum, zu dem es bislang nur wenige Auskünfte gibt (vgl. Wuss 2013). Die Ebene der *filmgenerierten Vorstellungen* wird hierbei über ein Modell angenähert, das die medial erzeugte *Erlebnis-Intentionalität* beschreibt, wie sie vornehmlich an den *Filmschlüssen* zum Tragen kommt.

Dass sich die Message eines Films besonders deutlich an dessen Schluss zu erkennen gibt, gehört zu den Binsenweisheiten des Medienalltags. Angesichts zahlreicher als offen bezeichneter Filmschlüsse stellen sich indes oft Unsicherheiten über deren Interpretation ein. Eine Klärung der künstlerischen Botschaft vieler offener Schlüsse lässt sich indes anhand der finalen Intentionalität von Filmwerken erreichen. Analog zu menschlichen Sprechakten, die deutlich zu differenzieren vermögen, ob die getroffene Aussage über ein reales Geschehen jeweils als zutreffend und wahr bestätigt werden soll, eher als wahrscheinlich und darum glaubhaft zu betrachten sei, oder aber als realiter zwar unwahrscheinlich, doch in ihrer Tendenz wünschenswert, sind auch Filmschlüsse in ihrem Modus variabel und dazu befähigt, eine unterschiedliche Intentionalität zum Ausdruck zu bringen.

Angeregt durch die Sprechakttheorie John R. Searles, werden drei intentionale Zustände und die mit ihnen verbundenen filmgenerierten Vorstellungsaktivitäten typologisch fassbar. Die skalierbaren Idealtypen entsprechen bestimmten Formen von Filmschlüssen, beschreibbar als *finale Intentionalität* der Manifestation, der Glaubensannahme und des Wunsches.

(1) Die finale Intentionalität der *Manifestation* dient der unmittelbaren Bestätigung eines Geschehens, das vom Zuschauer als ebenso zutreffend und wahr betrachtet werden darf, wie es sich über die aktuelle Wahrnehmung am Filmschluss präsentiert. Sie nutzt *perception-like imaginings*.

(2) Die finale Intentionalität der *Glaubensannahme* stützt beim Rezipienten den Glauben an die Möglichkeit bzw. Lebenswahrscheinlichkeit der am Filmschluss dargebotenen Handlungstendenzen. Sie basiert auf *belief-like imaginings*.

(3) Die finale Intentionalität des *Wunsches* sucht beim Zuschauer Wunsch-Vorstellungen hinsichtlich der am Filmschluss vermittelten Handlungstendenzen zu wecken, bzw. Hoffnungen an deren Zukunfts- oder Realisierungfähigkeit zu nähren. Sie aktiviert *desire-like imaginings*.

Die Typologie dürfte es erleichtern, auch solche Filmenden differenzierter darzustellen, die bisher wegen ihrer Anomalien als Sonderfälle ausgegrenzt und darum kaum unter-

sucht wurden. Besonders das internationale Autorenkino konfrontiert das Publikum an den Filmschlüssen ja immer wieder mit Aussagen von eingeschränkter Verbindlichkeit. Indem seine Schlüsse Handlungstendenzen hinsichtlich ihrer Realisierungschancen im Leben bewerten und in ihrer Verbindlichkeit relativieren, können sie aber die pragmatisch ausgerichteten Handlungsimpulse, die das Werk dem Zuschauer vermittelt, oft genauer an die Bedingungen der Wirklichkeit anpassen.

Die Variationsfähigkeit der Schlüsse ist besonders für jene Filme von Belang, die soziale Konfliktstoffe auf realistische Weise abzuhandeln suchen, was auch einschließt, gesellschaftlich relevante Entscheidungen im Finale der fiktiven Handlung im Hinblick auf ihre Realisierungsfähigkeit in der Lebenswelt zu bewerten. Für die Glaubwürdigkeit einer Filmgeschichte, die mit einer sozialen Utopie endet, ist z. B. wichtig, ob die Schlusslösung dies als Realgeschehen manifestiert oder lediglich als Wunschbild deklariert. Selbstredend beschränken sich die Ausdrucksformen finaler Intentionalität nicht auf die drei genannten Idealtypen. Vielmehr stecken diese ein breites Spektrum von Übergangs- und Zwischenformen ab, das der Lebenswirklichkeit nahekommt.

Von der filmpsychologischen Forschung ergeht an die Medienpraxis das Signal, dass hinter den künstlerischen Verfahren mit ihren Formangeboten stets psychische Prozesse stehen, die die Erlebnisweisen der Zuschauer beherrschen und damit maßgeblich auf die ästhetischen Wirkungen der Filme Einfluss nehmen. Eine Kenntnis dieser Prozesse ist oft bereits für die Buchentwicklung eines Filmprojekts und manche Produktionsentscheidungen von Wert. So zeigen die ersten ausgearbeiteten Modellansätze, dass sich mit ihrer Hilfe Einblicke in die Funktionsweisen anspruchsvoller filmischer Kompositionen gewinnen lassen, deren Strukturangebote vom Zuschauer vielfach unterhalb der Bewusstheitsschwelle aufgenommen werden, was sie bislang als rational schwer fassbar erscheinen ließ. Meist wurden Arbeiten dieser Art einer Grauzone des Formwillens ohne rechte Kriterien zugeordnet. Psychologisch begründbare Regelhaftigkeiten ihrer Gestaltung machen aber deutlich, dass auch die offenen Formen der Moderne und Postmoderne des Kinos keineswegs ohne strenge künstlerische Organisation auskommen, jedoch eine differenzierte Betrachtung benötigen, die über neue verlässliche Argumente verfügt. Eine mit Effizienz bedachte Filmproduktion sollte diese Argumente kennen.

## 20.3 Annahmen zur Medienspezifik

Bei der psychologischen Bestimmung der filmspezifischen Wirkmomente, die sowohl die Dramaturgie als auch die medialen Gestaltungstechniken betreffen, stößt man auf die fundamentale Schwierigkeit, dass die Produkte der AV-Medien eine widersprüchliche Rezeptionsweise zeigen, erlebt der Zuschauer sie doch zugleich als Repräsentation realer Lebenswelt wie als künstlerisches Phantasieprodukt. Beide Eigenschaften sind miteinander verschmolzen und analytisch schwer voneinander zu lösen.

Um diesem irritierenden Phänomen theoretisch besser gerecht werden zu können, wird der Film hier einer *komplementären Beschreibung* unterzogen, vergleichbar jener, wie die Physik sie gegenüber dem Licht vornimmt, das in seiner Wellen- und Teilchenstruktur beobachtet werden kann. Anzunehmen ist, dass die AV-Medien bei der Rezeption einen *Doppelcharakter* als *Faktendokument* und *Fiktion* zeigen, der gleichermaßen dem *Wirklichkeitssinn* wie dem *Möglichkeitssinn* des Menschen Rechnung zu tragen sucht.

Ein möglicher Ausweg, sich beiden Verhaltensaspekten von ähnlicher Warte aus zu nähern, wird in einer komplementären Darstellung ihrer Rezeption als *Geschehens-Wahrnehmung* und *imaginativem Spiel* gesehen, also von zwei psychischen Prozessen unterschiedlicher Art, die jedoch beide durch die individuelle *Aufmerksamkeit* des Rezipienten gesteuert werden und im Rahmen der psychologischen Disziplin beschrieben werden können. Formuliert werden hierzu die *Annahmen:*

*(D) Zur Geschehenswahrnehmung des filmischen Faktendokuments;*

*(E) Zum imaginativen Spiel der filmischen Fiktion.*

Unter den Rahmenbedingungen des *Annahmenkomplexes D* wird das mediale Rezeptionsverhalten des Films als *Faktendokument* über die dort stattfindende *Geschehens-Wahrnehmung* beschreibbar. Dem Embodiment-Konzept folgend, können die medial stimulierten Wahrnehmungsprozesse als Vorgänge von Reizverarbeitung gedeutet werden, die tief im biologischen System des Menschen eingebettet sind und ähnlich wie bei früher erlebten realen Interaktionssituationen zu einer verzweigten sensomotorische Koordination führen, die nicht nur das Gehirn oder den Geist und damit die kognitiven Prozesse, sondern auch den Körper und damit oft unbewusste Sinneswahrnehmungen erfasst. Im Zuge der Geschehenswahrnehmung greift der Film eine Vielzahl realitätsnaher Reizcluster ab, die beim Zuschauer Varianten einer sensomotorischen Koordination einleiten.

Dergleichen geschieht etwa im Bereich der Motorik, auf einer Skala, die von physischen Aktionen bis zu unbewusst realisierten subtilen Verhaltensmustern filmischer Figuren reicht. Das Filmerlebnis wird dabei zu einer Lektion des Beobachtungslernens, sogar eines Nachahmungslernens mit offensichtlichen Imitationsakten. Biologisch relevante Reizkonfigurationen, wie sie in der Realität etwa bei Konfrontation mit physischer Bedrohung oder sexueller Stimulation in Erscheinung treten, erfahren durch ihre mediale Fokussierung eine Intensivierung.

Für die kognitive Einschätzung dieser Prozesse bieten sich die dem PKS-Modell analogen Phasen der Herausbildung *prozeduraler Schemata* im Erleben der komplexen filmischen Situationen an. Diese Schemata werden über die Merkmale dreier konsekutiver Phasen objektivierbar, nämlich über solche der perzeptiven Invariantenbildung, der intratextuellen Wiederholung ähnlicher Reizmuster und die Transitivität der Stimulation dank verstärkter Körpererfahrung (z. B. über forcierte Bild- und Musikeffekte). Dies im Rahmen von Deskriptionsverfahren, die jedoch noch weiterer Ausarbeitung bedürfen.

Das komplementäre Verhalten des Films als *Fiktion* lässt sich hingegen unter der *Annahme E* über die *unterschiedlichen Funktionsweisen des imaginativen Spiels* approximieren, das beim Filmerleben automatisch affiziert wird. Dank der Spiel-Merkmale der Fiktion wird systematisch die Fähigkeit des Zuschauers zur Alternativen-Generierung trainiert,

damit sein adaptives Verhalten entwickelt. So steht der Fiktionscharakter des Films, der mit der Konstruktion eindrucksvoller Möglicher Welten verbunden ist, für einen Als-ob-Status der Vorgänge, der aufgrund des Spieleffekts eine Bedeutungsoszillation zwischen Sinnangeboten aus Realität und Vorstellungswelt fördert. Zudem sorgt die Fiktion dafür, dass das adaptive Potenzial des Zuschauers über imaginatives Probehandeln erweitert wird und neue Vorstellungen über die reale Lebenswelt entstehen, begleitet von angemessenen Emotionen.

Auch wenn diese Überlegungen nicht zur Ausarbeitung von Variablen für empirische Studien gediehen sind, legen sie doch nahe, von der nämlichen psychologischen Warte aus die funktionalen Zusammenhänge zwischen den Spiel-Merkmalen der filmischen Fiktion und jenen Phasenübergängen zu erforschen, die sich bei der Geschehenswahrnehmung zeigen.

## 20.4 Vorarbeiten für eine psychologische Interpretation von Wirkungen der filmischen Mikrostruktur

Bei der psychologischen Untersuchung von ästhetischen Wirkungen der filmischen Mikrostruktur unter den drei zentralen Aspekten der Gestaltungslehre *Bild, Ton* und *Montage* geht es heute noch längst nicht um die Konstruktion von Variablen, die tragfähig für empirische psychologische Studien sind, sondern eher um Mutmaßungen in deren Vorfeld. So erweist es sich vielfach als notwendig, eine differenzierte Taxonomie der filmischen Gestaltungstechniken zu entwickeln, die hinreichend auf die psychologische Betrachtungsweise abgestimmt ist. Vor allem aber sind Prinzipien, Methoden und geeignete Arbeitshypothesen zu gewinnen, um sich den jeweiligen Gestaltungsweisen und ihren Kunstwirkungen analytisch nähern zu können.

Zu den wichtigsten Problemen gehört es, die spezifischen Wirkmomente der künstlerischen Verfahren stets im Zusammenhang mit der Sinnvermittlung des Werkganzen darzustellen, ebenso im Hinblick auf die unterschiedlichen psychischen Funktionen, die die kunstsemantischen Prozesse beeinflussen. Beide Problemkreise können nur schrittweise erhellt werden. Skizziert wird ein Verfahren, das sich an James J. Gibsons ([1973] 1982) Konzept zur visuellen Wahrnehmung des Films anlehnt. Gibsons ökologischer Ansatz, der Wahrnehmung über Invarianten-Extraktion erklärt, schlägt dort auch einen Bogen zu den Prozessen der Aufmerksamkeit. Dies führt an die hier vertretene Arbeitshypothese heran, der zufolge der Film über die Anlage seiner technischen Abbildungsverfahren wichtige Funktionsmechanismen der natürlichen menschlichen Wahrnehmung simuliert, nicht zuletzt ganze Wahrnehmungsstrategien, wobei den Aufmerksamkeitsprozessen eine entscheidende Rolle zukommt.

Von diesen Prämissen lässt sich ein ganzer Verbund von Annahmen ableiten, die einen Zusammenhang zwischen dem Gebrauch filmischer Gestaltungsmittel und der Fokussierung bzw. Erhöhung der Aufmerksamkeit des Rezipienten herstellen. Auf drei Annahmen wurde hier rekurriert:

*(F) Annahme zur Reizselektion des Film-Bildes:*

Diese geht davon aus, dass die Reizselektion des bewegten Film-Bildes Funktionsweisen des visuellen Wahrnehmungs-Systems übernimmt, um wie dieses der Aufmerksamkeit folgend, sich als flexibel und adaptionsfähig gegenüber verschiedenen externen Bedingungen zu erweisen.

Prozesse des Sehens, werden generell über flexibel und adaptiv arbeitende Wahrnehmungssysteme realisiert, die den Menschen zu aktiven Erkundungen befähigen. Die Kameraarbeit simuliert dies insofern, als sie etwa die *Einstellungsgrößen* entsprechend der Aufmerksamkeitszuwendung verändert und außerdem den *kognitiven Status des Bildfeldes* variiert über Modi wie perzeptionsgeleitetes *Tatsachenbild*, konzeptualisiertes *Ausdrucksbild* oder stereotypengeleitetes *Symbolbild*. Andere Verfahren, die die Aufmerksamkeit gegenüber dem Filmbild beeinflussen, ergeben sich aus dem Zusammenhang zwischen Kadrierung und Handlungsraum. Sie binden sich an Phänomene wie *Tiefeninszenierung*, *Kamerabewegung* und *Szenenaufgliederung*. Eine weitere Gruppe von Faktoren der Bildgestaltung erschließt sich über variable Vorstellungsaktivitäten, die dem Zuschauer abverlangt werden. Gemeint sind Phänomene variabler *informationeller Zugänglichkeit* (z. B. verhinderter Erkennbarkeit von Personen und Objekten aufgrund von Unschärfe, fehlender Beleuchtung etc.), des *Offscreen* (d. h. der Verschiebung relevanter Vorgänge ins Nicht-Sichtbare außerhalb des Bildrahmens) bzw. der *Dekadrierung*, (d. h. der bewussten Herstellung von Anomalien der visuellen Darstellung, die sich aus diesem Umgang mit dem Bildrahmen ergeben).

*(G) Annahme zur cross-modalen Interaktion von Bild und Ton:*

Das im Buch nur kurz gestreifte Zusammenwirken von Bild und Ton lässt sich m. E. über cross-modale Verschiebungen der Aufmerksamkeitszuwendung des Filmzuschauers erklären. Die verschiedenartigen Reizangebote von Bild und Ton beeinflussen sich gegenseitig, analog zu den miteinander kooperierenden Wahrnehmungssystemen im sensorischen System des Menschen. Letzteres verfügt normalerweise über fünf spezifische Wahrnehmungssysteme, denen aufgrund ihrer asymmetrischen Anlage ein komplexer gemeinsamer Zugriff auf die Realität gegeben ist. Obzwar der Film mit seinen audiovisuellen Gestaltungstechniken nur auf zwei dieser Wahrnehmungssysteme zurückgreifen kann, ist diesen dennoch eine verwandte Kooperation möglich, die zu einer gegenseitigen Ergänzung, Korrektur bzw. Regulation der Informationsverarbeitung führt.

*(H) Annahmen zur Aufmerksamkeitssteuerung durch Film-Montage:*

Die Elementarfunktion der Montage, die erfahrungsgemäß darin besteht, neben der materiellen des Schnitts auch eine inhaltliche Verknüpfung zwischen einzelnen Einstellungen des Films herzustellen, beruht offenbar auf einem mentalen Prozess, der die Schnittstellen zu überbrücken vermag. Dieser wird seit langem unter dem Aufmerksamkeitsaspekt betrachtet und dabei meist anhand kognitiver Beziehungen oberhalb der Bewusstheitsschwelle dargestellt.

Um in empirischen psychologischen Untersuchungen die besondere ästhetische Qualität der Montage zu approximieren und unterschiedlichsten Montageformen Rechnung tragen zu können, ist es jedoch notwendig, die Rezeptionsprozesse an den Schnittstellen

differenzierter zu erfassen. Dies bedeutet etwa, die unterschiedlichen Bindungskräfte der narrationsbezogenen oder veranschaulichenden Montageverfahren, die in der Studiopraxis zu Institutionen wie Roh- und Feinschnitt führten, in kognitiver Hinsicht zu differenzieren sowie emotive und imaginative Funktionen zu berücksichtigen, die für manche Montagewirkungen charakteristisch sind.

Hier wird die Annahme vertreten, dass die ästhetische Funktion der Montage mit einer Optimierung der Aufmerksamkeit einhergeht. Die optimierte Aufmerksamkeitszuwendung, die bei der Rezeption offenbar mit dem Eindruck von Kontinuität des erlebten Geschehens bzw. von inhaltlicher Kohärenz der erzählten Vorgänge verbunden ist, erzeugt einen Montage-Effekt. Geglückte Montageverbindungen können als Resultat von entsprechender Aufmerksamkeitssteuerung betrachtet werden, die zugleich der Informationsaufnahme des Zuschauers entgegenkommt.

Die Montage organisiert die Reizanordnung des Films, indem sie die audiovisuellen Reizangebote innerhalb des raumzeitlichen Kontinuums eines Filmgeschehens gleichermaßen dem übergreifenden Erzählzusammenhang wie der temporalen Aufmerksamkeitssteuerung des Rezipienten unterwirft, über welche sich die Erlebens- und Sinnbildungsprozesse des Zuschauers realisieren. Zur angestrebten Variablenkonstruktion führen Vermutungen solcher Art aber noch nicht, denn die ästhetische Funktion der Montageübergänge erschließt sich nicht über eine einzige – etwa dominante – Reaktionsweise, sondern erst über Korrelation mehrerer Reaktionsmuster.

Vermutlich schaffen deren Zäsuren, die sich aufgrund von Sequenzbildung der unterschiedlichen mentalen Prozesse bei der Rezeption der Makrostruktur (d. h. von Narration, Konflikten, Figurenentwicklungen) herausbilden, erst über ihre Kovariation mit jenen der Mikrostruktur (geformt durch Kamerahandlungen, Sprache, Musik) tiefere Einblicke in die Aufmerksamkeitssteuerung. Der Weg zur empirischen Klärung zentraler Montage-Probleme scheint also schon darum noch sehr weit, weil stets zahlreiche Faktoren zu berücksichtigen sind.

Nachdem eine Reihe wichtiger Teilaspekte filmischer Gestaltung und Wirkung mit dem Ziel durchgesehen wurde, Modellansätze begrenzter Reichweite für eine psychologische Untersuchung herauszuarbeiten, findet sich am Ende des Buches ein Versuch, solche Aussagen partieller Art im Rahmen von Stil-Beschreibungen zusammenzuführen und miteinander zu verknüpfen. Da der künstlerische Stilbegriff sich auf die Ausdrucks-totalität ästhetischer Phänomene bezieht, dringt eine Stil-Analyse des Films schon in der Deskriptionsphase darauf, zahlreiche künstlerische Gestaltungsfaktoren zu erfassen. Ihr Objektbereich schließt damit all jene Phänomene ein, die traditionellerweise den Bereichen von Dramaturgie und Gestaltungslehre zugeordnet werden. Skizzenhaft dargestellt wird dies in

*(I) Annahme über Stil-Profile als Priming-Muster:*

Generell lassen sich Werk-Stile, bzw. Personal-Stile bestimmter Filmemacher sowie historische Gruppen-Stile des Kinos als relativ stabile Systeme komplexer Reizkonfigurationen betrachten, die für übergreifende Effekte expressiver Prägnanz sorgen, indem

sie – dem psychologischen Priming-Paradigma folgend – *eine automatische Bahnung oder Voraktivierung stilspezifischer mentaler Strukturen im Bewusstsein des Zuschauers* bewirken.

Dank einer begrenzten Auswahl gestalterischer Reizmomente, die jeweils zu Beginn eines Films exponiert wird und sich gegebenenfalls auch in mehreren Arbeiten eines Regisseurs, Filmteams oder eines historischen Gruppenstils wiederfindet, entsteht im Bewusstsein des Zuschauers ein *stilprägendes Priming-Muster stochastischer Art,* das für Voraktivierung der Reizverarbeitung in den nachfolgenden Rezeptionsprozessen sorgt. Die Erlebnisweise des Rezipienten wird dadurch verändert, seine Sicht auf das dargestellte Geschehen spezifiziert, was mit Konsequenzen für die Aufnahme der künstlerischen Botschaft verbunden ist. Priming-Muster des Stils schaffen dergestalt Optionen für den emotionalen Charakter und die favorisierten Vorstellungswelten der filmischen Kommunikation. Sie definieren sich über Invarianten der Form, d. h. über ähnliche Reizkonfigurationen auf einzelnen Gestaltungsebenen und deren Kombination bzw. deren Verbund im Rahmen des gesamten Stilphänomens. Bestimmte Konfliktkonstellationen oder Erzählweisen zeigen z. B. dabei die Neigung, sich mit spezifischen Formen der Bildgestaltung, des Tons oder der Montage zu verbinden.

In praxi wäre eine empirische psychologische Untersuchung von Filmstilen heute sicher noch verfrüht. Erste Gedankenexperimente mit dem Ziel, zentrale Funktionsweisen von Stil-Systemen zu formalisieren, dürften sich jedoch insofern als nützlich erweisen, als sie einerseits zur systematischen Klärung übergreifender Kunstwirkungen beitragen können, andererseits bei der Ausarbeitung von Heuristiken helfen, wie aus Untersuchungen von Teilaspekten ästhetischer Filmwirkung tragfähige Methoden für die transdisziplinäre Gesamtanalyse eines Filmwerks zu entwickeln wären. Im Grunde genommen lässt sich ja die Ermittlung von Stil-Profilen über Priming auch als Vorstufe für eine modellgestützte Analyse filmischer Gesamtkompositionen betrachten. Die vorliegende Zusammenstellung von Beschreibungsansätzen ist bescheidener in ihrem Anspruch. Ausgehend vom filmwissenschaftlichen Kategoriensystem wurden einige Wirkungsaspekte herausgearbeitet, die eine Rundumbetrachtung psychologischer Funktionsweisen des Films lediglich andeuten können.

## 20.5 Notizen zum Ausblick

Obschon hier wichtige Aspekte der filmischen Komposition und ihrer Wirkung in der Absicht zur Darstellung kamen, ästhetisch relevante psychologische Variablen auszuarbeiten, ist es bis zu den gesetzten Zielen noch weit. Weder darf man sich der Illusion hingeben, es wäre damit schon jene angestrebte Filmpsychologie, die künstlerische Inhalte erfassen könnte, oder gar eine Grand Theory der audiovisuellen Medien in Sicht, noch sollte man glauben, dass mit den vorgeschlagenen Modellansätzen und Annahmen bereits verlässliche Aussagen über konkrete Fälle von Filmrezeption in Reichweite gelangt seien, um nun der Praxis begründete Hinweise zur Lösung strittiger künstlerischer Entscheidungen geben

zu können. Wie bereits dargelegt, bedeutet die punktuelle Ausarbeitung psychologischer Beobachtungsgrößen nicht mehr als eine frühe Etappe auf einer langen Wegstrecke. Über deren Verlauf heute genauere Auskünfte geben zu wollen, dürfte zu haltlosen Spekulationen führen. Wichtig scheint es jedoch, nicht die grundsätzliche Orientierung zu verlieren, auf welchem Teilabschnitt man sich gegenwärtig mit seinen Bemühungen befindet.

In dieser Anfangssituation einer filmpsychologischen Forschung geht es zunächst um die Erprobung einer elementaren Heuristik für eine sinnvolle Aufgliederung der Analyseschritte. Die Schrittfolge setzt mit der Konstruktion von *Werkmodellen* ein. Aussagen der klassischen Filmtheorie werden dabei aufgenommen, um spezifische Werkstrukturen herauszuarbeiten. Im Folgeschritt nähert man sich den *Prozessmodellen des Erlebens*, d. h. der Werkrezeption, wofür zunächst *Idealtypen* für die Konstruktion psychologischer *Variablen* vorgeschlagen werden sollten. Diese Prozessmodelle müssen dann mit *Rezipientenmodellen* abgeglichen werden, die auf die individuell variablen *Rezeptionsmodalitäten* eingehen. Der Schwerpunkt der vorgetragenen Überlegungen bestand mithin neben der *Konstruktion von Werkmodellen* im *Entwurf von Idealtypen,* womit der traditionelle Zuständigkeitsbereich der Filmwissenschaft nur wenig überschritten werden musste. Wie schon dargelegt, liegt die Entwicklung der Rezipientenmodelle einschließlich der Rezeptionsmodalitäten durchweg in den Händen einer Psychologie bzw. einer dieser nachgeordneten Soziologie des Films respektive der AV-Medien.

Leider sind auf künstlerische Verfahren und Rezeptionsweisen des Films gerichtete empirische Untersuchungen von Psychologie und Soziologie heute rar, und dies nicht nur in Deutschland, wo sie selbst in akademischen Lehr- und Handbüchern kaum Erwähnung finden. Um entsprechende Forschungen ins Leben zu rufen, braucht es freilich mehr als das Interesse und die fachliche Qualifikation Einzelner. Nötig ist ihre Institutionalisierung, verbunden mit einer systematischen gesellschaftlichen Förderung. Was wiederum eine kollektive Vernunft voraussetzt, die die soziale Bedeutung des Films und der AV-Medien insgesamt begreift, auch das mit deren Existenz verbundene kulturell neuartige psychische Wirkungspotenzial. Gegenwärtig herrscht immer noch die irrige Ansicht vor, dass es sich hierbei lediglich um die lineare Fortschreibung jahrhundertelanger kultureller Bestrebungen bzw. Kunstformen handele, nicht aber um ein neues, technikgestütztes Kunstmedium, das gegenüber den Kommunikationsweisen der traditionellen Kultur eine bisher „niemals dagewesene Beziehung zur Realität besitzt“ (Cavell 1992, 448), welche es mit völlig neuartigen Eigenschaften und Wirkungspotenzialen ausstattet.

