

Erscheinungsrealismus im Film

Dissertation

Zur Erlangung der Würde des Doktors der Philosophie
Fachbereiche Sprache, Literatur, Medien & Europäische Sprachen und
Literaturen
der Universität Hamburg

vorgelegt von
Thomas Feil
aus Heide

Hamburg, April 2012

Hauptgutachter: Prof. Dr. Johann N. Schmidt

Zweitgutachter: Prof. Dr. Harro Segeberg

Datum der Disputation: 4. Juli 2011

Angenommen von der Fakultät für Geisteswissenschaften der Universität
Hamburg am: 31. August 2011

Veröffentlicht mit Genehmigung der Fakultät für Geisteswissenschaften
der Universität Hamburg am: 24. Februar 2012

Inhaltsverzeichnis

Einführung	8
I. Theorie	10
1. Filmtheorie und "Realismus"	11
1.1. Die "nachklassische" Filmtheorie	11
1.1.1. Vorbemerkungen	11
1.1.2. Wesentliche Richtungen	12
1.1.3. Probleme	14
1.2. Filmischer Realismus – „klassische“ vs. „anti-realistische“ Positionen	15
1.2.1. Filmischer Realismus nach „klassischem“ Verständnis	15
1.2.1.1. André Bazin	15
1.2.1.2. Siegfried Kracauer	17
1.2.1.3. Jean Mitry	17
1.2.2. Realismus in der nachklassischen Filmtheorie	18
1.2.2.1. Allgemeine Merkmale	18
1.2.2.2. Der „Tutor-Code“ nach Dayan	18
1.2.2.3. Baudry's „Apparatus“-Theorie	19
1.2.2.4. "Konventioneller Darstellungsstandard" nach Aumont	20
2. Film als Sprache	21
2.1. Problemlage	21
2.1.1. Unterschiedliche Grade semiotischer Konzepte	21
2.1.2. Sprache - Diskurs - Subjektkonstitution	22
2.1.3. Film als Text: Goodmans Extremwurf	22
2.2. Konzepte der Filmsemiotik	24
2.2.1. Arbiträre Zeichen und syntaktische Dimension	24
2.2.2. Ikonische Zeichen	27
2.2.3. Indexikalische Zeichen	29
2.3. Kritik an den Konzepten	31
2.3.1. Indexikalischer Aspekt und fiktionale Darstellungen	31
2.3.2. Probleme des arbiträren und des ikonischen Zeichenbegriffs	31
2.3.3. Heterogenität des semiotischen Begriffsinventars	33
2.3.4. Schlussfolgerungen	34
3. Film versus Sprache	36
3.1. Strukturelle Unterschiede	36
3.1.1. Jean Mitry	36
3.1.2. Christian Metz	37
3.1.3. Gregory Currie	38
3.1.4. Funktionelle Unterschiede	40

3.2.	Konventionalität	41
3.2.1.	Konventionalität als Integriertes	41
3.2.2.	Konzeptuelle Vermischungen	41
3.2.3.	Genre-Konventionen	42
3.2.4.	„Kontingente Universalien“	43
3.2.5.	Grade an Konventionalität im Film	43
3.2.6.	Verfahrensanalyse: Parallelmontage	45
3.3.	<i>Total Relevance Factor</i> vs. Code-Konzept	47
3.3.1.	Eigenschaften vs. Codes	47
3.3.2.	Systematische Codes	48
3.3.3.	Überkomplexität von Effekten	49
3.3.4.	Alternative: Benennung eines Gesamteindrucks	50
3.4.	Filmtheoretische Alternativen	51
3.4.1.	Forderung nach Neuansätzen	51
3.4.2.	Analytische Philosophie in der Filmtheorie	52
3.4.3.	Kognitionstheoretische Paradigmen	53
3.4.4.	Alternatives Verständnis von „Realismus“	54
4.	Neue Realismuskonzepte in der Filmtheorie	55
4.1.	Das Konzept „Erscheinungsrealismus“	55
4.1.1.	Erscheinungsrealismus nach Gregory Currie	55
4.1.1.1.	Ähnlichkeit	55
4.1.1.2.	Eigenschaften	56
4.1.1.3.	Erkennbarkeit	57
4.1.1.4.	Grade an Realismus	57
4.1.1.5.	<i>response dependence</i>	59
4.1.2.	Das Kriterium der Erscheinungsgleichheit	61
4.1.2.1.	<i>homomorphic / automorphic representation</i>	61
4.1.2.2.	Beurteilung des Konzepts	61
4.1.2.3.	Erscheinungsgleich darstellbare Größen	62
4.1.2.4.	Benennung vs. Erscheinung	63
4.1.3.	Erscheinungsrealismus nach Stephen Prince	64
4.1.3.1.	Kriterium der Korrespondenz	64
4.1.3.2.	Beschaffenheit der Korrespondenzen	65
4.2.	Das Realismusmodell Allan Casebiers	66
4.2.1.	Apperzeption	66
4.2.2.	Eigenschaften als Universalien	69
II.	Methodologie	73
1.	Methodologische Problembereiche in der Filmnarratologie	74
1.1.	Modellapplikation	74
1.1.1.	Theoriebildung durch konzeptuelle Übertragungen	74
1.1.1.1.	Beziehung Modell – Gegenstand	74
1.1.1.2.	Analogiebildung	75
1.1.1.3.	Originäre Modellentwicklung	75

1.1.1.4.	Bedeutung für den Zielgegenstand	76
1.1.2.	Situation der Filmnarratologie	78
1.1.2.1.	Fragen übergreifenden Charakters	78
1.1.2.2.	Sprachspezifischere Konzepte	79
1.1.2.3.	Kognitionstheoretische und analytische Entwürfe	80
1.1.2.4.	Vereinzelte Ansätze	80
1.2.	Alternative Entwürfe	81
1.2.1.	Bordwell: <i>middle-level research</i>	81
1.2.2.	Carroll: <i>piecemeal theorizing</i>	82
1.2.3.	Curries globaler Entwurf	83
1.2.4.	Wilsons induktiver Ansatz	84
2.	Methodologische Gesichtspunkte dieser Arbeit	86
2.1.	Konzeptueller Blickwinkel der Arbeit	86
2.1.1.	Betrachtungsweise	86
2.1.2.	Erscheinungsrealismus als Untersuchungsperspektive	86
2.1.3.	Narration auf Grundlage ercheinungsrealistischer Darstellung	88
2.1.4.	Zum Attribut "narratologisch"	90
2.2.	Erscheinungsrealismus und Narration	91
2.2.1.	Bezugnahme	91
2.2.2.	Beziehung Form : Inhalt	92
2.2.3.	Begriff "Narration"	92
2.2.4.	Narration als Bezugsrahmen	94
2.3.	Gegenstandsbestimmung	95
2.3.1.	Vorbemerkungen	95
2.3.2.	Eingrenzende Abstrahierung	96
2.3.3.	Erscheinungsrealistische Darstellung	98
2.3.4.	Fiktionale Vorgänge	99
2.3.5.	Exemplifizierung	100
III.	Erscheinungsrealismus und Narration im Film	103
1.	Erscheinungsrealismus und fiktionale Inhalte	103
1.1.	Fragen an einen Darstellungsmodus	103
1.2.	"Bedeutung"	103
1.2.1.	<i>appearance meaning</i>	104
1.2.2.	Expressive Merkmale	106
1.3.	Funktionelle Unterschiede Film vs. Sprache	108
1.3.1.	Problemeinleitung: semiotische Abstraktion	108
1.3.2.	Zeigen vs. Beschreiben	109
1.3.3.	Faktische Aspekte	110
1.3.4.	Gestaltliche Ganzheit	113
1.3.5.	Aspektualisierung	114
1.3.6.	Bildwitz	115
1.4.	Spezifische Darstellung	116
1.4.1.	Koppelung von Inhalten	116
1.4.2.	Vergleich: sprachliche Darstellung	118

1.4.3.	Fragen des Filmbetrachters	119
1.5.	Spezifische Inhalte	121
1.5.1.	Zwangsläufiges und Ausgeschlossenes	121
1.5.2.	Konzept „Inhalt“	121
1.6.	Erscheinungsrealismus als graduelles Phänomen	122
1.6.1.	Erkennbarkeit	122
1.6.2.	Abweichung und Norm	123
1.7.	Erscheinungsrealismus und “fictional truth”	124
1.8.	Zusammenfassende Fragestellungen	126
1.8.1.	Zu Frage (1)	126
1.8.2.	Zu Frage (2)	127
2.	Erscheinungsrealismus und narrative Figuren	129
2.1.	Vorgänge und Figuren	129
2.2.	Erscheinung vs. Innenschau	130
2.3.	Individuelles und Momentanes	131
2.4.	Offenheitsmomente und Zuschreibung	132
2.5.	Unbestimmtheit	133
2.6.	Bedeutungspotential	134
2.7.	Mimik	136
2.8.	Unbestimmtheit als narrative Strategie (<i>Lost Highway</i>)	137
2.9.	Erscheinung und Kontext	138
2.10.	Interpretierbarkeit	139
2.11.	Narrative Funktionalisierung von Eindrücken	140
2.12.	Perspektivischer Akzent auf Unbestimmtheit (<i>Les biches</i>)	141
2.13.	„Ausdruckslosigkeit“ (<i>Marienbad</i>)	143
2.14.	Doppelrollen	145
2.15.	Doppelrollenstrategie in <i>Lost Highway</i>	146
2.16.	Doppelrollenstrategie in <i>Dead Again</i>	151
2.17.	Umgekehrte Doppelrolle (<i>Cet obscur objet du désir</i>)	152
2.18.	Resümee	153
3.	Erscheinungsrealismus und Dimensionalität	155
3.1.	Ansatz	155
3.2.	Dimensionale Parameter	155
3.3.	Erscheinungsgleichheit	156
3.4.	Gleichzeitigkeit und Beiläufigkeit	157
3.5.	Bestimmtheit	157
3.6.	Dimensionale Fassung	158
3.7.	Qualitative Aspekte	159
3.8.	Räumliche Dimensionalität und Montage	160
3.9.	Zeitliche Dimensionalität und Montage	161
3.10.	Kontinuität vs. Diskontinuität	162
3.11.	Operationen sui generis	163
3.12.	Dimensionale Narration in variablen Fassungen	163
3.13.	„Durchmessen“ von Dimensionen	165
3.14.	Analytische Betrachtungsebenen	166

3.15.	Fallanalyse (<i>Fight Club</i>)	167
3.16.	Abschlussbetrachtung	169
4.	Erscheinungsrealismus und Perspektive	170
4.1.	Perspektivik vs. "A-Perspektivik"	170
4.1.1.	Bildperspektive als Erzählperspektive	170
4.1.2.	Auswahl vs. Nichtauswahl	170
4.1.3.	Beziehungen innerhalb des Bildfeldes	171
4.1.4.	Hauptsächliches vs. Nebensächliches	172
4.1.5.	Narrativer Kontext, <i>explicative interpretation</i> , Kontextbedeutung	173
4.1.6.	Interessenperspektive vs. formale Perspektive	174
4.1.7.	A-Perspektivität	174
4.1.8.	Perspektive als Sichtpunkt	177
4.1.9.	Perspektive als Wissensposition	179
4.1.10.	Darstellung von Vorgängen und A-Perspektivität	180
4.1.11.	Grenzfälle	181
4.1.12.	A-Perspektivität im Hinblick auf Details	182
4.1.13.	Anwendbarkeit in der Filmanalyse	184
4.1.14.	Konzeptuelle Anschlüsse	186
4.2.	Zur Frage personaler Perspektive	187
4.2.1.	Definition	187
4.2.2.	Perspektivische Schere	189
4.2.3.	Grade von Divergenz	191
4.2.4.	Probleme der Zuschreibung	192
4.2.5.	Konzeptuelle Auslegungen	194
4.2.6.	Empathische Nähe	196
4.2.7.	Affinitätsbeziehungen	198
4.2.8.	Abschlussbetrachtung	199
	Nachwort	201
	Bibliographie	203

Einführung

In den neunziger Jahren wurde eine Reihe theoretischer Konzepte entwickelt, die den Begriff des „Realismus“ für den Film neu zu bestimmen versuchten. Die Vertreter dieser Konzepte sahen die Notwendigkeit einer solchen Umorientierung darin, dass die bislang vorherrschenden Paradigmen der Filmtheorie dem Medium nicht gerecht wurden, gaben sie doch sprachanalogen bzw. zeichentheoretischen Auffassungen von Film eindeutig den Vorzug. Die Sinnfälligkeit bildlicher und klanglicher Erscheinungen müsse als realistische Darstellungsqualität verstanden werden, wobei freilich nicht auf Realismuskonzepte zurückgegriffen werden solle, die vor der semiotischen Kehre in der Filmtheorie aufgestellt worden waren. Diese mittlerweile als obsolet betrachteten Entwürfe waren unter dem Einfluss der Semiotik durch ein eher „anti-realistisches“ Verständnis von Realismuseffekten im Film abgelöst worden. Besagtes neueres Verständnis vom „Realismus“ filmischer Darstellung suchte eine konzeptuelle Leerstelle zu füllen, die im Zuge der polaren Auseinandersetzung zwischen realistischen und anti-realistischen Positionen geblieben war. Deren Füllung sollte jedoch mediale Spezifika filmischen Darstellens auf angemessenere Weise beschreiben als es übergreifende, im Ansatz nicht filmspezifische Konzepte vermochten.

Das Unterfangen vorliegender Arbeit besteht darin, jene neueren Realismuskonzepte in ihrem Verhältnis zur Konkurrenz zwischen „Realismus“ und „Anti-Realismus“ darzustellen und ihre Beziehbarkeit auf Fragen filmischer Narration zu untersuchen. Ich werde dazu im ersten Teil dieser Arbeit die filmtheoretische Problemkonstellation „Realismus/Anti-Realismus“ sowie die darauf im Rahmen jener neueren Konzepte gegebenen Antworten recht ausführlich nachzeichnen. Dabei werde ich einen zentralen Begriff herausarbeiten, nämlich den des „Erscheinungsrealismus“. Das Theorem wird als Basis für die Vorschläge und Untersuchungen im Rahmen vorliegender Arbeit dienen.

Der zweite Teil wird sich Fragen der Methodologie widmen. Zum einen werde ich methodologische Probleme der bestehenden Filmnarratologie diskutieren, besonders das Problem der Applikation „externer“ Parameter. Zum anderen werde ich beschreiben, wie sich meine eigene Forschungsperspektive auf einer

Betrachtungsweise gründet, welche filmische Darstellung als eine Form der Darstellung erscheinungsrealistischer Eindrücke begreift. Ich fasse filmische Narration so auf, dass sie auf der Grundlage erscheinungsrealistischer Darstellung operiert und das Prinzip des Erscheinungsrealismus funktionalisiert. Dabei geht es weniger um das Strukturganze von Filmen, sondern um gleichsam „mikroskopischere“ Aspekte. Ich denke, dass eine so durchgeführte Anknüpfung des Konzeptes „Erscheinungsrealismus“ an den Bezugsrahmen der Darstellung fiktionaler Vorgänge im Film bislang noch nicht versucht worden ist. Daher ist es auch weder Ziel noch methodischer Ansatz dieser Arbeit, sich explizit auf den narratologischen Diskurs und dessen Modelle zu beziehen. Berührungspunkte ergeben sich lediglich im Zusammenhang mit meinen Betrachtungen zu perspektivischen Komponenten erscheinungsrealistischer Darstellung (Abschnitt III.4. dieser Arbeit).

Im dritten Teil der Arbeit schließlich beziehe ich das Konzept „Erscheinungsrealismus“ auf den Bereich „Narration im Film“. Erscheinungsrealismus stellt hierbei kein vorausgehendes narratologisches Modell dar, welches am Gegenstand Film erprobt wird, sondern ein am Gegenstand Film entwickeltes Konzept, das ein nicht aufhebbares Bedingungsgefüge für die Darstellung narrativer Inhalte im Film beschreibt. Somit wird aus der Gegenstandsperspektive (Film) heraus argumentiert werden, wie sich besagte Bedingungen auf Narration im Film auswirken, d.h. also im Unterschied zu anderen Erzählmedien und deren jeweils eigenen Bedingungen. Ich werde dabei in erster Linie Spezifika filmischer Narration beschreiben, welche vom Konzept des Erscheinungsrealismus her erklärbar sind. Sie werden sich auf eine Reihe unterschiedlicher Aspekte beziehen, beispielsweise die Darstellung narrativer Figuren oder auch erzählperspektivische Fragen. Im Rahmen vorliegender Arbeit geht es zunächst darum, konzeptuelle Ansatzpunkte herauszuarbeiten, welche im weiteren zur Bildung filmnarratologischer Modelle führen könnten. Derartige Modelle in ausführlicher Form herzustellen, wäre dann Gegenstand weiterer Untersuchungen.

I.
Theorie

1. Filmtheorie und “Realismus”

1.1. Die “nachklassische” Filmtheorie

1.1.1. Vorbemerkungen

Filmtheorie ist kein einheitlicher Wissenschaftsbereich, der in seinen epistemologischen Prämissen, seinen Konzepten und seinen Methoden geschlossen wäre. Schon der Begriff „Filmtheorie“ wird in seinem Umfang unterschiedlich gefasst. Er kann abgegrenzt werden gegen „Filmkritik“, „Filminterpretation“ und vielleicht sogar gegen „Filmanalyse“. Er kann diese Felder auf einer Metaebene mit einschließen, aber zunächst handelt es sich um Begriffe, die auf unterschiedlichen Ebenen angesiedelt sind, auch wenn ihre Verwendung etwa in Deutschland und den USA unterschiedlich ist.

Meine Ausführungen beschreiben, auch wenn sie oft verallgemeinernd formuliert sein werden, in erster Linie die Filmtheorie im anglo-amerikanischen Bereich. Hierbei handelt es sich allerdings um kein von anderen Theoriekulturen isoliertes Feld. Der anglo-amerikanische Filmtheoriebereich steht, wie wohl auch der deutsche oder der französische, zunächst einmal vor dem Hintergrund der „klassischen“ Filmtheorien, die durch Namen wie Rudolf Arnheim, Sergej Eisenstein, André Bazin, Siegfried Kracauer, Béla Balázs oder Jean Mitry repräsentiert werden. Darüber hinaus stand auch er Anfang der siebziger Jahre im Zeichen einer konzeptuellen Kehre. Die klassischen Theorien wurden weitgehend dadurch abgelöst, dass linguistische, psychoanalytische und kulturkritische Paradigmen auf den Gegenstand Film bezogen wurden und so neue Theorien entstanden. Diese Entwicklung wurde zunächst maßgeblich von französischen Filmtheoretikern wie Christian Metz vorangetrieben. Im englischsprachigen Bereich folgte die Entwicklung einer Vielzahl von filmtheoretischen Einzelansätzen, in welchen die allgemeineren Paradigmen auf spezifischere Problemfelder bezogen wurden. Eine Vielzahl dieser Einzelansätze fand wiederum, gleichsam „rückwirkend“, in Europa Verbreitung.

Insofern sind die theoretischen Probleme, die ich im Folgenden zusammenfassend bespreche, zwar an der Entwicklung der anglo-amerikanischen *Film Studies*

orientiert, gleichwohl aber für das Gebiet der Filmtheorie generell von Bedeutung. Abgesehen davon, dass die Vernetzungen zwischen den verschiedenen Theoriekulturen recht vielfältig sind, dürften die ausgewählten Fragestellungen, auf die ich eingehe, im Hinblick auf Wesen und Konzeption von Filmtheorie grundsätzliches Interesse beanspruchen.

1.1.2. Wesentliche Richtungen

Jene Paradigmen, die seit Anfang der siebziger Jahre im Bereich der *Film Studies* immensen Einfluss auf die Gestaltung filmtheoretischer Konzepte und vor allem auch auf die Praxis der Filminterpretation und der Filmkritik ausübten, werden besonders von ihren Kritikern aus heutiger Perspektive unter dem Begriff *Contemporary Film Theory*¹ zusammengefasst. Bei allen Überkreuzungen und Binnendifferenzierungen wird dieses Feld als Gebäude beschrieben, das im wesentlichen auf drei Säulen steht. Erkennbar und unterscheidbar sind diese Säulen nach Maßgabe sowohl jeweiliger theoretischer Mutterparadigmen als auch mit ihnen verknüpfter, vorrangiger Untersuchungsinteressen. Es handelt sich um:

1. Die linguistische Zeichentheorie nach Ferdinand de Saussure. Auf ihrer Grundlage wird Film als Zeichensystem und die Vermittlung von Bedeutung als Signifikationsprozess gefasst. Filmische Signifikation erfolgt diesem Paradigma gemäß auf der Grundlage von Codes. Das konzeptuelle Feld wird insgesamt als Filmsemiotik bzw. Filmsemiologie bezeichnet.²

2. Die Psychoanalyse nach Jacques Lacan (der wiederum auf Freud rekurriert). Auf ihr aufbauend ergibt sich ein Modell der „Subjektpositionierung“ mittels filmischer Darstellungsmodi. Dieses bezieht sich auf die Rolle von Filmbetrachtern bei der Rezeption von Filmen. Dem Theorem gemäß wird die Auffassungsweise von Filmbetrachtern durch filmische Verfahren sowie die apparativen Bedingungen der Filmvorführung von vornherein determiniert, und

¹ Der Begriff wird besonders in den kritischen Beiträgen von Bordwell (1996a) und Carroll (1996) verwendet, wird aber auch von anderen Autoren benutzt, etwa Casebier (1991), Currie (1995) oder Prince (1993). Unter Umständen weichen die genauen Termini ab, sind aber synonym.

² Zu einer möglichen Unterscheidung zwischen „Semiotik“ und „Semiologie“, die auf der Entstehung der Begriffe (bzw. ihren Urhebern) beruht, vgl. Stam (2000), S.104. Hier allerdings hat eine Unterscheidung keine Bedeutung.

zwar in einer Weise, die stets ideologische Implikationen habe.

3. Die Kultur- und Ideologiekritik. Sie ist vorwiegend marxistischer Provenienz und wird auch als „historischer Materialismus“ bezeichnet. Einzelne Bezugspunkte sind Louis Althusser oder Vertreter der Frankfurter Schule. Dieses Feld ist von allen dreien am schwierigsten zusammenzufassen, da es eine Vielzahl verschiedenartig orientierter Einzelansätze umfasst. Ein übergreifendes Merkmal mag sein, dass es in kultur- und ideologiekritischen Beiträgen zum Film zumeist um die Beschreibung bzw. Offenlegung bestimmter „Diskurse“ geht, die die Bedeutung und Struktur von Filmen steuern.