Obwohl der Autor diese Fehleinschätzung mit ihren verhängnisvollen Konsequenzen für den sozialen Umgang mit Filmwirkungen keineswegs als nebensächlich betrachtet, hat er die Problematik im Buch nicht weiter thematisiert. Effektiver als eine allgemein gefasste kulturpolitische Polemik schien es, die Rahmenbedingungen einer Monographie dafür zu nutzen, die Besonderheiten der Filmwirkungen differenzierter herauszuarbeiten, um den o. g. populistischen Vereinfachungen sachliche Argumente entgegenstellen zu können.

Die monographische Darstellung erlaubte zugleich, den Weg für eine umfassendere psychologische Interpretation medialer Gestaltungsphänomene zu ebnen. Für einige Teilaspekte der Filmwirkung wurde auch dann eine psychologische Deutung versucht,

wenn dies nur im Rahmen einer hermeneutischen Darstellung geschehen konnte. Denn um heute eine transdisziplinäre Untersuchung künstlerischer Filmwirkungen in Gang zu setzen, braucht es neben klaren Erkenntnissen, Modellansätzen und Hypothesen auch ein breites Angebot an farbigen Hintergrundinformationen, verwischten Beobachtungen und frühen Ahnungen zu möglichen funktionalen Beziehungen und geheimen Vernetzungen zwischen den angesprochenen Erscheinungen, über die Filmwissenschaft und Psychologie sich bisher ausschweigen: Etwa zu den Relationen zwischen filmischen Konflikten, Problemlösungsprozessen, Emotionen und Spannung, zwischen Spiel, Vorstellungen, Traum, Utopie und Intentionalität, oder aber zwischen Tatsachenbild, Geschehenswahrnehmung und Realitätseffekten des Spielfilms.

Obwohl die karge Forschungslandschaft den Autor hierbei häufig zu Alleingängen zwang, ergab sich zum Glück die Gelegenheit, einige der theoretischen Vorschläge und Hypothesen im universitären Rahmen empirisch-psychologischer Studien zur Anwendung zu bringen und sie während einer langjährigen transdisziplinären Kooperation tatsächlich zu testen. Diese arbeitsteilig verlaufenden Untersuchungen basierten auf Hypothesen der ersten Generation, dienten also dem Nachweis regelhafter psychophysiologischer Zuschauerreaktionen auf definierte Reizangebote einzelner Filmwerke. Dass sie durchweg valide Aussagen erbrachten, namentlich zu kognitiven und emotiven Wirkungen von Erzählstrukturen und Konfliktmomenten, sprach dafür, die eingeschlagene Richtung auch im Bereich der filmwissenschaftlichen Vorgaben kontinuierlich weiterzuverfolgen. Heute dürfte der Materialstand der gemeinsamen Forschungen bereits die Konstruktion jener Hypothesen der zweiten Generation erlauben, die zur Klärung strittiger Kunstprobleme dienen können. Künftige Anstrengungen solcher Art, denen ein größeres Volumen zu wünschen wäre, sollten freilich aktuellen ästhetischen Problemen und entsprechenden Filmbeispielen gelten.

Um den bedeutsamen Übergang in die „eigentliche" Kunstuntersuchung zu bewältigen, sind allerdings noch manche Hemmnisse zu überwinden. Nicht nur bei der Zusammenführung der unterschiedlichen Annahmen und Modellansätze aus mehreren Wissenschaftsbereichen, sondern auch auf der Ebene der Datenauswertung ergeben sich zahlreiche neue Probleme. So erweist es sich als unabdingbar, geeignete Referenz- und Interpretationssysteme für die Bewertung der Zuschauer-Reaktionen zu konzipieren und im Analyseprozess zu etablieren. Wie erwähnt, ist es z. B. schwierig, die Sinnfunktion mancher filmischer Gestaltungsverfahren zu bestimmen, namentlich solcher auf der Ebene der Mikrostruktur. Ohne Rekurs auf die kunstsemantischen Prozesse, wie er durch ein Interpretationssystem der Ästhetik zu sichern wäre, greift die Analyse der audiovisuellen Kommunikation jedoch apriori zu kurz, und für die Erforschung künstlerischer Wirkungen bleiben die erhobenen Daten letztlich wertlos. Angesichts der immer leichter beschaffbaren psychophysiologischen Messergebnisse wächst die Gefahr, dass die Interpretationsproblematik heruntergespielt oder überhaupt ignoriert wird.

Überhaupt stellt sich bei der Untersuchung von Kunstwirkungen des Films heraus, dass die herrschenden methodischen Standards für empirische psychologische Untersuchungen, die ja sonst in der Regel um generalisierbare Aussagen bemüht sind, sich für die Studien zu

einmaligen künstlerischen Produkten, welche sich explizit über ihre Originalität definieren, häufig als untauglich erweisen. Für eine angemessene Evaluierung kunstpsychologischer Forschungsansätze ist mithin ebenfalls eine Revision des Denkens am Platze.

Eine andere spürbare Verunsicherung, die maßgeblich durch methodische Probleme verursacht wird, ergibt sich im Bereich der Filmwissenschaft bei der Einschätzung eigener disziplinärer Vorarbeiten für die Auffindung von Beobachtungsgrößen und die Konstruktion psychologischer Variablen. So erklärt sich das Faktum, dass die im Buch vorgeschlagenen Deskriptionsansätze für Teilaspekte von Filmwirkungen beträchtliche Unterschiede im Hinblick auf Reifegrad und praktische Verwertbarkeit zeigen, nicht nur aus dem Status der Arbeit als *work in progress*, vielmehr weist es auf ein methodisches Problem übergreifender Art hin: Während für die dramaturgischen Beziehungen der filmischen Makrostruktur dominante Wirkmomente mit sehr markanten psychologischen Variablen zu finden waren, wie sie dem Praktiker als plausibel erscheinen und auch als ideal für empirische Studien gelten, ließ die Betrachtung der filmischen Mikrostruktur stets nur Aussagen über das Zusammenwirken mehrerer, oft sogar zahlreicher Gestaltungsfaktoren oder Gesichtspunkte im Rahmen von Netzwerken und Kovarianten zu. Statt dezidierter Urteile über klare Reaktionen erlaubten die multifaktoriellen Zusammenhänge dort lediglich Wahrscheinlichkeitsaussagen über komplexe Wirkungsweisen, was im Arbeitsprozess oft zu vorsichtigen Sondierungen und vage scheinenden Vermutungen führen musste.

Wenn im Buch dennoch auf Auskünfte mit derart schwankendem Modus nicht verzichtet wurde, dann zum einen deshalb, weil es zwingend notwendig ist, Einblicke in die schwer fassbaren Wirkmomente der filmischen Mikrostruktur zu gewinnen, die für Ausdrucksweisen essenzieller Art sorgen. Zum anderen muss man sich aber wohl generell darauf einstellen, dass sich die Verfahren und Kriterien für den Datengewinn zu psychischen Wirkungen von Filmen und anderen Produkten der AV-Medien im Zuge transdisziplinärer Forschungen grundsätzlich verändern. Denn je mehr sich die Analyse der Erfassung der Gesamtwirkung eines Werks (oder gar der audiovisuellen Medienkultur en bloc) nähert, umso notwendiger erweist es sich, zu einer komplexen Beschreibung der unterschiedlichen Wirkungsfaktoren zu kommen. Eine solche Darstellung, die zunehmend unanschaulicher wird, erfordert aber eine stochastische Deskription der psychologischen Wirkmomente unter den Rahmenbedingungen großer Mengen von Merkmalen bzw. vieldimensionaler Syndrom-Räume. Gewiss steht dergleichen im Einklang mit der Herausbildung des *experimentell-statistischen Paradigmas* im Rahmen der Gesamtentwicklung der Psychologie, doch für den Filminteressierten ist der Weg dorthin in der Regel wenig erfreulich, weil die Urteile dazu sich nicht auf den Punkt bringen lassen und auch der unmittelbare sinnliche Kontakt des Subjekts mit dem Werk im Analyseprozess zeitweilig zugunsten von Algorithmen aufgehoben wird.

Man muss sich aber klarmachen, dass neben der Herausforderung an eine zuverlässigere Wirkungsanalyse des Spielfilms, wie ihn der Kino-Flaneur alter Schule erlebt hat, inzwischen eine weit härtere und sozial bedeutsamere getreten ist, da sich weltweit eine verzweigte audiovisuelle Medienkultur entwickelte, deren vielfältige Produkte und Kommunikationsweisen das psychische Leben der Menschen auf eine Weise beherrschen

und verändern, die sich der rationalen Analyse weitgehend entzieht. Vor diesem Lebenshintergrund müssen alle Versuche, sich den Funktionsweisen der klassischen Spielfilme zu stellen, eigentlich als obsolet erscheinen, weil sie an Relikten aus einer vergangenen Epoche ansetzen.

Wenn die bisher geschätzten Kunstobjekte und -prozesse hier dennoch in den Mittelpunkt der Betrachtung gerückt wurden, dann weniger deshalb, weil die Beschäftigung mit ihnen den individuellen Interessen des Autors entgegen kam, sondern vor allem, weil die damit verbundenen Anstrengungen vielleicht die Aussicht eröffnen, die an wohlstrukturierten Kompositionen gewonnenen Erfahrungen zu nutzen, um die heterogenen und eher unkonturiert anmutenden Reizangebote der neuen audiovisuellen Medienkultur leichter zu erschließen, enthalten sie doch häufig erkennbare Partikel bzw. Fragmente aus dem Wirkungsarsenal tradierter künstlerischer Verfahren.

Auch wenn schwer voraussagbar ist, welche Route die Forschungen zum Film und den AV-Medien nehmen werden, kann doch als sicher gelten, dass sich der Schwerpunkt des Nachdenkens merklich in Richtung der Psychologie verlagern dürfte. Ein Stein, den die Architekten der bisherigen Filmtheorien aus diesem oder jenem Grund verworfen haben, er wird nun offenbar zum Eckstein.

# Danksagung

Das Buch, das Vorschläge machen will, wie Erkenntnisse der Psychologie für ein tieferes Verständnis filmkünstlerischer Verfahren und ihrer Wirkung zu nutzen wären, greift bei seiner Argumentation auf viele Beobachtungen am filmischen Material und theoretische Einfälle aus früheren Publikationen zurück, die Teilaspekten des heutigen Entwurfs galten. Dass ich mich lange dem übergreifenden Konzept nur intuitiv zu nähern suchte, hat mich seinerzeit oft in Grenzgebiete des filmwissenschaftlichen Diskurses geführt, und mitunter wurden diese Versuche als thematisch peripher gedeutet. Ohne die wohlwollende Aufmerksamkeit und das sachliche Interesse früherer Kollegen und Studierender hätte es diese Vorarbeiten in ihrer relativen Kontinuität sicher nicht gegeben, Grund genug, hier meine Dankbarkeit zum Ausdruck zu bringen, auch wenn dies nur pauschal und ohne Namensnennung geschehen kann.

Mein Dank gilt besonders den Mitarbeitern und Studierenden der heutigen Filmuniversität Babelsberg *Konrad Wolf*, deren Vorläufer-Institution seit langem mein zentrales Betätigungsfeld innerhalb der filmwissenschaftlichen Lehre bildete. Dankbar verbunden bin ich ebenfalls den Redaktionsmitgliedern der von Hans Jürgen Wulff initiierten und geleiteten Fachzeitschrift „Montage/AV". Nach dem Fall der Berliner Mauer haben die Diskussionen mit ihnen meinen beruflichen Werdegang begleitet und meine wissenschaftlichen Intentionen mitbestimmt. Viele Ideen, die sich später als wichtig für das heutige Konzept erwiesen, konnte ich dort erstmals formulieren.

Von großer Bedeutung für die Realisierung solcher Vorstudien war meine Mitarbeit in der Society for Cognitive Studies of the Moving Image (SCSMI). Besonders Torben Grodal und Joseph D. Anderson ist es zu verdanken, dass ich seit Mitte der 1990er Jahre in die praktischen Probleme einer internationalen Forschungsarbeit mit transdisziplinärer Ausrichtung einbezogen wurde. Wie die Literaturliste des Buches bezeugt, waren die Arbeitsresultate der Kollegen aus diesem Kreis bei meinen Bemühungen allgegenwärtig. Im Rückblick auf die Diskussion entscheidender Vorstufen für das aktuelle Konzept erwiesen sich besonders die engagierten, sehr verschiedene Gegenstände betreffenden Hinweise als folgenreich, die ich von Rolf Kloepfer und Christine Noll Brinckmann erhielt. Ihnen möchte ich für ihre gründliche Auseinandersetzung mit meinen Überlegungen sehr herzlich danken.

© Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2020

P. Wuss, *Künstlerische Verfahren des Films aus psychologischer Sicht*, Film, Fernsehen, Medienkultur, https://doi.org/10.1007/978-3-658-32052-2

Das Zustandekommen des Buches ist kaum denkbar ohne den glücklichen Umstand, dass zentrale Ideen zur kognitiven Modellierung filmischer Narration kurz nach ihrer Publikation im Jahre 1993 der damaligen Psychologie-Doktorandin Monika Suckfüll zur Hypothesenbildung ihrer empirischen Studien dienten und damit sogleich einer ersten Bewährungsprobe unterzogen wurden. Dass es seinerzeit auf Anhieb gelang, für einige dramaturgisch relevante Strukturangebote des Filmwerks psychophysiologische Reaktionen beim Zuschauer zeitgenau vorauszusagen, hat die Suche nach konkreten Ansatzpunkten für eine gemeinsame Arbeit gewiss stimuliert. Für die empirische psychologische Forschung ergaben sich jedoch auch zahlreiche fachspezifische Probleme, deren Lösung bis heute große Anstrengungen verlangt. Ich bin Monika Suckfüll außerordentlich dankbar, dass sie sich mit Elan und Durchhaltevermögen diesen Herausforderungen gestellt hat und ihren Part, an der Universität der Künste Berlin streng ergebnisorientiert Laborstudien über Filmwirkungen zu realisieren, auf eine Weise meisterte, dass sich nach und nach ein gemeinsames Langzeit-Projekt besonderer Art herausbildete. Nach lockeren Absprachen und ohne jegliche Institutionalisierung fand über mehr als zwei Jahrzehnte hin eine dennoch zielführende Zusammenarbeit statt, die mir als Kooperationspartner, der dafür notwendige Vorleistungen zu erbringen hatte, zudem nie das Gefühl gab, bei der vergnüglichen Suche nach filmseitigen Einfällen unter Erfolgszwang oder Zeitdruck zu stehen. Beratung ergab sich, wenn dies notwendig schien. Meine letzte wichtige Konsultation fand ihren Ausdruck in der kritischen Durchsicht des Buch-Manuskripts, und ich bin meiner Arbeitspartnerin auch dafür sehr dankbar.

Meinen Kollegen aus der Filmwissenschaft Michael Wedel und Thomas Schick bin ich sehr dafür verbunden, dass sie und ihr Herausgeber-Team meine Untersuchung in eine neue Schriftenreihe der Filmuniversität Babelsberg aufnahmen und zudem für Unterstützung bei der Drucklegung sorgten. Trotz hoher aktueller Arbeitsbelastung nahm Thomas Schick es auf sich, während der Endfertigung des Manuskripts entscheidende Passagen des Textes mehrfach zu lektorieren. Für diese Anstrengungen, die viele konstruktive Vorschläge einbrachten, bedanke ich mich herzlich.

Berlin, September 2020
*Peter Wuss*

# Quellennachweise der Motti

### 1. Kapitel

*) Canudo, Ricciotto (1911) Il Manifesto delle Sette Arti. In: Ders.: *L´officinna delle immagini* (S. 65–68). Roma: Edizioni di Bianco e Nero. S. 66ff. (Hervorh. i. O.)

**) Münsterberg, Hugo ([1915] 1996) Warum wir ins Kino gehen. In: Ders.*: Das Lichtspiel. Eine psychologische Studie [1916] und andere Schriften zum Kino* (S. 107–114). Hg.: J. Schweinitz. Wien: Synema. S. 111ff.

***) Morin, Edgar ([1956] 1958) *Der Mensch und das Kino. Eine anthropologische Untersuchung.* Stuttgart: Klett. S. 7.

### 2. Kapitel

*) Metz, Christian ([1971] 1973) Sprache und Film. Frankfurt a. M.: Athenäum. S. 22.

**) Schrödinger, Erwin ([1944] 1987) Was ist Leben? Die lebende Zelle mit den Augen des Physikers betrachtet. München / Zürich: Piper. S. 29f.

### 3. Kapitel

*) Eisenstein, Sergej ([1935] 1988) Rede auf der Allunionskonferenz sowjetischer Filmschaffender. In: Ders..: *Das dynamische Quadrat. Schriften zum Film* (S. 109–151). Hg.: O. Bulgakova / D. Hochmuth. Leipzig: Reclam. S. 146.

### 4. Kapitel

*) Barthes, Roland ([1966] 1988) Einführung in die strukturale Analyse von Erzählungen. In: Ders.: *Das semiologische Abenteuer* (S. 102–143). Frankfurt a. M.: Suhrkamp. S. 102.

### 5. Kapitel

*) Tarkowski, Andrej ([1984) 1989) *Die versiegelte Zeit. Gedanken zur Kunst, zur Ästhetik und Poetik des Films.* Leipzig / Weimar: Kiepenheuer. S. 219.

© Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2020

P. Wuss, *Künstlerische Verfahren des Films aus psychologischer Sicht*, Film, Fernsehen, Medienkultur, https://doi.org/10.1007/978-3-658-32052-2

**6. Kapitel**

*) Münsterberg, Hugo ([1916] 1996) *Das Lichtspiel. Eine psychologische Studie [1916] und andere Schriften zum Kino*. Hg.: J. Schweinitz. Wien: Synema. S. 89.

**) Eisenstein, Sergej M. ([1929] 1975) Dramaturgie der Film-Form. In: Ders.: *Schriften*. Bd. III (S. 200–224). Hg.: H. J. Schlegel. München: Hanser. S. 201.

***) Brecht, Bertolt (1964) „Katzgraben" – Notate. Ders.: *Schriften zum Theater*. Bd. VII (S. 75- 199). Berlin / Weimar: Aufbau. S. 113.

**7. Kapitel**

*) Münsterberg, Hugo ([1916] 1970) *The Photoplay: A Psychological Study*. [Reprint.] New York: Arno Press. S. 48.

**) Eisenstein, Sergej M. ([1939] 1960) Über den Bau der Dinge. In: Ders.: *Ausgewählte Aufsätze* (S. 277–324). Berlin: Henschel. S. 278. (Hervorh. i. O.).

***) Frijda, Nico H. (2007) *The Laws of Emotion*. Mahwah, N. J. / London: Erlbaum. S. 1.

**8. Kapitel**

*) Brecht, Bertolt ([1948] 1964) Kleines Organon für das Theater. In: Ders.: *Schriften zum Theater*. Bd. VII (S. 9–62). Berlin / Weimar. Aufbau. S. 49 u. 53. (Hervorh. i. O.).

**) Johnson, Mark (1987) *The Body in the Mind. The Bodily Basis of Meaning, Imagination, and Reason*. Chicago / London: University of Chicago Press. S. IX.

***) Antonioni, Michelangelo (1985) Bowling am Tiber: Erzählungen. Berlin: Wagenbach (Quartheft 142). S. 128.

**9. Kapitel**

Hitchcock in Brean, Herbert (1959) Master of Suspense Explains His Art. In: *Live*. Vol. 47. No. 2. 13.7.1959 (S. 72–74). S. 72.

**10. Kapitel**

*) Bachtin, Michail M. (1972) *Problemy poétiki Dostojevskogo*. Moskva: Izd. Chudožestvennaja literatura. S. 178f.

**11. Kapitel**

*) Jung, Carl Gustav ([1961] 1996) Symbole und Traumdeutung. In: Ders.: *Traum und Traumdeutung* (S. 7–87). München: Deutscher Taschenbuch Verlag. S. 60.

**) Bloch, Ernst ([1954–1959] 1963) Das Prinzip Hoffnung. Ders.: *Gesamtausgabe*. Bd. 5. 1. Frankfurt a. M.: Suhrkamp. S. 111 (Hervorh. i. O.).

**12. Kapitel**

*) Schiller, Friedrich v. ([1795] 1937) Die ästhetische Erziehung des Menschen, in einer Reihe von Briefen. In: Ders.: *Sämtliche Werke*. Bd. VII (S. 180- 289). Berlin: Büchergilde Gutenberg. S. 233.

**) Stern, William (1914) *Psychologie der frühen Kindheit.* Leipzig: Quelle & Meyer. S. 213.

***) Parker, Sue Taylor (1984) Playing for Keeps. In: P. K. Smith (Ed.) *Play in Animals and Humans* (S. 271–293). New York: Blackwell. S. 273.

**13. Kapitel**

*) Zeitungsnotiz von 1895, zit. in Traub, Hans (1940) *Als man anfing zu filmen. Die Erfindung der Kinematographie und ihrer Vorläufer.* Berlin: UFA-Buchverlag. S. 4.

**) Lukács, Georg ([1913] 1962) Gedanken zu einer Ästhetik des Kino. In: Frankfurter Zeitung vom 10.09.1913, I. Morgenblatt. Neuabdruck in: P. Lutz (Hg.) *Schriften zur Literatursoziologie* (S. 75–80). Neuwied a. Rh.: Luchterhand.

***) Morin, Edgar ([1956] 1958) *Der Mensch und das Kino. Eine anthropologische Untersuchung.* Stuttgart: Klett. S. 7.

**14. Kapitel**

*) Insert im Film LE PETIT SOLDAT (DER KLEINE SOLDAT, 1963) von Jean-Luc Godard.

**) Godard, Jean-Luc ([1962] 1985) *Jean-Luc Godard par Jean-Luc Godard* (Hg.: A. Bergala) Paris: Cahiers du Cinéma / Éditions de L'Étoile, S. 223.

**15. Kapitel**

*) Arnheim, Rudolf ([1932] 1974) *Film als Kunst.* München: Hanser. 153f.

**16. Kapitel**

*) Griffith, David Wark [1926], zit. in Jesionowski, J. E. (1982) *Thinking in Pictures: Dramatic Structure in D. W. Griffith´s Biograph films.* Berkeley / Los Angeles: University of California Press. S. 46.

**17. Kapitel**

*) Pudowkin, Wsewolod I. (1928) *Filmregie und Filmmanuskript.* Berlin: Lichtbühne. S. 9.

**) Huston, John, zit. in Messaris, P. (1994) *Visual literacy: Image, mind and reality.* Boulder, CO: Westview Press. S. 82.

***) Godard, Jean-Luc ([1956] 1964) Montage, meine schöne Sorge. In: Kotulla, T. (Hg.) *Der Film. Manifeste – Gespräche – Dokumente.* Bd. II (S. 269–284). München: Piper. S. 153.

### 18. Kapitel

*) Angelopoulos, Theodoros (1991) Die Schattenseite – Gespräch mit Giorgis Fotopoulos. In: Ders.: *Der schwebende Schritt des Storches. Filmnovellen* (S. 269–284). Berlin: Henschel. S. 281.

### 19. Kapitel

*) Bazin, André (1953) De L´Ambiguité. In: *Cahiers du Cinéma* 27. Oct. (S. 49–54). S. 50.

### 20. Kapitel

*) Peirce, Charles S. ([1907] Ms. 692, zit. in Sebeok, Thomas / Umiker-Sebeok, Jean (1982) *„Du kennst meine Methode". Charles S. Peirce und Sherlock Holmes.* Frankfurt a. M.: Suhrkamp. S. 13.

**) 70. Vers aus dem sog. Thomasevangelium, eines Apokryphs in koptischer Sprache, das in den Jahren 1946 /47 in Nag-Hammadi / Oberägypten gefunden wurde, zit. in: Lotman, J. (1981) *Kunst als Sprache*: Leipzig: Reclam. S. 89.

# Literaturverzeichnis


**A**

Adachi-Rabe, Kayo (2005) *Abwesenheit im Film. Zur Theorie und Geschichte des hors-champ*. Münster: Nodus Publikationen.

Adorno, Theodor W. / Eisler, Hanns (1977) *Komposition für den Film*. Leipzig: Deutscher Verlag für Musik.

Albera, François (1989) Das Urphänomen des Films bei Eisenstein (1929–1937). In: Bulgakowa, O. (Hg.) *Herausforderung Eisenstein. Arbeitsheft 41*. Berlin: Akademie der Künste der DDR. 48–55.

Allen, Richard (1995) *Projecting Illusion: Film Spectatorship and the Impression of Reality*. Cambridge: Cambridge University Press.

Allesch, Christian G. (1987) *Geschichte der psychologischen Ästhetik*. Göttingen / Toronto / Zürich: Hogrefe.

Allport, D. A. (1987) Selection for action: some behavioural and neurophysiological considerations of attention and action. In: Heuer, H. / Sanders, A. (Eds.) *Perspectives on Perception and Action*. Hillsdale, N. J.: Lawrence Erlbaum. 395–419.

Altman, Rick ([1986]1993) A semantic / syntactic approach to film genre. In: Grant, B. K. (Ed.) *Film Genre Reader*. Austin: University of Texas Press. 26–40.

Anderson, John R. (1988) *Kognitive Psychologie. Eine Einführung*. Heidelberg: Spektrum der Wissenschaft.

Anderson, Joseph D. ([1996]1998) *The Reality of Illusion. An Ecological Approach to Cognitive Film Theory*. Carbondale / Edwardsville: Southern Illinois Press.

Anderson, Joseph D. / Fisher Anderson, Barbara (1996) The Case for an Ecological Metatheory. In: Bordwell, D. / Carroll, N. (Eds.) *Post-Theory: Reconstructing Film Studies*. Madison: University of Wisconsin Press. 347–367.

Anderson, Joseph D. / Fisher Anderson, Barbara (Eds.) (2005) *Moving Image Theory. Ecological Considerations*. With a Forword of David Bordwell. Carbondale: Southern Illinois University Press.

Anderson, Joseph D. / Fisher Anderson, Barbara (Eds.) (2007) *Narration and Spectatorship in Moving Images*. Newcastle upon Tyne / UK: Cambridge Scholars Publishing.

Anderson, Joseph L. / Richie, Donald (1959) *The Japanese Film. Art and Industry*. Rutland / Vermont / Tokyo: Tuttle.

Andrew, J. Dudley (1976) *The Major Film Theories. An Introduction*. London / Oxford / New York: Oxford University Press.

Angelopoulos, Theodoros (1991) *Der schwebende Schritt des Storches. Filmnovellen*. Übersetzt, eingeleitet und herausgegeben von Giorgis Fotopoulos. Berlin: Henschel.

Anochin, Peter (1963) Physiologie und Kybernetik. In: *Kybernetik und Praxis*. Berlin: Deutscher Verlag der Wissenschaften. 148–188.


© Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2020

P. Wuss, *Künstlerische Verfahren des Films aus psychologischer Sicht*, Film, Fernsehen, Medienkultur, https://doi.org/10.1007/978-3-658-32052-2

Antonioni, Michelangelo (1964) Die Krankheit der Gefühle. In: Kotulla, T. (Hg.) *Der Film. Manifeste – Gespräche – Dokumente.* Bd. II. München: Piper. 83–110.
Antonioni, Michelangelo (1985) *Bowling am Tiber: Erzählungen.* Berlin: Wagenbach.
Antonioni, Michelangelo (1996) *The architecture of vision: writings and interviews on cinema.* Eds.: Di Carlo, C. / Tinazzi, G.. New York: Marsilio.
Arendt, Hannah (1979) *Vom Leben des Geistes.* Bd. II. *Das Wollen.* München: Piper.
Arijon, Daniel (1991) *Grammar of the Film Language.* Los Angeles: Silman-James Press.
Aristarko, Guido ([1960]1966) Istorija teorij kino. Moskva: Iskusstvo.
Aristoteles (1871) *Die Metaphysik.* Stuttgart: Hoffmann'sche Verlags-Buchhandlung.
Aristoteles (1979) *Poetik.* Leipzig: Reclam.
Aristoteles (1982) *Poetik* (Griechisch / Deutsch) Stuttgart: Reclam.
Arnheim, Rudolf ([1932] 1974) *Film als Kunst.* München: Hanser.
Arnheim, Rudolf (2004) *Die Seele in der Silberschicht. Medientheoretische Texte. Photographie – Film – Rundfunk.* Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
Arnold, Hans ([1949] 2015) *Das Magische des Films. Ein Beitrag zur Frage der Wirksamkeit magischer Einflüsse in der Gegenwart unter besonderer Berücksichtigung des Films.* Bielefeld: transcript.
Arrowsmith, William (1995) *Antonioni: the poet of images.* With an introduction and notes by Ted Perry. New York et al.: Oxford University Press.
Arvatov, B. (1972) *Kunst und Produktion.* Herausgegeben und übersetzt von Hans Günther und Karla Hielscher. München: Hanser.
Astruc, Alexandre ([1948] 1964) Die Geburt einer neuen Avantgarde: die Kamera als Federhalter. In: Kotulla, T. (Hg.): *Der Film. Manifeste – Gespräche – Dokumente.* Bd. II. München: Piper. 111–115.
Aumont, Jacques / Marie, Michel (1988) *L'Analyse des films.* Paris: Nathan.

**B**

Baars, B. J. (1988) *A Cognitive Theory of Consciousness.* New York: Cambridge University Press.
Bachtin, Michail (1969*) Literatur und Karneval. Zur Romantheorie und Lachkultur.* München: Hanser.
Bachtin, Michail (1971) *Probleme der Poetik Dostojevskijs.* München: Hanser.
Bachtin, Michail M. (1972) *Problemy poétiki Dostojevskogo.* Izd. Tret'e. Moskva: Chudožestvennaja literatura.
Bachtin, Michail M. (1975) *Voprosy literatury i estetiki.* Moskva: Chudožestvennaja literatura.
Bachtin, Michail M. (1979) Kunst und Verantwortung. In: Grübel, R. (Hg.) *Die Ästhetik des Wortes.* Frankfurt a. M.: Suhrkamp. 93–94.
Bachtin, Michail M. (1986) Formen der Zeit und des Chronotopos im Roman. Untersuchungen zur historischen Poetik. In: Ders.: *Untersuchungen zur Poetik und Theorie des Romans.* Hg.: Kowalski, E. / Wegner, M.. Berlin / Weimar: Aufbau. 262–508.
Bachtin, Michail M. ([1941] 2008) *Autor und Held in der ästhetischen Tätigkeit.* Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
Bachtin, M. M. (2011) *Zur Philosophie der Handlung.* Hg.: Sasse, S.. Berlin: Matthes & Seitz.
Baddeley, A. D. (1986) *Working Memory.* Oxford / UK: Clarendon Press.
Baddeley, A. D. (2003a) New Data. Old Pitfalls. In: *Behavioral Brain Sciences.* 26. 729–730.
Baddeley, A. D. (2003b) Working Memory. Looking Back and Forward. In: *Nature Reviews Neuroscience.* 4. 829–839.
Balázs, Béla (1982) *Schriften zum Film.* Bd. I.: *Der sichtbare Mensch. Kritiken und Aufsätze 1922–1926.* Berlin: Henschel.
Balázs, Béla (1984) *Schriften zum Film.* Bd. II.: *Der Geist des Films. Artikel und Aufsätze 1926–1931.* Berlin: Henschel.
Ballhaus, Michael (2003) *Das fliegende Auge.* Im Gespräch mit Tom Tykwer. Berlin: Berlin Verlag.

Barck, Karlheinz (1986) Stildiskurs und Stilkritik in der Perspektive des französischen Surrealismus. In: Gumbrecht, H. U. / Pfeiffer, K. L. (Hg.) *Stil*. a. a. O. 248–268.
Barck, Karlheinz / Fontius, Martin / Schlenstedt, Dieter / Steinwachs, Burkart / Wolfzettel, Friedrich (Hg.) (2000–2010) *Ästhetische Grundbegriffe. Historisches Wörterbuch in sieben Bänden*. Stuttgart / Weimar: J. B. Metzler.
Barsalou, Lawrence W. / Niedenthal, Paula M. / Barbey, Aron K. / Ruppert, Jenifer A. (2003) Social Embodiment. *The Psychology of Learning and Motivation*. Vol. 43. 43–92.
Barthes, Roland (1988) *Das semiologische Abenteuer*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
Barthes, Roland (1990) *Der entgegenkommende und der stumpfe Sinn*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
Barthes, Roland (2016) *Die helle Kammer. Bemerkungen zur Photographie*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
Bartlett, Sir Frederic ([1932) 1961) *Remembering. A Study in Experimental and Social Psychology*. Cambridge: Cambridge University Press.
Bartsch, Anne (2007) Meta-Emotion and Genre Preference: What makes Horror Films and Tear-Jerkers Enjoyable? In: Anderson J. D. / Fisher Anderson, B. (Eds.) *Narration and Spectatorship in Moving Images*. Newcastle u. T. / UK.: Cambridge Scholars Publishing. 124–135.
Bartsch, Anne / Eder, Jens / Fahlenbrach, Kathrin (Hg.) (2007) *Audiovisuelle Emotionen. Emotionsdarstellung und Emotionsvermittlung durch audiovisuelle Medienangebote*. Köln: Herbert von Halem Verlag.
Bateson, Gregory (1972) *Steps to an Ecology of Mind*. New York: Ballantine Books.
Bateson, Gregory (1981) *Ökologie des Geistes. Anthropologische, psychologische, biologische und epistemologische Perspektiven*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
Bazin, André (1953) De L'Ambiguité, In: *Cahiers du Cinéma. 27*. Oct. 49–54.
Bazin, André ([1958–1962] 1994) *Qu'est-ce que le cinéma?* Deuxième édition. Paris: Les Éditions du Cerf.
Bazin, André (1975) *Was ist das Kino? Bausteine zu einer Theorie des Films*. Hg.: Bitomski, H. / Farocki, H. / Kaemmeling, E.. Köln: DuMont.
Bazin, André (1980) *Orson Welles*. Mit einem Vorwort von François Truffaut. Wetzlar: Verlag Büchse der Bandora GmbH.
Bazin, André (2004) *Was ist Film?* Hg.: Robert Fischer. Mit einem Vorwort von Tom Tykwer und einer Einleitung von François Truffaut. Berlin: Alexander Verlag.
Bechterev, Vladimir M. (1921) *Kollektivnaja refleksiologija*. Petrograd: Kolos.
Beilenhoff, Wolfgang (Hg.) (1974) *Poetik des Films. Deutsche Erstausgabe der filmtheoretischen Texte der russischen Formalisten mit einem Nachwort und Anmerkungen*. München: Fink.
Beilenhoff, Wolfgang (Hg.) (2005) *Poetika Kino. Theorie und Praxis des Films im russischen Formalismus*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
Beller, Hans (Hg.) (1993) *Handbuch der Filmmontage*. München: TR-Verlagsunion GmbH.
Beller, Hans / Emele, Martin / Schuster, Michael (Hg.) (2000) *Onscreen / Offscreen: Grenzen, Übergänge und Wandel des filmischen Raumes*. Stuttgart: Hatje Cantz Verlag.
Benigni, Roberto (1998) Fünf Fragen an Roberto Benigni. Interview mit Tobias Kniebe. In: *Süddeutsche Zeitung* (München) 12.11.1998.
Benjamin, Walter (1984) Das Kunstwerk im Zeitalter seiner Reproduzierbarkeit (Zweite Fassung). In: Benjamin, W. (1984) *Allegorien kultureller Erfahrung. Ausgewählte Schriften 1920–1940*. Leipzig: Reclam. 407–435.
Benjamin, Walter (1989) *Gesammelte Schriften,* VII. 1. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
Bense, Max (1954–1960) *Aesthetica*. I [1954]; II [1956]; III [1958]; IV [1960]. Stuttgart: Deutsche Verlagsanstalt / Krefeld / Baden-Baden: Agis-Verlag.
Bense, Max (1975) *Semiotische Prozesse und Systeme*. Baden-Baden: Agis-Verlag.
Bense, Max (1976) *Vermittlung der Realitäten*. Baden-Baden: Agis-Verlag.
Bense, Max (1979) *Die Unwahrscheinlichkeit des Ästhetischen*. Baden-Baden: Agis-Verlag.

Berensmeyer, Ingo (2010) Methoden hermeneutischer und neohermeneutischer Ansätze. In: Nünning, V. / Nünning, A. (Hg.). *Methoden der literatur- und kulturwissenschaftlichen Textanalyse*. Stuttgart / Weimar. Metzler. 29–50.
Bergson, Henri ([1896]1964) *Materie und Gedächtnis.* Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
Bergson, Henri ([1907] 1921) *Schöpferische Entwicklung.* Jena: Diederichs.
Berlyne, Daniel E. (1960) *Conflict, Arousal, and Curiosity.* New York: McGraw-Hill.
Berlyne, Daniel E. (1967) Arousal and reinforcement. In: Levine, D. (Ed.) *Nebraska Symposium on Motivation.* Lincoln, Nebr.: University of Nebraska Press. 1–110.
Berlyne, Daniel E. (1974) *Konflikt, Erregung, Neugier. Zur Psychologie der kognitiven Motivation*. Stuttgart: Ernst Klett Verlag.
Bernzen, Rolf (1990) Modell. In: Sandkühler, H. J. (Hg.) *Europäische Enzyklopädie zu Philosophie und Wissenschaften.* Bd. 3. Hamburg: Felix Meiner. 425–432.
Bertalanffy, Ludwig von (1968) *General System Theory*. New York: Braziller.
Białostocki, Jan (1966) *Stil und Ikonographie. Studien zur Kunstwissenschaft.* Dresden: Verlag der Kunst.
Bickert, Hans Günther (1969) *Studien zum Problem der Exposition im Drama der tektonischen Bauform: Terminologie, Funktionen, Gestaltung.* Marburg: Elwert.
Bierwisch, Manfred (1979) Musik und Sprache, Überlegungen zu ihrer Struktur und Funktionsweise. In: *Jahrbuch Peters 1978. Aufsätze zur Musik*. Hg.: Klemm, E.. Leipzig: Peters. 9–102.
Binswanger, Ludwig (1992) *Traum und Existenz.* Bern / Berlin: Gachnang & Springer.
Bischof, Norbert (1989) Emotionale Verwirrungen. *Psychologische Rundschau* 40. 188–205.
Bischof, Norbert (1998) *Struktur und Bedeutung. Eine Einführung in die Systemtheorie für Psychologen*. (2., korr. Aufl.) Bern / Göttingen / Toronto / Seattle: Hans Huber.
Bischof, Norbert (2008) *Psychologie. Ein Grundkurs für Anspruchsvolle*. Stuttgart: Kohlhammer.
Björgman, Stig (1996) Preface. In: Trier, Lars v.: *Breaking the Waves*. London: Faber & Faber. 4–9.
Bloch, Ernst (1963) *Das Prinzip Hoffnung. Gesamtausgabe*, Bd 5.1. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
Blunk, Julian / Kaiser, Tina / Kämmerer, Dietmar / Wahl, Chris (Hg.) (2016) *Filmstil. Perspektivierungen eines Begriffs*. München: Text und Kritik.
Böhm, Christian (1990) Die psychologische Realität der Tiefenstruktur filmischer Narrationen: Inferenzbildung und Protagonistenrepräsentation. In: Schumm, G. / Wulff, H. J. (Hg.) *Film und Psychologie I. Kognition – Rezeption – Perzeption*. Münster: MAkS Publikationen. 143–178.
Bonitzer, Pascal (1978) Décadrages. In: *Cahiers du cinéma.* 284. Jan. 4–15.
Bonitzer, Pascal (1982) *Le regard et le voix. Essais*. Paris: Union Generale d´édition.
Bohr, Niels (1985) *Atomphysik und menschliche Erkenntnis*. Braunschweig / Wiesbaden: Vieweg + Teubner.
Bordwell, David (1985) *Narration in the Fiction Film*. London: Methuen.
Bordwell, David (1986) Classical Hollywood Cinema: Narrational Principles and Procedures. In: Rosen, P. (Ed.) *Narrative, Apparatus, Ideology. A Film Theory Reader.* New York: Columbia University Press. 17–34.
Bordwell, David (1989a) *Making Meaning. Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema.* Cambridge, Mass. / London: Harvard University Press.
Bordwell, David (1989b) A Case for Cognitivism. In: *Iris* 5. 2. 11–40.
Bordwell, David (1992) Kognition und Verstehen. Sehen und Vergessen in MILDRED PIERCE. In: *montage/av* 1. 1. 5–23.
Bordwell, David (1995) CITIZEN KANE und die Künstlichkeit des klassischen Studio-Systems. In: Rost, A. (Hg.): *Der schöne Schein der Künstlichkeit.* Frankfurt a. M.: Verlag der Autoren. 117–149.
Bordwell, David (1996) Contemporary Film Studies and the Vicissitudes of Grand Theory. In: Bordwell, D. / Carroll, N. (Eds.) *Post-Theory. Reconstructing Film Studies*. Madison, Wisconsin: University of Wisconsin Press. 3–36,

Bordwell, David (1997) *On the History of Film Style*. Cambridge, Mass. / London: Harvard University Press.
Bordwell, David (2001) *Visual Style in Cinema. Vier Kapitel Filmgeschichte.* Herausgegeben und eingeleitet von Andreas Rost. Frankfurt a. M.: Verlag der Autoren.
Bordwell, David (2002) Film Futures. In: *SubStance 97. 31.* 1. 88–104.
Bordwell, David (2006) *The Way Hollywood Tells it. Story and Style in Modern Movies. Berkeley* / Los Angeles / London: University of California Press.
Bordwell, David / Staiger, Janet / Thompson, Kristin (1985) *The Classical Hollywood Cinema. Film Style and Mode of Production to 1960*. London: Routledge & Keagan Paul.
Bordwell, David / Thompson, Kristin ([1979] 1990) *Film Art. An Introduction*. Third Edition. New York et al.: McGraw-Hill, Inc.
Bordwell, David / Carroll, Noël (Eds.) (1996) *Post-Theory. Reconstructing Film Studies.* Madison: The University of Wisconsin Press.
Borringo, Heinz-Lothar (1980) *Spannung in Text und Film. Spannung und Suspense als Textverarbeitungskategorien.* Düsseldorf: Pädagogischer Verlag Schwann.
Brandom, Robert B. (2008) *Between Saying and Doing: Towards an Analytic Pragmatism*. Oxford: Oxford University Press.
Branigan, Edward (1992*) Narrative comprehension and film*. London / New York: Routledge.
Branigan, Edward (2002) Nearly True: Forking Plots, Forking Interpretations. A Response to David Bordwell's ›Film Future‹. In: *SubStance 31.* 1. 97. 105–114.
Bransford, J. D. / Stein, B. S. (1984) *The Ideal Problem Solver. A Guide for Improving Thinking, Learning, and Creativity.* New York: Freeman.
Brean, Herbert (1959) Master of Suspense Explains His Art. In: Life. Vol. 47. No. 2. 13.7.1959. 72–74.
Brecht, Bertolt (1957) *Stücke.* Bd. VII. Berlin / Weimar: Aufbau.
Brecht, Bertolt (1958) *Stücke.* Bd. III. Berlin / Weimar: Aufbau
Brecht, Bertolt (1964) *Schriften zum Theater.* Bd. I–VII. Berlin / Weimar: Aufbau.
Brecht, Bertolt (1977) *Arbeitsjournal 1938–1955.* Berlin / Weimar: Aufbau.
Bremer, Thomas (1979) Den Menschen neuschaffen. In: *Italienischer Neorealismus. Text + Kritik.* 63. 3–18.
Bresson, Robert (1980) *Noten zum Kinematographen.* München: Hanser.
Brewer, William F. (1996) The Nature of Narrative Suspense and the Problem of Rereading. In: Vorderer, P. / Wulff, H. J. / Friedrichsen, M. (Eds.) *Suspense.* a. a. O. 107–128.
Brewster, Ben / Jacobs, Lea (1997) *Theatre to Cinema: Stage Pictorialism and the Early Feature Film*. Oxford: Oxford University Press.
Brick, Ossip ([1929] 1987) Die Zersetzung des Sujets. In: Mierau, F. (Hg.) *Die Erweckung des Wortes. Essays der russischen Formalen Schule*. Leipzig: Philipp Reclam jun. 169–171.
Brinckmann, Christine N. (1993) Busby Berkeleys Montageprinzipien. In: Beller, Hans (Hg.) *Handbuch der Filmmontage.* München: TR-Verlagsunion GmbH. 204–220.
Brinckmann, Christine Noll (1996) Das Gesicht hinter der Scheibe. In: *Blickführung. Cinema 41.* Basel: Stroemfeld Verlag. 9–21.
Brinckmann, Christine N. (1997a) *Die anthropomorphe Kamera und andere Schriften zur filmischen Narration.* Hg.: Lewinski, M. / Schneider, A.. Zürich: Chronos.
Brinckmann, Christine N. (1997b) Empathie mit dem Tier. In: *Cinema* (CineZoo). 42. 60–69.
Brinckmann, Christine N. (2005) Die Rolle der Empathie oder Furcht und Schrecken im Dokumentarfilm. In: Brütsch, Matthias et. al. (Eds.) *Kinogefühle: Emotionalität und Film.* a. a. O. 333–360.
Brosch, Tobias / Scherer, Klaus R. (2009) Komponenten-Prozess-Modell – ein integratives Emotionsmodell. In: Brandstätter, V. / Otto, J. H. (Hg.) *Handbuch der Allgemeinen Psychologie – Motivation und Emotion.* Göttingen: Hogrefe. 446–456.

Brown, J. S. / Farber, I. E. (1951) Emotions conceptualized as interventing variables with suggestions toward a theory of frustration. *Psychological Bulletin.* 38. 465–495.
Brückle, Bernd (2003) Stil. In: Barck, K. / Fontius, M. et al. (Hg.) *Ästhetische Grundbegriffe.* Bd. 5. Stuttgart / Weimar: J. B. Metzler. 664–688.
Brütsch, Matthias / Hedinger, Vinzenz / von Keitz, Ursula / Schneider, Alexandra / Tröhler, Margrit (Hg.) (2005) *Kinogefühle: Emotionalität und Film.* Zürcher Filmstudien 12. Herausgegeben von Christine N. Brinckmann. Marburg: Schüren.
Bruner, Jerome S. (1986) *Actual Minds, Possible Worlds.* Cambridge, Mass. / London: Harvard University Press.
Bruner, Jerome ([1990] 1997) *Sinn, Kultur und Ich-Identität. Zur Kulturpsychologie des Sinns.* Heidelberg: Auer.
Bruner, Jerome S. (1991) The Narrative Construction of Reality. In: *Critical Inquiry.* 18. 1. 1–21.
Bruner, Jerome (1998) Vergangenheit und Gegenwart als narrative Konstruktion. In: Straub, Jürgen (Hg.) *Erzählung, Identität und historisches Bewusstsein. Die psychologische Konstruktion von Zeit und Geschichte.* Frankfurt a. M.: Suhrkamp. 46–80.
Bühler, Karl (1929) *Die geistige Entwicklung des Kindes.* Jena: Fischer.
Burkhardt, Björn (1987) Der Wille als konstruktives Prinzip der Strafrechtsdogmatik. In: Heckhausen, H. / Gollwitzer, P. M. / Weinert, F. E. (Hg.) *Jenseits des Rubikon.* Berlin / Heidelberg et al.: Springer. 315–318.
Buckland, Warren (2002) Cognitive Theories of Narration (LOST HIGHWAY) In: Elsaesser, T. / Buckland, W. (Eds.) *Studying Contemporary American Film: A Guide to Movie Analysis.* London: Arnold. 168–194.
Bulgakowa, Oksana (Hg.) (1989*) Herausforderung Eisenstein. Arbeitsheft 41.* Berlin: Akademie der Künste der DDR.
Burch, Noël ([1969] 1973) *Theory of Film Practice.* New York: Praeger.
Buscomb, Edward ([1986] 1993) The Idea of Genre in the American Cinema. In: Grant, Barry K. (Ed.) *Film Genre Reader.* 11–25.
Buytendijk, Frederik J. J. (1933) *Wesen und Sinn des Spiels.* Berlin: Wolff.

**C**

Cabezón Doty, Claudia (2001) *Literatur und Film Lateinamerikas im intermedialen Dialog.* Frankfurt a. M. et al.: Peter Lang.
Cacioppo, J. T. / Uchino, B. N. / Crites, S. L. / Snydersmith, M. A. / Smith, G./ Berntson, G. G. / Lang, P. J. (1992) Relationship between facial expessiveness 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. 110–128.
Cacioppo, J. T. / Klein, D. J. / Beerntson, G. G. / Hatfield, E. (1993*) The psychophysiology of emotions.* In: Lewis, M. / Haviland, J. M. (Eds.) *Handbook of emotions.* New York: Guilford Press. 119–142.
Caillois, Roger (1958) *Die Spiele und die Menschen.* München: Langen-Müller.
Cameron, Allan (2006) Contingency, Order, and the Modular Narrative. 21 GRAMS and IRREVERSIBLE. In: *The Velvet Light Trap.* 58. 65–78.
Campbell, Joseph ([1949] 1999) *Der Heros in tausend Gestalten.* Frankfurt a. M.: Insel.
Campenhausen, C. v. (1993) *Die Sinne des Menschen.* (2., neu bearb. Aufl.) Stuttgart: Thieme.
Canudo, Ricciotto ([1911] 1966) Il Manifesto delle Setti Arti. In: L*'officina delle immagini.* Roma: Edizioni di Bianco e Nero. 65–68.
Capelle, Wilhelm (1958) *Die Vorsokratiker,* Berlin: Akademie-Verlag.
Carlston, D. E. / Smith, E. R. (1996) Principles of mental representation. In: Higgins, E. T. & Kruglanski, A. W. (Eds.) *Social psychology: Handbook of basic principles.* New York: Guilford Press. 184–210.

Carringer, Robert L. (1985) *The Making of CITIZEN KANE*. Berkeley / Los Angeles / London: University of California Press.
Carroll, Noël (1984) Toward a theory of film suspense. *Persistence of Vision*. 1, 65–89.
Carroll, Noël (1990) *The philosophy of horror or paradoxes of the heart*. New York: Routledge.
Carroll, Noël (1996a) *Theorizing the Moving Image*. New York: Cambridge University Press.
Carroll, Noël (1996b) The Paradox of Suspense. In: Vorderer, P. / Wulff, H. J. / Friedrichsen, M. (Eds.) *Suspense*. a. a. O. 71–91.
Carroll, Noël (1999) Film, Emotion, and Genre. In: Plantinga, C. / Smith, G. M. (Eds.) *Passionate Views: Film, Cognition, and Emotion*. a. a. O. 21–47.
Cartier-Bresson, Henri ([1952 ] 1986) Der entscheidende Augenblick. Vorwort zu „Images à la sauvette". Paris 1952. Dt. in Ausstellungskatalog „*Henri Cartier-Bresson: Photographien*". Berlin: Centre culturel français. 8–18.
Cave, K. R. / Kosslyn, S. M. (1989) Varieties of size-specific visual selection. In: *Journal of Experimental Psychology. General*. 118. 148–164.
Cavell, Stanley (1971) *The World Viewed: Reflections on the Ontology of Film*. New York: Viking Press.
Cavell, Stanley ([1974] 1982) Welt durch die Kamera gesehen. In: Henrich, D. / Iser, W. (Hg.) *Theorien der Kunst*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp. 447–490.
Cesario, J. / Plaks, J. E. / Higgins, E. T. (2006). Automatic social behavior as motivated preparation of interact. *Journal of Personality and Social Psychology*. 90. 893–910.
Chandler, R. (1977) Gelegentliche Notizen über den Kriminalroman – niedergeschrieben 1949. In: Ders.: *Der tiefe Schlaf. Der lange Abschied. Chandler über Chandler*. Berlin: Volk und Welt. 620–630.
Château, Dominique (1983) Film et réalité: pour rajeunir un vieux problème. In: *Iris* 1, 1, 51–65.
Christen, Thomas (2002) *Das Ende im Spielfilm. Vom klassischen Hollywood zu Antonionis offenen Formen*. Marburg: Schüren.
Christiansen, Broder (1909) *Philosophie der Kunst*. Hanau: Clauss & Feddersen.
Clauß, Günter et al. (Hg.)(1976) *Wörterbuch der Psychologie*. Leipzig: Bibliographisches Institut.
Cohen-Séat, Gilbert (1961) *Problèmes du cinéma et de l´information visuelle*. Paris: Presses universitaires de françe.
Cohen-Séat, Gilbert ([1946] 1962) *Film und Philosophie*. Gütersloh: Bertelsmann
Cohen-Séat, Gilbert / Fougeyrollas, Pierre (1966) *Wirkungen auf den Menschen durch Film und Fernsehen*. Köln / Opladen.
Colin, Michel (1992) Remarques sur la notion de diégèse. In: Ders.: *Cinéma, télévision, cognition*. Nancy: Presses Universitaires de Nancy. 101–113.
Collins, A. M. / Loftus, E. F. (1975) A spreading-activation theory of semantic processing. In: *Psychological Review*. 82. 407–428.
Cowan, Nelson (1995) *Attention and Memory: An Integrated Framework*. New York: Oxford University Press.
Crary, Jonathan ([1999] 2002) *Aufmerksamkeit, Wahrnehmung und moderne Kultur*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
Crick, Francis (1997) *Was die Seele wirklich ist: Die naturwissenschaftliche Erforschung des Bewusstseins*. Reinbek b. Hamburg: Rowohlt.
Crittenden, Roger (2006) *Finecuts: The Art of European Film Editing*. Amsterdam / Boston / Heidelberg et al.: Elsevier Focal Press.
Csikszentmihalyi, M. (1992) *Das Flow-Erlebnis*. Stuttgart: Klett.
Cube, Felix von (1965) *Kybernetische Grundlagen des Lernens und Lehrens*. Stuttgart: Klett.
Currie. Gregory (1990) *The nature of fiction*. New York: Cambridge University Press.
Currie, Gregory (1995*) Image and mind. Film, philosophy and cognitive science*. Cambridge: Cambridge University Press.

Currie, Gregory (1999) Narrative Desire. In: Plantinga, C. / Smith, G. (Eds.) *Passionate Views: Film, Cognition, and Emotion*. a. a. O.. 183–199.
Currie, Gregory (2002) *Recreative Minds.* Oxford: Clarendon Press.
Cutting, James E. (2005) Perceiving scenes in film and in the world. In: Anderson, J. D. / Fisher Anderson B. (Eds.) *Moving image theory: Ecological considerations*. Carbondale, Ill.: Southern Illinois University Press. 9–27.
Cutting, J. E. (2014) Event segmentation and seven types of narrative discontinuity in popular movies. In: *Acta Psychologica.* 149. 69–77.
Cutting, J. E. (2016a) Narrative theory and the dynamics of popular movies. *Psychonomic Bulletin & Review.* PMID 27142769.
Cutting, J. E. (2016b) The evolution of pace in popular movies. In: *Cognitive Research: Principles and Implications.* 1. 30. PMID 28180180.
Cutting, J. E. / DeLong, J. E. / Nothelfer, C. E. (2010) Attention and the Evolution of Hollywood Film. In: *Psychological Science.* 21. 432–9. PMID 2042408.
Cutting, J. E. / DeLong, J. E. / Brunick, K. L. (2010) Visual Activity in Hollywood Film: 1935–2005 and Beyond. In: *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*. 5. 115–125.
Cutting, J. E. / Brunick, K. L. / DeLong, J. E. (2011) The changing poetics of the dissolve in Hollywood film, In: *Empirical Studies of Arts*. 29. 149–169.
Cutting, J. E. / Brunick, K. L. / Candan, A. (2012) Perceiving event dynamics and parsing Hollywood films. In: *Journal of Experimental Psychology. Human Perception and Performance*. 38. 1476–1490.
Cutting, J. E. / Iricinschi C. (2015) Re-presentations of space in Hollywood movies: An event-indexing analysis. In: *Cognitive Science*. 39. 434–456.
Cutting, J. E. / DeLong, J. E. / Brunick, K. L. (2018) Temporal fractals in movies and mind. In: *Cognitive Research: Principles and Implications* 3. 8. PMID 29577071.
Cutting, J. E. / Armstrong, K. L. (2018) Cryptic Emotions and the Emergence of a Metatheory of Mind in Popular Filmmaking. In: *Cognitive Science*. PMID 29356041.

**D**

Dadek, Walter (1968) *Das Filmmedium. Zur Begründung einer allgemeinen Filmtheorie.* München / Basel: Reinhardt.
Dalgleish, Tim / Power, Mick J. (Eds.) (1999*) Handbook of cognition and emotion*. Chichester / New York et al.: John Wiley & Sons.
Damasio, Antonio R. (1997) *Descarte's Irrtum. Fühlen, Denken und das menschliche Gehirn*. München: Deutscher Taschenbuch Verlag.
Damasio, Antonio R. (2002*) Ich fühle, also bin ich. Die Entschlüsselung des Bewusstseins*. München: Ulstein Heyne List GmbH & Co. KG.
Darrow, C. W. (1935) Emotion as functional decortication: the role of conflict. *Psychological Review.* 42. 566–578.
Darwin, Charles (1872) *The expression of the emotions in man and animals*. London: John Murray.
Deleuze, Gilles ([1983] 1997) *Das Bewegungsbild. Kino 1*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
Deleuze, Gilles ([1985] 1991) *Das Zeit-Bild. Kino 2*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
Dempster, F. N. (1981) Memory Span. Sources of Individual and Developmental Differences. In: *Psychological Bulletin*. 89. 63–100.
Dennett, Daniel C. ([1978]1981) *Brainstorms. Philosophical Essays on Mind and Psychology*. Brighton: Harvester Press.
Dewey, J. (1895) I. The theory of emotion. II. The significance of emotions, *Psychol. Rev.* 2. 13–32.
Dieterle, Bernard (Hg.) (1998) *Träumungen. Traumerzählung in Film und Literatur.* St. Augustin: Gardez! Verlag.

Dijk, Teun van / Kintsch, Walter (1983) *Strategies of Discourse Comprehension*. New York et al.: Academic Press.
Döblin, Alfred (1968) Bemerkungen zum Roman, In: Döblin, A.: *Vertreibung der Gespenster.* Berlin: Rütten & Loening. 446–450.
Dörner, Dietrich (1977) Kybernetische Modelle in der Psychologie. In: Herrman, T. / Hoffstätter, P. / Huber, H. P. / Weinert, F. E. (Hg.) *Handbuch psychologischer Grundbegriffe*. München: Kösel. 253–259.
Dörner, Dietrich (1979) *Problemlösung als Informationsverarbeitung.* Stuttgart: Kohlhammer.
Dörner, Dietrich / Reither, Franz / Stäudel, Thea (1983) Emotion und problemlösendes Denken. In: Mandl, H. / Huber, G. (Hg.) *Emotion und Kognition*. München / Wien / Baltimore: Urban & Schwarzenberg. 61–84.
Dörner, Dietrich / Kreuzig, Heinz W. / Reither, Franz (1994) *Lohausen: Vom Umgang mit Unbestimmtheit und Komplexität*. Bern: Huber.
Dörner, Dietrich (1999) *Bauplan für eine Seele.* Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
Doležel, Lubomír (1989) Possible Worlds and Literary Fiction. In: Allén, S. (Hg.) *Possible Worlds in Humanities, Arts and Sciences*. Berlin / New York: De Gruyter. 221–242.
Doležel, Lubomir (1998) *Heterocosmica, Fiction and Possible Worlds*. Baltimore / London: The Johns Hopkins University Press.
Doležel, Lubomir (1999) *Geschichte der strukturalen Poetik. Von Aristoteles zur Prager Schule*. Dresden / München. Dresden University Press.
Doležel, Lubomir ([2001] 2003) The Role of Counterfactuals in the Production of Meaning In: Jannidis, F. / Lauer, G. / Martínez, M. / Winko, S. (Hg.) *Revisionen. Grundbegriffe der Literaturtheorie. 1. Regeln der Bedeutung.* Berlin / New York: Walter de Gruyter. 68–79.
*Dorsch – Lexikon der Psychologie* (2016) (18. Auflage). Hg.: Wirtz, M. A. Göttingen: Hogrefe.
Dürrenmatt, Friedrich (1955) *Theaterprobleme.* Zürich: Arche.
Dulac, Germaine (1927) Les esthétiques. Les entraves. La cinématographie integrale. In*: L'art cinématographique*. Vol. II. Paris: Librairie Félix Alcan. 29–50.
Dulac, Germaine ([1925] 1984a) Das Wesen des Films: die visuelle Idee. In: *Frauen und Film*. 37. 52–55.
Dulac, Germaine ([1932] 1984b) Das Kino der Avantgarde. In: *Frauen und Film*. 37. 56–61.
Durand, Philippe (1993) C*inéma et montage: un art de l'ellipse*. Paris: Les éditions du cerf.
Dunn, Francis M. / Fowler, Don (Eds.) (1997) *Classical Closure. Reading the End in Greek and Latin Literature*. Princeton, N. J.: Princeton University Press. 3–22.
Duncker, Karl ([1935] 1974) *Zur Psychologie des produktiven Denkens*. Berlin: Springer.
Drobašenko, S. V. (Hg.)(1967) Pravda kino i ›kinopravda‹. Po stranicam zarubežnoj pressy. Moskva: Iskusstvo.
Drummond, Phillip (2000) Zwölf Uhr mittags. Mythos und Geschichte eines Filmklassikers. Hamburg / Wien: Europa Verlag.

**E**

Eco, Umberto (1968) Die Gliederungen des filmischen Code. In: *Sprache im technischen Zeitalter* 27. 230–252.
Eco, Umberto (1972a) *La definizione dell'arte*. Mailand: Casa Ed. Valentino Bompiani.
Eco, Umberto (1972b) *Einführung in die Semiotik*. München: Fink.
Eco, Umberto ([1967] 1977) *Das offene Kunstwerk.* Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
Eco, U. (1984) *Apokalyptiker und Integrierte. Zur Kritik der Massenkultur.* Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
Eco, Umberto (1987*) Lector in fabula.* München: Hanser
Eco, Umberto (1989a) *Im Labyrinth der Vernunft. Texte über Kunst und Zeichen*. Leipzig: Reclam.
Eco, Umberto (1989b) Small Worlds. In: *Versus*, 52/53. 53–70.
Eco, Umberto (1992) *Die Grenzen der Interpretation*. München: Hanser.

Eder, Andreas B. / Erle, Thorsten M. (2016) Priming. In: Frey, Dieter & Bierhoff, Hans-Werner (Hg.) *Enzyklopädie der Psychologie.* C. VI. 1. Göttingen: Hogrefe Verlag. 361–386.
Eder, Jens (2005) Affektlenkung im Film. Das Beispiel TRIUMPH DES WILLENS. In: Grau, O. / Keil, A. (Hg.) *Mediale Emotionen. Zur Lenkung von Gefühlen durch Bild und Sound.* Frankfurt a. M.: S. Fischer. 107–132.
Eder, Jens (2008) *Die Figur im Film. Grundlagen der Figurenanalyse.* Marburg: Schüren.
Eagleton, Terry (1983) *Literary Theory: An Introduction*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
Eichenbaum, Boris (1965) Literatur und Film. In: Eichenbaum, B.: *Aufsätze zu Theorie und Geschichte der Literatur.* Frankfurt a. M.: Suhrkamp. 71–78.
Ejchenbaum, Boris ([1927] 2005) Probleme der Filmstilistik In: Beilenhoff, W. (Hg.) *Poetika Kino.* a. a. O. 20–55.
Eimer, Martin (1987) *Konzepte von Kausalität. Verursachungszusammenhänge und psychologische Begriffsbildung.* Bern / Stuttgart / Toronto: Hans Huber.
Eimer, Martin / Nattkemper, Dieter / Schröger, Erich / Prinz, Wolfgang (1996) Unwillkürliche Aufmerksamkeit. In: Neumann, Odmar / Sanders, Andries, F. (Hg.) *Aufmerksamkeit. Enzyklopädie der Psychologie.* C. II. 2. Göttingen et al.: Hogrefe. 219–265.
Eisenstein, Sergej M. ([1943]1986) *The Film Sense.* New York: Harcourt, Brace & Co
Eisenstein, Sergej M. (1951) *Film Form.* London: Dobson.
Eisenstein, Sergej M. (1960) *Ausgewählte Aufsätze.* Berlin: Henschel.
Ejzenštejn, S. M. (1964–1971*) Izbrannye proizvedenija v šesti tomach*. I [1964]; II [1964]; III [1964]; IV [1966]; V [1968]; VI [1971]. Moskva: Iskussvo.
Eisenstein, Sergej M. (1973) *Schriften*. Hg.: Schlegel, H. J.. Bd. 2. München: Hanser.
Eisenstein, Sergej M. (1974) *Schriften*. Hg.: Schlegel, H. J.. Bd. 1. München: Hanser.
Eisenstein, Sergej M. (1975) *Schriften*. Hg.: Schlegel, H. J.. Bd. 3. München: Hanser.
Eisenstein, S. M. (1980) *Eine nicht gleichmütige Natur.* Berlin: Henschel.
Eisenstein, S. M. (1988) *Das dynamische Quadrat. Schriften zum Film.* Hg.: Bulgakova, O. / Hochmuth, D.. Leipzig: Reclam.
Eisenstein, S. M. (1989) Dramaturgie der Filmform (Stuttgart). In: Bulgakowa, O. (Hg.) *Herausforderung Eisenstein.* a. a. O. 29–42.
Ejzenštejn, S. M. (2000) *Montaž*. Moskva: Muzej kino. Ejzenštejn-centr.
Ejzenštejn, S. M. (2002) *Metod.* Tom I: Grundproblem. Moskva: Muzej kino. Ejzenštejn-centr.
Ekman, Paul (1999) Facial expressions. In Dalgleish, T. / Power, M. J. (Eds.) *Handbook of Cognition and Emotion.* 301–302.
Ekman, Paul / Davidson, Richard J. (Eds.) (1994) *The Nature of Emotion. Fundamental Questions*. New York / Oxford: Oxford University Press.
Elam, Keir (1980) *The Semiotics of Theatre and Drama*. London: Methuen.
Elkonin, Daniil (1980) *Psychologie des Spiels*. Berlin: Volk und Wissen.
Elsaesser, Thomas (1994) *Der Neue Deutsche Film. Von den Anfängen bis zu den neunziger Jahren*. München: Wilhelm Heyne.
Elsaesser, Thomas / Wedel, Michael ([2001] 2009) Einblick von außen? Die DEFA, Konrad Wolf und die internationale Filmgeschichte. In: Wedel. M. / Schieber, E. (Hg.) *Konrad Wolf – Werk und Wirkung. Beiträge zur Film- und Fernsehwissenschaft. (BFF)* 63. 29–58.
Engelkamp, Johannes / Zimmer, Hubert D. (2006) *Lehrbuch der Kognitiven Psychologie*. Göttingen: Hogrefe.
Engle, R. W. (2002) Working memory capacity as executive attention. In: *Current Directions in Psychological Science*. 11. 19–23.
Ellis, M. J. (1973) *Why people play?* Englewood Cliffs, N. J.: Prentice Hall.
Eriksen, C. W. / St. James, J. D. (1986) Visual attention within and around the field of focal attention: a zoom lense model. In: *Perception and Psychophysics*. 40. 4. 225–240.

**F**

Fahrenberg, J. (1992) Komplementarität in der psychophysiologischen Forschung. Grundsätze und Forschungspraxis. In: Fischer, E. P / Herzka, H. S. / Reich, K. H. (Hg.) *Widersprüchliche Wirklichkeit. Neues Denken in Wissenschaft und Alltag: Komplementarität und Dialogik*. München: Piper. 43–77.

Farthing, G. William (1992) *The Psychology of Consciousness*. Englewood Cliffs, N. J.: Prentice Hall.

Farthing, G. W. (2000) Consciousness and Unconsciousness: An Overview. In: Kazdin, Alan E. (Ed.) *Encyclopedia of Psychology*. Washington DC: American Psych. Ass. Vol. 2. 268–272.

Fassbinder, Rainer Werner (1969) „..eine Wut, wie ich sie habe" – Gespräch mit Rainer Werner Fassbinder und Peer Raben. Gesprächspartner: Jochen von Mengershausen. In: *Film* (Velber) August. 19–22.

Fell, John (1977) Propp in Hollywood. In: *Film Quarterly*. 3. 19–28.

Fellini, Federico (1974) 8 ½. Zürich: Diogines.

Fellini, Federico (1983) 8 ½, ein sehr einfacher Film. In: Ders.: *Filmszenarien*. Berlin: Volk und Welt. 734–735.

Fellini, F. (1984) *Fellini über Fellini. Ein intimes Gespräch mit Giovanni Grazzini*. Zürich: Diogines.

Field, Syd (1991) *Das Handbuch zum Drehbuch. Übungen und Anleitungen zu einem guten Drehbuch*. 2. Auflage. Frankfurt a. M.: Zweitausendeins.

Finlay, J. M. / Gilchrist, I. D. (2003) *Activ Vision: The Psychology of Looking and Seeing*. New York: Oxford University Press.

Fischer, Ernst Peter (2012) *Niels Bohr. Physiker und Philosoph des Atomzeitalters*. München: Siedler Verlag.

Fiske, John (1993) Populärkultur: Erfahrungshorizont im 20. Jahrhundert. Ein Gespräch mit John Fiske. In: *montage/av*. 2. 1. 5–18.

Florey, Ernst (1991) Gehirn und Zeit. In Schmidt, S. J. (Hg.) *Gedächtnis. Probleme und Perspektiven der interdisziplinären Gedächtnisforschung*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp. 170–189.

Fludernik, Monika (1996) *Towards a ›Natural‹ Narratology*. London: Routledge.

Foucault, Michel (1992) Einleitung. In: Binswanger, Ludwig (1992) *Traum und Existenz*. Bern / Berlin: Gachnang & Springer. 7–93.

Forst, Achim (Hg.) (1998) *Breaking the Dreams. Das Kino des Lars von Trier*. Marburg: Schüren.

Fowler, Don (1997) Second Thoughts on Closure. In: Roberts, Deborah H. / Dunn, Francis M. / Fowler, Don (Eds.) *Classical Closure. Reading the End in Greek and Latin Literature*. Princeton, N. J.: Princeton University Press. 3–22.

Frank, Helmar (1959) *Grundlagenprobleme der Informationsästhetik und erste Anwendung auf die mime pure*. Waiblingen: Verlagsbuchhandlung Hess.

Frank, Helmar (1960) Über grundlegende Sätze der Informationspsychologie. In: *Grundlagenstudien aus Kybernetik und Geisteswissenschaft* (GrKG) I. 1. 25–32.

Frank, Helmar (1964) *Kybernetische Analysen subjektiver Sachverhalte*. Quickborn: Schnelle.

Frank, Helmar (1965) Eine informationstheoretische Deutung psychologischer Komponenten innerhalb eines statistischen Rückkopplungssystems. In: *Zeitschrift für Psychologie*. 171. 343–358.

Franks, J. J. / Bransford, J. D. (1971) Abstraction of Visual Patterns. In: *Journal of Experimental Psychology*. 90. 65–74.

Franz, Michael (1986) *Wahrheit in der Kunst*. Berlin / Weimar: Aufbau.

Frensch, Peter A. (2006) Kognition. In: Funke, J. / Frensch, P. A. (Hg.) *Handbuch der Allgemeinen Psychologie – Kognition*. Göttingen et al.: Hogrefe. 19–28.

Freud, Sigmund ([1905] 1989) *Der Witz und seine Beziehungen zum Unbewussten*. Leipzig / Weimar: Gustav Kiepenheuer.

Freund, Elizabeth (1987) *The return to the reader: reader-response criticism*. London / New York: Methuen.

Freytag, Gustav ([1863] 1965) *Die Technik des Dramas.*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft.
Friedrichsen, Mike (1996) Problems of Measuring Suspense. In: Vorderer, P. / Wulff, H.-J. / Friedrichsen, M.: (Eds.): *Suspense. Conceptualizations, Theoretical Analyses, and Empirical Explorations*. a. a. O. 329–346.
Frijda, Nico (1986) *The Emotions*. Cambridge: Cambridge University Press.
Frijda, Nico (1988) The Laws of Emotion. In: *American Psychologist*. 43. 349–358.
Frijda, Nico (1989) Aesthetic Emotions and Reality. In: *American Psychologist*. 44. 1546–1547.
Frijda, Nico (1993a) Moods, Emotion Episodes and Reality. In: Lewis, M. / Haviland, J. M. (Eds.) *Handbook of Emotions*. New York: Guilford. 381–403.
Frijda, Nico H. (1993b) The place of appraisal in emotion. In: *Cognition and Emotion*. 7. 357–388.
Frijda, Nico (2007) *The Laws of Emotion*. Mahwah, New Jersey: Erlbaum.
Frijda, Nico (2008) Passion: What Emotions Really Are. Lecture. *XXIX. International Congress of Psychology*. July 20–25. Berlin.
Frijda, Nico H. / Mesquita, Batja (2000) Beliefs Through Emotions. In: Frijda, N. H. / Manstead, A. S. / Bem, S. (Eds.) *Emotions and Beliefs. How Feelings Influence Thoughts*. Cambridge: Cambridge University Press. 45–77.
Fröhlich, Werner (1987) *DTV-Wörterbuch zur Psychologie*. München: Deutscher Taschenbuch Verlag.
Furth, Hans (1973) *Intelligenz und Erkennen. Die Grundlagen der genetischen Erkenntnistheorie Jean Piagets*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

**G**

Gad, Urban (1920) *Der Film. Seine Mittel – seine Ziele*. Berlin: Schuster & Löffler.
Gärdenfors, P. (1995) Cued and detached representations in animal cognition. In: *Lund University Cognitive Studies (LUCS)*. 38.
Gallese, Vittorio (2009) Mirror Neurons, Embodied Simulation, and the Neural Basis of Social Identifikation. *Psycholanalytic Dialogues*. 19. 519–536.
Gallese, Vittorio (2013) Den Körper im Gehirn finden. Konzeptuelle Überlegungen zu den Spiegelneuronen. In: Leuzinger-Bohleber, M. / Emde, R. / Pfeifer, R. (Hg.) *Embodiment – ein innovatives Konzept für Entwicklungsforschung und Psychoanalyse*. Göttingen: Vandenhoek & Ruprecht. 75–112.
Gaudreault, André (1987) Narration and Monstration in the Cinema. In: *Journal of Film and Video*. 39. 29–36.
Gaudreault, André (1988) *Du littéraire au filmique. Système du récit*. Paris: Méridiens Klincksieck.
Gaut, Berys (1999) Identification and Emotion in Narrative Film. In: Plantinga. C. / Smith, G. M. (Eds.) *Passionate Views: Film, Cognition, and Emotion*. Baltimore / London. Johns Hopkins University Press. 200–216.
Gellert, Walter / Kästner, Herbert / Neuber, Siegfried (Hg.)(1977) *Lexikon der Mathematik*. Leipzig: Bibliographisches Institut.
Genette, Gérard (1972) Strukturalismus und Literaturwissenschaft. In: Blumensath, Heinz (Hg.) *Strukturalismus in der Literaturwissenschaft*. Köln: Kiepenheuer & Witsch. 71–88.
Genette, Gérard (1980) *Narrative Discourse: An Essay in Method*. Ithaca, NY: Cornell UP.
Gibson, James J. (1947) *Motion Picture Testing and Research: Army Air Forces Aviation Psychology Program Research Report No 7*. Ed.: J. J. Gibson: Wahington DC.: U. S. Government Printing Office.
Gibson, James J. (1973) *Die Sinne und der Prozess der Wahrnehmung*, Bern / Stuttgart / Wien: Huber.
Gibson, James J. ([1979] 1982) *Wahrnehmung und Umwelt. Der ökologische Ansatz der visuellen Wahrnehmung,* München / Wien / Baltimore: Urban & Schwarzenberg.
Glaser, Wilhelm R. (2006) Informationstheorie. In: Funke, J. / Frensch, P. A. (Hg.) *Handbuch der allgemeinen Psychologie – Kognition*. Göttingen et al.: Hogrefe. 741–747.
Glenberg, Arthur M. (2010) Embodiment as a unifying perspective for psychology, *WIREs Cogn Sci*. 1. July/August. 586–596.

Glowalla, Ulrich (1981) *Der rote Faden. Ein handlungstheoretisches Modell zur Textverarbeitung.* Phil. Diss. Braunschweig: Technische Universität.
Godard, Jean-Luc ([1962] 1985) *Jean-Luc Godard par Jean-Luc Godard.* Hg.: Bergala, Alain. Paris: Cahiers du Cinéma / Éditions de l'Étoile.
Goethe, Wolfgang von (1953) *Maximen und Reflexionen.* Hg.: Hoyer, W.. Leipzig: Dieterich.
Goethe, Wolfgang von (1958a) Die Wahlverwandtschaften. In: *Goethes Werke,* Bd. VI. Hamburg: Wegener.
Goethe, Wolfgang von (1958b) *Faust. Gesamtausgabe*. Insel-Verlag. Leipzig.
Gombrich, Ernst H. ([1963] 1992) Norm und Form. In: Henrich, Dieter / Iser, Wolfgang (Hg.) *Theorien der Kunst.* Frankfurt a. M.: Suhrkamp. 148–178.
Goodman, Nelson ([1978] 1984) *Weisen der Welterzeugung.* Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
Grabowski-Gellert, Joachim (1989) Seit die Bilder laufen lernten. Eine Literaturübersicht zum Thema Film und Psychologie. In: *Medienpsychologie.* 1. 95–119.
Grant, Barry Keith (Ed.) ([1986]1993) *Film Genre Reader.* Austin: University of Texas.
Gregory, Richard L. (1970) *The Intelligent Eye.* New York: McGraw-Hill.
Gregory, Richard L. (1972) *Auge und Gehirn. Zur Psychophysiologie des Sehens.* Frankfurt a. M.: Fischer.
Greimas, Algirdas (1983) *Structural Semantics: An Attempt at a Method*. Lincoln: University of Nebraska Press.
Grimm, Reinhold (1963) *Strukturen – Essays zur deutschen Literatur.* Göttingen. Göttingen: Sachse & Pohl.
Grob, Norbert (1993) Film der sechziger Jahre. Abschied von den Eltern. In: Jacobsen, W, / Kaes, A. / Prinzler, H. H. (Hg.) *Geschichte des deutschen Films.* Stuttgart / Weimar: J. B. Metzler. 211–248.
Grodal, Torben (1997) *Moving Pictures. A New Theory of Film Genres, Feelings, and Cognition.* Oxford: Clarendon Press.
Grodal, Torben (2001) Film, Character Simulation, and Emotion. In: Frieß, J. / Hartmann, B. / Müller, E. (Hg.) *Nicht allein das Laufbild auf der Leinwand. Beiträge zur Film- und Fernsehwissenschaft (BFF).*60. 115–128.
Grübel, Rainer (2008) Bachtins Philosophie der ästhetischen Handlung und ihre Aktualität. In: Bachtin, M. M. (2008*) Autor und Held in der ästhetischen Tätigkeit.* a. a. O. 317–352.
Gumbrecht, Hans Ulrich / Pfeiffer, K. Ludwig (Hg.) (1986) *Stil. Geschichten und Funktionen eines kulturwissenschaftlichen Diskurselements.* Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
Gumbrecht, Hans Ulrich (1986a) Schwindende Stabilität der Wirklichkeit. Eine Geschichte des Stilbegriffs. In: Gumbrecht, H. U. / Pfeiffer, K. L. (Hg.) *Stil.* a. a. O. 726–788.
Gunning, Tom ([1986] 1996) Das Kino der Attraktionen. Der frühe Film, seine Zuschauer und die Avandarde. In: *Meteor / Early Cinema*. 4. 25–34.