Diese grobe Dreiteilung scheint, wenn man maßgebliche Beiträge der *Film Studies* besonders der siebziger und achtziger Jahre betrachtet, ein zutreffendes Bild zu vermitteln.³ Die sehr häufig benutzten Begriffe *code*, *subject-positioning* (o.ä.) und *discourse*, denen man in der entsprechenden Literatur durchgehend begegnet, stehen dazu in einem engen Bezug. Innerhalb einzelner Beiträge treten die Begriffe häufig auch nebeneinander auf, was zeigt, dass alle der drei genannten Globalparadigmen ihren Einfluss innerhalb eines betreffenden Argumentationszusammenhangs entfalten können. Zum Beispiel ist in der feministischen Filmtheorie oder -kritik zuweilen die Rede von einem *male gaze*, der in den filmischen Darstellungszusammenhang „eingeschrieben“ sei, und welcher weibliche Figuren zu Objekten einer spezifisch männlichen Sichtweise degradiere (*subject positioning*). Ebenso könnten Filme von patriarchalischen *Diskursen* beherrscht werden, die in ihnen *codifiziert* seien.

Kritiker der *Contemporary Film Theory*, gleich ob sie den Bereich insgesamt behandeln oder nur ein Teilgebiet oder einen bestimmten Problembezug, gehen mehr oder weniger explizit von besagter Dreiteilung aus.⁴ Sie entspricht zudem einer filmtheoretischen „Eigendefinition“ der Zeitschrift *Screen* Mitte der siebziger Jahre.⁵

³ Der Sammelband von Rosen (1986) bietet ein repräsentatives Spektrum.

⁴ So auf jeden Fall Carroll (1996) und Bordwell (1996a). Bordwell widmet sich in seinem Beitrag vorrangig den Bereichen *subject-position theory* und *culturalism*. Den Strukturalismus bzw. die linguistische Zeichentheorie stellt er diesen Bereichen als Fundamentalparadigma voran.

⁵ Vgl. Nowell-Smith (2000), S.8.

1.1.3. Probleme

In jedem dieser drei Felder ist Film zwar der Betrachtungsgegenstand, doch sind die theoretischen Konzepte, die auf ihn projiziert werden, zunächst nicht am Gegenstand entwickelt worden. Linguistische Zeichentheorie orientiert sich am Gegenstand Sprache; sie bildet ein Modell der Beziehungen zwischen sprachlichen Symbolen und dem, wofür diese stehen (Signifikant/Signifikat). Psychoanalyse umfasst den schwer zu beobachtenden und zu erklärenden Bereich der „Psyche“, genauer gesagt diejenigen Aspekte des Psychischen jenseits der bewussten Selbstwahrnehmung des Menschen. Und Kulturkritik, gleich welcher Provenienz, zielt zumeist auf übergreifendere Zusammenhänge anstelle von Fragen zu einzelnen Kunstformen oder Medien.

Im Zuge der oben beschriebenen Kehre im Bereich der *Film Studies* wurde es weitgehend selbstverständlich, Film als Zeichensystem nach linguistischem Muster zu verstehen und im Einzelfall zu analysieren. Ebenso selbstverständlich wurde es, die Rolle von Filmbetrachtern auf der Basis der von Lacan inspirierten Theorie zu verstehen, die im Kern besagt, dass Filme in ihrer Darstellungsweise eine sogenannte „Subjektposition“ festschreiben. Eine Fülle von Beiträgen befasst sich, oft in Form von kritischen Interpretationen einzelner Filme, damit, inwieweit Film ideologisch determiniert ist, sei es als Massenkulturphänomen überhaupt oder auch im einzelnen Fall.⁶

Eine von diesen Trends unabhängige Entwicklung von analytisch am Gegenstand erarbeiteten Einzelkonzepten, die wie die meisten der klassischen Theorien filmästhetische Merkmale in den Mittelpunkt gestellt hätten, wurde angesichts der Vorherrschaft besagter theoretischer Trends ganz offenbar gehemmt. Dabei besteht kein zwingender Grund zu der Annahme, dass Probleme der klassischen Filmtheorien (wie etwa ihre Tendenz zur Normativität) nur durch radikale Paradigmenwechsel in Richtung Zeichentheorie, Psychoanalyse oder Kulturalis-

⁶ Was ich hier in recht symmetrischer Weise nebeneinanderstelle, mag in der historischen Entwicklung von Phasenverschiebungen und unterschiedlichen Gewichtungen geprägt gewesen sein. Laut Bordwell (1996a) hat der allgemeine „Kulturalismus“ die Subjekttheorie im engeren Sinne bei weitem überdauert, zumal letztere in den achtziger Jahren Konkurrenz durch kognitionstheoretische Konzepte fand. Mir geht hier aber, wie gesagt, um die Darstellung grundsätzlicher theoretischer Probleme.

mus zu überwinden gewesen wären.

Es mag Gründe außerhalb der *Film Studies* geben, die diesen Umschwung in größere Zusammenhänge stellen, wie z.B. ein allgemeiner „linguistic turn“ in den Reflexionswissenschaften, oder ein Trend zur Kulturkritik. Die Verbreitung und das Beharrungsvermögen besagter Leitparadigmen bis heute haben sicherlich auch Gründe, die mit institutionellen Strukturen und akademischen Schulen in Zusammenhang stehen.⁷

Wohl spricht nichts gegen begrenzte Anwendungen von Konzepten, die nicht gegenstandsspezifisch sind. Ihr Wert müsste und könnte sich im Einzelfall erweisen, insbesondere dann, wenn das konzeptuelle Instrumentarium, das auf den Gegenstand bezogen wird, an diesem Dimensionen erkennbar werden lässt, die anderweitig vielleicht gar nicht in den Blick kämen. Eine Notwendigkeit solcher Anwendungen a priori, besonders wenn sie ausschließlichen Charakter annehmen, erscheint jedoch fragwürdig.⁸

1.2. Filmischer Realismus – „klassische“ vs. „anti-realistische“ Positionen

1.2.1. Filmischer Realismus nach „klassischem“ Verständnis

1.2.1.1. André Bazin

André Bazins Verständnis von Realismus⁹ ist normativ und favorisiert bestimmte filmische Stilarten gegenüber anderen. Ein realistischer Filmstil ist nach Meinung Bazins ein solcher, der Filmbetrachtern ihr (lebensweltliches) Verhältnis zur Realität weitgehend belässt. Es gebe stets ganz verschiedenartige Möglichkeiten, Realität zu interpretieren, und Bazin sieht die Aufgabe der Filmschaffenden darin, dieses Möglichkeitsspektrum in ihren Filmen zu entfalten. Für Bazin hat das

⁷ Mehrere Autoren setzen sich mit diesem Phänomen auseinander; siehe z.B. Bordwell (1996a), Carroll (1996), Prince (1993), Branston (2000) oder Nowell-Smith (2000).

⁸ In David Bordwells Formulierung: „(...) *you do not need a Big Theory of Everything to do enlightening work in a field of study.*“ - Bordwell (1996a), S.29 (kursiv im Original)

⁹ Zusammenfassungen von Bazins Realismuskonzept, die jüngeren Datums sind, finden sich in Prince (1997), S.343-346, sowie Stam (2000), S.74-77. Beide Autoren kommentieren Bazins Ansatz kritisch, und Stam stellt ihn zudem in den Kontext anderer (phänomenologisch orientierter) Realismuskonzepte.

photographische Bild, wie er in seiner *Ontologie des photographischen Bildes*¹⁰ ausführt, Eigenschaften, die mit der Struktur der Wirklichkeit gekoppelt sind. Es verhalte sich seinen Objekten gegenüber im wahrsten Sinne „objektiv“, da es die Außenwelt automatisch und insofern ohne subjektiven Anteil eines Künstlers abbilde. Mehr noch, es erhalte einen Teil der abgebildeten Realität, nämlich deren Gegenwart im Moment der Aufnahme; Bazin spricht vom Einbalsamieren der Zeit durch die Photographie. Das photographische Bild sei sogar in der Lage, das Wirkliche aufzudecken, indem es in der Abbildung von Realität Aspekte beobachtbar mache, welche deren unmittelbare Beobachtung, die von Gewohnheiten und Vorurteilen geprägt sei, vernachlässige. Die Verbindung zwischen photographiertem Objekt und Photographie sei wie die zwischen einem Finger und seinem Abdruck.

Diejenigen Verfahren, denen Bazin im Unterschied zur Montage den Vorzug gibt, sind Einstellungen mit hoher Schärfentiefe (*deep focus cinematography*) und ununterbrochene Einstellungen von langer Dauer (*long takes*). Einstellungen mit hoher Schärfentiefe bilden, im Idealfall, Vordergrund und Hintergrund des Bildraumes gleichermaßen scharf ab. Die Konsequenz für Betrachter solcher Einstellungen liegt für Bazin darin, dass sie die Möglichkeit haben, jeweils nach individueller Auffassungsweise ihr Interesse unterschiedlichen Anteilen des Bildraumes zukommen zu lassen. Auf diese Weise stünden sie, wenigstens tendenziell, in einem eigenständigen Verhältnis zur filmischen Realität der Einstellung, welche sich über die gleichmäßige Schärfe aller Bildanteile als vieldeutig präsentiere, d.h. einheitlich konstituiert und nicht vor-interpretiert. Eine lange Dauer von Einstellungen mit hoher Schärfentiefe, ein *long take* also, erweitere den hohen Grad an visuellem Realismus um die Dimension der Zeit. Solange sich keine Unterbrechung ereigne, könne die präsentierte Filmrealität in ihrer Vieldeutigkeit erfahren werden. Daher steht die Montage (das Prinzip der Unterbrechung und des Wechsels) Bazins Realismusbegriff gemäß in genauem Gegensatz zu den beiden anderen Verfahren.

¹⁰ Siehe Bazin (1975a); der Text entstand 1945.

1.2.1.2. Siegfried Kracauer

Auch Siegfried Kracauer beschreibt in seiner *Theorie des Films: Die Errettung der äußeren Wirklichkeit*¹¹ Film als realistisches Darstellungsmedium, und auch sein Verhältnis zum Film ist normativ. Realistisch sei Film insofern, als sinnfällige Aspekte der erfahrbaren, äußeren Realität durch ihn reproduzierbar seien. Photographie und Film seien auf einzigartige Weise in der Lage, die Welt in ihrer (physischen bzw. sinnlichen) Fülle, ihrer Gesamtheit und Gleichzeitigkeit an äußeren Aspekten, zugleich auch in ihrer Beliebigkeit und Gewöhnlichkeit, wiederzugeben. Hieraus formuliert Kracauer seine Norm: da Film diese gegenüber anderen Künsten einzigartige Wiedergabemöglichkeit habe, sollten Filme sich auch darauf besinnen, statt Wiedergegebenes mittels Form zu gestalten und daraus ihre künstlerische Identität zu beziehen.

1.2.1.3. Jean Mitry

Bazin und Kracauer werden im allgemeinen als die führenden Vertreter einer klassischen filmtheoretischen Realismusauffassung genannt. Aber auch Mitry hob in seiner *Esthétique et psychologie du cinéma*¹² realistische Darstellungsqualitäten des Films hervor. Er wies darauf hin, dass Bilder dem Similaritätsprinzip folgen und immer Bilder von etwas seien. Ein Bild, das etwas darstelle, bestehe aus Merkmalen dessen, was es darstelle. Das Wahrnehmungsbild weiche zwar vom Filmbild ab, dennoch sei das Filmbild analog zum „Realbild“, insofern man eine Welt vor Augen habe.¹³ Film repräsentiere eine Handlung in ihren Umständen, in Raum und Zeit; dies alles offenbare sich in einer narrativen Einheit, in der die Existenz selbst in der kontinuierlichen Aktualität ihrer Entwicklung zum Ausdruck komme. Film allein könne daher die Realität in ihrer Immanenz signifizieren.¹⁴

¹¹ Kracauer (1960)

¹² Mitry (1997); die Arbeit stammt aus dem Jahr 1963.

¹³ Mitry (1997), S.30f.

¹⁴ Mitry (1997), S.53. V.F. Perkins fasste dies folgendermaßen: „The moving image lends its immediacy and conviction, its concreteness of credible detail, to the fictional world.“ (Perkins (1972), S.69)

1.2.2. Realismus in der nachklassischen Filmtheorie

1.2.2.1. Allgemeine Merkmale

In der nachklassischen Phase der Filmtheorie, die im Zeichen semiotischer, psychoanalytischer und kulturkritischer Paradigmen stand, wurde der Begriff „Realismus“ im Zusammenhang mit Film auch auf andere Horizonte bezogen als lediglich das photographische Abbildungsprinzip oder das Kriterium raum-zeitlicher Kontinuität. Realismus wurde relativiert, d.h. als illusionistischer Effekt eines Repräsentationssystems und seiner Darstellungsweisen verstanden.¹⁵ Dabei erstreckt sich dieses Verständnis von filmischem Realismus auf verschiedene Dimensionen filmischer Darstellung, wie Technik, Stil, Narration und eben auch das Prinzip photographischer Abbildung. Was Kracauer und Bazin als Wesen und Möglichkeit filmischer Darstellung hervorgehoben hatten, wurde nunmehr praktisch negiert. Wenn das Empfinden dessen, was man als Realität betrachte, vorbewussten Wahrnehmungs- und Auffassungsprämissen folge, die auf dem Nährboden dominierender Anschauungen und Konventionen gewachsen seien, dann folge Realismus in Darstellungsformen wie dem Film denselben Bedingtheiten. Realismus als Darstellungsqualität mit dem Anspruch wirklichkeitstreuer Wiedergabe von Inhalten stellt sich diesem theoretischen Ansatz zufolge als Illusion oder „Effekt“ dar, hervorgerufen durch Darstellungscodes und Diskurse einer jeweils bestimmten kulturellen Form von Realismus. Eine neutrale Beziehung zwischen Realität und Darstellungsweise für möglich zu halten, ist dieser Sichtweise zufolge unkritisch und bestenfalls naiv.

1.2.2.2. Der „Tutor-Code“ nach Dayan

Daniel Dayan versucht, einen sogenannten „Tutor-Code“ für die Mehrzahl von Spielfilmen zu bestimmen, indem er Oudarts Konzept der „Suture“ folgt.¹⁶ Er beschreibt die *Point-of-View*-Einstellung, welche er für den Regelfall in „klassischen“ narrativen Filmen hält, als Verfahren, mittels dessen ein Effekt erzielt werde, welcher die Betrachter in eine Position bringe, in der sie Gefangene

¹⁵ Für eine knappe Einführung in diese Art von filmtheoretischer Realismus-Diskussion und einiger ihrer zentralen Gedanken siehe Stam (2000), S.140-145.

¹⁶ Siehe Dayan (1974).

eines imaginären Realitätseindrucks seien, der die Erkenntnis der Konstruiertheit dieses Eindrucks verhindere. Das System der „Suture“ verschleierte den „Code“, auf den es sich gründe. Als grundlegend für diesen Mechanismus führt Dayan das Verhältnis zwischen Sprache und dem Imaginären nach Lacan an: demnach sei das, was Individuen unter Realität verstehen, ohnehin lediglich ein imaginärer Referent rein differentieller sprachlicher Zeichen.¹⁷ Über diesen Bereich des Imaginären, so Dayan, funktionierten sowohl die realistische Malerei seit der Renaissance als auch das klassische Erzählkino, indem beide durch spezifische Darstellungstechniken einen ideologisch determinierten Realitätseindruck hervorriefen. Eben diesen gelte es zu „dekonstruieren“, um zu einer „possibility of real knowledge“¹⁸ zu gelangen.

1.2.2.3. Baudrys „Apparatus“-Theorie

Jean-Louis Baudry bezieht den Eindruck bzw. das Empfinden von Realität, welches sich beim Betrachten von Filmen einstelle, auf die apparativen Voraussetzungen von Filmvorführungen.¹⁹ Ihm geht es nicht darum, filmische Bildlichkeit und entsprechende lebensweltliche Wahrnehmungseindrücke in ihren augenscheinlichen Ähnlichkeitsbeziehungen zu konzeptualisieren. Er geht vielmehr vom Realitätseffekt filmischer Bilder aus und stellt den Betrachter in den Mittelpunkt seines Konzepts, indem er danach fragt, innerhalb welcher Mechanismen und Parameter Filmbetrachter besagtem Realitätseffekt ausgesetzt sind. Er bezieht den Akt der Filmvorführung und des Filmbetrachtens auf Platons Höhlengleichnis: die Gefangenen der Höhle bekommen Schattenbilder vorgeführt, die sie irrtümlich für real halten, da sie ihren Abbildungscharakter nicht durchschauen können. Noch größeres Gewicht legt Baudry auf eine weitere

¹⁷ Dayan schildert seine konzeptuellen Grundlagen (Lacan, Oudart) recht ausführlich. Seine Argumentation hinsichtlich der vermeintlich schädlichen ideologischen Konsequenzen illusionär-realistischer Darstellungsweisen, so wie er sie beschreibt, ist vage. Zudem ist sein (bzw. Oudarts) Funktionsmodell der Schuss-Gegenschuss-Technik im *Point-of-View*-Verfahren fragwürdig, ganz zu schweigen von der Weitläufigkeit und Bedeutung, die er dem Verfahren im Rahmen narrativer Filme zumisst. Vgl. hierzu die unmittelbar auf Dayans Aufsatz bezogene Kritik von Rothman (1975).

¹⁸ Dayan (1974), S.186.

¹⁹ Siehe Baudry (1975). Eine ausführliche Kritik dieses Aufsatzes bietet Carroll (1988).

Analogie, die er herstellt, und zwar die zwischen Traum- und Filmerlebnis. Hierbei übernimmt er Konzepte Freuds, um über eine Reihe von assoziativen Vergleichen den Komplex der Aufführung und Rezeption von Filmen als Quasi-Traumsimulation zu beschreiben. Damit entspreche, so Baudry, das Empfinden von Realität bei der Filmbetrachtung in wesentlichen Beziehungen dem Empfinden von Realität beim Traumerlebnis.

1.2.2.4. „Konventioneller Darstellungsstandard“ nach Aumont

Aumont beschreibt Realismus bei Abbildungen auch im rein technischen Sinne als relativ.²⁰ „Realistisch“ beziehe sich dabei nicht auf Ähnlichkeiten mit der Realität, sondern auf Informationen über sie. Hinzu komme als weiteres Kriterium ein hoher Grad an Zugänglichkeit der Information. Der Grad an Zugänglichkeit sei relativ und überdies konventionell bedingt: als Ratio zwischen dem dominierenden Darstellungsstandard und dem in einem bestimmten Bild verwendeten Darstellungssystem. Beispielsweise würden Abbildungen, die Objekte in invertierter Perspektive darstellen, als unrealistisch erlebt, was jedoch nichts mit mangelnder Information über die abgebildeten Objekte zu tun habe.

²⁰ Vgl. Aumont (1997), 4. Kap., Abschn. I.

2. Film als Sprache

2.1. Problemlage

2.1.1. Unterschiedliche Grade semiotischer Konzepte

Ein für die Filmtheorie enorm einflussreiches Paradigma war und ist die Zeichentheorie (Semiotik). Es gibt unterschiedlich umfassende bzw. radikale Formen von Konzepten, die filmische bzw. allgemein bildliche Darstellung als Text, also sprachgleiches Zeichensystem erklären wollen. Im Extremfall kann die Analogie zwischen Bild und Sprache bis in alle Aspekte hinein wörtlich genommen werden, in anderen Fällen bezieht sich ein zeichentheoretisches Modell womöglich nur auf solche Aspekte von bildlichen oder filmischen Darstellungsweisen, die sich in ihren Funktionen problemlos durch einen Zeichenbegriff beschreiben lassen. Eine gänzlich radikale Analogie zwischen Film/Bild und Sprache erscheint fragwürdig (hier würden sicherlich auch die meisten Zeichentheoretiker nicht widersprechen), und eine partielle Analogie marginalisiert möglicherweise das, was von zeichentheoretisch geringem Interesse, aber im Rahmen filmischen oder bildlichen Darstellens essentiell sein mag.

Somit lässt sich für jedes filmbezogene zeichentheoretische Konzept die Frage formulieren, wie es sich zu einem ganz zentralen Merkmal filmischer Darstellung verhält: dazu nämlich, dass Filme ihre Inhalte über bildliche (wie auch klangliche) Darstellungen vermitteln, die über Erscheinungen operieren, die in wesentlichen Aspekten mit entsprechenden lebensweltlichen Erscheinungen korrespondieren. Beschränkt sich ein zeichentheoretisches Konzept lediglich auf ausgewählte (symbolhafte oder allgemein konventionelle) Aspekte filmischen Darstellens, so lässt es die Frage nach besagtem Merkmal, das sich vorläufig als eine Form von Darstellungsrealismus bezeichnen lässt, offen. Erstreckt sich ein zeichentheoretisches Konzept hingegen in umfassender Weise auch auf diese Form von Darstellungsrealismus, d.h. will sie die bildlichen und klanglichen Erscheinungseindrücke von Filmen als Ensembles von Zeichen erklären, so wäre die Stichhaltigkeit der Behauptung zu prüfen, weshalb darstellungsrealistische

Erscheinungen, die erkannt (und nicht etwa als Beschreibung gelesen) werden, als Text begriffen werden sollen.

2.1.2. Sprache - Diskurs - Subjektkonstitution

Die Auffassung, filmische Darstellungsweisen folgen in wesentlichen Beziehungen zeichentheoretisch beschreibbaren Strukturen, erreichte im Rahmen des „linguistic turn“ in den sechziger Jahren in der Filmtheorie ein hohes Maß an Allgemeinverbindlichkeit. Sie hatte immensen Einfluss auf das Verständnis von Film als Medium überhaupt und mithin auf die Gestaltung filmtheoretischer Konzepte. Film (oder im eingeschränkten Sinne: filmische Bildlichkeit) als sprachähnliches, weitgehend konventionelles Zeichensystem zu begreifen, ermöglichte es Theoretikern, Film als puren Diskurszusammenhang zu fassen. Solche Diskurse wiederum konnten im Hinblick auf spezifische kulturelle Prämissen, die ihnen innewohnten, dargestellt werden. Für Theorien der Subjektpositionierung, die auf psychoanalytische Paradigmen zurückgehen, ist eine semiotische Konzeption filmischen Darstellens ebenfalls attraktiv, da Lacan zufolge das Unbewusste wie eine Sprache strukturiert sein soll. Theorien der Subjektpositionierung in filmischen Darstellungszusammenhängen weisen daher konzeptuelle Überschneidungen mit zeichentheoretischen Modellen auf.²¹ Die Beliebtheit linguistischer Paradigmen hat nach Ansicht Bordwells auch noch allgemeinere Gründe, die mit theoretischer Analogiebildung überhaupt zu tun hätten.²² Es sei „bequemer“, Routinen bereits entwickelter Paradigmen auf einen weiteren Gegenstand zu übertragen, als besagten Gegenstand selbst zu analysieren, medial spezifische Faktoren zu identifizieren und von diesen ausgehend neue theoretische Konzepte zu bilden.