**H**

Haberlandt, K. / Berian, C. / Sandson, J. (1980) The episode schema in story processing. In: *Journal of Verbal Learning and Verbal Behavior.* 19. 635–650.
Habermas, Jürgen (1967) *Zur Logik der Sozialwissenschaften*. Tübingen. Sonderheft der Philosophischen Rundschau. Beiheft 5. Februar 1967.
Häseler, Jens (2002) Original / Originalität. In: Barck, K. / Fontius, M. et al. (Hg.) *Ästhetische Grundbegriffe*. Bd. 4. a. a. O.. Stuttgart / Weimar: Metzler. 638–655.
Hagendorf, Herbert (2006) Arbeitsgedächtnis. In: Funke, J. / Frensch, P. A. (Hg.) *Handbuch der Allgemeinen Psychologie – Kognition*. a. a. O. 340–345.
Hahn, Alois (2015) Affekt und Emotion als hermeneutisches Problem. In: Hitzler, Ronald (Hg.) *Hermeneutik als Lebenspraxis.* 35–50.
Hahn, Ronald M. / Jansen, Volker (1985) *Kultfilme.* München: Heyne.

Haken, Hermann / Schiepek, Günter (2010) *Synergetik in der Psychologie. Selbstorganisation verstehen und gestalten.* Göttingen: Hogrefe.
Haken, Hermann / Tschacher, Wolfgang (2017) How to modify psychopathological states? Hypotheses based on complex systemtheory. *Nonlinear Dynamics, Psychology, and Life Sciences.* 21. 1. 19–34.
Hanich, Julian / Wulff, Hans Jürgen (Hg.) (2012) *Auslassen, Andeuten, Auffüllen. Der Film und die Imagination des Zuschauers.* München: Fink.
Harms, Rudolf (1926*) Philosophie des Films. Seine ästhetischen und metaphysischen Grundlagen*. Leipzig: Felix Meiner.
Hart, H. L. A. / Honoré, A. M. (1973) *Causation in the Law.* Oxford: Clarendon Press (Reprint).
Harras, Gisela (2003) Sprachproduktion als kommunikatives Handeln: sprachphilosophische Grundlagen. In: Herrmann, T. / Grabowski, J. (Hg.) (2003) *Sprachproduktion. Enzyklopädie der Psychologie.* C. III.1. Göttingen et al.: Hogrefe. 899–930.
Heath, Stephen (1981) *Questions of Cinema*. Bloomington: Indiana University Press.
Hebb, D. O. (1949) *The organization of behaviour.* New York: Wiley.
Heckhausen, H. (1964) Entwurf einer Psychologie des Spielens. In: *Psychologische Forschung.* 27. 225–243.
Heckhausen, Heinz / Gollwitzer, Peter M. / Weinert, Franz E. (Hg.) (1987) *Jenseits des Rubikon. Der Wille in den Humanwissenschaften*. Berlin / Heidelberg: Springer.
Heckhausen, Heinz (1987a) Perspektiven einer Psychologie des Wollens. In: Heckhausen, H. / Gollwitzer P. M. / Weinert, F. E. (Hg.) (1987) *Jenseits des Rubikon.* a. a. O. 121–142.
Heckhausen, Heinz (1987b) Intentionsgeleitetes Handeln und seine Fehler. In: Heckhausen, H. / Gollwitzer P. M. / Weinert, F. E. (Hg.) (1987) *Jenseits des Rubikon.* a. a. O. 143–175.
Heckhausen, Heinz (1987c) Wünschen – Wählen – Wollen. In: Heckhausen, H. / Gollwitzer, P. M. / Weinert, F. E. (Hg). *Jenseits des Rubikon.* a. a. O. 3–9.
Hedinger, Vinzenz (2003) ›La science de l'image couvre et découvre tout t'esprit‹ – Das Projekt der Filmologie und der Beitrag der Psychologie. In: *montage/av.* 12. 1. 55–71.
Hedinger, Vinzenz (2009) Vom Überhandnehmen der Fiktion. Über die ontologische Unbestimmtheit filmischer Darstellung. In: Koch, G. / Voss, C. (Hg.) „Es ist als ob". a. a. O. 163–184.
Hegel, Georg Wilhelm Friedrich ([1835–1838] 1965) *Ästhetik*. Bd. II, Berlin: Aufbau.
Hegel, Georg Wilhelm Friedrich (1951) *Wissenschaft der Logik*. Bd. II. Leipzig: Felix Meiner.
Heisenberg, Werner ([1934]1958) *Wandlungen in den Grundlagen der Naturwissenschaft*. Stuttgart: Hirzel.
Heisenberg, Werner (1969) *Der Teil und das Ganze.* München: Piper.
Henderson, J. M. (1992) Visual attention and eye movement control during reading and picture viewing. In: Rayner, K. (Ed.) *Eye movements and visual cognition: Scene perception and reading.* New York: Springer. 260–283.
Henderson, J. M. / Hollingworth, A. (2003) Eye movements and visual memory: Detecting changes to saccade targets in scenes. In: *Perception and Psychophysics.* 651. 58–71.
Herakleitos von Ephesos (1958) In: Capelle, W.: *Die Vorsokratiker.* Berlin: Akademie-Verlag. 126–157.
Herman, David (1999b) Introduction: Narratologies. In: Herman, D. (Ed.) (1999a) *Narratologies: New perspectives on Narrative Analysis*. Columbus: Ohio State UP. 1–30.
Herrmann, Theo (2003) Planung und Regulierung von Sprachproduktion. In:
Herrmann, T. / Grabowski, J. (Hg.) (2003) *Sprachproduktion. Enzyklopädie der Psychologie,* C. III. 1. Göttingen et al.: Hogrefe. 309–331.
Hesse, Herrmann (1961) *Das Glasperlenspiel*. Berlin: Aufbau-Verlag.
Hettner, Herrmann (1959) *Schriften zur Literatur.* Berlin / Weimar: Aufbau.
Hickethier, Knut (2002) Genretheorie und Genreanalyse. In: Felix, Jürgen (Hg.) *Moderne Filmtheorie*. Mainz: Bender. 62–96.
Hintikka, Jaakko (1973) *Logic, Language Games, and Information*. London: Oxford University Press.

Hintikka, Jaakko (1975) *The intentions of intentionality and other new models for modalities*. Dortrecht: D. reidel.
Hitzler, Ronald (2015) Einleitung. In: Ders. (Hg.) *Hermeneutik als Lebenspraxis.* Weinheim / Basel: Beltz Juventa. 13–20.
Hochberg, Julian (1977) Die Darstellung von Dingen und Menschen. In: Gombrich, E. / Hochberg, J. (Hg.) *Kunst, Wahrnehmung, Wirklichkeit*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp. 61–114.
Hochberg, Julian / Brooks, Virginia (1978a) The Perception of Motion Pictures. In: Carterette, E. C. / Friedman, M. P. (Eds.) *Handbook of Perception*. Vol. X. New York et al.: Academic Press. 295–304.
Hochberg, Julian / Brooks, Virginia (1978b) Film Cutting and the Visual Momentum. In: Senders, J. W. / Fisher, D. F. / Monty, R. A. (Eds.) *Eye Movements and the Higher Psychological Functions*. Hillsdale, N. J.: Erlbaum. 293–313.
Hörz, Herbert (1996) Zeit. In: Mittelstraß. J. (Hg.): *Enzyklopädie zu Philosophie und Wissenschaftstheorie.* Stuttgart / Weimar: Metzler. Bd. 4. 969–985.
Hoffmann, Joachim (1993) *Vorhersage und Erkenntnis. Die Funktion von Antizipationen in der menschlichen Verhaltenssteuerung und Wahrnehmung*. Göttingen / Bern / Toronto / Seattle: Hogrefe.
Hoffmann, Joachim (1996) Sequentielle Strukturbildung. In: Hoffmann, Joachim / Kintsch, Walter (Hg.) *Lernen. Enzyklopädie der Psychologie*. C. II. 7. Göttingen et al.: Hogrefe. 235–272.
Horkheimer, Max / Adorno, Theodor W. (1989*) Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente.* Leipzig: Reclam jun.
Huizinga, Johan (1938) *Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel.* Amsterdam: Pantheon. Akademische Verlags-Anstalt.
Hussy, Walter (1984) *Denkpsychologie. Ein Lehrbuch*. Bd. 1: Geschichte, Begriffs- und Problemlöseforschung, Intelligenz. Stuttgart / Berlin / Köln / Mainz: Kohlhammer.
Hussy, Walter (1993) *Denken und Problemlösen*. (2. Aufl.) Stuttgart / Berlin / Köln: Kohlhammer.
Hussy, Walter (1998) *Denken und Problemlösen* .Grundriß der Psychologie 8. Stuttgart: Kohlhammer.
Hussy, Walter / Jain, Anita (2002) *Experimentelle Hypothesenprüfung in der Psychologie*. Göttingen et al.: Hogrefe
Hussy, Walter / Schreier, Margrit / Echterhoff, Gerald (2010) *Forschungsmethoden in Psychologie und Sozialwissenschaften für Bachelor.* Berlin / Heidelberg: Springer.
Hutt, C. (1981) Toward a taxonomy and conceptual model of play. In: Day, H. (Ed.) *Advances in intrinsic motivation and aesthetics*. New York: Plenum Press. 251–298.

**I**

Iros, Ernst ([1938] 1957) *Wesen und Dramaturgie des Films.* Zürich: Arche.
Iser, Wolfgang (1972) *Der implizite Leser. Kommunikationsformen des Romans von Bunyan bis Beckett*. München: Fink.
Iser, Wolfgang ([1991] 1993) *Das Fiktive und das Imaginäre. Perspektiven literarischer Anthropologie*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
Iser, Wolfgang (1994) *Der Akt des Lesens. Theorie der ästhetischen Wirkung.* (4. Aufl.) München: Fink.
ISO/IEC (1993) ISO/IEC 2382–1, Ausgabe: 1993–11. *Informationstechnik- Begriffe.* Teil I: Grundbegriffe I. Berlin: Beuth.
Itelson, Lew (1967) *Mathematische und kybernetische Methoden in der Pädagogik*. Berlin: Volk und Wissen.
Ivanov, V. V. (1965a) Kommentarij. In: Vygotskij, Lev.: *Psichologija iskusstva*. Moskva: Iskusstvo. 351–377.
Ivanov, Vjačeslav V. (1965b) Rol´ semiotiki v kibernetičeskom issledovanii čeloveka i kollektiva. In: *Logičeskaja struktura naučnogo znanija*. Moskva: Nauka. 75–90.
Ivanov, V. V. (1976) *Očerki po istorii semiotiki v SSSR*. Mokva: Nauka.

Ivanov, V. V. (1983) Gerade und Ungerade: Die Asymmetrie des Gehirns und der Zeichensysteme. Stuttgart: Hirzel.
Ivanov, V. V. (1985) Einführung in allgemeine Probleme der Semiotik. Tübingen: Narr.
Ivanov, V. V. (1989) Eisenstein und die Kulturen Japans und Chinas. In: Bulgakowa, O. (Hg.) *Herausforderung Eisenstein. Arbeitsheft 41.* Berlin: Akademie der Künste der DDR. 23–28.
Ivasaki, A. (1965) *Istorija japonskogo kino.* Moskva: Iskussvo.
Izard, Carroll E. (1994) *Die Emotionen des Menschen. Eine Einführung in die Grundlagen der Emotionspsychologie.* Weinheim: Beltz- Psychologische Verlagsunion.

**J**

Jakobson, Roman ([1933] 1968) Verfall des Films ? In: *Sprache im technischen Zeitalter.* 27. 185–191.
Jakobson, Roman (1993) *Poetik. Ausgewählte Aufsätze 1921–1971.* Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
James, William (1890) *The principles of psychology.* New York: Holt.
Jampolski, Michail (1983) „Totaler" Film und „Montage"-Film. In: *Kunst und Literatur.* 5. 661–672.
Jansen, Peter W. / Schütte, Wolfram (Hg.) (1995) *Rainer Werner Fassbinder.* München: Carl Hanser.
Jarrold, C. / Carruthers, P. / Smith, P. / Boucher, J. (1994) Pretend Play: Is it metarepresentional? In: *Mind & Language.* 9. 445–468.
Jauss, Hans Robert (1970) *Literaturgeschichte als Provokation der Literaturwissenschaft.* Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
Jesionowski, J. E. (1982) *Thinking in Pictures: Dramatic Structure in D. W. Griffith's Biograph films.* Berkeley / Los Angels: University of California Press.
Johansson, Gunnar (1966) Geschehenswahrnehmung. In: Metzger, W. / Erke, H. (Hg.) *Handbuch der Psychologie*, Bd. I. 1.: *Wahrnehmung und Bewusstsein.* Göttingen: Hogrefe. 745–775.
Johansson, Gunnar (1975) Visual motion perception. In: *Scientific America.* 232. 76–88.
Johansson, G. / von Hofsten, C. / Jansson, G. (1980) Event perception. In: *Annual Review Psychology.* 31. 27–63.
Johnson, Mark (1987) *The Body in the Mind. The Bodily Basis of Meaning, Imagination, and Reason.* Chicago / London: The University of Chicago Press.
Johnson-Laird, Philip N. (1980) Mental Models in Cognitive Science. In: *Cognitive Science.* 4. 71–115.
Johnson-Laird, P. N. (1983) *Mental models. Towards a cognitive science of language, inference, and consciousness.* Cambridge: Cambridge University Press.
Jost, François (1992) *Un monde à notre image. Enonciation, Cinéma, Télévision.* Paris: Méredіens Klincksieck.
Jousse, Thierry (2006) *Wong Kar-wai.* Paris: Cahiers du Cinéma, SCÉRÈN.
Jung, Carl Gustav (1990) *Archetypen.* München: Deutscher Taschenbuch Verlag
Jung, Carl Gustav (1996) *Traum und Traumdeutung.* München: Deutscher Taschenbuch Verlag.

**K**

Kaczmarek, Ludger (2007) Allyfying Leibniz. Einige Aspekte von Kompossibilität und Diegese in filmischen Texten. *montage/av.* 16. 2. 131–145.
Kagan, Moisej S. (1972) *Morfologia iskusstva.* Leningrad: Iskusstvo.
Kasten, Jürgen (1990) *Der expressionistische Film: Abgefilmtes Theater oder avantgardistisches Erzählkino? Eine stil-, produktions- und rezeptionsgeschichtliche Untersuchung.* Münster: MAkS Publikationen.
Kasten, Jürgen (2000) Filmstil als Markenartikel. Der expressionistische Film und das Stilexperiment VON MORGENS BIS MITTERNACHTS. In: *Die Perfektionierung des Scheins. Das Kino der Weimarer Republik im Kontext der Künste.* Hg.: Segeberg, H.. München: Fink. 37–66.
Katz, Albert M. (2000) Mental imagery. In: Kazdin, A. E. (Ed.) *Encyclopedia of Psychology.* Washington DC: American Psych. Ass. Vol. 5. 187–191.

Katz, Steven D. (1998) *Shot by Shot – die richtige Einstellung: zur Bildsprache des Films: das Handbuch*. Frankfurt a. M.: Zweitausendeins.
Kaufmann, Hans (1962) *Bertolt Brecht – Geschichtsdrama und Parabelstück*. Berlin: Rütten & Loening.
Kaurismäki, Aki (1991) Jetzt habe ich zu viel geredet… und zu viel geraucht. Ein Gespräch mit Aki Kaurismäki. In: Kaurismäki: *I Hired a Contract Killer.* Zürich: Haffmans Verlag. 73–105.
Kertész, Imre (1998) Wem gehört Auschwitz. In: *Die Zeit*. 48, 19.11.1998.
Kessler, Frank (1993) Attraktion, Spannung, Filmform. In: *montage/av.* 2. 2. 117–126.
Kessler, Frank (1997) Étienne Souriau und das Vokabular der filmologischen Schule. In: *montage/av.* 6. 2. 132–139.
Kessler, Frank (2001) Welt-Erzählung. Albert Laffays "Logique du cinéma" In: Frieß, J. / Hartmann, B. / Müller, E. (Hg.) *Nicht allein das Laufbild auf der Leinwand.* a. a. O. 197–209.
Kintsch, Walter (1974) *The Representation of Meaning in Memory*. Hillsdale, N. J.: Erlbaum.
Kintsch, Walter (1982) *Gedächtnis und Kognition*. Berlin et al.: Springer.
Kittler, Friedrich A. (1993) Geschichte der Kommunikationsmedien. In: Huber, J. / Müller, A. M. (Hg.) *Raum und Verfahren: Interventionen* / Museum für Gestaltung Zürich. Basel / Frankfurt a. M.: Stroemfeld/Roter Stern. 169–188.
Kirkeby, Per (1996) The pictures between the chapters in BREAKING THE WAVES. In: Trier, Lars v.: *Breaking the Waves*, London: Faber & Faber. 12–14.
Klages, Ludwig (1923) *Ausdrucksbewegung und Gestaltungskraft.* Leipzig: Engelmann.
Klauer, K. C. & Musch, J. (2003) Affective priming: Findings and theories. In: *The psychology of evaluation: Affective processes in cognition and emotion.* Mahwah, N. J.: Lawrence Erlbaum. 7–49.
Klaus, Georg (1965a) *Moderne Logik. Abriss der formalen Logik*. Deutscher Verlag der Wissenschaften.
Klaus, Georg (1965b) *Die Macht des Wortes*. Berlin: Deutscher Verlag der Wissenschaften.
Klaus, Georg (1966) *Kybernetik und Erkenntnistheorie*. Berlin: Deutscher Verlag der Wissenschaften.
Klaus, Georg (Hg.) (1967) *Wörterbuch der Kybernetik*, Berlin: Dietz Verlag.
Klaus, Georg (1968) *Spieltheorie in philosophischer Sicht*. Berlin: Deutscher Verlag der Wissenschaften.
Klaus, Georg / Buhr, Manfred (Hg.) (1975) *Philosophisches Wörterbuch*. Bd. 1. Leipzig: Bibliographisches Institut.
Klejman, Naum (1980) S. M. Ejzenštejn. Psichologija iskusstva. In: Mejlach, B. S. / Chrenov, N. A.. (Hg.) *Psichologija processov chudožestvennogo tvorčestva*. Leningrad: Nauka. 173–203.
Klix, Friedhart (1971) *Information und Verhalten*. Berlin: Deutscher Verlag der Wissenschaften.
Klix, Friedhart (1984) Über Wissensrepräsentation im menschlichen Gedächtnis. In: Klix, F. (Hg.) *Gedächtnis, Wissen, Wissensnutzung.* Berlin: Deutscher Verlag der Wissenschaften.
Klix, Friedhart (1986) Geleitwort. In: Sarris, V. / Parducci, A. (Hg.) *Die Zukunft der experimentellen Psychologie*. Berlin: Deutscher Verlag der Wissenschaften. 9–10.
Klix, Friedhart (1990) Wissensrepräsentation und geistige Leistungsfähigkeit im Lichte neuer Forschungsergebnisse der kognitiven Psychologie. In: *Zeitschrift für Psychologie.* 198. 165–187.
Kloepfer, Rolf (1988) Polysensitivität, Semiotik und Ästhetik. Ein Versuch. In: Bohn, R. / Müller, E. / Ruppert, R. (Hg.) *Ansichten einer künftigen Medienwissenschaft.* Berlin: Sigma. 75–89.
Kloepfer, Rolf (1985) Mimesis und Sympraxis: Zeichengelenktes Mitmachen im erzählenden Werbespot. In: Kloepfer, R. / Möller, K.-D. (Hg.) *Narrativität in den Medien*. MANA/MAKS. 4. 141–181.
Kloepfer, Rolf (1990) Intuition. Semiotische Anschauung eines Grenzbereichs. In: Birken-Silverman, G. / Rössler, G. et al. (Hg.) *Paradigmawechsel in der Romanistik ? Beiträge zur sprachlichen, literarischen und kulturellen Vielfalt in den Philologien*. Festschrift für Rupprecht Rohr zum 70. Geburtstag. Stuttgart: Franz Steiner.
Kloepfer, Rolf (2001) Tragende Filmwirkung, unbewusst? In: Frieß, J. / Hartmann, B. / Müller, E. (Hg.) *Nicht allein das Laufbild auf der Leinwand. Beiträge zur Film- und Fernsehwissenschaft.* 60. Berlin: Vistas. 47–64.

Kloepfer, Rolf (2003) Semiotische Aspekte der Filmwissenschaft: Filmsemiotik. In: Posner, R. / Robering, K. / Sebeok, T. A. (Hg.) *Semiotik / Semiotics. Ein Handbuch zu den zeichentheoretischen Grundlagen von Natur und Kultur / A Handbook on the Sign-Theoretic Foundations of Nature and Culture*, 3. Teilbd. / Vol. 3. Berlin / New York: De Gruyter. 3188–3212.

Kloepfer, Rolf (2008) «DAS MEER IN MIR» Zu Prinzipien der eigenen narrativen Aufführung der Anderen. In: Schick, T. / Ebbrecht, T. (Hg.) (2008) *Emotion – Empathie – Figur: Spielformen der Filmwahrnehmung. Beiträge zur Film- und Fernsehwissenschaft (BFF).* 62. Berlin: Vistas. 193–216.

Kloepfer, Rolf / Landbeck, Hanne (1991) *Ästhetik der Werbung. Der Fernsehspot in Europa als Symptom neuer Macht*. Frankfurt a. M.: Fischer Taschenbuch Verlag.

Klotz, Volker (1975) *Geschlossene und offene Form im Drama*. (3. Auflage) München: Hanser.

Kluwe, Rainer H. (1988) Methoden der Psychologie zur Gewinnung von Daten über menschliches Wissen. In: Mandl, H./ Spada, H. (Hg.) *Wissenspsychologie.* München / Weinheim: Psychologie Verlags Union. 359–385.

Koch, C. / Tsuchiya, N. (2007) Attention and consciousness: two distinct brain processes. In: *Trends in Cognitive Sciences.* 1. 16–22.

Koch, Gertrud / Voss, Christiane (Hg.) (2009) ›E*s ist, als ob*‹. *Fiktionalität in Philosophie, Film- und Medienwissenschaft.* München: Wilhelm Fink.

Kolmogorov, A. N. (1965) Tri podchoda k opredeleniju ponjatija ›količestvo informacii‹. *Problemy peredači informacii.* T. I. 1. Moskva: Nauka. 3–11.

Konigsberg, Ira (1987) *The complete film dictionary.* New York: American Library.

Kosslyn, Stephen Michael (1983) *Ghosts in the Mind's Machine. Creating and Using Images in the Brain*. New York / London: W. W. Norton & Company.

Kovács, András Bálint (2007) *Screening Modernism: European Art Cinema. 1950–1980.* Chicago / London: University of Chicago Press. Chicago / London: University of Chicago Press.

Kracauer, Siegfried (1960) *Theory of Film. The Redemption of Physical Reality.* New York: Oxford University Press.

Kracauer, Siegfried (1979a) *Der Detektiv-Roman. Ein philosophischer Traktat.* Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Kracauer, Siegfried (1979b) *Von Caligari zu Hitler. Eine psychologische Geschichte des deutschen Films.* Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Kracauer, Siegfried (1985) *Theorie des Films. Die Errettung der äußeren Wirklichkeit.* Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Kreimeier, Klaus (1987) Kommentierte Filmografie. In: *Andrej Tarkowskij.* Reihe Film 39. München / Wien: Hanser. 81–180.

Kreiswirth, Martin (1995) Tell Me a Story: The Narrativist Turn in the Human Sciences. In: Kreiswirth, M. / Carmichael, T. (Eds.) *Constructive Criticisme: The Human Sciences in the Age of Theory.* Toronto: University of Toronto Press. 61–87.

Kreitler, Hans / Kreitler, Shulamith (1980) *Psychologie der Kunst.* Stuttgart: Kohlhammer.

Kripke, Saul A. (1963) Semantical Considerations on Modal Logic. In: *Acta Philosophica Fennica* 16. 83–94.

Kuhl, Julius (1983) *Motivation, Konflikt und Handlungskontrolle.* Berlin / Heidelberg: Springer.

Kuhl, Julius (1987) Motivation und Handlungskontrolle: Ohne guten Willen geht es nicht. In: Heckhausen, H. / Gollwitzer, P. M. / Weinert, F. E. (Hg.)(1987) *Jenseits des Rubikon.* a. a. O.. 101–120.

Kuhl, Julius / Heckhausen, Heinz (Hg.) (1996) *Motivation, Volition und Handlung. Enzyklopädie der Psychologie.* C. 3. IV. 4. Göttingen, Bern et al.: Hogrefe – Verlag für Psychologie.

Kulešov, Lev V. (1979) *Stat´i. Materialy.* Moskva: Iskusstvo.

Kurosawa, Akira (1989) *So etwas wie eine Autobiographie.* Berlin: Henschel.

Kurtz, Rudolf (1926) *Film und Expressionismus.* Berlin: Lichtbildbühne.

Kurby, Christopher A. /Zacks, Jeffrey M. (2008) Segmentation in the perception and memory of events. In: *Trends in Cognitive Sciences*. 12. 72–79.

**L**

Laffay, Albert (1964) *Logique du cinéma. Création et spectacle*. Paris: Masson.

Laiblin, Wilhelm (Hg.)(1991) *Märchenforschung und Tiefenpsychologie*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft.

Lamme, V. (2003) Why visual attention and awareness are different. In: *Trends in Cognitive Sciences*. 7. 12–18.

Lange, Oskar (1969) *Ganzheit und Entwicklung in kybernetischer Sicht*. Berlin: Akademie Verlag.

Langer, Dieter (1962) *Informationstheorie und Psychologie*. Göttingen: Verlag für Psychologie.

Lakoff, George (1987) *Women, fire and dangerous things. What categories reveal about the mind*. Chicago: The University of Chicago Press.

Larmin, O. (1959) Was ist denn eigentlich Stil? *Kunst und Literatur* (Berlin) 1959. 7.

Lashley, K. S. (1951) The Problem of serial order in behavior. In: Jeffress, L. A. (Ed.) *Cerebral mechanisms in behavior*. Oxford: Wiley. 112–146.

Lazarus, Richard S. (1966) *Psychological Stress and the Coping Process*. New York: McGraw- Hill.

Lazarus, R. S. (1984) On the primacy of cognition. *American Psychologist. 39*. 124–129.

Lazarus, Richard S. (1991) *Emotion and Adaptation*. New York / Oxford: Oxford University Press.

Lazarus, Richard S. (1999) The Cognition-Emotion Debate: A Bit of History. In: Dalgleish, T. / Power, M. J. (Eds.) *Handbook of Cognition and Emotion*. 3–19.

Legewie, Heiner / Ehlers, Wolfram (1992) *Knaurs moderne Psychologie*. München: Droemer Knaur.

Leibniz, Gottfried Wilhelm (1926) *Neue Abhandlungen über den menschlichen Verstand*. Neu übersetzt, eingeleitet und erläutert von Ernst Cassirer. Leipzig: Felix Meiner.

Leibniz, Gottfried Wilhelm (1965) *Kleine Schriften zur Metaphysik*. Hg.: Holz, H. H.. Frankfurt a. M.: Insel.