2.1.3. Film als Text: Goodmans Extremwurf

²¹ Vgl. Prince (1993), S.100ff für einen knappen Überblick über diese Zusammenhänge, sowie Bordwell (1996a), S.17f. Maßgebliche Theoretiker der Subjektpositionierung im Film wie Jean-Louis Baudry sehen ihre Ansätze allerdings auch als Korrektiv zu zeichentheoretischen Konzepten, die ihres Erachtens zu sehr an den filmischen „Texten“ für sich orientiert sind und daher weitere Dimensionen (wie eben die Position des Betrachters) ausblenden; siehe Baudry (1975).

²² Vgl. Bordwell (1996a), S.18

Soweit man Film als rein symbolisches, nicht etwa ikonisches Zeichensystem versteht, lassen sich Analogien zu Sprache fast beliebig ausweiten. Einer strengen, symboltheoretischen Auffassung von Film zufolge sieht man keinen Film, sondern man liest oder „entziffert“ ihn. Film wäre demnach ein Text, der aus einer Menge einzelner Einheiten (welche auch immer diese sein mögen) aufgebaut ist. Eine solche Extremposition vertritt Nelson Goodman in „Languages of Art“²³. Für ihn sind bildliche Darstellungen Symbolsysteme, da sie für etwas stehen und darauf Bezug nehmen; sie bilden einen Referenztypus neben anderen.²⁴ Goodman stellt die Frage, wie sich bildliche Darstellungen von anderen Arten der Bezugnahme (beispielsweise sprachlichen Beschreibungen) unterscheiden. Das Kriterium der Ähnlichkeit hält er für unzureichend. Ähnlichkeit verweise auf Nachahmung; demnach würden Bilder etwas kopieren. Goodman sieht aber ein Problem, das sich aus der Aspekthülle von nachzunehmenden Objekten, der Relativität von Betrachtungsweisen und der Tatsache, dass letztlich alles verschiedenartig interpretierbar sei, ergebe. Wenn man Nachahmung als Kriterium bildlichen Darstellens begreife, dann sei die Frage, was genau überhaupt nachgeahmt werde.

Goodman konzeptualisiert bildliche Darstellungen daher als Symbolsysteme. Er hebt dabei auf Systemcharakteristika von Denotationssystemen (d.h. solchen der Bezugnahme) ab.²⁵ Der Status von Symbolen hänge von ihren Beziehungen zu anderen Symbolen in einem gegebenen System ab. Bildliche Darstellungen, dies ist Goodmans entscheidender Punkt, seien syntaktisch wesentlich dichter und undifferenzierter als sprachliche Beschreibungen. Im Kriterium der syntaktischen Dichte liegt für Goodman der Unterschied zwischen bildlicher Darstellung und sprachlicher Beschreibung; gleichwohl handele es sich bei beiden um Symbolsysteme.

Goodmans Konzept bildet den (oder einen) logischen Extremwurf einer zeichentheoretischen Beschreibung bildlichen Darstellens. Ein logisches Extrem bildet es deshalb, weil die Analogie zwischen Sprache und Bild wörtlich zu

²³ Goodman (1968)

²⁴ Vgl. zur Würdigung von Analogie als Referenztyp Aumont (1997), S.148ff.

²⁵ Siehe Goodman (1968), S.209ff.

nehmen ist. Dementsprechend besteht das alleinige theoretische Unterscheidungskriterium zwischen beidem auch in einer sprachlichen, grammatischen Kategorie, nämlich der Syntax als System der wechselseitigen Bezugnahme von Symbolen.

2.2. Konzepte der Filmsemiotik

Im Folgenden werden unterschiedliche zeichentheoretische Konzepte vorgestellt, die im Bereich der semiotischen Filmtheorie eine Rolle spielen. Das begriffliche Instrumentarium, das diese Konzepte repräsentiert, durchzieht die einschlägige Literatur, wobei die entsprechenden Begriffe im Sinne ihrer ursprünglichen Begriffsbildung mehr oder minder exakt verwendet werden. Es ist im gegebenen Rahmen weder möglich noch erforderlich, allen maßgeblichen Positionen und Vertretern der Filmsemiotik oder der Zeichentheorie überhaupt Rechnung zu tragen. Es geht hier nur darum, Probleme zu formulieren, die mit dem Vergleich von Film bzw. Bild und Sprache zusammenhängen.

2.2.1. Arbiträre Zeichen und syntaktische Dimension

Für die semiotische Filmtheorie hat bekanntlich der Zeichenbegriff Ferdinand de Saussures große Bedeutung. Das Modell dieses Zeichenbegriffs wurde an menschlichen Sprachen (wie Deutsch, Englisch, Französisch usw.) entwickelt. Es geht von einem grundlegenden Kriterium aus, und zwar dem der „Arbitrarität“. Als „arbiträr“ lässt sich das verstehen, was nicht auf ein allgemeines Prinzip zurückzuführen²⁶ ist. Dies betrifft bei Sprachen den Zusammenhang zwischen Form und Bedeutung. Demnach ist die Beziehung zwischen einer sprachlichen Einheit (dem Signifikanten, z.B. einem Wort) und dem, was durch diese Einheit bezeichnet wird (dem Signifikat), eine rein konventionelle Beziehung und keine, die auf einer logischen oder natürlichen Verbindung beruht. Aus einer gegebenen Form allein lässt sich die mit ihr verknüpfte Bedeutung nicht erschließen. Das sprachliche Zeichen in der Konzeption Saussures hat zudem keine bedeutungstragende Funktion im Sinne einer „Etikettierung“, d.h. eines

²⁶ Siehe zur Begriffsbestimmung des Arbiträren Lyons (1992), S.27, außerdem S.198ff über Saussure.

festgelegten Verweises (Referenz) auf einen Bedeutungsinhalt. Die Bedeutung eines Zeichens ist als rein relational zu verstehen; sie entsteht aus kontrastiven (und auch kombinatorischen) Beziehungen zu anderen Zeichen desselben Sprachsystems, man könnte sagen: in Abgrenzung zu dem, was es nicht bedeutet. Die Existenz einer Menge unterschiedlicher Sprachen, derer sich Menschen bestimmter Sprachgemeinden bedienen und die von Mitgliedern jeweils anderer Sprachgemeinden nicht verstanden werden (es sei denn, sie haben die betreffenden anderen Sprachen neben ihrer Muttersprache gelernt), illustriert, dass Arbitrarität ein sehr bestimmendes Merkmal von Sprache ist. Die Tatsache zeigt außerdem, dass Arbitrarität bei Sprachen nicht allein auf den Zusammenhang zwischen Form und Bedeutung beschränkt ist, sondern sich auch auf grammatische Strukturen erstreckt (was nicht heißen soll, dass Grammatik ausschließlich arbiträren Strukturbeziehungen folgt). Da die Laut- oder Schriftgestalt sprachlicher Einheiten in keinem zwingenden Zusammenhang mit dem steht, worauf durch sie verwiesen wird, haben sprachliche Einheiten den Status konventioneller Symbole. Ein solcher Status wird in filmtheoretischen Konzepten, die mit dem linguistischen Zeichenbegriff arbeiten, auch Phänomenen filmischen Darstellens zugeschrieben.

Das begriffliche und konzeptuelle Inventar der Saussureschen Zeichentheorie wurde in erster Linie durch Christian Metz auf den Film übertragen.²⁷ Metz sieht dabei die Analogie zwischen Film und Sprache vorrangig in ihrer syntagmatischen Organisation, weniger im Vergleich von bildlicher Darstellung und verbaler Signifikation.²⁸ „In der Tat ist das Kino keine Sprache [*langue*], sondern eine Sprache [*langage*] der Kunst.“²⁹ Nichtsdestoweniger verschreibt sich Metz dem Unterfangen einer linguistisch orientierten, semiotischen Theorie für den Film. Metz bezieht sich hierfür auf andere von Saussure beschriebene Strukturmerkmale von Sprache, wie etwa auf das Nebeneinander einer

²⁷ Eine Überblicksdarstellung zum Problembereich „Filmsprache“ findet sich bei Stam (2000), S.107-119. Dort werden auch die Kernthesen von Metz zum Vergleich zwischen Sprache und Film sowie seine Syntagmentypologie referiert.

²⁸ Zu den strukturellen Unterschieden zwischen Film und Sprache, die auch Metz hervorhebt, vgl. den entsprechenden Abschnitt weiter unten.

²⁹ Metz (1972), S.94f

paradigmatischen und einer syntagmatischen Dimension. In paradigmatischer Hinsicht gelte das Prinzip der Auswahl von Elementen (und folglich der Abwahl möglicher Alternativen): in der Sprache sind diese Elemente Laut- oder Schrifteinheiten (also im Allgemeinen Wörter), die zwecks Vermittlung einer Aussage anstelle anderer, potentiell wählbarer Einheiten vom Urheber einer Aussage gewählt werden. In syntagmatischer Hinsicht werden jeweils gewählte Elemente miteinander verbunden, so dass sie komplette Aussagen (typischerweise Sätze) ergeben. Hinsichtlich der paradigmatischen Dimension beim Film setzt Metz einem Vergleich mit verbaler Sprache entschiedene Grenzen. Bilder wie Wörter als ausgewählte Elemente in einem Bezug zu abgewählten, potentiellen Alternativen zu sehen, erscheine nur sehr eingeschränkt sinnvoll. Dementgegen sei ein Vergleich mit Sätzen als Redeeinheiten vorzuziehen.³⁰ Für narrative Syntagmen, zu denen sich einzelne Einstellungen im Film per Montage verbinden, entwickelte Metz mit seiner *Grande syntagmatique du film narratif* eine Typologie.³¹

Selbst wenn Saussures linguistische Modelle und ihre Adaption durch Metz in der Filmsemiotik nicht konkurrenzlos geblieben sind, so ist ihr Erbe in konzeptueller und begrifflicher Hinsicht nach wie vor gegenwärtig. Dies muss nicht bedeuten, dass im buchstäblichen Sinne nach filmischen Entsprechungen sprachlicher Elemente wie etwa einem Punkt oder Komma gesucht würde. Vielmehr zeigt sich besagtes Erbe darin, dass filmisches Darstellen in der Folge des *linguistic turn* als von historischen und kulturellen Faktoren und Konventionen determiniert aufgefasst wurde. Film als Repräsentationsmedium wird seitdem in weiten Teilen der Filmtheorie mit großer Selbstverständlichkeit als Zeichensystem begriffen, als System symbolischer Codes, und dementsprechend wird das terminologische Inventar der Zeichentheorie ebenso selbstverständlich angewendet.³²

³⁰ Vgl. Metz (1972), S.100/S.101: „Als reiche Nachricht mit armem Kode, als reicher Text mit armem System ist das kinematographische Bild in erster Linie Rede [*parole*]. Alles ist Behauptung. Das Wort, die Einheit der Sprache [*langue*], fehlt; der Satz, die Einheit der Rede, herrscht vor. [...] (...) ein „filmolinguistischer“ Strukturalismus kann nur syntaktisch sein.“

³¹ Siehe Metz (1972), S.165-182.

³² Vgl. Prince (1993), S.102f

2.2.2. Ikonische Zeichen

Die Frage nach der Arbitrarität, Konventionalität und Relativität filmischer Darstellung und Bedeutungsstiftung erstreckt sich aber auch auf den Modus des Bildlichen selbst. Sie taucht in einem semiotischen Konzept auf, welches Bilder als sogenannte „ikonische Zeichen“ begreift.

Mit dem Konzept des ikonischen Zeichens sollen bildliche bzw. allgemein graphische Darstellungsformen durch den semiotischen Zeichenbegriff erfasst werden. Der Begriff „ikonisches Zeichen“ soll ganz offensichtlichen Eigenarten graphischen bzw. bildlichen Darstellens im Unterschied zu sprachlichen Phänomenen Rechnung tragen. Diese Eigenarten stellen eine zeichentheoretische Konzeptualisierung bildlicher Phänomene vor gewisse Probleme.³³

Eines dieser Probleme besteht darin, dass bildliche Darstellungen sich, wenn überhaupt, nur schwer in voneinander unterscheidbare, für sich zu bestimmende Einheiten sondern lassen. Die linguistische Zeichentheorie geht aber bei der Betrachtung von Sprache von der Bestimmung gesonderter Einheiten aus, deren jeweilige Kombination größere Bedeutungszusammenhänge (d.h. sprachliche Äußerungen) entstehen lässt. Bildliche Phänomene zeigen dagegen in ihrer Erscheinungsstruktur ein hohes Maß an Kontinuität, d.h. ihre „Elemente“, sofern man von solchen sprechen kann, gehen ineinander über. Eco nennt dies ein „chromatisches Kontinuum ohne Auflösung der Kontinuität“, welches sich dadurch auszeichnet, „[...] daß große Codifikationsblöcke existieren, deren Gliederungselemente aber nur schwer unterschieden werden können.“³⁴

Der Begriff „Code“ gehört zum Stamminventar semiotischer Terminologie. Er wird nicht in jedem Fall scharf verwendet, und er wird auf unterschiedlichste Darstellungsphänomene bezogen.³⁵ Außerdem wird unterschieden zwischen verschiedenen Ebenen der Codierung, von nahezu universellen Codes

³³ Ich folge in meiner Darstellung des ikonischen Zeichenbegriffs der Konzeption, wie sie von Umberto Eco beschrieben worden ist, und zwar in: Eco (1972).

³⁴ Eco (1972), S.215

³⁵ Verschiedene Ebenen und Typen filmischer Codes werden von Metz (1973) thematisiert. Vgl. zu diesem Problembereich etwa die Kritik am Code-Begriff selbst in: Currie (1995), S.116f. Siehe außerdem weiter unten den Abschnitt über den sogenannten „total relevance factor“ nach Allan Casebier. Casebier hinterfragt Plausibilität und Anwendbarkeit von Code-Konzepten im Hinblick auf filmische Darstellung.

(Wahrnehmung) über stärker kulturell geprägte Codes (bestimmte Formen von Analogie etwa) hin zu rein konventionellen Codes. „Code“ kann in manchen Anwendungsfällen mit „Zeichen“ synonym sein, bezieht sich aber zumeist auf systematische Zusammenhänge bei der Vermittlung von Bedeutung. „Codes sind entscheidende Konstruktionen – Systeme von logischen Beziehungen –, die sich aus dem Film selbst herleiten“, umschreibt es James Monaco.³⁶ Codes werden also per Zeichenbildung vermittelt und werden über Zeichen erkannt. Das bedeutet für die Rezipienten aber auch, dass sie den betreffenden Code (oder die Codes) gelernt haben müssen.

Das Problem sei, so Eco, dass Kontinuität so etwas wie Codifizierung eigentlich annulliere.³⁷ Dennoch will er am Zeichenbegriff im Hinblick auf bildliche Phänomene festhalten und versucht daher, „[...] wenigstens theoretisch einen Code zu denken, der auf der Opposition diskreter Einheiten gründet, durch deren sukzessive Kombinationen höchst komplexe Gestaltungen [...] erfasst werden können.“³⁸ Diskrete Einheiten (Zeichen) in kontinuierlichen Bildphänomenen seien keine Gliederungselemente, die sprachlichen Gliederungselementen gleichstünden. Sie hätten keinen Oppositionswert, welcher der Dichotomie „erscheinen/nicht erscheinen“ entspräche.³⁹ Ikonische Zeichen und Codes haben somit einen anderen Status als sprachliche Zeichen und Codes. Die konzeptuell anzunehmenden Elemente ikonischer Zeichensysteme lassen sich nicht auf gleiche Weise isolieren und klassifizieren wie im Fall sprachlicher Zeichensysteme. Ikonische Zeichen, so scheint es, manifestieren sich auf einer anderen Abstraktionsebene als arbiträre Zeichen, und ikonische Codes sind, so Eco, „wenn es sie gibt, schwache Codes.“⁴⁰

Eco räumt somit ein, dass der Zeichenbegriff nur in einer abgeschwächten Variante auf bildliche Phänomene beziehbar sein kann. Ikonizität sei überdies ein graduelles Phänomen, bezogen auf jeweilige Aspekte eines Zeichenträgers. Beispielsweise seien Renaissance-Skulpturen im Hinblick auf Proportionen

³⁶ Monaco (1980), S.162

³⁷ Siehe Eco (1972), S.225.

³⁸ Eco (1972), S.216

³⁹ Vgl. zur gesamten Argumentation Eco (1972), S.216f

⁴⁰ Eco (1972), S.217

ikonischer als im Hinblick auf Farbe, und Film sei im Hinblick auf Bewegung ikonischer als Photographie.⁴¹

Eco führt aus, dass das Kriterium der Konventionalität aber auch für ikonische Zeichen gelte. Er meint, Abbildungsoperationen seien Konventionen bzw. beruhten auf solchen.⁴² Der Prozess des Erkennens ikonischer Zeichen sei codiert und somit lernbedürftig. Die augenscheinliche Ähnlichkeit abgebildeter Erscheinungen mit entsprechenden Erscheinungen in der Lebenswelt erklärt er damit, dass ikonische Zeichen ein graphisches Modell bildeten, „das dem Modell der Wahrnehmungsbeziehungen homolog ist, das wir beim Erkennen und Erinnern des Gegenstandes konstruieren.“⁴³

Der Faktor „Ähnlichkeit“ wird hier also dem Bereich der Wahrnehmung zugeschrieben, die, wenn ikonische Zeichen erfasst werden, mit erlernten Mustern von Form- oder Gestaltbeziehungen operiert, die sich aus lebensweltlicher Wahrnehmungserfahrung herleiten. Dass man dies konzeptuell auch ganz anders fassen kann, zeigen die Realismusmodelle von Currie und Prince.⁴⁴

2.2.3. Indexikalische Zeichen

Neben Ferdinand de Saussure entwickelte auch dessen Zeitgenosse Charles Sanders Peirce Konzepte für eine Zeichentheorie. In der semiotischen Filmtheorie ist, neben den Modellen des arbiträren und des ikonischen Zeichens, Pierces Konzept des „indexikalischen“ Zeichens aufgegriffen worden. Auf Peirce geht eine Triade von Zeichentypen zurück, die von Peter Wollen auf den Film bezogen wurde:⁴⁵ ikonisch, indexikalisch und symbolisch (das symbolische Zeichen

⁴¹ Auf diesen Punkt verweist Chatman unter Bezugnahme auf Eco; siehe Chatman (1990), Fußnote 8 zu Kapitel 7.

⁴² Eco (1972), S.209ff. Eco verweist auf Gombrichs „Art and Illusion“ und übernimmt dessen Beispiele. Zum Problem der Konventionalität filmischer Darstellungsweisen vgl. den entsprechenden Abschnitt weiter unten.

⁴³ Eco (1972), S.213

⁴⁴ Vgl. hierzu weiter unten meine Darstellung dieser Modelle.

⁴⁵ Siehe Wollen (1998), S.79ff. Für einen (nur andeutenden) kritischen Ansatz im Hinblick auf Pierces Theorieangebot und dessen Anwendung in der Filmtheorie siehe Bordwell (1996b), Endnote 6 (S.106). Bordwell hält Pierces Konzepte in ihrer Gesamtheit für inkonsistent, was von Filmsemiotikern, die sich auf Peirce beziehen (u.a. Peter Wollen) überhaupt nicht bemerkt worden sei.

entspricht in Pierces bzw. Wollens Terminologie dem Begriff des arbiträren Zeichens). Film, so Wollen, umfasse alle drei der genannten Zeichentypen; sie bilden Aspekte komplexer filmischer Vermittlungsformen. Indexikalisch sei ein Zeichen aufgrund einer „existentiellen“ Beziehung zu dem, was es signifiziere: „An index is a sign by virtue of an existential bond between itself and its object“⁴⁶. Hierbei gehe es um kausale Beziehungen: das indexikalische Zeichen sei in seiner wahrnehmbaren Form in ursächlicher Weise durch das Objekt bestimmt, so dass die Betrachtung des Zeichens einen Rückschluss auf das Objekt zulasse. Beispiele für indexikalische Zeichen-Objekt-Beziehungen finden sich etwa bei Wetterfahnen, Barometern und Fußspuren. Für eine Bezugnahme auf Film ist entscheidend, dass photographisch hergestellte Bilder eine indexikalische Beziehung zu dem, was sie darstellen, aufweisen. Wollen sieht Bazins Beschreibung der existentiellen Verbindung zwischen Photographie und Objekt als ontologisch-ästhetische Variante zu Pierces logischem Modell. Für Bazin gehe es nicht um Signifikation, sondern Enthüllung von Realität mittels Photographie. Photographische Aufnahmetechnik, d.h. der Belichtungsprozess, basiere auf ursächlichen, optisch beschreibbaren Beziehungen zwischen den abgelichteten Objekten und dem belichteten Filmmaterial im Augenblick der Aufnahme. Wollen hält die indexikalischen und die ikonischen Aspekte im Film für die gegenüber den symbolischen Aspekten dominierenden. Gleichzeitig sieht er im Neben- und Miteinander aller Aspekte die Grundlage für einen besonderen ästhetischen Reichtum des Films: „conceptual meaning, pictorial beauty and documentary truth“⁴⁷ bilden die drei Dimensionen des Symbolischen, des Ikonischen und des Indexikalischen. Andere Filmsemiotiker, so Wollens Kritik, hätten versucht, jeweils einen Zeichentyp als Leitkonzept zu privilegieren, und seien überdies zumeist spezifischen Dualismen verhaftet gewesen, wie etwa „kulturell“ vs. „natürlich“ oder „codiert“ vs. „uncodiert“. Derartige konzeptuelle Verengungen suchte Wollen mit seinem triadischen Modell zu vermeiden.