Leibniz, Gottfried Wilhelm (1996) *Die Theodizee von der Güte Gottes, der Freiheit des Menschen und dem Ursprung des Übels*. Bd. II. Übers. / Hg.: Herring, H.. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Lenz, Benjamin (1990) Vom Terrorismus des Schönen. In: *Alain Resnais*. Reihe Film 38. München / Wien: Hanser. 7–26.

Lenzer, Rosemarie (1981) Abbild oder Bau des Lebens. Eine Debatte zur Literaturprogrammatik in der Sowjetunion der zwanziger Jahre. In: Schlenstedt, D. (Hg.) *Literarische Widerspiegelung. Geschichtliche und theoretische Dimensionen eines Problems*. Berlin / Weimar: Aufbau. 359–402.

Leontjew, Alexej A. (1979) *Tätigkeit – Bewusstsein – Persönlichkeit*. Berlin: Volk und Wissen.

Leontjew, Alexej N. (1981) Psychologie des Abbilds. In: *Das Argument: Forum Kritische Psychologie*. 9. 5–19.

Leontev, A. N. / Puzyrej, A. A. / Romanov, V. J. (Hg.) (1976) Chrestomatija po vnimaniju. Moskva: Izd. Moskovskogo universiteta.

Lepa, Steffen / Floto, Christian (2005) Audiovision als Konstruktion. In: Segeberg, H. / Schätzlein, F. (Hg.) *Sound. Zur Technologie und Ästhetik des Akustischen in den Medien*. Marburg: Schüren. 347–365.

Leprohon, Pierre (Hg.) (1964) *Michelangelo Antonioni. Der Regisseur und seine Filme*. Frankfurt a. M.: Fischer.

Lerchner, Gotthard (1980) Stilistische Texteigenschaften als semantisch/semiotische Merkmale. In: *Fragen der semantischen Analyse. Linguistische Studien*. Reihe A. Bd. 65. Berlin.: Akademie der Wissenschaften. 141–148.

Lerchner, Gotthard (1986) *Sprachform und Dichtung. Linguistische Untersuchungen zu Funktion und Wirkung literarischer Texte*. Berlin / Weimar: Aufbau.

Leschke, Rainer / Venus, Jochen (Hg.) (2007) *Spielformen im Spielfilm. Zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne*. Bielefeld: transcript.
Leslie, A. M. (1987) Pretense and representation: The origins of "Theory of mind". *Psychological Review*. 94. 412–426.
Lessing, Gotthold Ephraim (1954) *Gesammelte Werke*. Bd. VI. Berlin / Weimar: Aufbau.
Levenson, Robert W. (1994) Human emotions. A functional view. In: Ekman, P. / Davidson, R. J. (Eds.) *The Nature of Emotion*. 123–126.
Levin, D. T. / Simons, D. J. (1997) Failure to detect changes to attended objects in motion pictures. In: *Psychonomic Bulletin and Review*. 4. 501–506.
Levin, D. T. / Simons, D. J. (2000) Perceiving Stability in a Changing World: Combining Shots and Integrating Views in Motion Pictures and the Real World. In: *Media Psychology*. 2. 357–380.
Levin, D. T. / Wang, C. (2009) Spatial representation in film. *Projections: The Journal for Movies and Mind*. 3. 24–52.
Levin, Daniel T. (2010) Spatial representations of the sets of familiar and unfamiliar television programs. *Media Psychology*. 13, 1–23.
Lewis, M. D. (2005) Bridging Emotion Theory and Neurobiology Through Dynamic System Modeling. In: *Behavioral and Brain Sciences*. 28. 105–131.
Lilli, Waldemar (1982) *Grundlagen der Stereotypisierung*. Göttingen / Toronto / Zürich: Hogrefe.
Lippman, Walter ([1922] 1949) *Public Opinion*. New York: Harcourt & Brace.
Lippman, Walter (1964) *Die öffentliche Meinung*. Berlin: Rütten und Loening.
Lipps, Theodor (1907) *Zur Einfühlung*. Leipzig: Wilhelm Engelmann.
Liptay, Fabienne (2006) Leerstellen im Film. Zum Wechselspiel von Bild und Einbildung. In: Koebner, Thomas (Hg.) *Bildtheorie und Film*. München: Edition Text und Kritik. 108–134.
Löffler, Dietrich (1987) Die Fabel im Roman. In: *Weimarer Beiträge*. 33. 1. 40–56.
Lorenz, Wolfgang / Wotjak, Gerd (1977) *Zum Verhältnis von Abbild und Bedeutung. Überlegungen im Grenzfeld zwischen Erkenntnistheorie und Semantik*. Berlin: Akademie-Verlag.
Lotman, Jurij M. (1972) *Die Struktur literarischer Texte*. München: Fink.
Lotman, Jurij M. (1977) *Probleme der Kinoästhetik. Einführung in die Semiotik des Films*. Frankfurt a. M.: Syndikat.
Lotman, Jurij M. (1981) *Kunst als Sprache*. Leipzig: Reclam jun.
Lotman, Jurij M. ([1967] 1981) Die Kunst als modellbildendes System (Thesen) In: Ders.: *Kunst als Sprache,* Leipzig: Philipp Reclam. 67–88.
Loukides, Paul / Fullker, Linda (1990) *Beyond the Stars (1) Stock Characters in American Popular Film*. Bowling Green, Ohio: Bowling Green University Popular Press.
Lowry, Edward (1985) *The Filmology Movement and Film Study in France*. Ann Arbor: Michigan University Press.
Lowry, Stephen (1992) Film – Wahrnehmung – Subjekt. Theorien des Filmzuschauers, In: *montage/av*. 1. 1. 113–128.
Ludwig, Otto (1926) *Shakespearestudien*. Leipzig: Reclam.
Luhmann, Niklas (1986) Das Kunstwerk und die Selbstreproduktion der Kunst. In: Gumbrecht, H. U. / Pfeiffer, K. L. (Hg.) *Stil*. a. a. O. 620–672.
Luhmann, Niklas (1995) *Die Kunst der Gesellschaft*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
Luhmann, Niklas (1997) *Die Gesellschaft der Gesellschaft*. Bd. 1. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
Lukács, Georg ([1913] 1962) Gedanken zu einer Ästhetik des Kino. In: Frankfurter Zeitung vom 10.9. 1913, I. Morgenblatt. Neuabdruck in: Lutz, C. (Hg.) (1962) *Schriften zur Literatursoziologie*. Neuwied a. Rh.: Luchterhand Verlag. 75–80.
Lukács, Georg (1955) *Der Historische Roman*. Berlin / Weimar: Aufbau.
Lumet, Sidney (1996) *Filme machen. Vom Drehbuch zum fertigen Film*. München: Wilhelm Heyne Verlag.

Luria, A. R. (1932) *The Nature of Human Conflicts.* New York: Liveright.
Lux, Joseph A. (1913/14) Das Kinodrama. In: *Bild und Film* 3. 6. 121–123.

**M**

Mackie, John L. (1980) *The Cement of the Universe. A Study of Causation*, London: Oxford University Press.
Magliano, Joseph P. / Zacks, Jeffrey M. (2011) The Impact of Continuity Editing in Narrative film on Event Segmentation. In: *Cognitive Science*, 1- 29.
Malraux, André ([1939]1946) Esquisse d'une psychologie du cinéma. In: Ders.: *Scènes choisies*. Paris. 324–339.
Mandel, David R. (2005) Counterfactual and causal explanation: from early theoretical views to new frontiers. In: *The Psychology of Counterfactual Thinking.* Eds.: Mandel, D. R. / Hilton, D. J. / Catellani, P. London / New York: Routledge. 11–27.
Mandl, Heinz / Huber, Günter L. (Hg.) (1983a) *Emotion und Kognition*. München / Wien / Baltimore: Urban & Schwarzenberg.
Mandl, Heinz / Huber, Günter L.(1983b) Theoretische Grundpositionen zum Verhältnis von Emotion und Kognition. In: Mandl, H. / Huber, G. L. (Hg.) (1983a) *Emotion und Kognition*. a. a. O. 1–60.
Mandl, Heinz / Spada, Hans (Hg.) (1988) *Wissenspsychologie.* München / Weinheim: Psychologie Verlags Union.
Mandler, George (1984) *Mind and body: Psychology of emotion and stress.* New York: Norton.
Mandler, George (1986) Aufbau und Grenzen des Bewusstseins. In: Sarris, V. / Parducci, A. (Hg.) *Die Zukunft der experimentellen Psychologie*. Berlin: Deutscher Verlag der Wissenschaften. 115–130.
Mandler, George (1992) Emotions, evolution and aggression: Myths and conjectures. In: Strongman, K. T. (Ed.) *International review of studies on emotion.* 2. Chichester: Wiley & Sons. 97–116.
Mangold, Roland (1999) Zum Einsatz hirndiagnostischer Verfahren bei der Untersuchung kognitiver und insbesondere emotionaler Medienwirkungen. In: *Medienpsychologie*. 11. 2. 121–142.
Mangold, Roland (2001) „Mediengefühle" – zum Stand der emotionspsychologischen Fundierung medienpsychologischer Nutzungs- und Wirkungsforschung. In: Silbereisen, R. K. / Reitzle, M. (Hg.) *Bericht über den 41. Kongress der Deutschen Gesellschaft für Psychologie in Jena*. Lengerich: Papst Science Publishers. 400–412.
Marcel, A. J. (1983) Conscious and unconscious perception. II. An approach to consciousness. In: *Cognitive Psychology*. Vol. 15. Issue 2. April. 197–237.
Margolin, Uri (1990) Individuals in Narrative Worlds: An Ontological Perspective. In: *Poetics Today* 11. 4. 843–871.
Marion, Denis (1996) *Le cinéma selon André Malraux. Textes et proposes d'André Malraux, points de vue critiques et témoignages.* Paris: Éd. Seghers.
Marjamow, Alexandr M. (1954) *Pudowkin. Kampf und Vollendung.* Berlin: Henschel.
Markov, V. A. (1986) Tynjanov i sovremennaja sistemologija. In: *Tynjanovskij sbornik II.* Riga: Zinatne. 181–191.
Marr, David (1982) *Vision.* New York: W. H. Freeman.
Mascelli, Joseph V. (1965) *The Five C's of Cinematography. Motion Picture Filming Simplified.* Hollywood, CA: Cine/Grafik Publications.
Masson, M. E. J. (1995) A distributed memory model of semantic priming. *Journal of Experimental Psychology: Learning, Memory, and Cognition.* 21. 3–23.
Maturana, Humberto R. (1982) *Erkennen. Die Organisation und Verkörperung von Wirklichkeit.* Ausgewählte Arbeiten zur biologischen Epistemologie. Braunschweig / Wiesbaden: Viehweg.
Maturana, Humberto R. (1987) Kognition. In: Schmidt, S. J. (Hg.) *Der Diskurs des Radikalen Konstruktivismus.* Frankfurt a. M.: Suhrkamp. 89–118.

Matuszewski, Boleslas (1898) La photographie animée – ce qu'elle est, ce qu'elle doit être. In: *La Chronophotographie et ses Applications*. Paris. 1. 9–65.
Maurer, Roman (2006) *Jim Jarmusch. Filme zum anderen Amerika*. Berlin: Bertz Fischer.
McCarty, Willard (2004) Modeling: A Study in Word and Meanings. In: Schreibnab, S. / Siemens, R. / Unsworth, J. (Eds.) *A Companion to Digital Humanities*. Oxford. 254–270.
McNamara, T. P. (2005) *Semantic priming: Perspectives from memory and word recognition*. New York: Psychology Press.
Meier, Stefan (2014) *Visuelle Stile. Zur Sozialsemiotik visueller Medienkultur und konvergenter Design-Praxis*. Bielefeld: transcript Verlag.
Mejlach, Boris S. (1977) *Künstlerisches Schaffen und Rezeptionsprozesse: Zur Methodologie der komplexen Erforschung von Kunst und Literatur*. Berlin / Weimar: Aufbau.
Meletiniskij, J. M. (1969) Strukturno-tipologičeskoje izučenije skazki. In: Propp, V.: *Morfologija skazki*. Izd. vtor. Moskva: Nauka. 134–166.
Merleau-Ponty, Maurice (1962) *Pheneomenology of Perception*. London: Routledge & Keagan Paul.
Merten, Klaus (1994) Wirkungen von Kommunikation. In: Merten, K. / Schmidt, S. S. / Weischenberg, S. (Hg.) *Die Wirklichkeit der Medien: Eine Einführung in die Kommunikationswissenschaft*. Wiesbaden: Springer. 291–328.
Messaris, P. (1994) *Visual literacy: Image, mind, and reality*. Boulder, CO: Westview Press.
Messaris, P. (1997) *Visual persuasion. The role of images in advertising*. Thousand Oaks: Sage.
Metz, Christian (1965) Le cinéma, monde et récit. In: *Critique*. no. 216. 485–486.
Metz, Christian (1968) *Essais sur le signification au cinéma*. Paris: Klincksieck.
Metz, Christian (1972) *Semiologie des Films*. München: Fink.
Metz, Christian ([1971] 1973) *Sprache und Film*. Frankfurt a. M.: Athenäum.
Metz, Christian (1997) *Die unpersönliche Enunziation oder der Ort des Films*. Münster: Nodus.
Metzger, Wolfgang (1968) *Psychologie*. Darmstadt: Steinkopff.
Metzinger, Thomas (1999) *Subjekt und Selbstmodell*. Paderborn: mentis.
Metzinger, Thomas (Hg.) (2010) *Grundkurs Philosophie des Geistes*. Band 3: *Intentionalität und mentale Repräsentation*. Paderborn: mentis.
Mierau, Fritz (Hg.) (1987) *Die Erweckung des Wortes. Essays der russischen Formalen Schule*. Leipzig: Reclam.
Mikos, Lothar (2003) *Film- und Fernsehanalyse*. Konstanz: UTB Medien und Kommunikationswissenschaft.
Mikunda, Christian (1986) *Kino spüren. Strategien der emotionalen Filmgestaltung*. München: Filmland Presse.
Miller, George A. (1956) The Magical Number Seven, Plus or Minus Two. Some Limits on Our Capacity for Processing Information. In: *Psychological Review*. 63. 81–97.
Miller, George / Galanter, Eugene / Pribram, Karl H. (1973) *Strategien des Handelns. Pläne und Strukturen des Verhaltens*. Stuttgart: Klett.
Minsky, Marvin A. (1985) A Framework for Representing Knowledge. In: Brachman, R. J. / Levesque, H. J. (Eds.) *Readings in Knowledge Representation*. Los Alto, Cal.: Morgan Kaufman Publishers.
Mital, P. K. / Smith, T J. / Hill, R. L. / Henderson, J. M. (2011) Clustering of gaze during dynamic scene viewing is predicted by motion. In: *Cognitive Computation*. 31. 5–24.
Mittenzwei, Werner (1969) *Gestaltung und Gestalten im modernen Drama*. Berlin / Weimar: Aufbau.
Mitry, Jean (1963/ 1965) *Esthétique et psychologie du cinéma*. Tome I: *Les structures* [1963]; Tome II: *Les formes* [1965]. Paris: Éditions Universitaires.
Mitry, Jean ([1963]1997) *The Aesthetics and Psychology of the Cinema*. Bloomington / Indianapolis: Indiana University Press.
Möller-Naß, Karl-Dietmar (1986) *Filmsprache. Eine kritische Theoriegeschichte*. Münster: MAkS Publikationen.

Mogel, Hans (1994) *Psychologie des Kinderspiels*. Berlin: Springer.
Mondor, T. A. / Zatorre, R. J. (1995) Shifting and focusing auditory spatial attention. In: *Journal of Experimental Psychology. Human Perception and Performance*. 21. 2. 378–409.
Montagu, Ivor (1964) *Film World*. Harmondsworth: Penguin Books.
Moles, Abraham (1958) Théorie de l'information et perception esthétique. Paris: Flamarion.
Morin, Edgar ([1956]1958) *Der Mensch und das Kino. Eine anthropologische Untersuchung* (Orig.: Le cinéma ou l'homme imaginaire). Stuttgart: Ernst Klett Verlag.
Morris, Charles ([1939] 1992) Ästhetik und Zeichentheorie. In: Henrich, D. / Iser, W. (Hg.) *Theorien der Kunst*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp. 356–381.
Moussinac, Léon (1925) *La naissance du cinéma*. Paris: Éd. J. Povolozky.
Müller, H. J. / Rabbitt, P. M. A, (1989) Reflexive and voluntary orienting of visual attention: Time course of activation and resistance to interruption. In: *Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance*. 15. 315–330.
Müller, Hermann J. / Krummenacher, Joseph (2002) Aufmerksamkeit. In: Müsseler, Jochen / Prinz, Wolfgang (Hg) *Allgemeine Psychologie*. Heidelberg: Spektrum Akademischer Verlag. 119–177.
Müller, Robby (1996) Auf der Suche nach dem naiven Sehen, dem unbefangenen Filmen. Gespräch mit dem Kameramann Robby Müller. In: *Filmbulletin*. 5. 23–24.
Münsterberg, Hugo (1996a) *Das Lichtspiel. Eine psychologische Studie [1916] und andere Schriften zum Kino*. Herausg. v. Jörg Schweinitz. Wien: Synema.
Münsterberg, Hugo ([1915]1996b) Warum wir ins Kino gehen: In: Münsterberg, H. *Das Lichtspiel. Eine psychologische Studie (1916) und andere Schriften zum Kino*. Hg.: Schweinitz, J. a. a. O. 107–104.
Munsterberg, Hugo ([1916] 1970) *The Film. A psychological study*. New York. (Neudruck von Munsterberg: *The Photoplay. A psychological study*. New York / London: D. Appleton and Company 1916) New York: Arno Press.
Munz, Christian (1988) Der ökologische Ansatz zur visuellen Wahrnehmung. Gibsons Theorie der Entnahme optischer Information. In: *Psychologische Rundschau*. 40. 63–75.
Müsseler, Jochen / Prinz, Wolfgang (Hg.) (2002) *Allgemeine Psychologie*. 2. Auflage. Heidelberg: Spektrum Akademischer Verlag.
Mukařovský, Jan (1974a) Beabsichtigtes und Unbeabsichtigtes in der Kunst. In: Ders.: *Studien zur strukturalistischen Ästhetik und Poetik*. München: Hanser. 31–65.
Mukařovský, Jan (1974b) Zur Ästhetik des Films. In: Beilenhoff, W. (Hg.) *Poetik des Films. Deutsche Erstausgabe der theoretischen Texte der russischen Formalisten mit einem Nachwort und Anmerkungen*. München: Fink. 119–130.
Murch, W. (1995) *In The Blink Of An Eye: a perspective on film editing*. Los Angeles: Silman-James Press.
Musil, Robert ([1930] 1978) *Der Mann ohne Eigenschaften*. Bd. 1. In: Ders. *Gesammelte Werke*. Hg.: Frisé, A.. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.

**N**

Naumann, Manfred (Hg.)(1976) *Gesellschaft, Literatur, Lesen. Literaturrezeption in theoretischer Sicht*. Berlin / Weimar: Aufbau.
Neal, Steve (1980] 1993) The same old story: stereotypes and difference. In: Alvard, M. / Buscombe, E. / Collins, R. (Eds.) *The Screen Education Reader. Cinema, Television, Culture*. New York: Columbia University Press. 41–47.
Neal, Steve (2000) *Genre and Hollywood*. London / New York: Routledge.
Neill, Alex (1996) Empathy and (Film) Fiction. In: Bordwell, D. / Carroll, N. (Eds.) *Post-Theory, Reconstructing Film Studies*. Madison / London. 175–194.
Neisser, Ulric (1979) *Kognition und Wirklichkeit. Prinzipien und Implikationen der kognitiven Psychologie*. Stuttgart: Klett-Cotta.

Neisser, Ulric (1987) Introduction: The ecological and intellectual bases of categorization. In: Neisser, U. (Ed.) *Concepts and conceptual development: Ecological and intellectual factors of categorization*. Cambridge / New York et al.: Cambridge University Press. 1–24.

Neumann, Odmar (1987) Beyond capacity: A functional view of attention. In: Heuer, H. / Sanders, A. (Eds.) *Perspectives on perception and action.* Hillsdale N. J.: Lawrence Erlbaum Associates. 361–394.

Neumann, Odmar (1996) Aufmerksamkeit. In: Neumann, O. / Sanders, A. (Hg.) *Aufmerksamkeit. Enzyklopädie der Psychologie*. C. II. 2. Göttingen et al.: Hogrefe. 559–643.

Neumann, Odmar / Prinz, Wolfgang (1987) Kognitive Antezedenzien von Willkürhandlungen. In: Heckhausen H. et. al. (Hg.) (1987) *Jenseits des Rubikon*. a. a. O.. 195–215.

Neupert, Richard (1995) *The End. Narration and closure in the cinema*. Detroit: Wayne State University Press.

Nichols, Bill (2000) Film Theory and the Revolt against Master Narratives. In: Williams, Linda / Gledhill; Christie (Eds.) *Reinventing Film Studies.* London: Arnold. 34–52

Nordon, Pierre (1966) *Conan Doyle.* London: John Murray.

Novalis (1907) *Schriften.* Bd. II. Hg.: Minor, J.. Jena: Eugen Diederichs.

Nünning, Vera / Nünning, Ansgar (2002) *Erzähltheorie transgenerisch, intermedial, interdisziplinär.* Trier: WTV Wissenschaftlicher Verlag.

Nünning, Vera / Nünning, Ansgar (2002a) Produktive Grenzüberschreitungen: Transgenerische, intermediale und interdisziplinäre Ansätze der Erzähltheorie. In: Nünning, V. / Nünning, A. (Hg.) (2002) a. a. O. 1–22.

Nünning, Ansgar / Sommer, Roy (2002) Drama und Narratologie: Die Entwicklung erzähltheoretischer Modelle und Kategorien für die Dramenanalyse. In: Nünning, V./ Nünning, A. (Hg.) *Erzähltheorie transgenerisch, intermedial, interdisziplinär.* a. a. O. 105–128.

Nünning, Vera / Nünning, Ansgar (Hg.) (2010) *Methoden der literatur- und kulturwissenschaftlichen Textanalyse.* Stuttgart / Weimar: Metzler.

**O**

Oatley, Keith (1992) *Best Laid Schemes: The Psychology of Emotions.* Cambridge: Cambridge University Press.

Oatley, Keith (1999) Foreword: Dalgleish, T. / Power, M. J. (Eds.) *Handbook of Cognition and Emotion*. Chichester: John Wiley and Sons. xvii-xviii.

Oatley, Keith (2009) Creative Expression and Communication of Emotions in the Visual and Narrative Arts. In: Davidson, R. J. / Scherer, K. R. / Goldsmith, H. H.: *Handbook of Affective Sciences*. Oxford University Press. 481–502.

Oatley, Keith / Johnson-Laird, Philip N. (1987) Towards a Cognitive Theory of Emotion. In: *Cognition and Emotion*. 1. 51–58.

Öhmann, Arne (1999) Distinguishing Unconscious from Conscious Emotional Processes: Methodical Considerations and Theoretical Implications. In: Dalgleish, T. / Power, M. J. (Eds.) *Handbook of Cognition and Emotion*. Chichester: John Wiley & Sons. 301–320.

Oesterreich, Rainer (1981) *Handlungsregulation und Kontrolle*. München / Wien / Baltimore: Urban & Schwarzenberg.

Ohler, Peter (1990a) Zur Begründung einer schematheoretisch orientierten kognitiven Filmpsychologie in Auseinandersetzung mit der ökologischen Wahrnehmungspsychologie von James Jerome Gibson. In: Schumm, G. / Wulff, H. J. (Hg.) (1990). *Film und Psychologie* I. a. a. O. 79–107.

Ohler, Peter (1990b) Kognitive Theorie der Filmwahrnehmung. Der Informationsverarbeitungsansatz. In: Hickethier, K. / Winkler, H. (Hg.) *Filmwahrnehmung. Dokumentation der GFF-Tagung 1989*. Berlin: Edition: Sigma. 43–57.

Ohler, Peter ([1991] 1994) *Kognitive Filmpsychologie. Verarbeitung und mentale Repräsentation narrativer Filme*. Berlin: Technische Universität und Münster: MAkS Publikationen.

Ohler, Peter ([2000] 2001) *Spiel, Evolution, Kognition. Von den Ursprüngen des Spiels bis zu den Computerspielen.* (Habilitationsschrift. Technische Universität Berlin.) Bad Heilbrunn: Julius Klinckhart Verlag.

Ohler, Peter & Nieding, Gerhild (1996) Cognitive Modeling of Suspense-Inducing Structures in Narrative Films. In: Vorderer, P. / Wulff, H. J. / Friedrichsen, M.: *Suspense*, a. a. O. 129–148.

Ohler, Peter & Nieding, Gerhild (2001) Antizipation und Spieltätigkeit bei der Rezeption narrativer Filme. In: Frieß, J. / Hartmann, B. / Müller, E. (Hg.) *Nicht allein das Laufbild auf der Leinwand. Beiträge zur Film- und Fernsehwissenschaft.* 60. Berlin: Vistas. 13–30.

Omdahl, Becky L. (1995) *Cognitive Appraisal, Emotion, and Empathy.* Mahwah, N .J.: Erlbaum

Oppenheimer, Jean / Williams, David E. (1996) Von Trier and Müller's Ascetic Aesthetic. In: *American Cinematographer.* Dec. 1996. 18–22.

**P**

Panofsky, Erwin (1974) Die Perspektive der symbolischen Form. In: Panofsky, E.: *Aufsätze zu Grundfragen der Kunstwissenschaften.* Hg.: Oberer, H. / Verheyen, E.. Berlin: Bruno Hessling. 99–167.

Parducci, Allen / Sarris, Viktor (1986) Der experimentelle Ansatz – Sackgasse oder „via regia" für die Psychologie? In: Parducci, A. / Sarris, V. (Hg.) *Die Zukunft der experimentellen Psychologie.* Berlin: Verlag der Wissenschaften. 13–26.

Pasolini, Pier Paolo (1966) Die Sprache des Films. In: *Film.* Velber bei Hannover. 1966. 2.

Pavel, Thomas G. (1986) *Fictional Worlds*. Cambridge, Mass. / London: Harvard University Press.

Pavlov, Ivan P. (1972) *Die bedingten Reflexe. Eine Auswahl aus dem Gesamtwerk.* (Hg.:) Baader, G. / Schnapper, U.. München: Kindler.

Pawlik, K. / Hötting, K. / Röder, B. (2006) *Handbuch Psychologie.. Wissenschaft – Anwendung – Berufsfelder.* Heidelberg: Springer.

Peirce, Charles S. (1929) Guessing. In: *Hound and Horn.* 2. 3. 267–282.

Peirce, Charles S. (1958) *Collected Papers of Charles Sanders Peirce*. Vol. VII: *Science and Philosophy,* ed. by Arhur W. Burks. Cambridge: Harvard University Press.