⁴⁶ Wollen (1998), S.83

⁴⁷ Wollen (1998), S.106

2.3. Kritik an den Konzepten

2.3.1. Indexikalischer Aspekt und fiktionale Darstellungen

Der indexikalische Aspekt, den Wollen zusammen mit dem ikonischen Aspekt für den Film hervorhebt, hat für die Darstellung fiktionaler Inhalte (wie in Spielfilmen) geringere Bedeutung, als Wollen womöglich annimmt. Der indexikalische Aspekt betrifft bei photographischen Abbildungen lediglich:

- (1) den dokumentarisch-photomechanischen Zusammenhang zwischen Abbildung und Abgebildetem, und
- (2) gegebenenfalls Beziehungen zwischen Abbildungsinhalten und etwas, worauf diese verweisen, was aber selbst nicht abgebildet ist oder sein muss.

Das Konzept des indexikalischen Zeichens greift nicht hinsichtlich der Beziehung zwischen fiktionalen Abbildungsinhalten und ihrer Abbildung. Das photographische Abbild eines Schauspielers beispielsweise weist, soweit es die reale Person betrifft, eine indexikalische Beziehung zu dessen Erscheinung auf. Die Beziehung des Abbilds zu der fiktionalen Person, die der Darsteller verkörpert, kann nicht indexikalisch (also ursächlich) sein, da es die fiktionale Person überhaupt nicht gibt. Die Beziehung des Abbilds zur Erscheinung der fiktionalen Person ist rein ikonisch. Man könnte eine indexikalische Beziehung allenfalls zwischen der Abbildung eines fiktionalen Objektes und der Intention der Abbildung herstellen, indem man sagt, das Bild sei das Ergebnis der Intention der Darstellung eines fiktionalen Objektes (was es sicherlich ist). Das Bild lässt den kausalen Rückschluss auf die Intention zu. Gleichwohl ist es damit kein Index des Abbildungsinhaltes, um den es hier geht.

Ebenso wenig liegt eine indexikalische Beziehung zwischen Abbild und Abbildungsinhalt vor, soweit Abbildungen künstlich (z.B. computergeneriert) sind. Auch hier kann man nur von einer ikonischen Beziehung sprechen, die bei ähnlichkeitsorientierten Abbildungsweisen generell gilt.

2.3.2. Probleme des arbiträren und des ikonischen Zeichenbegriffs

Soweit es darum geht, Darstellungen fiktionaler Inhalte in Filmen semiotisch zu konzeptualisieren, kommen nur zwei Zeichentypen sinnvoll in Frage: der

arbiträr-symbolische und der ikonische. Der wohl überwiegende Teil filmsemiotischer Konzepte und anderer filmtheoretischer Konzepte, die von einem zeichentheoretischen Paradigma ausgehen, legt wenigstens einen dieser zwei Zeichentypen mehr oder minder ausdrücklich zugrunde, sofern nicht der Begriff „Zeichen“ vollkommen unspezifisch oder verallgemeinernd gebraucht wird.

Problematisch ist vor allem der Versuch, bildliche (wie auch klangliche) Darstellungsweisen, die über Ähnlichkeitsbeziehungen zwischen Darstellung und Dargestelltem operieren, mit dem arbiträren Zeichenbegriff zu fassen. Stephen Prince führt unter Hinweis auf die Autoren Devitt und Sterelny⁴⁸ aus, dass das Modell des arbiträren Zeichens nach Saussure schon im Hinblick auf Sprachen zu kurz greife.⁴⁹

Was den ikonischen Zeichentyp betrifft, so mag eine globale (wie auch vage) Konzeption von Bildern als ikonische Zeichen auf einer gewissen Abstraktionsebene funktionieren: dann nämlich, wenn man Bilder als konzeptuelle Elemente (kleinste Einheiten) einer Syntax betrachtet, dabei aber die Bilder selbst in ihrer ähnlichkeitsorientierten Darstellungsweise nicht näher bestimmt. Will man aber eben letzteres tun, so müsste man ihrer Verschiedenheit von arbiträren Darstellungs- oder Signifikationsweisen Rechnung tragen. Ob dies mit dem konzeptuellen Inventar der Zeichentheorie auf überzeugende Weise gelingen kann, ist fraglich (man denke an Goodmans symboltheoretischen Entwurf).

⁴⁸ Devitt / Sterelny (1987)

⁴⁹ Siehe Prince (1993), S.103, sowie Wollen (1998), S.97ff. Wollen bezieht sich auf Roman Jakobson, der, auf Pierce rekurrend, indexikalische und ikonische Aspekte verbaler Sprachen untersucht hat. Auch Currie gibt eine komprimierte Darstellung seines Erachtens essentieller Züge von Sprache. Arbitrarität bzw. Konventionalität ist dabei lediglich ein (wenn auch wichtiger) Faktor neben anderen; siehe Currie (1995), S.120ff. Derartigen Einwänden lässt sich aber immerhin entgegenhalten, dass ein Konzept, welches Arbitrarität (als grundlegendem Aspekt von Sprache) als modellbildende Eigenschaft in den Vordergrund stellt, nicht mit Notwendigkeit leugnet, dass hinsichtlich sprachlicher Strukturen oder beim Erwerb von Sprachkompetenz noch weitere Faktoren im Spiel sein mögen.

2.3.3. Heterogenität des semiotischen Begriffsinventars

Selbst innerhalb des Bereichs der Filmsemiotik besteht keine Übereinstimmung hinsichtlich der Frage, welches zeichentheoretische Modell oder welcher Zeichentyp in Anwendung auf Film adäquat ist (Wollens Kritik an Metz und dessen Bezug auf Saussure anstelle von Pierce drückt deutliche Ablehnung aus). Hinzu kommt, dass unterschiedliche zeichentheoretische Konzepte für den Film oft verschiedene Aspekte oder Dimensionen des Gegenstandes im Blick haben. Der Vergleich verschiedener Gegenstände nach Maßgabe eines grundlegenden Konzeptes birgt zudem die Gefahr von „Schieflagen“ solcher Vergleiche. Ein relativ einfaches lexikalisches Element wie ein Wort gilt als (arbiträres bzw. symbolisches) Zeichen, aber auch eine so komplexe Einheit wie ein Bild kann als (ikonisches) Zeichen verstanden werden. Es fragt sich, wie groß die Gemeinsamkeiten derartiger Zeichentypen im Gegensatz zu ihren Unterschieden sind. Man könnte auch argumentieren, dass Bilder als komplexe Einheiten Ensembles von Zeichen sind, doch dann stellte sich wiederum das Problem der Sondierung relevanter Einheiten, d.h. der einzelnen Zeichen, die solche Ensembles ergeben.

Je kleiner der gemeinsame Nenner verschiedenartiger Phänomene, desto fragwürdiger wird der Aussagewert eines theoretischen Grundkonzepts, welches nach Meinung seiner Vertreter geeignet sein soll, alle Formen kultureller Produktion in ihren wesentlichen Merkmalen und Funktionsweisen zu durchdringen. Denn nur hinsichtlich der Gemeinsamkeiten, wie hoch oder gering deren Umfang auch immer sei, ist es gerechtfertigt, konzeptuelle Grundannahmen der Zeichentheorie allgemeinverbindlich auf alle Zeichentypen zu übertragen. Und je mehr konzeptuelle Besonderheiten hinsichtlich bestimmter Gegenstände entwickelt werden müssen, um den Besonderheiten der Gegenstände Rechnung zu tragen, desto mehr fragt sich, wie groß die Einheitlichkeit des gesamten Theorieentwurfs überhaupt noch ist.

Ein mit diesen Problemen einhergehendes Phänomen in der weitergehenden Anwendung der Filmsemiotik ist, dass das einschlägige Begriffsinstrumentarium in vielen Fällen in sehr unscharfer Weise, gleichsam als „Jargon“, gehandhabt wird. Arbeiten, die sich der entsprechenden Begriffe bedienen, sind oft auch gar

nicht mehr an filmsemiotischen Problemen selbst interessiert, sondern gehen Fragestellungen aus anderen (etwa kulturtheoretischen) Bereichen nach, in denen sich die Verwendung semiotischen Vokabulars in eher unspezifischer Weise etabliert hat. Theoretische Probleme der Anwendung und Unterscheidung von Zeichenmodellen, mit denen sich Semiotiker wie Metz, Eco und Wollen zu befassen hatten, werden in diesen Zusammenhängen oft überhaupt nicht mehr bedacht.

2.3.4. Schlussfolgerungen

Ein kritischer Ansatz im Hinblick auf den Zeichenbegriff in Anwendung auf Film und die gängige Metapher „Filmsprache“ ließe sich durch folgende Fragen umreißen:

1. Wenn grundlegende Funktionsweisen von Sprache sich durch ein entsprechendes Zeichenmodell konzeptualisieren lassen, ist dann ein solches Zeichenmodell auch für filmische Darstellungsweisen, insbesondere im Hinblick auf ihren bildlichen und klanglichen Erscheinungsrealismus, einschlägig?
2. Kann man von „Filmsprache“ sprechen und, wenn ja, in welcher Hinsicht?
3. Inwieweit greift eine Analogie zwischen Sprache und Film und inwieweit greift sie nicht?
4. Inwieweit erscheint es von der Betrachtung des Gegenstands „Film“ aus sinnvoll, gegenstandsübergreifende Modelle zugrunde zu legen, zumal wenn dies mit so umfassendem und selbstverständlichem Anspruch betrieben wird wie in der Filmsemiotik und benachbarten Paradigmen, die sich ihrer als Grundlage bedienen?
5. Welche Phänomene oder Parameter filmischen Darstellens kommen in einer zeichentheoretischen Perspektive überhaupt nicht in den Blick?
6. Inwieweit können Alternativen zu filmsemiotischen Modellen deren Lakunen konzeptuell abdecken?

Im Hinblick auf das Konzept „Bedeutung“ muss näher beleuchtet werden, inwieweit eine rein semiotische Perspektive der Vielfältigkeit möglicher Vermittlungsebenen und Dimensionen von „Bedeutung“ gerecht wird. Und es stellt sich überdies die Frage, ob (narrative) Organisationsphänomene, auch im

Film, notwendig mittels sprachlicher bzw. semiotischer Konzepte erfasst werden müssen oder ob es sich bei ihnen nicht um übergeordnete Kategorien handelt.

3. Film versus Sprache

3.1. Strukturelle Unterschiede

Folgend werden die Positionen dreier Autoren (Jean Mitry, Christian Metz und Gregory Currie) referiert. Alle drei haben sich Vergleichen sprachlicher und bildlicher (u.U. auch klanglicher) Darstellung gewidmet und dabei entsprechende Unterschiede herausgearbeitet. Zugleich sind die drei Autoren jeweils verschiedenen Phasen bzw. Gruppierungen innerhalb der Filmtheorie zuzuordnen.

3.1.1. Jean Mitry

Bereits Jean Mitry hat sich, noch vor der semiotischen Kehre in der Filmtheorie, hinsichtlich symboltheoretischer Konzepte in der Anwendung auf den Film kritisch geäußert.⁵⁰ Insgesamt zweifelt er an einer strukturellen Vergleichbarkeit zwischen bildlicher und sprachlicher Darstellungsform. Er betont, dass das Bild, im Gegensatz zum Wort, kein festgelegtes Zeichen und somit kein Zeichen in intrinsischer Weise sei. Es sei auch kein Zeichen von etwas anderem, sondern es zeige. Ein Bild sei allenfalls bedeutungsgeladen und habe insofern Signifikationspotential. Eine *bestimmte* Signifikation könne sich assoziativ ergeben, in Beziehung zu einem Kontext. Insofern könnten Bilder den Status eines Zeichens in beiläufiger Weise annehmen. Beispielsweise könne ein Paar Brillengläser, ohne ihren Träger abgebildet, als Symbol ihres Trägers und im weiteren Sinne der gesellschaftlichen Schicht, zu der dieser gehört, dienen.⁵¹ Auf diese Weise könnten Bilder etwas anderes signifizieren als das, was sie zeigen. Grundlage dessen bleibe aber das Gezeigte selbst, welches per se nicht den Status eines Zeichens habe.

Mitry fasst den Zeichenbegriff in Bezug auf den Film von vornherein enger, als viele der späteren Filmsemiotiker dies tun. Signifiziert werde, was sich außerhalb eines gegebenen Moments befinde, aber Ausdruck in diesem Moment erfordere. Für Mitry können Bilder Zeichenfunktion nur unter Kontextbedingungen annehmen, und unterschiedliche Kontexte wiederum rufen verschiedene

⁵⁰ Siehe insgesamt Mitry (1997), S.38-43.

⁵¹ Mitry wählt dieses Beispiel aus Eisensteins *Panzerkreuzer Potemkin*.

Bedeutungen hervor. Im Film gebe es keine Syntax im Sinne grammatischer Regeln. Die einzige Regel im Bereich filmischer Signifikation folge aus Prinzipien logischer Assoziation. Das Verständnis, das ein Zeichen hervorrufen müsse, um wirklich signifizierend zu sein, sei bei Filmen ein logisches. Es erfordere keine verbale Übersetzbarkeit und keine Konventionalität.

3.1.2. Christian Metz

Auf die rein strukturellen, systembezüglichen Unterschiede zwischen Sprache und bildlichen/klanglichen Darstellungen wurde häufiger eingegangen, und zwar nicht nur von Kritikern filmsemiotischer Konzepte, sondern zum Teil auch von deren führenden Vertretern, wie Metz oder Eco. Gerade Metz, der sich mit Mitrys Filmtheorie umfassend auseinandersetzte, verwirft eine Analogie zwischen Bild (bzw. Einstellung) und Wort, da Bilder (bzw. Einstellungen) hinsichtlich ihres Bedeutungsgehaltes eher komplexen Aussagen ähneln.⁵² Bilder/Einstellungen haben keine lexikalische Bedeutung; sie lassen sich nicht lexikalisch inventarisieren. Sie seien auch keine abstrakten Bedeutungseinheiten wie Wörter, die von Sprechern benutzt werden, um zusammen mit anderen Wörtern zu Aussagen verknüpft zu werden. Einstellungen stünden zwar in Verknüpfungsbeziehungen mit anderen Einstellungen, aber das betreffe eine übergeordnete Organisations- bzw. Strukturebene. Ebenso wenig erschließe sich ihr Bedeutungsgehalt aus rein relationalen Beziehungen, so wie sich laut Saussure Wörter gegenüber anderen Wörtern durch ihre Differenz zueinander semantisch abgrenzen: „Die Erklärung präsenter Einheiten durch absente spielt hier eine viel kleinere Rolle als in der verbalen Sprache.“⁵³

Weitere Unterschiede struktureller oder systematischer Art betreffen, wie teilweise schon erwähnt, diverse Charakteristika von Sprache, für die sich im Modus bildlichen oder klanglichen Darstellens keine sinnvollen Analogien finden

⁵² Metz' zentraler Aufsatz in diesem Zusammenhang ist „Le cinéma: langue ou langage?“, deutsch in: Metz (1972), S.51-129. Auch die Analogie „Bild : Aussage“ hat selbstverständlich ihre Grenzen. Vgl. V.F. Perkins: „The camera neither lies nor tells the truth, because the camera does not make statements. It is we who convert images into assertions.“ - Perkins (1972), S.67

⁵³ Metz (1972), S.100f

lassen dürften: verneinte Aussagen, Fragesätze, Sätze im Konjunktiv, Konditionalsätze, grammatische Zeit wie Präsens, Präteritum und Futur, grammatische Person (ich, du, etc.) oder Aussagemodi, die durch syntaktische Strukturwörter oder -formeln (wie z.B. „und“, „oder“, „aber“, „weil“, „insoweit, als“ etc.) entstehen.⁵⁴ Es mag zwar sein, dass in einzelnen Fällen bedingte Analogien zu entdecken sind, die sich aus bestimmten filmischen Verfahren (und nicht bereits aus der bildlichen oder klanglichen Darstellungsform an sich) ergeben, wie zum Beispiel subjektive *Point-of-View*-Einstellungen, die oft grob mit dem „Ich“-Modus in der Sprache verglichen werden. Solche Zuordnungen sind jedoch oft sehr interpretationsabhängig und liegen außerdem auf einer anderen Betrachtungsebene als derjenigen, um die es hier geht.

3.1.3. Gregory Currie

Auch Gregory Currie verwirft Ansätze, welche filmische Ausdrucksmittel unter linguistischen Gesichtspunkten als „Filmsprache“ fassen.⁵⁵ Dabei bezieht er sich allerdings nicht auf metaphorischere Begriffsverwendungen hinsichtlich der „Sprache“ (d.h. Ausdrucksweise) von Kunstformen. Auch hat er keine Einwände dagegen, Film als eine Art von Kommunikation zu verstehen. Er vergleicht natürliche Sprachen (Deutsch, Englisch etc.) mit filmischen Darstellungsweisen, insbesondere der bildlichen Dimension im Film. Dabei hebt er folgende Aspekte hervor:⁵⁶

1. Natürliche Sprachen sind nicht medial spezifisch. Sie können verschiedenartig übertragen und über verschiedene Sensoren erfasst werden (Sehen, Hören, Tasten). Für bildlich (oder auch klanglich) dargestellte Inhalte, die sich über ihre Erscheinungen manifestieren (in ihren optischen oder akustischen Aspekten), gilt dies nicht. Die Stimmqualität einer Figur beispielsweise ist ein klangliches, kein optisches Phänomen und muss dementsprechend klanglich, nicht bildlich

⁵⁴ Vgl. hierzu auch Prince (1993), S.106, der auf die Arbeiten von Worth (1982) und Branigan (1986) verweist.

⁵⁵ Currie (1995), S.114: "cinematic representation [...] is not linguistic, quasi-linguistic or even remotely linguistic."

⁵⁶ Ich beziehe mich in meiner Zusammenfassung auf zwei Arbeiten: a) Currie (1995), Kapitel „Languages of art and languages of film“ (S.113-137) und b) Currie (1997), Abschnitt „Convention, Intention, and Genre“ (S.50-54).

dargestellt werden.

2. Sprache und Bedeutung sind nicht notwendig miteinander gekoppelt, d.h. Bedeutung verweist nicht notwendig auf die Existenz von Sprache. Dass Bilder Bedeutungsträger sind, verleiht ihnen nicht den Status von Sprache.

3. Es gibt Befunde, die nahelegen, dass sprachliche Fähigkeiten und solche, die das Erkennen bildlicher Darstellungen steuern, im menschlichen Gehirn separat organisiert sind.⁵⁷

4. Sprache ist in grundlegender und systematischer Weise konventionsgesteuert (arbiträr). Es gibt dagegen im Film keinerlei Ordnung von Konventionen, welche Bilder (oder klangliche Darstellungen) mit Bedeutung ausstatten würde in dem Sinne, in dem sprachliche Einheiten mit (wörtlicher) Bedeutung belegt sind. Es gibt im Rahmen bildlicher (oder klanglicher) Darstellung keinen Hinweis auf einzelne Bedeutungseinheiten (wie Wörter). Die Bedeutung von Bildern und klanglichen Darstellungen ist „natürlich“, und zwar insofern, als das Erfassen ihrer Bedeutung von Erkenntnisfähigkeiten abhängt, die auch das Erfassen entsprechend dargestellter Objekte oder Phänomene in der Lebenswelt betreffen. Ein Verhältnis zwischen arbiträren Grundelementen, die zu immer wieder neuen Aussagen kombiniert werden können, lasse sich für eine „Filmsprache“ nicht postulieren.⁵⁸

Currie räumt ein, dass Bilder Träger von Bedeutungselementen sein können, deren Bedeutung auf Konventionen zurückgeht. Bilder könnten konventionell bedingte Bedeutungen (im Sinne arbiträrer Zuordnungen) inkorporieren, seien aber selbst (als Abbildung) nicht konventionell bedingt.⁵⁹

5. Natürliche Sprachen weisen Systembezüge auf, die sich in bildlicher (und klanglicher) Darstellung nicht finden. Wie schon Metz, so sieht Currie die, wenn

⁵⁷ Siehe Currie (1997), S.50f. - Currie verweist auf Forschungen zum Spracherwerb von Kindern und auf medizinische Befunde, die zeigen, dass Fähigkeiten der Bilderkennung und -produktion und Fähigkeiten, die mit Sprech- und Schreibkompetenz zu tun haben, voneinander unabhängig beeinträchtigt sein können (etwa im Falle teilweiser Gehirnschäden).

⁵⁸ Currie (1995), S.130: "There is no set of conventions that function to confer meaning on cinematic images in anything like the way conventions confer (literal) meanings in language"

⁵⁹ Currie begegnet auch dem möglichen Einwand, er fasse den Begriff "konventionell" zu eng. Er meint, er fasse ihn lediglich in einem Sinne, der einem Konzept von "konventionell" im Hinblick auf natürliche Sprachen entspreche.

überhaupt, einzig naheliegende Parallele nicht zwischen Wort und Bild, sondern zwischen Satz und Bild (als jeweils komplexe Beschreibungseinheiten). Doch auch er weist darauf hin, dass interne syntaktische Strukturen von Sätzen sich kaum sinnvoll mit der Gestalt bildlicher Darstellungen vergleichen lassen. Bilder können nicht zu satzartigen Strukturen zusammengebaut werden, da ihnen eine entsprechende Grammatik fehle. Sie funktionieren auch nicht wie Nomina, Prädikate oder andere Elemente von Sprachen. Noch weniger gebe es Operatoren wie “wenn”, “und” oder “aber”. Zwar gebe es im Film so etwas wie Methoden der Verknüpfung verschiedener Elemente, jedoch meint Currie, diese würden eher bereits bestehenden Bedeutungsstrukturen aufliegen anstatt sie herzustellen, wie es bei funktionalen Operatoren von Sprachen der Fall sei.

6. Schließlich geht Currie noch auf eine Theorie der „recognition by components“ ein⁶⁰, die besagt, dass Objekte aus kleinsten Formeinheiten („geons“) bestehen und so wiedererkannt werden. Dies, so Currie, verweise lediglich auf interne Strukturbezüge von Formgebilden, nicht aber auf grammatische Gesetze, da Formkombinationen nicht ungrammatisch sein könnten. Ebenso wenig sei dies ein Beleg für eine etwaige Arbitrarität bildlicher Darstellungen.⁶¹

3.1.4. Funktionelle Unterschiede

Neben den bislang dargestellten strukturellen Unterschieden zwischen sprachlichen und bildlichen/klanglichen Repräsentationsformen sind im Rahmen der vorliegenden Untersuchung auch eine Reihe funktioneller Unterschiede von Interesse. Diese werden, um Wiederholungen und Überschneidungen zu vermeiden, in einem späteren Teil der Arbeit, wenn es um den Darstellungsmodus „Erscheinungsrealismus“ und fiktionale Inhalte von Filmen geht, diskutiert werden⁶².