Peirce, Charles S. (1970) *Semiotische Schriften.* Bd. II. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Peirce. Charles S. (2000) *Semiotische Schriften. I (1865–1903).* Hg.: Apel. K.-O. Frankfurt a. M.: Suhrkamp .

Peitz, C. (1995) *Marilyns starke Schwestern. Frauenbilder im Gegenwartskino.* Hamburg: Klein.

Peleschjan, Artavazd (1989) Distanzmontage oder Die Theorie der Distanz. In: *Die Dokumentarfilme der armenischen Sowjetrepublik.* Eine Retrospektive des 21. Internationalen Dokumentarfilmfestivals Nyon / Schweiz in Koproduktion mit der Sektion Panorama der 40. Internationalen Filmfestspiele Berlin. Nyon / Berlin. 79–102.

Perner, J. (1991) *Understanding the representational mind.* Cambridge, Mass.: The MIT Press.

Perrig, Walter J. (1988) *Vorstellungen und Gedächtnis*. Heidelberg et al. Springer.

Perrig, Walter (1996) Implizites Lernen. In: Hoffmann, J. / Kintsch, W. (Hg.) *Lernen. Enzyklopädie der Psychologie.* C. II. 7. Göttingen: Hogrefe. 203–234.

Perrig, Walter / Wippich, Werner / Perrig-Chiello, Pasqualina (1993) *Unbewusste Informationsverarbeitung.* Bern / Göttingen et al.: Huber.

Perry, Ted (1995) Introduction. In: Arrowsmith, W. (1995) *Antonioni: the poet of images.* With an introduction and notes by Ted Perry. New York et al.: Oxford University Press. 7–19.

Pfeiffer, K. Ludwig (1986) Produktive Labilität. Funktionen des Stilbegriffs. In: Gumbrecht, H. U. / Pfeiffer, K. L. (Hg.) *Stil.* a. a. O. 685–725.

Pfister, Manfred ([1982] 2001)) *Das Drama. Theorie und Analyse.* München: Fink.

Piaget, Jean ([1948]1966) *Psychologie der Intelligenz*. Zürich / Stuttgart: Rascher.

Piaget, Jean (1950) *Die Bildung des Zeitbegriffs beim Kinde*. Zürich / Stuttgart: Rascher.

Piaget, Jean ([1945] 1969) *Nachahmung, Spiel und Traum*. Stuttgart: Klett.

Piaget, J. (1973) *Der Strukturalismus.* Olten / Freiburg i. Br.: Walter.
Piaget, J. (1974) *Biologie und Erkenntnis. Über die Beziehungen zwischen organischen Regulationen und kognitiven Prozessen*. Frankfurt a. M.: Fischer Taschenbuch Verlag.
Piaget, J. (1976) *Die Äquilibration der kognitiven Strukturen*. Stuttgart: Klett.
Piaget, J. (1981) *Intelligence and Affectivity. Their Relationship During Child Development.* Palo Alto: Annual Reviews.
Pinthus, Kurt (Hg.) ([1913/14] 1983) *Das Kinobuch.* Frankfurt a. M.: Fischer.
Plantinga, Carl / Smith, Greg M. (Eds.)(1999) *Passionate Views: Film, Cognition and Emotion*. Baltimore / London: The Johns Hopkins University Press.
Plantinga, Carl (1999) The Scene of Empathy and the Human Face on Film. In: Plantinga, C. / Smith, G. M. (Eds.) *Passionate Views: Film, Cognition, and Emotion*. a. a. O. 239–255.
Platz-Waury, Elke (1997) Figur. In: Weimar, K. (Hg.): *Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft*. I. Berlin / New York: De Gruyter. 587–589.
Polanyi, Michael (1958) *Personal Knowledge. Towards a Post-Critical Philosophy.* Routledge & Kegan Paul.
Polya, G. (1957) *How To Solve It. A New Aspect of Mathematical Method.* (2nd Edition) Garden City, New York: Doubleday Anchor Books.
Pontalis, Jean Bernard (1995) Vorwort in: Sartre, Jean Paul. *Freud. Das Drehbuch*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt. 7–30.
Popper, Karl ([1935] 1994) *Logik der Forschung.* Tübingen: Mohr Siebeck.
Popper, Karl R. / Eccles, John (1982) *Das Ich und sein Gehirn*. München / Zürich: Piper.
Posner, Michael I. (1980) Orienting of attention. In: *Quarterly Journal of Experimental Psychology.* 32 .1. 3–25.
Posner, M. I. / Snyder, C. R. F. (1975) Facilitation and inhibition in the processing of signals. In: Rabitt, P. M. A. / Dornic, S. (Eds.) *Attention and performance.* V. New York: Academic Press. 669–681.
Posner, M. I. / Snyder, C. R. F. / Davidson, B. J. (1980) Attention and the detection of signals. In: *Journal of Experimental Psychology. General*. 109. 160–174.
Posner, M. I. / Cohen, Y. (1984) Components of visual orienting. In: Bouma, H. / Bouwhuis, D. (Eds.) *Attention and performance* X. London: Erlbaum. 531–556.
Posner, M. I. / Petersen, S. E. (1990) The attention system of the human brain. In: *Annual Review of Neuroscience*. 13. 25–42.
Postle, B. R. (2006) Working Memory as an Emergent Property oft the Mind and Brain. In: *Neuroscience* 139. 23–38.
Prinz, Wolfgang (1983) *Wahrnehmung und Tätigkeitssteuerung.* Heidelberg: Springer.
Prinz, Wolfgang (1990) Unwillkürliche Aufmerksamkeit. In: Meinecke, C. / Kehrer, L. (Hg.) *Bielefelder Beiträge zur Kognitionspsychologie.* Göttingen et al.: Hogrefe. 49 –75.
Propp, Vladimir ([1928] 1975) *Morphologie des Märchens.* Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
Pudowkin, Wsewolod I. (1928) *Filmregie und Filmmanuskript.* Mit Beiträgen von Thea von Harbou, L. Heilborn-Körbitz, C. Mayer, S. Timoschenko. Berlin: Verlag der Lichtbühne.
Pudowkin, Wsewolod I. (1961*) Filmtechnik, Filmmanuskript und Filmregie.* Zürich: Arche.
Pudowkin, Wsewolod I. (1983) *Die Zeit in Großaufnahme: Erinnerungen. Aufsätze. Werkstattnotizen*. Ausgewählt und kommentiert von T. Sapasnik und A. Petrowitsch. Berlin: Henschel.

**R**

Rabenalt, Robert (2020) *Musikdramaturgie im Film. Wie Filmmusik Erzählformen und Filmwirkung beeinflusst.* München: et + k.
Rebhandl, Bert (2006) „Sehnsucht": Realismus des Wünschens. In: *Spiegel-online, 07.09.2006.* http://www.spiegel. de/kultur/kino/sehnsucht-realismus-des-wuenschens-a-435454.html. abgerufen am 05.03.2014.

Reisz, Karel / Millar, Gavin (1988) *Geschichte und Technik der Filmmontage*. München: Filmland Presse.
Richardson, J. T .E. (1999) *Imagery.* East Sussex, UK: Psychology Press.
Richie, Donald (1965) *The Films of Akira Kurosawa*. Berkeley / Los Angeles: University of California Press.
Richie, Donald (1997) Raum, Zeit und Tofu in den Filmen von Yasujiro Ozu. In: Rost, A. (Hg.) *Zeit, Schnitt, Raum*. Frankfurt a. M.: Verlag der Autoren. 145–175.
Richter, Rolf (1964) Zur dramaturgischen Struktur des tschechoslowakischen Films DER SCHWARZE PETER. In: *Film-Wissenschaftliche Mitteilungen,* 4. 988–1006.
Riedl, Rupert (1980) *Biologie der Erkenntnis. Die stammesgeschichtlichen Grundlagen der Vernunft*. Berlin / Hamburg: Parey.
Rilke, Rainer Maria (1959) Duineser Elegien. In: Ders.: *Werke. Auswahl in zwei Bänden.* Bd. 1. Leipzig: Insel. 231–266.
Robinson, David (1993) *Chaplin. Sein Leben. Seine Kunst*. Zürich: Diogines.
Rock, Irvin (1984) *Perception*. New York: Scientific American Library.
Roese, Neal J. / Olson, James M. (2003) Counterfactual Thinking. In: Nagel, L. (Ed.) *Encylopedia of Cognitive Science.* London / New York / Tokyo. Vol. 1. Nature Publishing Group. 858–861.
Rohmer, Eric (1980) *Murnaus Faustfilm. Analysen und szenisches Protokoll.* München: Hanser.
Romm, Michail ([1959]1964) Zametki o montaže. In: Ders.: *Besedy o kino.* Moskva: Iskusstvo. 135- 170.
Ronen, Ruth (1990) Paradigm Shift in Plot Models: An Outline of the History of Narratology. In: *Poetics Today*. 11. 4. 817–842.
Ronen, Ruth (1994) *Possible Worlds in Literature Theory*. Cambridge: Cambridge University Press.
Rosch, E. (1978) Principles of catagorization. In: Rosch, E. / Lloyd, B. B. (Eds.) *Cognition and categorization*. Hillsdale, N. J.: Lawrence Erlbaum Ass.
Rosch, E. / Mervis (1975) Family Resemblances: Studies in the internal structure of categories. In: *Cognitive Psychology* 7. 573–605.
Rosenberg, Rainer (2003) Stil. In: Barck, K. / Fontius, M. et al. (Hg.) *Ästhetische Grundbegriffe*. Bd. 5. Stuttgart / Weimar: Metzler. 641–664.
Rossi-Landi, Ferruccio (1976) *Semiotik, Ästhetik und Ideologie*. München / Wien: Hanser.
Rother, Rainer (Hg.) (1997) *Sachlexikon Film*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
Rubin, K. H. / Fein, G. G. / Vandenberg, B. (1983) Play. In: Hetherington, E. M. (Ed.) *Carmichael's manual of child psychology: Social development*. New York: Wiley. 4th ed.. 693–774.
Rubinstein, Sergei L. (1973) *Grundlagen der allgemeinen Psychologie*. Berlin: Volk und Wissen.
Rumelhart, David E. (1980) Schemata. The Building Blocks of Cognition. In: Spiro, R. J. / Bruce, B. C. / Brewer, W. F. (Eds.) *Theoretical Issues in Reading Comprehension. Perspectives from Cognitive Psychology, Linguistics, Artificial Intelligence, and Educations*. Hillsdale, N. J.: Erlbaum. 33–58.
Rumelhart, David E. / Ortony, Andrew (1977) The Representation of Knowledge in Memory. In: Anderson, R. C./ Spiro, R. J. / Montague, W. (Eds.) *Schooling and the Acquisition of Knowledge.* Hillsdale, N. J.: Erlbaum. 99–135.
Runeson, E. (1977) On the Possibility of "Smart" Perceptual Mechanism. In: *Scandinavian Journal of Psychology*. 18. 172–179.
Ryan, Marie Laure (2001) *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media.* Baltimore / London: The Johns Hopkins University Press.
Ryan, Marie Laure (2009) Fiktion, Kognition und nichtverbale Medien. In: Koch, Gertrud / Voss, Christiane (Hg.) *›Es ist, als ob‹. Fiktionalität in Philosophie, Film- und Medienwissenschaft.* München: Wilhelm Fink. 69–86.

**S**

Sachse, Rainer (1993) Empathie. In: Schorr, Angela (Hg.) *Handwörterbuch der Angewandten Psychologie. Psychologie in Schlüsselbegriffen*. Bonn: Deutscher Psychologen Verlag. 170–173.

Salt, Barry (1992) *Film Style and Technology: History and Analysis*, 2nd. Edition, London: Starword.
Sandkühler, Hans Jörg (1988) Prolegomena einer materialistischen Hermeneutik. In: Schreiter, J. (Hg.) *Hermeneutik – Wahrheit und Verstehen.* Berlin: Akademie Verlag. 422–441.
Sandkühler, Hans Jörg (Hg.) (1990) *Europäische Enzyklopädie zu Philosophie und Wissenschaften.* Hamburg: Felix Meiner.
Sasse, Sylvia (2011) Vorwort. In: Bachtin, M. M.: *Zur Philosophie der Handlung.* Berlin: Mathes & Seitz.
Schacter, Daniel L. (1999) *Wir sind Erinnerung. Gedächtnis und Persönlichkeit*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
Schacter, Daniel L. / Dobbins, Ian G. / Schnyer, David M. (2004) Specifity of Priming: A Cognitive Neuroscience Perspective. In: *Nature Reviews Neuroscience.* 5. 853–862.
Schacter, D. L./ Wig, G. S. / Stevens, W. D. (2007) Reductions in Cortical Activity During Priming. In: *Current Opinion in Neurobiology.* 17. 171–176.
Schädler, Stefan (1978) Kommentierte Filmografie. In: Jansen, P. W. / Schütte, W. (Hg.) *Robert Bresson*. Reihe Film 15. München: Hanser. 95–176.
Schapiro, Meyer (1953) Style. In: *Anthropology Today*. Chicago: Ed. Kroeber. 287–312.
Scheffel, Michael (2004) Erzählen als anthropologische Universalie. Funktionen des Erzählens im Alltag und in der Literatur. In: Zymner, R. / Engel, M. (Hg.) *Anthropologie der Literatur. Poetogene Strukturen und ästhetisch-soziale Handlungsfelder.* Paderborn: Mentis. 121–138.
Scherer, Klaus R. (1981) Wider die Vernachlässigung der Emotion in der Psychologie. In: Michaelis, W. (Hg,) *Bericht über den 32. Kongress der Deutschen Gesellschaft für Psychologie in Zürich 1981*. Bd. 1. Göttingen: Hogrefe. 304–317.
Scherer, Klaus R. (1993) Neuroscience Projections to Current Debates in Emotion Psychology. In: *Cognition and Emotion*. 7. 1. 1–41.
Scherer, Klaus R. (1994) Emotion Serves to Decouple Stimulus and Response: In: Ekman, P. / Davidson R. (Eds.) (1994) *The Nature of Emotion*. 127–130.
Scherer, Klaus R. (1998) Emotionsprozesse im Medienkontext: Forschungsillustrationen und Zukunftsperspektiven. In: *Medienpsychologie.* 10. 276–293.
Scherer, Klaus (1999) Appraisaltheory. In: Dalgleish, T. / Power, M. J. (Eds.) *Handbook of Cognition and Emotion*. Chichester / New York et al.: John Wiley & Sons. 637–664.
Scherer, Klaus R. (2001) Appraisal Considered as a Process of Multilevel Sequential Checking. In Scherer, K. / Schorr, A / Johnstone, T. (Eds.) *Appraisal processes in Emotion. Theory, Methods, Research*. New York / Oxford: Oxford University Press. 92–120.
Scherer, Klaus R. (2007) Componential Emotion Theory Can Inform Models of Emotion Components. In: Matthews, G. / Zeidner, M. / Rober, R. D. (Eds.)*: The Science of Emotional Intelligence. Knowns and Unknowns.* Oxford: Oxford University Press. 101–126.
Scherer, Maurice / Truffaut, François (1964) Gespräch mit Roberto Rossellini. In: Kotulla, T. (Hg.) *Der Film*. a. a. O. 47–56.
Scheufele, Bertram (2016) *Priming. Konzepte, Ansätze der Medien- und Kommunikationswissenschaft.* Frankfurt a. M.: Nomos.
Schick, Thomas M. ([2015] 2018) *Filmstil, Differenzqualitäten, Emotionen. Zur affektiven Wirkung von Autorenfilmen am Beispiel der Berliner Schule.* (Dissertation. Filmuniversität Babelsberg „Konrad Wolf"). Wiesbaden*:* Springer VS.
Schick, Thomas / Ebbrecht, Tobias (Eds.) (2008) *Emotion- Empathie – Figur: Spielformen der Filmwahrnehmung. Beiträge zur Film- und Fernsehwissenschaft (BFF).* 62.
Schiller, Friedrich von (1937) Über die ästhetische Erziehung des Menschen. In: Ders.: *Sämtliche Werke.* Berlin: Büchergilde Gutenberg. Bd. 7. 181–289.
Schklowski, Viktor (1986) *Eisenstein. Romanbiographie.* Berlin: Verlag Volk und Welt.
Schklowski, Viktor ([1917] 1987a) Kunst als Verfahren. In: Mierau, F. (Hg.) (1987) *Die Erweckung des Wortes.* a .a. O. 11–32.

Schklowski, Viktor (1987b) Tarzan [1924]. In: Mierau, F. (Hg.) (1987) *Die Erweckung des Wortes.* a. a. O. 126–129.
Šklovskij, Viktor (1988) Die Kunst als Verfahren. In: Striedter, Jurij (Hg.) *Russischer Formalismus. Texte zur allgemeinen Literaturtheorie und zur Theorie der Prosa.* München: Wilhelm Fink Verlag. 3–35.
Schlegel, Hans-Joachim (1974) Eisensteins Weg von der „Revolutionierung des Theaters" zum Revolutionsfilm. In: *Sergej M. Eisenstein: Schriften 1.* Hg.: Schlegel, H.-J.. München: Carl Hanser. 7–30.
Schmid, Ulrich (2008) Der philosophische Kontext von Bachtins Frühwerk. In: Bachtin, M. M. (2008) *Autor und Held in der ästhetischen Tätigkeit.* Frankfurt a. M.: Suhrkamp. 7–32.
Schmidt, Robert F. / Thews, Gerhard (1985) *Physiologie des Menschen.* Berlin: Springer.
Schmidt, Robert F. / Thews, Gerhard (2004) *Physiologie des Menschen.* Berlin: Springer.
Schneider, Irmela (1992) Zur Theorie des Stereotyps. Vorüberlegungen zur Untersuchung amerikanischer Serien im deutschen Fernsehen. In: *Beiträge zur Film- und Fernsehwissenschaft.* 43. 127–149.
Schneider, Irmela (1998) Filmwahrnehmung und Traum. Ein theoriegeschichtlicher Streifzug. In: Dieterle, B. (Hg.) *Träumungen. Traumerzählungen in Film und Literatur.* St. Augustin: Gardez! 23–46.
Scholz, Oliver R. (1984) Fiktionale Welten, mögliche Welten und Wege der Referenz. In: Finke, P. / Schmidt, J. (Hg.) *Analytische Literaturwissenschaft.* Braunschweig / Wiesbaden: Vieweg. 70–89.
Scholz, Oliver R. (1999) *Verstehen und Rationalität. Untersuchungen zu den Grundlagen von Hermeneutik und Sprachphilosophie.* Frankfurt / M.: Vittorio Klostermann.
Schreiter, Jörg (1988) *Hermeneutik – Wahrheit und Verstehen. Darstellung und Text.* Berlin: Akademie -Verlag.
Schrödinger, Erwin ([1944] 1987) *Was ist Leben? Die lebende Zelle mit den Augen des Physikers betrachtet.* München / Zürich: Piper.
Schwab, Frank (2004) *Evolution und Emotion. Evolutionäre Perspektiven in der Emotionsforschung und der angewandten Psychologie.* Stuttgart: Kohlhammer.
Schwan, Stephan (2001) *Filmverstehen und Alltagserfahrung. Grundzüge einer kognitiven Psychologie des Mediums Film.* Wiesbaden: Deutscher Universitätsverlag.
Schweinitz, Jörg (1987) Stereotyp: Vorschlag und Definition eines filmästhetischen Begriffs. In. *Beiträge zur Film- und Fernsehwissenschaft.* 29. 110–125.
Schweinitz, J. (1991) Stereotypen der populären Filmkultur. Aspekte zur theoretischen Fundierung. In: *Weimarer Beiträge* 37. 5. 645–655.
Schweinitz, J. (1994) „Genre" und lebendiges Genrebewusstsein. In: *montage/av.* 3. 2. 99–218.
Schweinitz, J. (2002) Von Filmgenres, Hybridformen und goldenen Nägeln. In: Sellmer, J. / Wulff, H. J. (Hg.) *Psychologie und Film – nach der kognitiven Phase? GFM-Schriften* 10. Marburg: Schüren. 79–92.
Schweinitz, J. (2006) *Film und Stereotyp: Eine Herausforderung für das Kino und die Filmtheorie. Zur Geschichte eines Mediendiskurses.* Berlin: Akademie Verlag.
Schütz, Mariella (2011) *Explorationskino. Die Filme der Brüder Dardenne.* Marburg: Schüren.
Schumm, Gerhard (1989) *Der Film verliert sein Handwerk. Montagetechnik und Filmsprache auf dem Weg zur elektronischen Postproduktion.* Münster: MAkS Publikationen.
Schumm, Gerhard (1993) Feinschnitt – die verborgene Arbeit an der Blickregie. In: Beller, H. (Hg.) *Handbuch der Filmmontage.* 221–241.
Schumm, Gerhard / Wulff, Hans J. (Hg.) (1990) *Film und Psychologie I. Kognition – Rezeption – Perzeption.* Münster: MAkS Publikationen.
Searle, John R. (1983) *Intentionality.* Cambridge: Cambridge University Press.
Searle, John R. (1987) *Intentionalität:* Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
Searle, J. R. (1992) *The Rediscovery of the Mind.* Massachusetts: MIT Press.
Searle, J. R. (1993) *Die Wiederentdeckung des Geistes.* München: Artemis & Winkler.

Searle, J. R.. (2010) *Making the Social World. The Structure of Human Civilisation*. Oxford: University Press.
Sebeok, Thomas / Umiker-Sebeok, Jean (1982) *„Du kennst meine Methode" – Charles S. Peirce und Sherlock Holmes*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
Seeßlen, Georg (1980) *Kino der Gefühle. Geschichte und Mythologie des Film-Melodrams*. Reinbek: Rowohlt.
Seeßlen, Georg (1981) *Mord im Kino. Geschichte und Mythologie des Detektiv-Films*. Reinbek: Rowohlt.
Seleznova, Tamara (1972) *Kinomysl 1920-ch godov*. Leningrad: Iskusstvo.
Seligman, M. E. P. (1975) *Helplessness*. San Francisco: Freeman.
Senderowitsch, S. (1976) Die Funktionsanalyse der Kunst. In: Wygotski, L. S.: *Psychologie der Kunst*. a. a. O. 337–347.
Shannon, Claude Elwood (1949) Communication in the Presence of Noise. In: *Proceedings of the Institute of Radio Engineers*. 37. 10–21.
Shannon, C. E. / Weaver, W. ([1949] 1976) *Mathematische Grundlagen der Informationstheorie*. München: Oldenbourg.
Shaw, Harry (1972) *Dictionary of Literary Terms*. New York / Toronto / London: McGraw-Hill, Inc.
Shaw, R. E. / Flascher, O. M. / Mace, W. M. (1994). Dimensions of event
perception. In: Prinz, W. / Birnbaumer, W / Bridgeman. B. et al.: *Enzyklopädie der Psychologie*. Bd. 1. Göttingen et al. Hogrefe. 345–395.
Simons, D. J. / Levin, D. T. (1997) Change Blindness. In: *Trends in Cognitive Sciences*. 1. 261–267.
Simonov, Pavel V. (1975) *Widerspiegelungstheorie und Psychologie der Emotionen*. Berlin: Volk und Gesundheit.
Simonov, Pavel V. (1982) *Höhere Nerventätigkeit des Menschen. Motivationelle und emotionelle Aspekte*. Berlin: Volk und Gesundheit.
Singer, Jerome L. (2000) Imagination. In: Kazdin, A. E. (Ed.) *Encyclopedia of Psychology*, Washington DC: Psych. Ass. American. Vol. 4. 227–230.
Smith, C. A. / Ellsworth, P. C. (1985) Patterns of Cognitive Appraisal in Emotion. In: *Journal of Personality and Social Psychology*. 48. 813–838.
Smith, Greg M. (1999) Local Emotions. Global Moods, and the Filmic Structure. In: Plantinga, C. / Smith, G. (Eds.) *Passionate Views: Film, Cognition, and Emotion*. a. a. O. 103–126.
Smith, Greg M. (2003) *Film Structure and the Emotion System*. Cambridge: Cambridge University Press.
Smith, Murray (1995) *Engaging Characters. Fiction, Emotion, and the Cinema*. Oxford: Clarendon Press.
Smith, Murray (1997) Imaging from the Inside. In: Allen, R. / Smith, M. (Eds.) *Film Theory and Philosophy*. Oxford / New York. 412–430.
Smith, Murray ([2001] 2006) Parallelen. In: *montage/av*. 15. 2. 85–94.
Smith, Tim J. (2011) *The Attentional Theory of Cinematic Continuity*. Birbeck, University of London.
Smith, T. J. / Henderson, J. M. (2008) Edit Blindness: The Relationship Between Attention and Global Change Blindness in Dynamic Scenes. In: *Journal of Eye Movement Research*. 22. 1–17.
Smith, T. J. / Levin, D. / Cutting, J. E. (2012) A Window on Reality: Perceiving Edited Moving Images. In: *Current Directions in Psychological Science*. 21. 107–113.
Sobchak, Thomas / Sobchak, Vivian (1987) *An Introduction to Film*. 2nd edition. Boston / Toronto: Little, Brown and Co.
Sobchak, Vivian (1992) *The Address of the Eye. A Phenomenology of Film Experience*. Princeton, New Jersey: Princeton University Press.
Sobchack, Vivian C. (2004) *Carnal Thoughts. Embodiment and Moving Image Culture*. Berkeley / Los Angeles / London: University of California Press.
Sokolov, E. N. (1960) Neuronal models and the ortienting reflex. In: Brazier, M. A. (Ed.) *The Central Nervous System and Behaviour*. New York: Macy. 187–276.
Sokolov, E. N. (1963) *Perception and the conditioned reflex*. Oxford: Pergamon Press.