⁶⁰ Biederman (1993)

⁶¹ Currie (1995), S.137: „The geons are not representational devices conventionally connected with what they represent. They just are the shapes they are, and an object either does or does not, as a matter of fact, have the shape of a certain articulated set of geons.“

⁶² Siehe Abschnitt III.1.3.

3.2. Konventionalität

Nach semiotisch geprägtem Verständnis wird der Begriff „konventionell“ nicht nur sprachlichen, sondern auch bildlichen Darstellungsformen zugeschrieben. Demzufolge sollen auch letztere durch (arbiträre) Konventionen determiniert sein. Eine solche Vorstellung kollidiert zumeist mit Konzepten von „Realismus“ im Hinblick auf bildliche und klangliche Darstellungsweisen und muss daher im gegebenen Rahmen Beachtung finden.

3.2.1. Konventionalität als Integriertes

Currie geht in seinem Vergleich zwischen Sprache und bildlicher Darstellung auf die Frage nach dem Grad an Konventionalität beider Vermittlungsformen ein. Er beschreibt natürliche Sprachen als in arbiträrer Weise konventionsgesteuert. In bildlichen Darstellungen (und somit im Film) sei Konventionalität ein peripheres Phänomen. Konventionen offenbaren sich weniger auf der grundlegenden Ebene der Vermittlung rein objektiver Bedeutung, d.h. dem Zeigen von Objekten oder Situationen, sondern beispielsweise bei der Verwendung bestimmter filmischer Techniken oder der Darstellung sozialer Symbole, die aber erst über das Gezeigte erkennbar werden.⁶³ Das Auftauchen von etwas Konventionellem dürfe zudem nicht mit grundlegender (arbiträrer) Konventionalität verwechselt werden. Selbst wenn sich hinsichtlich bestimmter Merkmale eines Zeichens konventionelle Bezüge feststellen ließen, bedeute dies noch nicht, dass das Zeichen per se ein konventionelles sei. Dies sei nur dann der Fall, wenn seine Bedeutung insgesamt konventionell festgelegt sei.⁶⁴

3.2.2. Konzeptuelle Vermischungen

Allen und Smith verweisen sogar auf Argumentationsstrategien, die auf absichtlichen „Verwechslungen“ dieser Art beruhen. Dabei werde durch

⁶³ Currie (1997), S.51: „If there are conventions of film, they play a peripheral role, like the use of the fade-out to indicate the passage of time, the use of a black outfit to identify the bad guy, or the chequered table cloth proclaiming ‘poor but honest’. Peripheral in this sense: such conventions are not what make the communication of meaning in cinema possible. Film can, and often does, communicate its meanings without such conventions.“

⁶⁴ Currie (1995), S.133; vgl. insgesamt den Abschnitt „Confusions about convention“, S.128-133.

assoziative Vermischung nicht identischer Kategorien einem Phänomen, auf welches die eine Kategorie anwendbar ist, ein Status gemäß der anderen Kategorie zugeschrieben.⁶⁵ So solle die vermeintliche Arbitrarität eines Phänomens aus der Tatsache begründet werden, dass bestimmte Faktoren des Phänomens relativ oder variabel sind, d.h. unterschiedliche Faktoren zum gleichen Ergebnis führen oder umgekehrt ein Faktor unterschiedliche Auswirkungen zeigt. Derartige Variationen, so Allen und Smith, könnten aber beschreibbaren Gesetzmäßigkeiten folgen und seien insofern kein Signal für die Arbitrarität eines Phänomens. Was vermieden werden müsse, seien assoziative konzeptuelle Sprünge, wie in diesem Fall zwischen den Kategorien „arbiträr“ und „relativ“/„variabel“.

3.2.3. Genre-Konventionen

Genre-Konventionen, so argumentiert Currie, seien ebenfalls nicht im linguistischen Sinne konventionell (also: arbiträr), insofern sie die Vorstellung von einem bestimmten Genre bestimmen. Auch die Tatsache, dass Genres verformbar und als solche nicht zwingend sind, verleihe ihnen nicht den Status der Arbitrarität. Genres seien allenfalls in einem schwächeren Sinne konventionell, und zwar bezogen auf gemeinsames Wissen und gemeinsame Erwartungen von Filmbetrachtern im Hinblick auf Filme, die man bestimmten Genres zurechnet, da man ein Korpus anderer Filme, die in bestimmten Beziehungen ähnlich sind, bereits kennt. Hinsichtlich der Frage, was ein Genre sei und wann man ein Werk einem Genre zurechnen könne, hält Currie das Kriterium des Prototypischen für einschlägig. Genrezugehörigkeit fuße demnach auf selbstreferenziellen Beziehungen, indem wiederkehrende Muster in verschiedenen Werken zur Vorstellung eines Genres führen und diese Vorstellung wiederum als Folie dient, aufgrund welcher die Genrezugehörigkeit einzelner Werke beurteilt werden kann.⁶⁶ Solche Zuordnungen setzen aber keine Arbitrarität voraus.

⁶⁵ Siehe Allen / Smith (1997), S.8.

⁶⁶ Currie (1997), S.52f: „To simplify somewhat, a work belongs to a genre only if it possesses the features constitutive of that genre and it is common knowledge between the work’s maker and its audience that the work possesses those features in virtue of its having been influenced by other works which also possess them.“

3.2.4. „Kontingente Universalien“

David Bordwell schlägt vor, eine zu strikte Konzeption von Konventionalität aufzugeben, wie sie etwa in der Dichotomie „natürlich“ vs. „kulturell“, deren Kontrahenten einander ausschließen, zum Ausdruck kommt. Gerade im Hinblick auf künstlerische Darstellungsweisen sollte man eher von einem Kontinuum von Möglichkeiten ausgehen, das sich über ein Spektrum mit den Polen „universell“ und „arbiträr“ erstreckt. Somit könne Konventionalität (auch) als graduelles Phänomen begriffen werden. Bordwell geht davon aus, dass es in der menschlichen Erfahrungswelt so etwas wie kontingente Universalien („contingent universals“) gibt.⁶⁷ Der Begriff „kontingent“ sei einschlägig, da besagte Universalien in ihrer jeweiligen Manifestation nicht notwendig so sein müssten, wie sie sind, und der Begriff „universal“ greife insofern, als sie in menschlichen Kulturen weit verbreitet seien. Es handle sich um Phänomene, die menschlichem Schaffen entspringen, wobei ihr übergreifender Aspekt daher rühre, dass auch in unterschiedlichen Kulturen ähnliche Probleme und Anforderungen entsprechend ähnliche Lösungen erforderten. Eine solche Vorstellung lasse zu, dass bestimmte Praktiken in ihrer Gestaltung von kulturellen Bedingtheiten oder schlicht nur historischen Zufällen geprägt sein und in diesem Sinne als arbiträr gelten können, gleichwohl aber natürlichen, menschlichen Dispositionen entspringen.⁶⁸

3.2.5. Grade an Konventionalität im Film

Bordwells „weichere“ Konzeption von Konventionalität wird somit getragen von der Vorstellung kontingenter Universalien und der sehr bedingten Arbitrarität vieler kultureller Konventionen im Sinne begrenzter Alternativen. Das oben erwähnte Spektrum skizziert er, indem er drei Typen bildlicher

⁶⁷ Vgl. Bordwell (1996b), S.91

⁶⁸ Bordwell führt aus, dass jeweils von einer Kultur oder sozialen Gruppe gewählte Lösungen oder Reaktionen für sich betrachtet nicht zwingend sein mögen, die Auswahl alternativer Lösungen jedoch begrenzt sein und in einem logischen Verhältnis zum betreffenden Problem stehen könne. Damit liege keine Arbitrarität vor im Sinne einer Zuordnung sprachlicher Einheiten (Signifikanten) zu den durch sie bezeichneten Bedeutungsinhalten (Signifikaten). Konventionen nach dem so geschilderten Verständnis seien „norm-bound practices that coordinate social activities and direct action in order to achieve goals“ - Bordwell (1996b), S.92f

Darstellungsmöglichkeiten auf dem Weg über besagtes Spektrum nach Maßgabe ihres Grades an „Konventionalität“ beschreibt.⁶⁹ Am einen Ende des Spektrums liegen demnach bildliche Phänomene, die sich als kulturübergreifend bezeichnen lassen (“dependent upon cross-cultural, even universal factors“). Bewegt man sich weiter entlang des Spektrums, finden sich Phänomene, die bereits von kulturspezifischen Faktoren beeinflusst erscheinen (“which depend on culturally localized skills but which can be learned easily“). Schließlich finde man am anderen Ende des Spektrums Phänomene, deren Konstitution auf kulturell sehr spezifischen Praktiken beruhe (“which depend on culturally specific skills requiring more learning“).

In die erste Kategorie ordnet Bordwell sogenannte „sensory triggers“ ein, worunter er Merkmale versteht, die die Wahrnehmung unmittelbar ansprechen, wie beispielsweise Kontraste, Proportionen, Tönungen, oder, beim Film, Bewegung (*apparent motion*).⁷⁰ Auch das im Film so verbreitete Schuss-Gegenschuss-Verfahren sei, wenn auch eindeutig eine filmtechnische Konvention, mit Faktoren verknüpft, die sich weniger konventionell ausnehmen.⁷¹ Es sei die geradezu prototypische Situation des Gegenüber von Personen („face-to-face personal interaction“), die hier als kontingente Universalie das filmische Verfahren in seiner Struktur und leichten Verständlichkeit bestimme.

In die zweite Kategorie ordnet Bordwell für den Film Verfahren ein, deren Bedeutung leicht aus ihren Kontextbeziehungen heraus zu verstehen ist, beispielsweise Abblenden, Parallelmontage, komplexe Kamerafahrten oder schauspielerische Stilmerkmale (man kann hinzufügen, dass sich der schnittbedingte Sprung beim Schuss-Gegenschuss-Verfahren hier ebenfalls

⁶⁹ Vgl. zu diesem Schema Bordwell (1996b), S.93, 94 u. 95

⁷⁰ Bordwell (1996b), S.94. „Apparent motion is a prime instance of a contingent universal: we did not evolve in order to be able to watch movies, but the inventors of cinema were able to exploit a feature of the design of the human optical system to create a pictorial display which is immediately accessible to all sighted humans.“

⁷¹ Vgl. Bordwell (1996b), S.94. Bordwell kommt auf das Schuss-Gegenschuss-Verfahren im Laufe seines Aufsatzes immer wieder zurück, da es sich hierbei um ein Verfahren handelt, bei dem sowohl wahrnehmungslogische Faktoren im Spiel sind als auch Größen, die der Wahrnehmungslogik zuwiderlaufen (vergleicht man das Prinzip sprunghaft abwechselnder, durch Montage verbundener Kamerapositionen mit dem kontinuierlichen Standpunkt eines menschlichen Beobachters).

einordnen lässt). Bordwell zufolge fallen die meisten „Codes“, von denen in der semiotischen Filmtheorie die Rede ist, in diese zweite Kategorie.

Die dritte Kategorie betreffe im Film sehr spezifische bzw. spezialisierte Verfahrensweisen. Sie setzen (beim Betrachter) Vorkenntnisse voraus, welche aus der Beschäftigung mit kulturellen oder künstlerischen Diskursen erwachsen, die deutlich über allgemeines Alltagswissen hinausgehen (Bordwell nennt als Beispiele abstrakten Expressionismus, poststrukturalistische Theorie und auch die Fähigkeit, allegorische Beziehungen zu erkennen). Daher sei das Avantgarde-Kino der Bereich, in welchem Verfahren dieser dritten Kategorie am häufigsten anzutreffen seien.

Wohl alle Darstellungsverfahren produzieren Phänomene, die nicht nur in eine der drei Kategorien einzuordnen sind, bzw. ein Mixtum unterschiedlicher Erscheinungen verschiedenen Grades an Konventionalität. Bordwell sieht für den Film aber eine gewisse Hierarchisierung, die damit zu tun habe, dass alle Phänomene letztlich auf dem grundlegenden, bildlichen Darstellungsmodus aufbauen. Spezifischeres (= Kontingenteres) sei in Universelleres eingebettet, nicht umgekehrt. Was nach Bordwells Schema in eine jeweils höhere Kategorie falle, bilde somit einen Kontext für Erscheinungen, die in eine jeweils niedrigere Kategorie fallen. Betrachter würden somit, um spezifischere Anteile zu interpretieren, diese auf einen universelleren Horizont beziehen.⁷² Dies lasse sich auch am Beispiel des Schuss-Gegenschuss-Verfahrens beobachten. Könnte man als Betrachter nicht von gewissen Zweifelsfallsannahmen ausgehen, wie etwa hinsichtlich räumlicher Kontinuität, Nähe und Richtungsbeziehungen, wären derartige filmische Verfahren unverständlich.⁷³

3.2.6. Verfahrensanalyse: Parallelmontage

Um Bordwells Beispiel um ein weiteres zu ergänzen, sei die sehr gängige Technik

⁷² Vgl. Bordwell (1996b), S.96f: „[...] part of what we mean by understanding something ‘because of its context’ is that in the representational package we are offered, the more contingently universal cues lead us to make sense of more esoteric cues in particular ways. This would obviously facilitate learning: not only do we need little exposure to certain effects, but in each image, the universal factors reinforce our hypotheses about the proper reaction we should have to the more culturally specific ones.“

⁷³ Vgl. Bordwell (1996b), S.102f

der sogenannten Parallelmontage angeführt, sicherlich ebenfalls ein konventionalisiertes Verfahren. Hierbei werden zwei (oder mehrere) Geschehensabläufe in einander abwechselnden Ausschnitten zueinander in Beziehung gesetzt, so dass sich der Eindruck eines zeitlich parallelen Ablaufs beider Geschehensstränge einstellt. Geht man von zwei parallelen Geschehensabläufen aus (A und B), so wäre das Montageschema: A - B - A - B - A - B usw.. Die relevanten Orientierungskriterien für den Betrachter sind in diesem Fall zeitliche, nicht räumliche. Das Verständnis von Gleichzeitigkeit hat nicht unwesentlich mit einem sehr grundlegenden Merkmal filmischer Darstellung zu tun, nämlich innerhalb ununterbrochener Einstellungen „Echtzeit“ zu vermitteln. Das bedeutet nichts anderes, als dass ein dargestelltes Geschehen, welches innerhalb einer Einstellung von bestimmter Dauer stattfindet, dem Grundsatz nach ebenso viel Zeit in Anspruch nimmt wie die Darstellung selbst. Wenn beispielsweise die ununterbrochene Darstellung eines Bewegungsablaufes fünf Sekunden in Anspruch nimmt, dann ist im Standardfall davon auszugehen, dass sich der Bewegungsablauf in der fiktionalen Welt ebenfalls innerhalb von fünf Sekunden abspielt. Dieses Grundprinzip zeitlicher Vermittlung im Film fiel Bordwells Schema gemäß in die erste Kategorie, da es auf normaler menschlicher Zeitwahrnehmung basiert und insofern keine Anpassungen erfordert. Relevante Abweichungen vom Echtzeit-Standard wären jeweils als solche zu erkennen, wie etwa im Falle sogenannter Zeitlupendarstellungen. Bei der Parallelmontage liegt zwischen den jeweiligen Einstellungen von A und B stets ein Schnitt, also ein unterbrechender Wechsel. Da aber die Einstellungen für sich betrachtet dem ununterbrochenen Echtzeit-Prinzip folgen, sie meist von jeweils kurzer Dauer sind, zueinander in rhythmisch abwechselnder Beziehung stehen und unschwer als „Portionen“ zweier kontinuierlicher Geschehensabläufe zu erkennen sind, stellt sich ein Eindruck des Hin- und Herschaltens zwischen parallelen Abläufen bei zeitlicher Kontinuität ein. Geht man, um ein idealtypisches Beispiel zu nehmen, von jeweils zehn Einstellungen für A und B von genau zwei Sekunden aus, so ergibt sich eine Sequenz von 40 Sekunden Dauer. Diese 40 Sekunden lassen sich leicht als kontinuierliche Zeitspanne verstehen. Somit wirkt das Echtzeit-Prinzip

der Einzeleinstellungen über die Schnittunterbrechungen hinweg. Die leichte Verständlichkeit dessen, was die Parallelmontage impliziert, dürfte zum großen Teil damit zusammenhängen, dass das Verfahren dem grundlegenden zeitlichen Kontinuitätsempfinden von Betrachtern entgegenkommt. In Bordwells Kategorien ausgedrückt: das Universelle bedingt und ermöglicht auch hier das Verständnis des Artifizialen.

3.3. Total Relevance Factor vs. Code-Konzept

3.3.1. Eigenschaften vs. Codes

Allan Casebier spricht sich insgesamt gegen das Konzept der Codes aus, wie es in der semiotischen Filmtheorie verbreitet ist. Er erörtert zwei Problembereiche, an denen seines Erachtens deutlich wird, dass ein solches Konzept für die Erklärung und Analyse filmischer Darstellungsphänomene unzureichend ist.

Der erste Bereich betrifft die Vorstellung, Filme seien nicht etwa Objekte, die mit bestimmten Bedeutungen, Darstellungsinhalten und ästhetischen Eigenschaften ausgestattet sind, sondern reine „sites“, über welche per Codes die Konstruktion solcher Bedeutungen, Inhalte und Eigenschaften, vorgenommen durch Betrachter, gesteuert würde. Vertreter der Code-Konzeptualisierung, so Casebier, gingen davon aus, dass Filmbetrachter unwillkürlich bestimmte Positionen übernehmen, und dass man dies nur mittels eines Code-Konzepts erklären könne, nicht aber, wenn man Eigenschaften Filmen selbst zuschreibe.

Casebier hält eine solche Konzeptualisierung für überflüssig. Es reiche eine einfache Unterscheidung zwischen Arten von Eigenschaften, die Objekte haben können, und zwar zwischen solchen, die sich im Augenblick der Wahrnehmung manifestieren (*occurrent properties*), und solchen, die beständig und potentiell sind oder Beziehungen des Objekts zu anderen Dingen betreffen (*dispositional properties*). Diese Unterscheidung sei auch im Hinblick auf (objektbezogene) Erscheinungen in der Lebenswelt einschlägig. Bei Filmen gehören bildliche und klangliche Erscheinungen zu den *occurrent properties*. Darüber hinaus wirken Filme auf individuelle Betrachter in jeweils unterschiedlicher Weise, und diese

potentiellen Wirkungen seien *dispositional properties*.⁷⁴

3.3.2. Systematische Codes

Der zweite Problembereich, auf den sich Casebier bezieht, betrifft den Charakter filmischer Darstellung. Casebier argumentiert, dass hierbei Größen im Spiel seien, die den sinnvollen Gebrauch von Code-Konzepten ausschließen. Zunächst führt er aus, dass der Code-Begriff in der semiotischen Filmtheorie auf zweierlei Weise gebraucht werde. Der einen Variante gemäß bezeichnen Codes Konventionen, allgemein verstandene Symbolisierungen, Klischees oder ähnliche Generalisierungen. Diese Variante sei weitgehend unproblematisch, da sie ohnehin nur vage Konzepte betreffe, die in jeder Form von Darstellung, nicht allein in Filmen, auftauchen können. Bei der zweiten Variante hingegen handele es sich um einen systematischen Codebegriff: der Gehalt filmischer Darstellungen werde insgesamt von Codes gesteuert, wenn nicht sogar vollkommen determiniert. Der systematische Codebegriff sei als konzeptuelle Antwort auf andere Formen filmtheoretischer Reflexion verstanden worden, die man als zu vage oder „impressionistisch“ empfunden habe. Systematische Codes seien Generalisierungen, die sich als konditionale Aussagen wiedergeben lassen: „A generalization would be expressed in an if-then proposition: If such and such conditions are satisfied, then the object has so and so feature.“⁷⁵

Eben ein solches Konzept vom Wirken von Codes in Filmen sei problematisch. Dies liege daran, dass der filmische Darstellungszusammenhang eine Fülle von Details vermittele, die allesamt potentiell relevant im Hinblick auf Wesen und Eindruck des Dargestellten seien. Man könne nichts, was Teil des sinnlich Wahrnehmbaren ist, als nicht relevant bezeichnen, weil alles, je nach Kontext, bedeutsam sein könne. Casebier bezeichnet dies als *total relevance factor*.⁷⁶

Selektive Generalisierungen, wie in nicht-künstlerischen Zusammenhängen, seien

⁷⁴ Siehe Casebier (1991), S.53

⁷⁵ Casebier (1991), S.54

⁷⁶ Siehe Casebier (1991), S.55. Zu einer sehr ähnlichen Feststellung war schon V.F. Perkins gekommen: „The anticipation of relevant information in the image provokes close attention, in part at least because despite the ‘perfection’ of the record we can never be certain whether information which appears merely contingent may turn out to be structurally vital.“ - Perkins (1972), S.127

hier nicht einschlägig. Casebier nennt als Beispiel eine generelle Aussage, die besagt, dass ein Behältnis diese und jene (benennbaren) Eigenschaften besitzen müsse, um Flüssigkeit zu fassen, wohingegen andere Eigenschaften solcher Behältnisse (wie Design, Farbe, Größe) in der betreffenden Hinsicht irrelevant seien. Berechtigte und überschaubare Generalisierungen setzten die Relevanz ausgewählter Größen, aber die Irrelevanz übriger Größen voraus. Eine semiotische Konzeption von Codes müsse, so Casebier, genau dies leisten. Sie müsse erklären, unter exakt welchen Bedingungen ein Film oder ein filmisches Verfahren bestimmte Wirkungen entfalte oder seine Betrachter in eine bestimmte Position bringe. Damit derartige Generalisierungen aber operabel sein könnten, dürfe so etwas wie ein *total relevance factor* aber gerade nicht vorliegen, da ein solcher bei weitem zu komplexe Generalisierungen erfordere.⁷⁷

3.3.3. Überkomplexität von Effekten

Casebier beschreibt einen Effekt raumzeitlicher Desorientierung, wie ihn Godard in *A bout de souffle* (1959) hervorruft, um Probleme der Anwendbarkeit eines Konzepts systematischer Codes zu demonstrieren. Er argumentiert dahingehend, dass das Zustandekommen besagten Effekts nicht allein mit einzelnen technischen Merkmalen, namentlich dem Überschreiten der 180-Grad-Linie, zu erklären sei, sondern das Resultat vieler Faktoren sei, deren Zusammenwirken überaus komplex sei. Generalisierende Regeln im Sinne konditionaler Aussagen aufstellen zu wollen, um zu bestimmen, auf welche Weise welcher individuelle Effekt zu erzielen wäre, sei unpraktikabel.⁷⁸ Ein Unterfangen, komplexe Momente oder Effekte filmischer Darstellung gemäß dem Konzept systematischer Codes zu bestimmen, geriete demnach schnell ins Bodenlose. Das Spektrum denkbarer Ergebnisse läge zwischen zwei Extremen: Entweder bliebe die Konditionalformel einer Generalisierung unabschließbar, oder sie bliebe zu oberflächlich und an

⁷⁷ Vgl. Casebier (1991), S.55

⁷⁸ Vgl. Casebier (1991), S.56: „To give names to each of the camera positions, to each of the editing practices, and so forth would prove worthless to the act of critical communication. No one could ever remember such a generalization much less use it. Without names for each of the features involved in building the dislocation affect, there is no generalization, no code, involved. The complication is just too immense.“

technischen Einzelmerkmalen orientiert. Einzelmerkmale dürften aber allein nicht ausreichen, um als Codes zu gelten, und bei einer extrem komplexen Kombination von Merkmalen, die ein Moment oder einen Effekt hervorruft, müsse man sich fragen, inwieweit überhaupt noch ein Code (also eine generelle Größe) beschrieben werde oder ein Einzelfall.