Souriau, Étienne (1997) Die Struktur des filmischen Universums und das Vokabular der Filmologie. In: *montage/av*. 6. 2. 140–157.
Souriau, Étienne ([1947] 2003) Beiträge der Ästhetik zur Filmologie – ihre Natur und Grenzen. In: *montage/av*. 12. 1. 72–93.
Spiegel, Simon (2007) Die Konstitution des Wunderbaren. Zu einer Poetik des Science-Fiction-Films. Marburg: Schüren.
Stafford, Barbara M. (1999) *Visual Analogy: Consciousness as the Art of Connecting*. Cambridge, Mass. / London: Harvard University Press.
Stanzel, Franz K. ([1979]1995) *Theorie des Erzählens*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
Stein, Nancy / Trabasso, Tom (1992) The Organization of Emotional Experience. Creating Links Between Emotion, Thinking, and Intentional Action. In: *Cognition and Emotion*. 6. 225–244.
Stephan, W. G. (1989) A Cognitive Approach to Stereotyping. In: Bar-Tal, D. et al. (Eds.) *Stereotyping and Prejudice. Changing Conceptions*. New York et al.: Springer. 37–57.
Stern, William (1914) *Psychologie der frühen Kindheit*. Leipzig: Quelle & Meyer.
Sternberg, Meir (1978) *Expositional Modes and Temporal Ordering in Fiction*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
Sternberg, Meir (1990) Telling in Time. In: *Poetics Today*. 11. 901–948.
Sternberg, Robert J. (2003) *Cognitive Psychology* (3rd Ed.) Australia, Canada et al.: Wadsworth / Thomson Learning.
Striedter, Jurij ([1968]1988) *Russischer Formalismus. Texte zur allgemeinen Literaturtheorie und zur Theorie der Prosa*. Herausgegeben und eingeleitet von Jurij Striedter. München: Wilhelm Fink Verlag.
Striedter, Jurij (1988a) Zur Formalistischen Theorie der Prosa und der Literarischen Evolution. In: Ders.: *Russischer Formalismus*. a. a. O. IX-LXXXIII.
Strongman, K. T. (1987) *The Psychology of Emotion*. New York: John Wiley and Sons.
Styles, Elizabeth A. (1997) *The psychology of attention*. Hove: Psychology Press.
Suckfüll, Monika (1997) *Film erleben: Narrative Strukturen und physiologische Prozesse – „Das Piano" von Jane Campion*. Berlin: Edition Sigma.
Suckfüll, Monika (1998) Aktivierungswirkungen narrativer Strukturen. In: *Medienpsychologie*. 2. 87–109.
Suckfuell, Monika (2000) Filmanalysis and Psychophysiologie. In: *Media Psychology*. 2. 2. 269–301.
Suckfüll, Monika (2001) Das PKS-Modell in der medienpsychologischen Forschung. In: Frieß, J. / Hartmann, B. / Müller, E. (Hg.) *Nicht allein das Laufbild auf der Leinwand. Beiträge zur Film- und Fernsehwissenschaft (BFF)*. 60. 31–46.
Suckfüll, Monika (2003) Ansätze zur Analyse von Wirkungsverläufen. In: Vorderer, P. / Mangold, R. / Bente, G. (Hg.) *Lehrbuch der Medienpsychologie*. Göttingen: Hogrefe. 408–423.
Suckfüll, Monika (2004) Rezeptionsmodalitäten. Ein integratives Konstrukt für die Medienwirkungsforschung. München: Reinhard Fischer.
Suckfüll, Monika (2005) Drei Ebenen der Analyse von Medienrezeptionsprozessen. Empirische Evidenz für eine phylogenetische Ebene der Fillmrezeption. In: *Medien und Kommunikationswissenschaft*. 53. 26–45.
Suckfüll, Monika (2007) Emotionale Modalitäten der Filmrezeption. In: Eder, J. / Bartsch, A. / Fahlenbrach, K. (Hg.) *Audiovisuelle Emotionen*. Köln: Halem. 218–237.
Suckfüll, Monika (2008a) Rhythm in Films, Narrative Time Patterns, Complexity and Aesthetic Experience. In: Bordens, K. (Ed.) *Proceedings of the Twentieth Biennial Congress of the International Association of Empirical Aesthetics*. Chicago, Ill. 346–349.
Suckfüll, Monika (2008b) Rezeptionsmodalitäten. In: Krämer, N. / Schwan, S. / Unz, D. / Suckfüll, M. (Hg.) *Medienpsychologie. Schlüsselbegriffe und Konzepte*. Stuttgart: Kohlhammer. 123–128.

Suckfuell, M. (2010) Films that Moves Us. Moments of Narrative Impact in an Animated Short Film. *Projections. The Journal of Movies and Mind.* 4. 2. 41–63.
Suckfuell, M. (2013) Emotion Regulation by Switching between Modes of Reception. In: Shimamura, A. P. (Ed.*) Psychocinematics. Exploring Cognition at the Movies.* New York: Oxford University Press. 314–336.
Suckfüll, M. (2014) Ästhetisches Erleben. In: Wünsch, C. / Schramm, H. / Gehrau, V. / Bilandzic (Hg.) *Handbuch Rezeptions- und Wirkungsforschung, Bd. I: Medienrezeption.* Baden-Baden: Nomos. 287–302.
Suckfüll, M. (2016a) The Process of Being Moved. In: Leder, H. / Forster, G./ Gerger, G. / Nadal, M. / Pelowski, M. / Rosenberg, R. (Eds.*) Proceedings of the XXIV. Conference of the International Association of Empirical Aesthetics.* Wien: Universität Wien. 81.
Suckfüll, M. (2016b) Funktionen des Lächelns in der Filmrezeption. In: Schwender et al. (Hg) *Evolutionäre Ästhetik.* Lengerich: Pabst. 1–13.
Suckfüll, M. (2018) Emotion Elicited by an Animated Short Film. In: Freitas- Magelhaes, A. (Ed.) *Emotional Expression: The Brain and the Face.* Vol. 10. Porto: FEELab Science Books. 95–130.
Suckfüll, M. (2019) The Effects of Witholding Information in Movies. Explorations into Cinema Beyond Hollywood. In: Krämer, B. & Frey, F. (Eds.) *How We Use the Media Strategies, Modes, and Styles*. New York: Palgrave Macmillan.
Sutton-Smith, Brian (1978) Die Dialektik des Spiels. Eine Theorie des Spielens, der Spiele und des Sports. Schorndorf: Verlag Karl Hofmann.
Sutton-Smith, Brian (2000) Play. In: Kazdin, A. E. (Ed.) *Encyclopedia of Psychology*, Washington DC: American. Psych. Ass. Vol. 6. 213–219.
Surkamp, Carola (2002) Narratology und "possible-worlds theory": Narrative Texte als alternative Welten. In: Nünning, A. / Nünning, V. (Hg.) *Neue Ansätze in der Erzähltheorie.* Trier: WVT. 153–183.

**T**

Tan, Ed (1996) *Emotion and the Structure of Narrative Film: Film as an Emotion Machine.* Mahwah, N. J.: Lawrence Erlbaum.
Tan, E. S. H. / Frijda, N. H. (1999) Sentiment in film viewing. In: Plantinga, C. / Smith, G. (Eds.) *Passionate views: Film, cognition, and emotion.* Baltimore: Johns Hopkins University Press. 48–64.
Tarkowski, Andrej (1989a) *Die versiegelte Zeit. Gedanken zur Kunst, zurÄsthetik und Poetik des Films.* Leipzig / Weimar: Gustav Kiepenheuer.
Tarkowskij, Andrej (1989b) *Martyrolog. Tagebücher 1970–1986.* Frankfurt a. M.: Limes.
Taylor, Sue Parker (1984) Playing for Keeps. In: Smith, P. K. (Ed.): *Play in Animals and Humans.* New York: Blackwell. 271–293.
Tinchon, Hans-Jörg (1999) Ein psychologischer Messplatz zur Untersuchunbg medienpsychologischer Fragestellungen. *Medienpsychologie*. 11. 2. 69–95.
Todorov, Tzvetan (1972) Die Grammatik der Erzählung. In: Gallas, H. (Hg.) *Strukturalismus als interpretatives Verfahren*. Darmstadt / Neuwied: Luchterhand. 57–71.
Todorov, Tzvetan ([1978] 1990) *Genres in Discourse.* Cambridge / New York: Cambridge University Press.
Toeplitz, Jerzy (1984) *Geschichte des Films*. Bd. 1 (1895–1928). Berlin: Henschel.
Thomä, Helmut / Kächele, Horst: *Lehrbuch der psychoanalytischen Therapie*. Bd. 1: *Grundlagen*. Berlin / Heidelberg / New York: Springer.
Thompson, Kristin (1983*) Breaking the Glass Armor. Neoformalist Film Analysis*. Princeton, N. J.: Princeton University Press.
Thomson, George (1957) *Aischylos und Athen.* Berlin: Henschel.

Thürnau, Donatus (1994) *Gedichtete Versionen der Welt. Nelson Goodmans Semantik fiktionaler Literatur.* Paderborn et al.: Schöningh.
Tomasulo, Frank P. (1983) The rhetoric of anti-closure: Antonioni and the open ending, In: *Purdue University Seventh Annual Conference on Film. March* 1983, West-Lafayette, Indiana. 133–139.
Toth, A. (2010, *Semiotische Filmtheorie I (auf der Basis der Filmtheorie von Peter Wuss)* S. 2ff, www.mathematical-semiotics.com/pdf/Filmanalyse%20I, pdf. 28.03.2010).
Trabasso, Tom / Secco, Tom / Van den Broek, Paul (1984) Causal Cohesion and Story Coherence. In: Mandl, Heinz (Ed.) *Learning and Comprehension of Text.* Hillsdale, N. J.: Erlbaum. 83–111.
Trabasso, Tom / Sperry, Linda L. (1985) Causal Relatedness and Importance of Story Events. In: *Journal of Memory and Language.* 24. 595–611.
Trabasso, Tom / Van den Broek, Paul (1985) Causal Thinking and the Representation of Narrative Events. In: *Journal of Memory and Language.* 24. 612–630.
Traub, Hans (1940) *Als man anfing zu filmen. Die Erfindung der Kinematographie und ihrer Vorläufer.* Berlin: UFA-Buchverlag.
Treisman, A. / Gelade, A. (1980) A Feature integration theory of attention. In: *Cognitive Psychology.* 12. 97–136.
Treisman, A. (1991) Search, similiarity and the integration of features between and within dimensions. In: *Journal of Experimental Psychology, Human Perception and Performance.* 27. 652–678.
Trier, Lars von (1996) Director's note "this film is about ›good‹". In: Ders.: *Breaking the Waves.* London: Faber & Faber. 20–22.
Trier, Lars von (1998a) Die Freude zurückgewinnen. Interview mit Lars von Trier. In: Forst, A. (Hg.) (1998) *Breaking the Dreams. Das Kino des Lars von Trier.* Marburg: Schüren. 187–196.
Trier, Lars von (1998b) L´hôpital et la charité. Entretien avec Lars von Trier. In: *Cahiers du Cinéma.* mai. 524.
Tröhler, M. (2002) Von Weltenkonstellationen und Textgebäuden. Fiktion – Nichtfiktion – Narration in Spiel- und Dokumentarfilm. In: *montage/av.* 11. 2. 9–41.
Tröhler, Margrit (2004) Filmische Authentizität. Mögliche Wirklichkeiten zwischen Fiktion und Dokumentation. In: *montage/av.* 13. 2.149–169.
Tröhler, Margrit (2006) Plurale Figurenkonstellationen. Die offene Logik der wahrnehmbaren Möglichkeiten. *montage/av.* 15. 2. 95–114.
Tröhler, Margrit (2007) *Offene Welten ohne Helden. Plurale Figurenkonstellationen im Film.* Marburg: Schüren.
Truffaut, François ([1954]1964) Eine gewisse Tendenz im französischen Film. In: Kotulla, T. (Hg.) *Der Film. Manifeste – Gespräche- Dokumente.* Bd. II. a. a. O. 116–131.
Truffaut, François (1986) *Mr. Hitchcock, wie haben Sie das gemacht?* München: Heyne.
Tynjanow, Juri (1982) Poetik. Ausgewählte Essays. Leipzig / Weimar: Gustav Kiepenheuer Verlag.
Tynjanov, Jurij ([1927] 1988) Über die literarische Evolution. In: Striedter, J. (1988) *Russischer Formalismus.* a. a. O. 434–461.

**U**

Ursul, A. D. (1970) *Information. Eine philosophische Studie.* Berlin: Dietz.

**V**

Van Dijk, Teun A, / Kintsch, Walter (1983) *Strategies of discourse comprehension.* New York: Academic Press.
Varela, Francisco J. (1987) Autonomie und Autopoesie. In: Schmidt, S. J. (Hg.) *Der Diskurs des Radikalen Konstruktivismus.* Frankfurt a. M.: Suhrkamp. 119–132.
Varela, Francisco J. (1990) *Kognitionswissenschaft – Kognitionstechnik. Eine Skizze aktueller Perspektiven.* Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Vernet, Marc (2006) Die Figur im Film. *montage/av.* 15. 2. 11–44.
Viano, Maurizio (1999) Life is Beautiful. *Film Quarterly.* Vol. 53. 1. 26–34.
Vinterberg, Thomas (1999) Wir haben einen Stein ins Wasser geworfen. Interview mit Thomas Vinterberg von Marcus Rothe. In: *Neue Züricher Zeitung.* 05.02.1999.
Virmaux, Alain (1963) Les limites d'une conquête. In: *Études cinématographiques.* 28–29. Paris, 4. trimestre. 31–39.
Vogler, Christopher (1998) *Die Odyssee des Drehbuchschreibers. Über die mythologischen Grundmusters des amerikanischen Erfolgskinos*. Zweite, erweiterte Fassung. Frankfurt a. M.: Zweitausendeins.
Vorderer, Peter / Wulff, Hans J. / Friedrichsen, Mike (Eds.) (1996) *Suspense. Conceptualizations, Theoretical Analyses, and Empirical Explorations*. Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.

**W**

Wajda, Andrzej (1964) Stanislaw Janicki: Gespräch mit Andrzej Wajda. In: Kotulla, T. (Hg.): *Der Film. Manifeste – Gespräche – Dokumente.* a. a. O.. 345–362.
Wajda, Andrzej (1987) *Meine Filme.* Zürich: Benzinger.
Walach, Harald (1998) Der Komplementaritätsgedanke in der Interaktion zwischen Psychologie und Physik. In: Jahnke, J. / Fahrenberg. J. / Stegie, R. / Bauer. E. (Hg.) *Psychologiegeschichte – Beziehungen zu Psychologie und Grenzgebieten.* München: Profil. 85–108.
Walach, Harald (2013). *Psychologie. Wissenschaftstheorie, philosophische Grundlagen und Geschichte. Ein Lehrbuch.* (3. überarb. u. erweiterte Auflage) Stuttgart: Kohlhammer.
Walach, H. / Römer, H. (2000) Complementarity is a useful concept for consciousness studies. A reminder. *Neuroendocrinology Letters.* 21. 221–232.
Waldekranz, Rune (1964) *Psychologischer Realismus im schwedischen Filmschaffen. Eine literarische Tradition*. Stockholm: Schwedisches Filminstitut.
Waldmann, Michael R. (1990) *Schema und Gedächtnis. Das Zusammenwirken von Raum- und Ereignisschemata beim Gedächtnis für Alltagssituationen.* Heidelberg: Roland Asanger Verlag.
Wallon, Henri (1947) Qu'est-ce la filmologie? In: *La pensée* 15. 29–34.
Warneke, Lothar (1964): Der dokumentare Spielfilm. In*: Film- Wissenschaftliche Mitteilungen.* 5. Sonderheft Oktober 1964. 229–258.
Wassermann, Jakob ([1926] 1984) Kolportage und Entfabelung. In: Lämmert, Eberhard et al.: *Romantheorie. Bd. 2. Dokumentation ihrer Geschichte in Deutschland seit 1880*. Königstein/Ts.: Athenäum. 140–143.
Watson, James B. (1919) A schematic outline of the emotions. In: *Psychological Review.* 26. 165–196.
Wekwerth, Manfred (1960) *Theater in Veränderung.* Berlin / Weimar: Aufbau.
Wedel, Michael (2005) *Der deutsche Musikfilm. Archäologie eines Genres 1914–1945.* Academisch Proefschrift. Universiteit van Amsterdam.
Wedel, Michael / Schieber, Elke (Hg.) (2009) *Konrad Wolf – Werk und Wirkung. Beiträge zur Film- und Fernsehwissenschaft (BFF) 63*. Berlin: Vistas.
Wentura, D. / Degener, J. (2010) A practical guide to sequential priming an related tasks. In: Gawronski, B. / Payne, B. K. (Eds.) *Handbook of implicit social cognitions.* New York: Guilford. 95–116.
Wertow, Dsiga (1960) *Dsiga Wertow – Publizist und Poet des Dokumentarfilms.* Hg.: Herlinghaus, H.. Leipzig: Leipziger Dokumentarfilmwoche.
White, A. (1990) *The Language of Imagination*. Oxford: Blackwell.
White, Murray (1999) Representation of facial expressions of emotion. *American Journal of Psychology.* Vol. 112. 371–381.
Williams, Lawrence E. / Huang, Julie Y. / Bargh, John A. (2009) The Scaffolded Mind: Higher mental processes are grounded in early experience of the physical world. *EurJSocPsychol.* 2009. December 1. 39.7. 1257–1267.

Wittgenstein, Ludwig (1979) *Tractatus logico-philosophicus. Logisch-philosophische Abhandlung.* Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
Wittgenstein, Ludwig (2002) *Philosophische Untersuchungen. Kritisch-genetische Edition.* Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
Wölfflin, Heinrich ([1915] 1984) *Kunstgeschichtliche Grundbegriffe. Das Problem der Stilentwicklung in der neueren Kunst*. Dresden: Verlag der Kunst.
Wollen, Peter (1976) NORTH BY NORTHWEST. A Morphological Analysis. In: *Film Form*. 1.1. 19–34.
Wong Kar-wai (2000) Die Musik ist immer der Ausgangspunkt: Interview von Daniel Bax mit Wong Kar-wai. In: *Die Tageszeitung* (Berlin) 30.11.2000.
Wright, Richard D. (Ed.) (1998) *Visual attention*. New York / Oxford: Oxford University Press.
Wright, William (1975) *Sixguns and Society. A Structural Study of the Western*. Berkeley / Los Angeles / London: University of California Press.
Wüstneck, Klaus Dieter (1966) Einige Gesetzmäßigkeiten und Kategorien der wissenschaftlichen Modellmethode. In: *Deutsche Zeitschrift für Philosophie*. 1966. 12.
Wulff, Hans J. (1996) Suspense and the Influence of Cataphora on Viewer's Expectations. In: Vorderer, P. / Wulff, H. J. / Friedrichsen, M. (Eds.) *Suspense*. a. a. O. 1–17.
Wulff, Hans J. (1999) *Darstellen und Mitteilen: Elemente der Pragmasemiotik des Films*. Tübingen: Narr.
Wulff, Hans J. (2002) Das empathische Feld. In: Sellmer, J. / Wulff, H. J. (Hg.) *Film und Psychologie – nach der kognitiven Phase?* Marburg: Schüren. 109–121.
Wulff, Hans J. (2003) Empathie als Dimension des Filmverstehens: Ein Thesenpapier. In: *montage/av.* 12. 1. 136–161.
Wundt, Wilhelm (1886) *Ethik*. Stuttgart: Enke.
Wundt, W. (1913) *Einführung in die Psychologie*. Leipzig: R. Voigtländer.
Wundt, W. ([1896] 1915) *Grundriss der Psychologie*. Leipzig: Engelmann.
Wuss, Peter (1968) *Problema očuždenija i sovremennoje kinoiskusstvo.* Avtoreferat dissertacii. Moskva: VGIK.
Wuss, Peter (1971) Zur Klärung der Filmspezifik. In: *Film-Wissenschaftliche Beiträge*. 12. 144–171.
Wuss, Peter (1979) Zur Anwendung des Verfremdungsbegriffs bei der Filmanalyse. In: *Brecht 78. Brecht-Dialog „Kunst und Politik"*. Berlin: Henschel. 266–271.
Wuss, Peter ([1980]1985) *Das offene Filmkunstwerk.* (Dissertation B. Humboldt-Universität zu Berlin 1980) *Aus Theorie und Praxis des Films.* Sonderdruck 1985. Betriebsakademie des DEFA Studio für Spielfilme. Potsdam-Babelsberg.
Wuss, Peter (1986) *Die Tiefenstruktur des Filmkunstwerks. Zur Analyse von Spielfilmen mit offener Komposition*. Berlin: Henschel.
Wuss, Peter (1987) Hypothesen für eine werkorientierte Filmwirkungsforschung. In: *Beiträge zur Film- und Fernsehwissenschaft*. 29. 66–90.
Wuss, Peter (1990a) *Kunstwert des Films und Massencharakter des Mediums. Konspekte zur Geschichte der Theorie des Spielfilms*. Berlin: Henschel.
Wuss, Peter (1990b) Narration and the Film Structures for Three Learning Phases. In: *Poetics*. 19. 549–570.
Wuss, Peter (1992) Der Rote Faden der Filmgeschichten und seine unbewussten Komponenten. In: *montage/av.* 1. 1. 25–36.
Wuss, Peter (1993a) *Filmanalyse und Psychologie. Strukturen des Films im Wahrnehmungsprozess*. Berlin: Sigma.
Wuss, Peter (1993b) Grundformen filmischer Spannung. In: *montage/av*. 2. 2. 101–116.
Wuss, Peter (1995) Structures narratives du film et mémoire du spectateur. In: *IRIS*. 19 (Paris). 31–53.
Wuss, Peter (1996) Narrative Tension in Antonioni. In: Vorderer, P. / Wulff, H. J. / Friedrichsen, M. (Eds.) *Suspense, Conceptualizations, Theoretical Analyses, and Empirical Explotations,* Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers. 51–70.

Wuss, Peter (1998a) Originalität und Stil. Zu einigen Anregungen der Formalen Schule für die Analyse von Film-Stilen. In: *montage/av.* 7. 1. 145–167.
Wuss, Peter (1998b) Träume als filmische Topics und Stereotypen. In: Dieterle, Bernhard (Hg.) *Träumungen. Traumerzähliungen in Film und Literatur.* St. Augustin: Gardez! Verlag. 93–116.
Wuss, Peter (1999) Cinematic Narration, Conflict and Problem Solving. In: In: Bondebjerg, Ib (Ed.) *Moving Images, Culture & the Mind.* University of Luton Press / John Libbey Media. 105–115.
Wuss, Peter (2000) Ein kognitiver Ansatz zur Analyse des Realitäts-Effekts von Dogma-95-Filmen. In: *montage/av.* 9. 2. 101–126.
Wuss, Peter (2001) Filmgeschichte an Medienhochschulen. In: Reimers, K. F Mehling, G. (Hg.) *Medienhochschulen und Wissenschaft. Strukturen – Profile – Positionen*. (Kommunikation audiovisuell, Bd. 29) Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft. 86–97.
Wuss, Peter (2002) DAS LEBEN IST SCHÖN – aber wie lassen sich die Emotionen des Films objektivieren? In: (Hg.) Sellmer, Jan / Wulff, Hans J.: *Film und Psychologie – nach der kognitiven Phase ? Schriftenreihe der GfM, 10,* Marburg: Schüren. 123–142.
Wuss, Peter (2003) The Documentary Style of Fiction Film in Eastern Europe: Narration and Visual Style. In: *Film Style and Story. A Tribute to Torben Grodal.* Edited by Lennard Hojbjerg & Peter Schepelern, Copenhagen: Museum Tusculanum Press / University of Copenhagen. 215–238.
Wuss, Peter (2005) Konflikt und Emotion im Filmerleben. In: Brütsch, M. / Hediger, V. / von Keitz, U. / Schneider, A. / Tröhler, M. (Hg.) *Kinogefühle. Emotionalität und Film*. Marburg. Schüren. 205–222.
Wuss, Peter (2006) Konflikt, Emotion und Genre – Einige Hinweise aus Film- und Emotionstheorie für eine empirische Filmwirkungsforschung. In: Stiehler, Hans-Jörg / Mikos, Lothar (Hg.) *Die Kunst des Betrachters. Jugendsoziologie, Kinderfilm und Medienkompetenz. Festschrift für Dieter Wiedemann*. Leipzig: Leipziger Universitätsverlag. 79–106.
Wuss, Peter (2007) Overcoming conflicts by play: Play on the screen and in the viewer's mind. In: Anderson J. D. / Fisher Anderson, B.: *Narration and spectatorship in moving images.* Newcastle u. T.: Cambridge Scholars Publishing. 222–236.
Wuss, Peter (2008) Film und Spiel. Menschliches Spielverhalten in Realität und Rezeptionsprozess. In: Schick, T. / Ebbrecht, T. (Hg.) *Emotion – Empathie – Figur: Spielformen der Filmwahrnehmung. Beiträge zur Film- und Fernsehwissenschaft* (BFF). 62. Berlin: Vistas. 217–248.
Wuss, P. (2009a) *Cinematic Narration and its Psychological Impact: Functions of Cognition, Emotion and Play.* Newcastle upon Tyne, UK: Cambridge Scholars Publishing.
Wuss, P. (2009b) Filmische Erzählstrategien im Dienste der Glaubwürdigkeit. Über unterschiedliche narrative Verfahren im Werk Konrad Wolfs. In: Wedel, M. / Schieber, E. (Hg.) *Konrad Wolf – Werk und Wirkung. Beiträge zur Film- und Fernsehwissenschaft (BFF).* 63. 59–72.
Wuss, P. (2009c) From Heraclites to the Lie Detector and Beyond. On Contradiction, Conflict and Emotion. *7th SCSMI Conference Copenhagen*, June 24.
Wuss, P. (2013) Towards a core model of aesthetic experience: Making imaginings at film endings observable. Keynote. *SCSMI Conference. 2013,* June 12–15. Berlin University of Arts.
Wygotski, Lew S. (1964) *Denken und Sprechen.* Berlin: Akademie Verlag.
Wygotskij Lew S. (1965) *Psichologija iskusstva.* Moskva: Iskusstvo.
Wygotski, Lew (1976) *Psychologie der Kunst.* Dresden: Verlag der Kunst.
Wygotski, Lew (1980) Aus den Vorlesungsskripten Wygotskis zur Psychologie des Vorschulalters. In: Elkonin, Daniel: *Psychologie des Spiels*. Berlin: Volk und Wissen Verlag. 430–441.

**Y**

Yiend, Jenny (2010) The effects of emotion on attention: A review of attentional processing of emotional information. In: *Cognition and Emotion*. 24. 1. 3–47.

**Z**

Zacks, Jeffrey M. / Magliano, Joseph P. (2009) Film, Narrative, and Cognitive Neuroscience. In: Melcher, D. C. / Bacci, F. (Eds.) *Art & the Senses:* Oxford University Press.

Zacks, Jeffrey M. (2015) *Flicker. Your Brain on Movies*. New York: Oxford University Press.

Zavattini, Cesare (1964) Einige Gedanken zum Film. In: Kotulla, T. (Hg.) *Der Film. Manifeste – Gespräche – Dokumente*. Bd. II. München: Piper. 11–27.

Zillmann, Dolf (1991) Empathy: Affect from bearing witness to the emotions of others. In: Briant, J. / Zillmann, D. (Eds.) *Responding to the Screen: Reception and Reaction Processes.* Hillsdale, N. J.: Erlbaum. 281–304.

Zillmann, Dolf (2005) Cinematic Creation of Emotion. In: Anderson, J. D. / Fisher Anderson, B. (Eds.) *Moving Image Theory. Ecological Considerations*. a. a. O. 164–180.

Žirmunskij, Viktor, M. (1977) *Teorija literatury, poetika, stilistika*. Leningrad: Nauka.

Zwaan, Rolf A. / Radvansky, Gabriel A. (1998) Situation Models in Language Comprehension and Memory. In: *Psychological Bulletin*. 123. 2. 162–185.