3.3.4. Alternative: Benennung eines Gesamteindrucks

Die Alternative zur Analyse von Codes sieht Casebier in der Beschreibung bzw. Umschreibung von Effekten oder Momenten, die auf der Grundlage der Betrachtung des betreffenden Films als solche erkannt werden könnten und deren analysierte Strukturen nachvollziehbar seien. Anstelle von Beschreibungen nach Maßgabe spezifischer Konzepte könnten Beschreibungsweisen jeglicher Art, auch etwa metaphorische, diesen Zweck erfüllen. Es komme nur darauf an, dass der Leser einer Beschreibung in die Lage versetzt wird, diese nachzuvollziehen und sich den betreffenden Effekt vorstellen zu können („to intuit in the film for themselves what the critics have at a prior time intuited“).⁷⁹

Diejenigen Eigenschaften, die man, zumal im Rahmen komplexer Wirkungsbeziehungen zahlreicher Faktoren, für relevant halten könnte, seien ohnehin häufig schwer zu benennen. Was an Einzelheiten benannt werden müsste, stehe in deutlichem Missverhältnis dazu, was sich überschaubar benennen ließe, um zu handhabbaren Konzepten zu gelangen. Worauf es beim Zustandekommen eines spezifischen Effekts oder Moments in einem Film ankomme, seien oft sogenannte „in-between qualities“, welche im Wege der Beschreibung besser angedeutet werden sollten, und zwar auf eine Weise, dass die Rezipienten einer Beschreibung besagte Nuancen eher intuitiv und auf Grundlage ihrer eigenen Wahrnehmungserfahrung nachvollziehen können.⁸⁰

Es lassen sich, um Casebiers Ausführungen zu ergänzen, bestimmte

⁷⁹ Vgl. Casebier (1991), S.56f

⁸⁰ Vgl. Casebier (1991), S.57: „Critics can activate their readers’ intuitive processes so that they grasp these in-between qualities. Only by being led to look and hear and feel and have senses of things can critical communication succeed in communicating about affect and representation (of a complex and significant sort). [...] The more complicated cases of representations are the ones that a cinesemiotics is intended to illuminate, but the system would not be able to do so.“

Eigenschaften in unproblematischer Weise als Codes fassen, d.h. als im einzelnen benennbare, kulturell oder konventionell verankerte Symbole oder Vorstellungen. Auch sind typische oder gar klassifizierbare Eigenschaften als generelle Eigenschaften benennbar. Probleme erwachsen aber in den vielen, wenn nicht gar häufigsten Fällen, in denen Momente oder Effekte als Resultat hochkomplexer Relationen zwischen verschiedenen Einflussgrößen zu beobachten sind, oder auch dann, wenn individuelle Qualitäten als Einzelphänomene zu analysieren und zu beschreiben sind. Man denke an den Fall, dass eine Filmfigur in einem Film der neunziger Jahre in ihrem Auftreten und Gebaren stark an den Typus des Detektivs im Film Noir der vierziger und fünfziger Jahre erinnert. Dass ein bestimmter Kleidungsstil unter Umständen als allgemeinverständliches, wenn auch vielleicht klischeehaftes Signal verstanden werden kann und insofern als (Genre-)Code benennbar ist, dürfte kaum Streitig sein. Dass die Filmfigur männlich ist, stellt überdies eine klassifizierbare Eigenschaft dar, die als solche benannt werden kann. Aber die Porträtierung der Figur im einzelnen, ihr individuelles Aussehen und Charakterbild im Unterschied zu ihrem Vorbild, würde einen an Code-Generalisierungen orientierten Analyse- und Beschreibungsversuch schnell vor erhebliche Probleme stellen. Es stellte sich in solchen Fällen die Frage: welcher Code (oder welches Zeichen) bezeichnet im einzelnen was?

3.4. Filmtheoretische Alternativen

3.4.1. Forderung nach Neuansätzen

Die in diesem Abschnitt skizzierten Probleme, die eine unter linguistischen bzw. semiotischen Prämissen angeleitete Filmtheorie in sich birgt, müssen nicht zu der Konsequenz verleiten, sie in der Gesamtheit all ihrer Ergebnisse zu verwerfen. Wenn man das Feld der Filmtheorie – und sei es nur im Sinne eines noch nicht verwirklichten, idealen Konstrukts – als in sich stark differenziertes Ganzes nimmt, so können Analogisierungen wie die zwischen Film und Sprache weiterhin ihren Platz haben. Allerdings sollte die Anwendung nicht gegenstandsspezifischer Modelle im Bewusstsein von Ausmaß und Grenzen des Wertes und der Berechtigung solcher Anwendungen erfolgen. Die im Folgenden

zitierten Bemerkungen von Stephen Prince scheinen geeignet, die grundlegende Problematik einer semiotischen Filmtheorie im Hinblick auf ihre Alternative und ihre zukünftige Rolle in den Blick zu nehmen:

Positing arbitrary signifiers and unconscious processes of the mind seems to deflect the ability of cinema studies to grapple with some of the most basic questions about cinema, namely, how are viewers crossculturally able to make sense of the medium and what is the necessary biological basis of pictorial communication that makes it so effective for human and nonhuman subjects alike. [...] Unless film theory can reconceptualize the cinema as an iconic, rather than as a purely symbolic, mode of communication, it is difficult to see how these serious theoretical gaps may be closed. We need to recover a recognition of the analogical component of pictorial signs. (...) an appreciation of the isomorphic relations between pictorial signs and their referents, and attention to the *differences* between pictorial and linguistic modes of communication, can help invigorate film theory by reconnecting it to the observable experiences of real viewers.⁸¹

Emphasizing the status of cinematic images as iconic signs having a clear referential basis and inviting a transfer to real-world visual skills to the pictorial display does not deny the existence of medium-specific skills relevant for making sense of a motion picture, but it does reserve a more modest space for them than would the arbitrary-relational signifier model.⁸²

Prince benutzt selbst zum Teil semiotisches Vokabular („iconic signs“), um den neuen Aufmerksamkeitsbereich zu kennzeichnen, den er umreißt. Daneben skizziert er die Richtung einer betrachterorientierten Filmtheorie („medium-specific skills“) im Unterschied zu einer theoretischen Perspektive, die ihren Ausgang stärker von Konstitutionsweisen des Mediums Film nimmt („isomorphic relations between pictorial signs and their referents“). Beides müsste sich nicht ausschließen und könnte sich im optimalen Fall ausgezeichnet ergänzen, zumal das, was sich als wichtig erwiese, ohnehin in beiden Perspektiven in den Blick kommen sollte.

3.4.2. Analytische Philosophie in der Filmtheorie

Neben der zunehmenden Verbreitung kognitionstheoretisch inspirierter Konzepte in der Filmwissenschaft ist deutlich eine weitere Richtung zu beobachten, welche sich ebenso dezidiert von der semiotischen Tradition abgrenzt. Es handelt sich hierbei um einen Bereich der anglo-amerikanischen Filmtheorie, der in seiner

⁸¹ Prince (1993), S.116

⁸² Prince (1993), S.111

Methodik auf der analytischen Philosophie fußt. Im Ganzen lässt sich die analytische Philosophie in Anwendung auf den Gegenstand Film nicht so sehr als theoretisches Paradigma oder gar Doktrin verstehen, sondern vielmehr als „Stil“ oder Herangehensweise, als ein Methodeninventar.⁸³ Häufig sind in diesem Bereich konzeptuelle Verbindungen von analytischer und kognitiver Filmtheorie anzutreffen, die allerdings nicht zwingend sind.⁸⁴ Darüber hinaus geht es den Vertretern der analytischen Filmtheorie darum, Film als Gegenstand mit möglichst geringem theoretischen Ballast zu betrachten und Konzepte am Gegenstand zu entwickeln, anstatt vorgängige Konzepte auf den Gegenstand zu übertragen.⁸⁵

Arbeiten, die zum Bereich der analytischen Filmtheorie zu zählen sind, zeichnen sich durch hohe Exaktheit in der Handhabung von Begriffen aus, zeigen zugleich aber nicht selten auch eine starke Fixiertheit auf Unterscheidungen, die rein auf der semantischen Analyse von Begriffen zu beruhen scheinen. Dies scheint zuweilen zu „Exzessen“ in der differenzierenden Verwendung von Begriffen zu führen, deren Nutzen für gegenstandsbezogene Fragestellungen (im Hinblick auf Film) fragwürdig erscheint. In solchen Fällen entsteht der Eindruck, dass Unterscheidungen ohne wirklich relevanten Unterschied gemacht werden. Insbesondere dann, wenn Vertreter der analytischen Filmtheorie, deren Konzepte in einem bestimmten Punkt voneinander abweichen, gegenseitig Kritik am jeweils konkurrierenden Konzept üben, scheint es oft nur noch um Fragen der Nomenklatur zu gehen.

3.4.3. Kognitionstheoretische Paradigmen

Das komplementäre Gegenstück zur Konstitution der Inhalte ist deren Rezeption.

⁸³ Zu den Merkmalen der analytischen Philosophie und Filmtheorie siehe Allen/Smith (1997), sowie Currie (1997). Allen und Smith geben ein kurzes Inventar dieser Methoden und Prinzipien, sowie einen knappen Abriss der Entwicklung der analytischen Philosophie; siehe insgesamt S.3ff. Sie kritisieren die Prämissen der „kontinentalen Philosophie“, auf welche die Contemporary Film Theory zurückgeht, sehr ausführlich.

⁸⁴ Siehe Allen/Smith (1997), S.3. Currie etwa sympathisiert mit kognitionstheoretischen Parametern, Allen hält diese für irrelevant.

⁸⁵ Siehe Currie (1997), S.42f., der mit seiner Forderung verhindern möchte, dass der Gegenstand unter dem Druck allzu weitreichender theoretischer Prämissen verzerrt wird oder gar verschwindet.

Konzepte über die Rolle des Filmbetrachters basieren in zunehmendem Maße auf kognitionswissenschaftlichen Paradigmen. Kognitivismus stellt kein einheitliches, umfassendes Theoriegebäude dar, sondern eher eine Konstellation von Konzepten, die in ihrer Reichweite auf jeweils spezifische Weise begrenzt sind. Konzeptualisierungen einzelner kognitivistischer Theoreme zu bestimmten Problemstellungen können daher gegebenenfalls deutlich voneinander abweichen.⁸⁶ Jeweilige Verwandtschaften und konzeptuelle Koppelungen mit anschließbaren Theoriebereichen (etwa Psychologie, Psychoanalyse, analytische Philosophie oder Ästhetik) sind unterschiedlicher Natur. Besonders hier, im Bereich betrachterbezogener Theorien, zeigt sich Uneinheitlichkeit innerhalb des filmtheoretischen Diskurses, der sich um die analytische Schule und den Kognitivismus herum formiert hat. Manche analytische Filmtheoretiker machen sich kognitionswissenschaftliche Konzepte zu eigen, andere bevorzugen psychologische bzw. psychoanalytische Paradigmen. Einigkeit scheint aber darin zu bestehen, dass die psychoanalytische Subjekttheorie der *Contemporary Film Theory* kein adäquates Betrachter-Konzept darstelle. Statt dessen liegt das Bemühen darin, empirische Ergebnisse der Kognitionswissenschaften oder der Psychologie in eine theoretische Konzeption des Filmbetrachtens zu integrieren.

3.4.4. Alternatives Verständnis von „Realismus“

Ein weiterer Weg zur Neuorientierung wurde mit der Entwicklung von Konzepten beschritten, welche den Begriff „Realismus“ für die Filmtheorie auf neue Weise bestimmen. Da meine weiteren Untersuchungen auf diesen Konzepten aufbauen, und zwar insbesondere auf dem Konzept des „Erscheinungsrealismus“, wird sich der folgende Abschnitt (4) eigens ihrer Darstellung widmen.

⁸⁶ Eine sehr gute Darstellung des Bereichs der kognitivistischen Filmtheorie bietet Stam (2000), S.235-247. Stam arbeitet zentrale Prämissen heraus, die trotz der Uneinheitlichkeit dieses Theoriezusammenhangs in Abgrenzung zur semiotischen, subjekttheoretischen und kulturkritischen Tradition in der Filmtheorie erkennbar sind. Seine Darstellung sucht vor allem auch den kritischen Vergleich zwischen kognitivistischen Modellen und den Paradigmen, mit denen sie konkurrieren. – Ein Indiz für den Forschungszusammenhang und die relative theoretische Nähe von Vertretern der Kognitionstheorie einerseits und Vertretern der analytischen Schule andererseits bildet das fast zeitgleiche Erscheinen von Aufsatzsammlungen wie Bordwell/Carroll (1996) und Allen/Smith (1997).

4. Neue Realismuskonzepte in der Filmtheorie

4.1. Das Konzept “Erscheinungsrealismus”

4.1.1. Erscheinungsrealismus nach Gregory Currie

4.1.1.1. Ähnlichkeit

Gregory Currie hat für den Film einen analytischen Realismusbegriff entwickelt.⁸⁷ Konzeptualisiert werden sollen dadurch diejenigen Beziehungen zwischen der Darstellungsweise von Filmen (Bildern) und den durch sie dargestellten Inhalten, welche im Hinblick auf die Erscheinung dieser Inhalte als realistisch verstanden werden können. Currie unterscheidet seinen Realismusbegriff ausdrücklich von klassischen Realismusbegriffen in der Filmtheorie, namentlich dem Bazins, sowie von Konzepten, welche realistische Abbildungsverfahren mit arbiträren Zeichenbegriffen und Illusionskonzepten erklären wollen.

Currie legt seinen Ausführungen eine recht offensichtliche Feststellung zugrunde: Objekte und Bilder⁸⁸ von Objekten können der Erscheinung nach einander ähnlich sein. Eine sprachliche Beschreibung erfordere sprachspezifische Erkenntnisfähigkeiten, ein Bild erfordere Erkenntnisfähigkeiten, die auf die in ihm dargestellten Objekte bezogen sind (als wären sie real und gegenwärtig). Im Falle des Erkennens dargestellter Objekte würden dieselben Erkenntniskapazitäten gefordert wie beim Erkennen gegenwärtiger Objekte. Eine bildliche Darstellung begründe deswegen aber keine Illusion von Gegenwärtigkeit eines Objekts. Erkennen und der Meinung sein, etwas sei da, seien zweierlei. Bilder könnten realistisch sein im Sinne einer Ähnlichkeitsbeziehung zu den durch sie repräsentierten Inhalten. Es handele sich dann um eine Form von repräsentationalem Realismus.

⁸⁷ Das Konzept wird (erstmalig) dargestellt in: Currie (1995), Chapter 3: Realism, S.80ff. Daneben beziehe ich mich auf zwei zusammenfassende Aufsätze: Currie (1996) und Currie (1997).

⁸⁸ Unter „Bild“ wird hier soviel wie „Abbildung“ als Prinzip verstanden, nicht etwa die materiellen Erscheinungsformen von Bildern (z.B. ein Stück Fotopapier oder ein rechteckiges, gerahmtes Stück Leinwand).

4.1.1.2. Eigenschaften

Currie hält sowohl bei der Wahrnehmung materieller Objekte als auch bei der Wahrnehmung bildlich dargestellter Objekte das Erkennen von Eigenschaften für zentral. Wenn man ein Objekt sehe und es erkenne, müsse etwas an der Erscheinung des Objekts sein, was das Erkennen ermöglicht. Welche Eigenschaften (properties) werden aber erkannt? Weder dürfte es sich ausschließlich um bestimmbar und benennbar Einzeleigenschaften handeln, noch ließe sich im gegebenen Fall von solchen eine abschließbare Liste erstellen.⁸⁹ Curries Vorschlag lautet folgendermaßen:

(...) the likeness between [an object] and depictions of [it] consists in their having the following single property in common: the property of *having a property to which someone able to recognize the [object] is sensitive, and in virtue of which sensitivity they possess that ability*. Thus the single property shared by the [object] and [its] depictions is a higher-order property: the property of having a property within a certain class. It is in virtue of sharing this property that the [object] and [its] depictions are alike in appearance.⁹⁰

Ähnlichkeiten (nach diesem Ähnlichkeitskriterium) und Unterschiede im Hinblick auf Objekte und deren Darstellungen bestünden nebeneinander, unbeschadet der Erkennbarkeit dargestellter Objekte.

Die materiellen, apparativen Voraussetzungen der Filmvorführung und Filmbetrachtung seien von dem zu unterscheiden, was wahrgenommen werde: „What we see when we view a film is a pattern of colour on a surface, usually a screen. That pattern of colour is, I claim, really there.“⁹¹

Film sei somit realistisch im Hinblick auf (wenigstens) zwei Dimensionen: *visual images* und *diegetic sound* (auch für Klang im Film gelte, dass Erkenntnisfähigkeiten gefordert werden, die sich auf Klang überhaupt beziehen).

Man kann, um Curries Erklärungen zu ergänzen, zumal bei fiktionalen Inhalten, von einer zirkulären Beziehung zwischen einer solchen Repräsentation und ihren Inhalten sprechen: die Repräsentation ist realistisch, weil sie in ihren Erscheinungen Ähnlichkeitsbeziehungen zu ihren Inhalten aufweist, und diese

⁸⁹ Problem des infiniten Regresses; gleichzeitig das Problem einer semiotischen Code-Konzeption auf objektiver, denotativer Ebene; vgl. Casebiers *total relevance factor*

⁹⁰ Currie (1997), S.49. Kursivierung im Original.

⁹¹ Currie (1995), S.31

Inhalte sind wiederum so (d.h. haben bestimmte Erscheinungen), weil sie so (d.h. durch solche Erscheinungen) repräsentiert werden.

4.1.1.3. Erkennbarkeit

Fähigkeiten, Merkmale zu erkennen, welche Objekte und ihre bildlichen Entsprechungen in Verbindung bringen, bezeichnet Currie (nach einem Begriff von Flint Schier) als *naturally generative*⁹². Im Unterschied zum Lernen abstrakter, intellektueller Regeln müsse man sich hierbei an ein Prinzip gewöhnen und habe von da an die Fähigkeit, die Inhalte von Darstellungen, die diesem Prinzip folgen, zu erfassen. Deutlich werde dies bei bildlichen Darstellungsweisen, die kein Höchstmaß an fotografischem Realismus bieten, sondern im Gegensatz dazu bestimmte Abweichungen zeigen, wie impressionistische oder kubistische Malerei. In Curries Sinne sind Darstellungen, deren Erkennbarkeit solch „natürlich generativen“ Prinzipien folgt, realistisch. Sein Begriff hierfür ist *perceptual realism*:

A representation R is perceptually realistic in its representation of feature F for creatures of kind C iff [*sic*]

(i) R represents something as having F;

(ii) Cs have a certain perceptual capacity P to recognize instances of F;

(iii) Cs recognize that R represents something as having F by deploying capacity P.⁹³

Eine solche Relativierung ändere (von der Warte menschlicher Wahrnehmung aus) nichts am Prinzip der *likeness* (realistische Ähnlichkeit zwischen Darstellung und Dargestelltem). Vor allen Dingen sei sie keineswegs eine Basis für Vorstellungen von der angeblich umfassenden Konventionalität bildlicher Darstellung, wie sie von manchen Semiotikern behauptet werde.

4.1.1.4. Grade an Realismus

Realismus im genannten Sinne sei (auch) ein graduelles Phänomen, da sich ähnlichkeits- und konventionsabhängige Merkmale im Rahmen einer Darstellung

⁹² Currie (1995), S.88ff.

⁹³ Currie (1995), S.110

mischen können.⁹⁴ Film, wie andere Künste, vermittele zudem auch Phänomene, die (bildlich oder klanglich) nicht als solche dargestellt werden können, wie beispielsweise Gefühle. Diese könnten, wie in der Lebenswelt, anderweitig deutlich werden, indem etwa ein bestimmter Gesichtsausdruck einem entsprechenden Gefühl Ausdruck verleiht. Oft bestehe eine Wahl der Darstellungsmittel (bildlich/klanglich oder anderweitig). Dies gelte besonders auch für die Kategorien Raum und Zeit.⁹⁵

Unterschiedlichen Darstellungsverfahren misst Currie unterschiedliche Grade an Realismus zu. In diesem Sinne seien *long take* und *deep focus* realistischer als etwa die Montage, da der Betrachter beim Bildwechsel Anpassungen vornehmen müsse.⁹⁶ Es bestehe, so räumt er ein, ein Unterschied zwischen *deep focus* als Abbildungsmodalität, welche dem Auge des Betrachters vorgegeben sei, und dem lebensweltlichen Realraum, hinsichtlich dessen eine Unterscheidung zwischen Schärfegraden nicht einschlägig sei, wogegen aber das Auge selbst Schärfenanpassungen vornehmen müsse. Besagter Unterschied falle jedoch wenig ins Gewicht. Die Bewusstheit dessen sei gering, und die Auswahlmöglichkeiten im Hinblick auf Einzelbeobachtungen, welche *deep focus* analog zur realräumlichen Wahrnehmung mit sich bringe, seien vorrangig (man vergleiche dagegen *narrow focus*).

Auch im Hinblick auf räumliche und zeitliche Verhältnisse innerhalb des Dargestellten gelte dieselbe Formel, die auf erkennbare Eigenschaften anwendbar sei. Im Rahmen einer filmischen Einstellung sei es den Betrachtern möglich, die mit den abgebildeten Objekten und Vorgängen einhergehenden raum-zeitlichen Relationen zu beurteilen, und zwar auf Grundlage ihrer lebensweltlichen Fähigkeiten, derartige Relationen zu erfassen.⁹⁷

⁹⁴ Currie bezieht sich auf den Bereich der *non-depictive representation*. Siehe Currie (1995), S.90ff.

⁹⁵ Vgl. hierzu bei Currie (1995) die Abschnitte 3.4, 3.5 und 3.6.

⁹⁶ Siehe Currie (1996), S.328: „[Filmic realism] is a matter of degree; long-take, deep-focus style is *more* realistic than montage style, and montage style can itself be said to be more realistic than some other modes of representation: more realistic certainly than linguistic description.“

⁹⁷ Currie (1995), S.106: „When objects and events are represented onscreen within a single shot, we are able to judge what spatial and temporal relations the film represents as holding

4.1.1.5. *response dependence*

Currie betont, dass sein Realismus-Konzept filmischer Darstellung vom Kriterium der *response dependence*⁹⁸ ausgehe, d.h. es orientiere sich an menschlichen Wahrnehmungsmöglichkeiten: „a concept applicable to things in virtue of the responses to it of a certain class of intelligent agents, namely ourselves.“⁹⁹

Eine derartige Qualifizierung von Eigenschaften stelle deren Realitätsstatus nicht in Frage. Farben und andere sogenannte „secondary properties“ seien zwar im genannten Sinne „response-dependent“, gleichwohl aber real. Gleiches gelte für Bewegung im Rahmen filmischer Abbildung (im Unterschied zu fotografischer Abbildung).¹⁰⁰ Dieses Phänomen bewegter Bildlichkeit ereigne sich nicht abgekoppelt von den Voraussetzungen menschlicher Wahrnehmung, sondern korrespondiere mit diesen.¹⁰¹ Der Wirklichkeitsstatus solcher Eindrücke habe jedoch nichts mit einer etwaigen Täuschung des Betrachters zu tun, oder damit, dass dieser sich etwas einbilde, was gar nicht zutrefte. Betrachter glaubten nicht, etwas Abgebildetes wäre physisch gegenwärtig. Sie nähmen lediglich das Vorhandensein einer Darstellung bestimmter Darstellungsinhalte wahr.¹⁰² Das, was sich bewege, seien Teile des Bildes. Dies sei keine Illusion. Selbst wenn man die apparativen Grundlagen einer Filmaufführung kenne, ändere dies nichts an der

between those objects and events, by using our ordinary capacities to judge the spatial and temporal relations between objects and events themselves.“

⁹⁸ Begriffserläuterung bei Currie (1995), Abschnitte 1.5. und 1.6.

⁹⁹ Currie (1996), S.329. Siehe außerdem Currie (1995), Abschnitt 1.5, wo er *response-dependent properties* und *not response-dependent properties* voneinander unterscheidet. Letztere sind entweder intrinsisch oder extrinsisch. Eine intrinsische Eigenschaft wäre die Form eines Objekts (z.B. quadratisch), eine extrinsische Eigenschaft eines Objekts wäre z.B. die, 10 Kilometer von einem anderen Objekt entfernt zu sein. Eigenschaften, welche als *response-dependent* zu bezeichnen wären (z.B. Farben), sind immer extrinsisch.

¹⁰⁰ Siehe Currie (1995), S.40

¹⁰¹ Currie (1996), S.337: „It is only when you take a subjective point of view, and include in the description the viewer’s subjective experience of the screen, that movement enters your description.“

¹⁰² Currie (1996), S.338: „(...) I do not think that our experience of screen watching is an experience which has as its representational content: There are reidentifiable physical objects moving in front of our eyes. Rather, its content is: there are *images* of reidentifiable physical objects moving in front of our eyes. In this respect the experience seems not to be undercut by information from other sources, (...)“

Wahrnehmung der Bilder und Bewegungen.¹⁰³ Maßstab für Wirklichkeit, Täuschung oder den Wahrnehmungsrealismus von Erscheinungen seien, wenigstens in diesem Zusammenhang, allein menschliche Erkenntniskapazitäten und keine wie auch immer gearteten Vorstellungen von metaphysischer Wahrheit. Als menschlicher Betrachter mit entsprechenden Wahrnehmungsfähigkeiten nehme man auf Grundlage dieser Fähigkeiten Farben oder Bewegungen wahr, ohne deshalb unzutreffenden Eindrücken zu erliegen. Die Eindrücke seien lediglich relativ im Sinne von "nicht absolut", insofern sie an ein Bedingungsgefüge geknüpft sind (hier: Wahrnehmungskapazitäten einer Spezies).¹⁰⁴ Ebensowenig unterliege man beim Hören einer Tonbandaufnahme einer auditiven Illusion, nur weil der Klang in Form einer Magnetbeschichtung gespeichert ist. Objektive, d.h. physikalische Erklärungen, seien nicht geeignet, die hier relevanten Bezüge zu erfassen.¹⁰⁵

¹⁰³ Curries Ansicht nach ist die Kategorie „Illusion“ auch mit einer Beweislastfrage verbunden: „In debates over whether some type of experience is illusory, it seems to me that the burden of proof, or perhaps merely of argument, lies with the party who asserts that the experience in question is illusory, just as it does with someone who asserts that a certain belief is false. In both cases – belief and perception – we have grounds for treating veridical and nonveridical states asymmetrically, since states of belief and perception are states we have *because* they tend to be veridical. In that case, we should hold that cinematic experience of movement is veridical unless there is a significant weight of evidence and argument against that view.“ Currie (1996), S.336

¹⁰⁴ Currie (1996), S.341: „(...) with certain kinds of response-dependent concepts, radical fallibility is ruled out. If a normal observer in normal circumstances judges that something is red, it is red; similarly, if a normally sighted person (...) judges that the cinematic image is moving, then it is. That, as I say, might be grounds for rejecting metaphysical realism about color, and about cinematic motion. But it cannot be grounds for thinking that cinematic movement is an illusion. Where there is no possibility of error, there can be no illusion.“

¹⁰⁵ Currie (1996), S.329: „The claim of Perceptual Realism is not the claim that cinema presents objects and events isomorphic to those that exist in an observer-independent world, but the claim that, in crucial respects, the experience of film watching is similar to the ordinary perceptual experience of the world, irrespective of whether and to what extent that world is itself independent of our experience of it.“ – Currie wendet sich in diesem Zusammenhang gegen eine Begriffsverwendung von „Illusion“ im starken, expliziten Sinne des Wortes (Bereich kognitiver Irrtümer; *false beliefs*). Konzeptionen, die eine schwächere Verwendung des Begriffs voraussetzen (*perceptual illusions*), hält er für unnötig oder unscharf. „It is realism, not illusionism, that needs to play a central role in film theory. But the realism we need is not just anti-illusionistic, it is anti-absolutist as well; the realist need not believe that the world is fully describable without taking into account subjective points of view.“ (Currie (1996), S.341)

4.1.2. Das Kriterium der Erscheinungsgleichheit

4.1.2.1. *homomorphic / automorphic representation*

Wenn Eigenschaften des Dargestellten durch gleiche Eigenschaften dargestellt werden, liegt das vor, was Currie als „homomorphic representation“ bezeichnet. Als deren Spezialfall unterscheidet er „automorphic representation“.¹⁰⁶ In beiden Fällen geht es um Ähnlichkeitsbeziehungen zwischen etwas Dargestelltem und der Weise, wie es dargestellt wird. Ich will auf das Kriterium der Erscheinungsgleichheit im Folgenden ausführlicher eingehen.

Currie führt seine Begriffe im Zusammenhang mit der Kategorie Zeit im Film ein. Da Filme selbst zeitliche Eigenschaften haben (Dauer), können sie zeitliche Parameter als Darstellungsgröße nutzen, um zeitliche Eigenschaften des Dargestellten zu vermitteln: „temporal properties of elements of the representation serve to represent temporal properties of the things represented“.¹⁰⁷

Bei der Darstellung von Zeit im Film sei Dauer ein Fall von automorpher Darstellung. Ein entgegengesetzter Fall wäre der Einsatz von Untertiteln, die bestimmte Zeitabläufe einfach nur schriftlich vermitteln (z.B. „10 Jahre später“). In einem solchen Fall würde Zeit durch etwas dargestellt, das die dargestellte Eigenschaft selbst nicht besitzt (durch eine „nontemporal property“ also).

Möglicherweise könne man von Zwischenformen sprechen, wenn etwa die unterschiedliche Länge von Überblendungen oder Ablenden unterschiedliche zeitliche Aussparungen signalisierte. Zeitlupe wäre jedoch immer noch ein Fall von homomorpher Darstellung, und zwar im Hinblick auf die relativen zeitlichen Proportionen eines dargestellten Geschehensablaufs.

4.1.2.2. Beurteilung des Konzepts

Ob die kategoriale Unterscheidung zwischen „homomorph“ und „automorph“ stichhaltig ist, mag meines Erachtens dahingestellt bleiben, ebenso ob eine diesbezügliche Zuschreibung zu bestimmten Darstellungsphänomenen

¹⁰⁶ Currie (1995), S.97ff.

¹⁰⁷ Currie (1995), S.96. Currie unterscheidet im Rahmen künstlerischen Darstellens drei Dimensionen von Zeitlichkeit, die der Film allesamt umfasst. Eine davon ist seine eigene zeitliche Entfaltung, die jeweils bestimmt und daher konstitutiv ist. Siehe Currie (1995), S.92ff.

stets unproblematisch ist. Man muss, meine ich, im Einzelfall stets fragen: erscheinungsgleich im Hinblick worauf? Dann wäre die Binnenunterscheidung (homomorph vs. automorph) von untergeordneter Bedeutung. Ob Currie selbst diese Unterscheidung konsequent einhält, erscheint mir fraglich. Der Fall der Dauer (z.B. 20 Sekunden) eines fiktionalen Geschehens, dargestellt durch entsprechende Dauer eines Filmabschnitts, ist eindeutig (automorph). Im Fall einer Zeitlupe kommen Relativierungen ins Spiel, weshalb Currie den Terminus „homomorph“ wählt, da er diesen breiter versteht.¹⁰⁸ Das übergeordnete Konzept erscheinungsgleicher Darstellung (gleich, ob „homomorph“ oder „automorph“) jedenfalls bildet, ungeachtet weiterer Unterteilungsmöglichkeiten, im Rahmen eines Modells filmisch-erscheinungsrealistischer Darstellung eine zentrale Größe. Der Begriff „Erscheinung“ bezieht sich in diesem Zusammenhang nicht nur auf das, was man sehen oder hören kann, sondern auf Empfindbares im weiteren Sinne, soweit es durch entsprechende Eigenschaften der Darstellungsform darstellbar ist. Sonst wäre er auf die Kategorie Zeit schwerlich anzuwenden.

4.1.2.3. Erscheinungsgleich darstellbare Größen

Wenigstens in den folgenden Fällen lassen sich Phänomene oder Qualitäten durch entsprechende Phänomene oder Qualitäten filmisch vermitteln, so dass dem Kriterium der Erscheinungsgleichheit genügt wird:

- (1) Bewegung, dargestellt durch Bewegung (hier ist Bewegung im Bild gemeint, nicht Bewegung, wie sie etwa durch den Ablauf von Einstellungen im Montageverfahren geschaffen wird)
- (2) Farbe, dargestellt durch Farbe
- (3) Helligkeitswerte, dargestellt durch Helligkeitswerte
- (4) Form- und Gestaltmerkmale, dargestellt durch Form- und Gestaltmerkmale
- (5) Klänge, Töne und Geräusche, dargestellt durch Klänge, Töne und Geräusche

¹⁰⁸ Im Zusammenhang filmischer Raumdarstellung lässt er die Kategorie „automorph“ dann aber auch für relative Gleichheitsbeziehungen zwischen Darstellungsweise und Dargestelltem gelten: „(...) the relative spatial properties of cinematic representations function automorphically to represent the relative spatial properties of what is represented, and nonautomorphically to represent absolute spatial properties.“ - Currie (1995), S.104.

- (6) Zeitdauer, dargestellt durch Zeitdauer, sowie Kontinuität und Reihenfolge von Abläufen innerhalb ununterbrochener Einstellungen (und ebensolcher Szenen)
- (7) Geschwindigkeit (von Bewegungen, Objekten i.w.S.), dargestellt durch entsprechende Geschwindigkeit dargestellter Bewegungen und Objekte
- (8) Proportionen, dargestellt durch Proportionen
- (9) relative (perspektivisch erfassbare) räumliche Gegebenheiten und Dimensionen, dargestellt durch ebensolche (bildlich wie auch klanglich)

Genauer gesagt **können** diese Darstellungsweisen im Hinblick auf die dargestellten Phänomene erscheinungsgleich funktionieren, müssen es aber nicht in jedem Fall. Die „Farbwerte“ eines Schwarzweißfilms, d.h. gerade dessen Nichtfarbigkeit, dürften kaum darauf hindeuten, dass die in ihm dargestellte fiktionale Welt lediglich aus Grautönen besteht. Und auch in Farbfilmen trifft man mehr oder minder stark stilisierte Farbwerte an, die eventuell die Verhältnisse in der fiktionalen Wirklichkeit nicht exakt repräsentieren (wenn auch tendenziell und hinsichtlich mancher Relationen die Farbwerte untereinander betreffend). Man muss nach Aspekten unterscheiden, von denen manche erscheinungsgleich dargestellt werden und manche nicht, sowie nach möglichen Graden an Erscheinungsgleichheit. An der Wirksamkeit des Prinzips an sich im Rahmen filmischer Darstellung dürfte dies aber nichts ändern.

4.1.2.4. Benennung vs. Erscheinung

Stephen Prince¹⁰⁹ weist darauf hin, dass Vertreter linguistisch geprägter Relativitätsmodelle gerade Farbe und Farbennennungen heranziehen, um die Richtigkeit ihrer Prämissen zu demonstrieren. Aus (extrem) relativistischer Sicht erfasse man Farbqualitäten und -unterschiede nicht, weil man diese einfach nur sinnlich wahrnehme, sondern weil die entsprechenden Wahrnehmungen durch sprachliche Unterscheidungen erst bedeutungsvoll würden. Aber eben solche sprachlichen Abstufungen für verschiedene Farbwerte seien von Sprache zu Sprache unterschiedlich. Prince setzt dem entgegen, dass wahrnehmungspsychologischen Befunden zufolge erhebliche Regelmäßigkeiten

¹⁰⁹ Prince (1993), S.104f.

in der Einteilung des Farbspektrums in Farbennennungen in verschiedenen Sprachen bestünden.

Für wichtiger noch als dies halte ich es, dass darüber hinaus ein Unterschied besteht zwischen der erscheinungsgleichen Darstellung einer konkreten, einzelnen Farbqualität und der Frage, wieviele und welche Abstufungen innerhalb einer Sprache mittels Benennungen gemacht werden. Man denke an einen Menschen, der von Geburt an blind ist. Dieser kann das Phänomen „Farbe“ weder erfassen, noch kann man es ihm erklären. Ihrem Status nach sind Farben an ihre Sinnfälligkeit gebunden, an ihre Wahrnehmung durch uns, und konkrete, einzelne Farbqualitäten (als Eigenschaften im Einzelfall) sind sprachlich allenfalls näherungsweise exakt beschreibbar. Es handelt sich hier um den Unterschied zwischen Wahrnehmung bzw. Erfahrung und deren Abstrahierung und verbaler Klassifizierung. Im Rahmen erscheinungsrealistischer Darstellung kommt es auf Ähnlichkeit bzw. Entsprechung zwischen der Erscheinung der Darstellung und der Erscheinung des Dargestellten an.

4.1.3. Erscheinungsrealismus nach Stephen Prince

4.1.3.1. Kriterium der Korrespondenz

Auch Stephen Prince umreißt *perceptual realism* als Basiskonzept filmischer Darstellungsweisen.¹¹⁰ Er skizziert Möglichkeiten digitaler Bilderzeugung (*computer-generated imagery*, kurz *CGI*). Dabei stellt er heraus, dass der Angelpunkt hierbei darin bestehe, hinsichtlich bestimmter Größen (etwa Oberflächentextur, Konturen, Bewegungskomponenten, Farbwerte, Licht, Schatten, Reflexionen) konsistente Verhältnisse zu schaffen, die mit dem Eindruck entsprechender Verhältnisse in der Lebenswelt korrespondieren. Dies gelte ohne Rücksicht darauf, ob es für das fiktional Dargestellte in der Erfahrungswirklichkeit Entsprechungen gibt oder nicht (wie im Fall von Dinosauriern, Gestaltwandlern usw.).

Prince schlägt daher ein „correspondence-based model of cinematic

¹¹⁰ Prince (1996)

representation“¹¹¹ vor. Anstelle eines indexikalischen Realismus-Begriffs setzt er den Terminus „perceptual realism“ (oder auch „apparent realism“): „the accurate replication of valid 3-D cues“.¹¹² Diese Form von Realismus basiere auf dem Erkennen gestaltlicher Beziehungen zwischen bildlichen und lebensweltlichen Verhältnissen, in visueller und auditiver Hinsicht.

4.1.3.2. Beschaffenheit der Korrespondenzen

Die Korrespondenzen, von denen Prince spricht, beziehen sich auf Merkmale innerhalb der bildlichen (und klanglichen) Struktur von Filmen. Betrachter erkennen solche Korrespondenzen - oder ggf. auch Abweichungen - aus ihrem Verhältnis zu ihrer (räumlichen bzw. allgemein lebensweltlichen) Wahrnehmungserfahrung heraus. Es komme nur auf die Beschaffenheit der Korrespondenzen an, nicht auf vorgängige Wahrnehmungserfahrungen im Hinblick auf das Dargestellte. Daher könne man von Wahrnehmungsrealismus selbst dann sprechen, wenn ein Objekt (z.B. ein Dinosaurier) in der Lebenswelt des Betrachters nie wahrgenommen wurde.¹¹³ Es gehe um Korrespondenzen mit der allgemeinen Wahrnehmungserfahrung dreidimensionaler Realität. Sofern die Korrespondenzen überzeugen, entstehe eine Darstellung, welche sich als wahrnehmungsrealistisch (= erscheinungsrealistisch) bezeichnen lässt:

A perceptually realistic image is one which structurally corresponds to the viewer's audiovisual experience of three-dimensional space. [...] Perceptual realism, therefore, designates a relationship between the image or film and the spectator, and it can encompass both unreal images and those which are referentially realistic. Because of this, unreal images may be referentially fictional but perceptually realistic.¹¹⁴

Es ist bedeutend, den vielgestaltigen Begriff „Realismus“ in diesem Zusammenhang nicht mit dem Realitätsstatus des Dargestellten gleichzusetzen, d.h. mit der Frage zu verbinden: „Gibt es das wirklich?“. Erscheinungs- oder Wahrnehmungsrealismus als Darstellungsmodus konstituiert sich über das

¹¹¹ Prince (1996), S.399

¹¹² Prince (1996), S.406

¹¹³ „These are falsified correspondences, yet because the perceptual information they contain is valid, the dinosaurs acquire a remarkable degree of photographic realism.“ - Prince (1996), S.403

¹¹⁴ Prince (1996), S.400f

Verhältnis zwischen einer bestimmten Wahrnehmungsfähigkeit (menschliche Sinneswahrnehmung) und der Darstellung von etwas auf eine Weise (d.h.: durch besagte Korrespondenzen), welche das Erkennen des Dargestellten mittels dieser Wahrnehmungsfähigkeit voraussetzt. In diesem Sinne entspricht Princes Konzeptualisierung von filmischem Realismus derjenigen Curries.

Prince hebt hervor, dass dieser wahrnehmungsrealistischen Ebene im Rahmen filmischer Darstellung eine hohe Bedeutung dahingehend zukomme, wie Betrachter die (fiktionalen) Inhalte eines Films erfassen:

If neither a camera nor an existent referent is necessary for the digital rendition of photographic reality, the application of internally valid perceptual correspondences with the 3-D world *is* necessary for establishing the credibility of the synthetic reality. [...] The reliability or nonreliability of the perceptual information they contain furnishes the viewer with an important framework for evaluating the logic of the screen worlds these images help establish.¹¹⁵

Ebenso bestehe keine Notwendigkeit, filmische Repräsentation komplett als Diskurs (d.h. als „arbitrarily coded reorganization of experience“¹¹⁶) zu fassen. Stattdessen sollte man in Rechnung stellen, dass im Film verschiedenartige Ebenen, deren konzeptuelle Behandlung dementsprechend unterschiedlich ausfallen sollte, nebeneinander bestehen.¹¹⁷

4.2. Das Realismusmodell Allan Casebiers

4.2.1. Apperzeption

Auch Allan Casebier wendet sich in seinem Realismuskonzept¹¹⁸, ähnlich wie die analytisch orientierten Filmtheoretiker, gegen die dominierenden Prämissen, die den überwiegenden Teil der Filmtheorie seit spätestens Anfang der siebziger Jahre geprägt haben. Casebier nennt als philosophischen Nährboden besagter

¹¹⁵ Prince (1996), S.404f. Vgl. auch Prince (1993), S.108-112, wo er Auskunft gibt über empirische Forschung zum Bereich visuellen Verstehens in der Realwelt und bei Abbildungen.

¹¹⁶ Prince (1996), S.400

¹¹⁷ „These areas of correspondence coexist in any given film with narrative, formal, and generic conventions, as well as intertextual determinants of meaning.“ - Prince (1996), S.405

¹¹⁸ Casebier (1991)

Prämissen den Idealismus bzw. Nominalismus.¹¹⁹ Er selbst will diesen Tendenzen ein filmtheoretisches Realismuskonzept entgegensetzen, das phänomenologisch inspiriert ist, namentlich von der Philosophie Edmund Husserls.¹²⁰ Indem er zentrale Begriffe Husserls verwendet und sich mit dessen Theorie künstlerischer Repräsentation auseinandersetzt, entwickelt er eine Vorstellung von filmischem Realismus, die den Status des Dargestellten, der Darstellung und des Betrachters umfasst und diese Größen aufeinander bezieht.¹²¹ In Casebiers Lesart analysiert die Phänomenologie Husserls künstlerische Darstellung bzw. die Darstellung fiktionaler Inhalte als Erfahrung eines Kunstwerks, nicht einfach als Relation zwischen einem Objekt im Kunstwerk und einem Objekt in der Welt. Betrachter transzendieren demzufolge ihre reinen Wahrnehmungsakte, indem sie erkennen bzw. entdecken, was ein Bild (und demgemäß auch ein Film) darstellt. Casebier führt aus, dass gemäß den nominalistischen/idealistischen Prämissen der vorherrschenden Filmtheorie eine Transaktion des Betrachters mit dem Text stattfindet: „as such, cinematic representations are constructions by the spectator in response to the images and sounds they experience at a film screening.“¹²² Für die Phänomenologie sei der Betrachter hingegen kein mentaler Schöpfer (*constructor*), sondern ein Entdecker

¹¹⁹ Casebier verwendet beide Begriffe zumeist zusammen oder in austauschbarer Weise.

¹²⁰ Vgl. hierzu Allen (1995), S.55, sowie Endnote 9, S.160. Richard Allen analysiert Husserls (eher indirekten) Einfluss auf die Prämissen der *Contemporary Film Theory*. Er hält Husserls Konzept einer „transzendentalen Phänomenologie“ für in sich nicht konsistent, da es einen Weg zwischen logischen Alternativen suche, den es nicht gebe. Er erwähnt Casebiers Arbeit als seines Erachtens fragwürdigen Versuch, eben diesen Weg mittels einer realismusorientierten Lesart Husserls zu beschreiten. Mir erscheint allerdings fraglich, ob das im engeren Sinne auf Film bezogene Realismuskonzept Casebiers allein aufgrund seiner Anknüpfung an Husserl schon an Stichhaltigkeit verlieren muss. Dass ein Theorem durch ein anderes inspiriert ist, macht es nicht in jeder Hinsicht von diesem abhängig. Eine weitere Frage ist, inwieweit Casebier über den Begriff „Phänomenologie“ in eine Linie mit anderen „phänomenologischen“ Konzepten in der Filmtheorie gebracht werden kann. Vivian Sobchack etwa verfolgt mit ihrer beinahe zeitgleich mit Casebiers Arbeit erschienenen Veröffentlichung ein ganz anderes theoretisches Interesse. Gleichwohl bezieht auch sie sich auf einschlägige Positionen der phänomenologischen Philosophie. Vgl. Sobchack (1992)

¹²¹ Trotz seiner Ablehnung nominalistischer Positionen räumt Casebier ein, dass es im ontologischen Sinne keine strikte Evidenz gebe, aufgrund derer der Realismus vor dem Nominalismus Gültigkeit als Erklärungsmodell für besagte Zusammenhänge beanspruchen könne. Die Entscheidung zwischen beiden Positionen hänge mit Plausibilitätserwägungen zusammen und einer Überprüfung anhand eigener Wahrnehmungserfahrung.

¹²² Casebier, S.62

(*discoverer*) dargestellter Inhalte. Dies impliziert, dass das, was entdeckt wird, unabhängig vom Verstehensakt des Betrachters existiert. Auf dieser Einschätzung beruhe der phänomenologische Begriff der „Transzendenz“: „(...) that is, representations transcend the conscious acts involved in their apprehension.“¹²³

Die dargestellten Inhalte existieren demgemäß unabhängig vom bewussten Akt des Erfassens. Sie werden nicht erst durch Betrachteraktivität geschaffen oder konstruiert, wie es idealistische bzw. nominalistische Positionen konzipieren. Husserl zufolge erkenne man Erscheinungen mittels ihrer Eigenschaften. Das Bewusstsein der Erscheinungen sei Bedingung für das Erkennen des unabhängig existierenden Objekts. Objekte der Wahrnehmung bei der Filmbetrachtung seien in phänomenologisch-realistischer Sichtweise nicht Abfolgen von Bildern und Klängen (wie nach nominalistischer Ansicht), sondern fiktionale Situationen, Ereignisse, Personen usw., die als solche nicht einfach Produkt mentaler Akte von Betrachtern seien. Im Rahmen des Erfassens dargestellter fiktionaler Zusammenhänge gehe es nicht um die Wahrnehmung von Sinnesdaten um ihrer selbst willen. Diese würden vielmehr „apperzipiert“, um den Inhalt einer Darstellung zu erfassen. Unter Apperzeption wird ein Akt des Erfassens verstanden, der von der bloßen Wahrnehmung zwar zu unterscheiden, aber eng mit dieser verbunden ist. Die Apperzeption bildet ein „Hindurchgehen“ durch die schieren Sinnesdaten, welche ein Darstellungsmedium liefert, zu den Inhalten, die dargestellt werden.¹²⁴

Solch einer Konzeptualisierung gemäß dienen Sinnesdaten der Steuerung des Wahrnehmungsaktes, sind aber nicht dessen Ziel. Das Erfassen einer Repräsentation, so Casebier, werde als direkter Prozess verstanden, nicht als Folgerung aufgrund von Sinnesdaten. Es gründe demnach nicht auf einem vorgängigen Akt, der auf ein anderes Objekt als das der Repräsentation gerichtet

¹²³ Casebier, S.62

¹²⁴ V.F. Perkins, einer der früheren filmtheoretischen Realismus-Vertreter stellte dies ähnlich dar: „When we are asked to give the fictional reality a more extensive existence than it has on the screen we are asked to suppose that the world and the events occurring within it exist independent of camera, film and screen. In effect, it is assumed that our major focus of interest will not be images, but objects, persons, actions and events. Provided that it is recognizable, an object presented on the screen remains first and foremost an object and only secondarily a visual pattern.“ - Perkins (1972), S.74

wäre: „(...) the object itself is actually put before us in such a manner that that object is *itself* the subject of psychical activity.“¹²⁵ Das phänomenologische Repräsentationsmodell nach Husserl kennt in diesem Zusammenhang das Konzept der *Intuition*, welches ein Zusammenfallen von Eigenschaften der Sinnesdaten und Eigenschaften der jeweils repräsentierten Objekte bezeichnet.¹²⁶ Das phänomenologische Repräsentationsmodell Husserls nimmt laut Casebier eine mittlere Position ein zwischen den polaren Konzepten der vorherrschenden transaktionalen Repräsentationstheorie und einer gleichsam „hyperrealistischen“ Transparenzvorstellung, wie sie von Bazin vertreten wurde.¹²⁷

4.2.2. Eigenschaften als Universalien

Realismus und Narrativität seien, wie Casebier ausführt, nach nominalistischer Überzeugung nicht etwa Eigenschaften einer Darstellung. Beides sei konventionsbestimmt und arbiträr, und somit auch historisch und kulturell bestimmt. Betrachter, die ebenfalls historisch und kulturspezifisch geprägt seien, setzen die Sinnesdaten (nur solche würden wahrgenommen) demgemäß um. Casebier hält dies aus phänomenologischer bzw. realismus-orientierter Sicht für ein höchst artifizielles Konzept. Im Hinblick auf die Erfahrung fiktionaler Realität erscheine es kontraintuitiv und wenig plausibel:

For contemporary film theorists to argue that narrative is but an arbitrary ordering of the images/sounds and that the images/sounds are really the only objects we experience at a film screening involves overlooking the distinction between apperception and perception. Indeed, the aim of perception, the intentional direction of consciousness in a film experience such as that of *The Seven Samurai*, is a grasping of events with narrative structure in them: (...)¹²⁸

¹²⁵ Casebier, S.67; er zitiert hier Husserl.

¹²⁶ „According to Husserl, when and insofar as the qualities of our *sensa* and of our object as intended are identical, we have an intuition of the object. [...] For Husserl, there is no incompatibility between directness and mediation (...) because the former and latter *arise together*.“ (Casebier, S.67+68). „Intendieren“ heißt in der Terminologie, wie sie Casebier nach Husserl verwendet, soviel wie „sich erstrecken nach“ oder „zu etwas hin reichen“. Das Bewusstsein richtet sich gemäß dieser Konzeption zum Objekt der Darstellung hin aus.

¹²⁷ „By contrast with transparency and transactional theories, phenomenology provides instead a realist theory preserving (1) the transactional sense of mediation in the process of recognizing representation and (2) the transparency sense of the independence of the object represented.“ (Casebier, S.63)

¹²⁸ Casebier, S.40

Casebier zufolge beziehen sich Nominalisten gern auf Filme, in denen absichtlich Brüche erzeugt werden, welche die Schlüssigkeit oder den Fluss des narrativ Dargestellten stören. Hierbei sollen Betrachter mittels Verfremdung auf die Materialität oder Konstruiertheit der Darstellung bzw. des Dargestellten verwiesen werden. Solch selbstreflexiver Einsatz von „Sinnesdaten“ sei aber, so Casebier, kein Argument dagegen, Realismus und Narrativität für Eigenschaften des Wahrgenommenen (d.h. der Darstellung) zu halten, unabhängig vom Akt der Wahrnehmung.

Casebier beschreibt einen (in ontologischer Hinsicht) grundlegenden Unterschied zwischen Realismus und Nominalismus. Nach realistischer Vorstellung können verschiedene Dinge die gleichen Eigenschaften besitzen. Die Dinge offenbaren damit in beispielhafter Weise Eigenschaften, die selbst als Universalien einen von den Dingen unabhängigen Status haben. Nach nominalistischer Vorstellung hingegen können verschiedene Dinge keine gleichen Eigenschaften besitzen, da nur Partikulares, aber nichts Universelles existiere. Auf den Gegenstand Film übertragen, folge aus diesem Unterschied, dass man als Betrachter nur visuellen und auditiven Sinnesdaten ausgesetzt sei. Der Bild-Ton-Komplex offenbare demnach nur Gestaltmerkmale und Klänge. Einer Vorstellung von Realismus zufolge, wie Casebier sie favorisiert, manifestieren sich über solche Sinnesdaten aber Universalien, die allgemeinen Vorstellungen und Konzepten verschiedener Art entsprechen, wie etwa Mann/Frau, Held, Verbrecher, Kampf, Geschehen, Raum, Zeit und vieles andere.¹²⁹ Einen Film zu rezipieren sei nicht lediglich eine Frage der Wahrnehmung sinnlich erfassbarer Daten, sondern apperzeptiven Auffassens von Vorgängen, fiktionalen Personen und Objekten oder auch Stimmungen.¹³⁰

¹²⁹ Vgl. Casebier, S.35. Casebier veranschaulicht dies an Kurosawas Film „Die sieben Samurai“.

¹³⁰ „(...) for the phenomenological model, representation of reality and the reality of representation in film are assimilated to the pattern of everyday life perception in many ways. Representations in cinema guide spectators' perception of the persons, objects, events, and states of affairs depicted and portrayed by the film. These objects transcend the mental acts employed in perception of them. The individual shots, the images, and sounds of the film are apperceptively experienced not perceived. What is really there in the experience of spectators are not just images and sounds but (e.g., for *The Seven Samurai*) fictional objects and events

Dieses Verhältnis zwischen Typ und Einzelercheinung (*type* vs. *token*) sieht Casebier im *common sense* verankert; es sei Bestandteil allgemeiner, nicht spezifisch theoretischer Konzepte. Zudem bediene sich auch theoretischer wie kritischer Diskurs über Film erfolgreich und offenbar zwanglos realistischer Auffassungen. Im Gegensatz zum Realismus leugne der Nominalismus aber dieses intuitive Verständnis. Nach Ansicht Casebiers komme dem Nominalismus in der betreffenden Streitfrage damit die Beweislast zu. Der Nominalismus bzw. seine Vertreter müssten erklären, weshalb es 1.) angeblich nur Einzelercheinungen geben und 2.) Typischem nur der Status letztlich arbiträrer Konzepte zukommen soll.

Für Husserl seien Universalien „ideale Objekte“, abstrakte Eigenschaften, im Unterschied zu „realen Objekten“ in ihrer Individualität, zeitlichen Natur und ihrer Verankerung im Hier und Jetzt. Das Ideale sei entscheidend beim Erfassen von Eigenschaften individueller Dinge. Aufgrund von Universalien können Betrachter die Eigenschaften von etwas identifizieren (nicht: konstruieren). Die Identität von Eigenschaften, an denen sich das Ideale manifestiert, werde vom Betrachter als evident erkannt. Die Erkenntnis einer Universalie sei vom Erkennen, dem Wahrnehmen eines gegebenen Konkretums zu unterscheiden.¹³¹

Den grundlegenden Gegensatz zwischen phänomenologischem Realismus und Nominalismus bringt Casebier in einem Satz zum Ausdruck: „Universality in things is not an idea in the mind but instantiation of universals in things.“¹³² Wenn man wie ein Nominalist davon ausgehe, dass es nur Individuelles gibt, stelle sich die Frage, wie eine Eigenschaft mehrfach auftauchen kann. Außerdem sei fraglich – da im allgemeinen auch Nominalisten angesichts konkreter Erscheinungen Zuschreibungen von Eigenschaften vornehmen (müssen) – welcher Status derartigen Attributionen (nach nominalistischer Konzeption)

that sensations, apperceptively registered in consciousness, guide spectator perception to discover.“ (Casebier, S.41)

¹³¹ „Rot“ zum Beispiel ist eine Farbe und in diesem Sinne eine Universalie. Ein wahrgenommenes Rot ist ein singulärer Aspekt eines konkreten Objekts im Hier und Jetzt. „2“ als Anzahl muss ein ideales, kein reales Objekt sein, denn es kann mit vielen individuellen Erscheinungen einhergehen: zwei Männer (als Gruppe) sind keine Zahl, sondern reale Objekte, die durch eine ideale Eigenschaft qualifiziert werden.

¹³² Casebier, S.46.

überhaupt zukomme. Auch Nominalisten kämen kaum umhin, identische Eigenschaften bei nicht identischen Dingen anzunehmen. Es ist zu erkennen, dass der Unterschied auch mit einer Zuschreibung zu tun hat: Schreibt man das Erfasste, gemäß einer Vorstellung von Wahrnehmung als Konstruktionsakt, in erster Linie sich selbst zu oder führt man es auf die erfasste Realität zurück, die man so und so wahrnimmt, weil etwas an ihr auch so und so beschaffen ist?¹³³

Außerdem verweist Casebier auf Filmkritik und Filmtheorie: die Art und Weise, wie über Film kommuniziert werde, sei universalien-orientiert. Kritiker und Theoretiker vermittelten ihre Einsichten und Beschreibungen über ein Vokabular, das Universalien bezeichne. Ein Nominalist, der auf der einzigartigen Existenz jeweils einmaliger Texturen besteht, habe einige Probleme damit, die komplexe und effektive Theoriesprache, die sich auf der Grundlage von Universalien entwickelt habe, zu umgehen oder umzudeuten.¹³⁴

¹³³ Vgl. Curries Standpunkt, der sich mit der zweiten Auffassung deckt.

¹³⁴ Es wäre allerdings zu überlegen, so könnte man Casebier entgegenhalten, inwieweit Sprache als abstraktes Symbolsystem eine Benennung von Universalien nicht schon ihrer Natur nach vorgibt. Dennoch ist seine Argumentation nicht von der Hand zu weisen, denn es bleibt die (für Nominalisten unbequeme) Frage nach dem Status wiedererkennbarer Eigenschaften.

II. Methodologie

1. Methodologische Problembereiche in der Filmnarratologie

1.1. Modellapplikation

Die Filmtheorie im Zuge semiotischer, psychoanalytischer und kulturkritischer Paradigmen ist in hohem Maße durch Applikation bestimmt gewesen, und zwar in mindestens zweierlei Hinsicht. Applikation, d.h. Anwendung, kann einerseits in der Übertragung eines konzeptuellen Paradigmas bestehen, wie bei der Übertragung zeichentheoretischer Modelle auf den Film (siehe oben). Andererseits kann Applikation auch bedeuten, dass Konzepte, welche generelle Aussagen über einen Gegenstand machen, auf einzelne Fallbeispiele bezogen werden. Das Ziel dieser Art von Applikation kann entweder in der Interpretation eines Einzelwerkes oder in der (unter Umständen nur vermeintlichen) Untermauerung eines angewandten Konzeptes bestehen. Im Folgenden werde ich einige Probleme der Applikation ersterer Art skizzieren, da diese mit der Begründung meines eigenen Ansatzes im Zusammenhang stehen. Vieles ist bereits im Abschnitt über das Konzept der Filmsprache angesprochen worden, weshalb ich meine Ausführungen sehr abstrakt und generell halten werde. Die Applikationsproblematik hat nicht nur für die Filmtheorie allgemein, sondern gerade auch für die Filmnarratologie einige Bedeutung.

1.1.1. Theoriebildung durch konzeptuelle Übertragungen

1.1.1.1. Beziehung Modell – Gegenstand

Ein theoretisches Modell, welches über einen Gegenstand entwickelt wird, richtet sich nach dessen erkennbaren Eigenschaften. Die linguistische Zeichentheorie beispielsweise beschreibt Funktionen und systematische Beziehungen von Sprache und richtet sich nach Funktionen und Beziehungen, die an Sprache(n) beobachtet und analysiert wurden. Erkennbare Eigenschaften des Gegenstandes sind somit modellbildend. Ähnlich verhält es sich mit Konzepten der Narratologie. Diese sind überwiegend an literarischen Erzählphänomenen entwickelt worden. Das Darstellen fiktionaler Ereignisse (Narration) bedarf zu seiner Konstitution eines geeigneten Mediums wie Literatur, gesprochener Sprache oder Film. Das

jeweilige Medium wiederum weist Eigenschaften auf, die es von anderen Medien unterscheiden. Soweit sich die Entwicklung narratologischer Konzepte anhand eines bestimmten medialen Gegenstandes vollzieht, ist zu erwarten, dass Eigenschaften des medialen Gegenstandes in mehr oder minder hohem Maße die Parameter des Konzepts mitbestimmen. Bei der Übertragung eines so entwickelten Konzepts auf einen anderen medialen Gegenstand wird dieser Zielgegenstand also unweigerlich auch nach Maßgabe der Eigenschaften des Ausgangsgegenstands betrachtet.

1.1.1.2. Analogiebildung

Anwendungen von Konzepten, die nicht am jeweiligen Zielgegenstand entwickelt wurden, müssen nach dem Prinzip der Analogiebildung verfahren. Sie sind, sofern sie Erfolg haben sollen, darauf angewiesen, dass am Zielgegenstand Funktionsbeziehungen aufgezeigt werden können, die denen des Ausgangskonzepts entsprechen. Sofern nötig, können Modifikationen des Konzepts mit Rücksicht auf den Zielgegenstand erfolgen. Dabei handelt es sich gleichermaßen um Modifikationen des Konzepts wie auch um Modifikationen nach Maßgabe des Konzepts. Eine solche Anwendung von Konzepten, die an einem Ausgangsgegenstand entwickelt wurden und auf einen Zielgegenstand übertragen werden, mag theoriespezifische Vorzüge haben, weil sie für die Produktivität der betreffenden Konzepte spricht. Applikation ist aber selbstverständlich von der eigenständigen Konzeptbildung an einem Gegenstand zu unterscheiden und birgt darüber hinaus eine Reihe von Problemen, die im folgenden skizziert werden sollen.

1.1.1.3. Originäre Modellentwicklung

Dass Analogien am Zielmedium zu entdecken sind, welche eine Anwendung des Ausgangsmodells ermöglichen, bedeutet nicht, dass diese Anwendung spezifische Eigenschaften des Zielmedium in besonderem oder auch nur ausreichendem Maße berücksichtigt. Mit anderen Worten: eine eigenständige Modellentwicklung an betreffendem Zielmedium hätte unter Umständen von vornherein zur Bildung eines (mehr oder weniger stark) abweichenden Modells geführt.

Fragestellungen zu Phänomenen, die unmittelbar mit spezifischen Eigenschaften einhergehen, können sinnvoll nur an dem Gegenstand erörtert werden, der diese Eigenschaften zeigt. Dies mag tautologisch klingen, doch soll damit zum Ausdruck gebracht werden, dass Übertragungen theoretischer Modelle von einem Gegenstand auf einen anderen zwar in begrenztem Maße erhellend sein können, man aber nicht erwarten sollte, dass sie auch erschöpfend sind. Sie beantworten zunächst Fragen, die der Ausgangsgegenstand aufgeworfen hat. Damit ist keineswegs gesagt, dass der Zielgegenstand dieselben Fragen mit gleicher Dringlichkeit nahelegt, und schon gar nicht, ob an ihm nicht noch andere Fragen aufgeworfen werden, auf welche das angewandte Modell überhaupt keine Antworten liefert.

1.1.1.4. Bedeutung für den Zielgegenstand

Aus all dem folgt, dass die erfolgreiche Anwendung eines Ausgangsmodells für sich genommen nicht beweist, dass dieses Modell auf gleicher Betrachtungsebene dieselbe Gültigkeit für Ausgangs- wie Zielgegenstand beanspruchen kann. Es zeugt nur vom Erfolg beim Suchen und Auffinden von Analogien. Es ist nicht einmal ohne weiteres klar, ob die vorgenommene Anwendung im Hinblick auf den Zielgegenstand besonders sinnvoll ist. Es ist durchaus anzunehmen, dass sich Analogien buchstäblich von allem für alles finden lassen, wenn man nur außer Acht lässt, auf welcher Betrachtungsebene und in welcher Hinsicht ein Gegenstand Analogien zum anderen zeigen könnte. Ob aber analoge Merkmale, die der Zielgegenstand mit dem Ausgangsgegenstand gemeinsam hat, für den Zielgegenstand die gleiche Bedeutung haben wie für den Ausgangsgegenstand, ist eine andere Frage.

Schon gar nicht kann eine erfolgreiche, wenn auch notwendig begrenzte Analogiebildung als Begründung dafür herangezogen werden, dass Ausgangs- und Zielgegenstand in globalerem Sinne gleichartig seien. Beispielsweise lassen sich die möglichen zeitlichen Beziehungen zwischen dargestellten Ereignissen danach systematisieren, ob die Darstellung der fiktionalen Chronologie der Ereignisse folgt oder nicht. Solch ein Modell ist recht problemlos von der

Literatur auf den Film übertragbar.¹³⁵ Die im Vordergrund stehenden Größen sind hierbei (1) Ereignisse als zu ordnende Elemente und (2) der Maßstab ihrer innerfiktionalen chronologischen Abfolge im Vergleich zu ihrer unter Umständen davon abweichenden Darstellungsreihenfolge. Wie die Ereignisse für sich im einzelnen dargestellt werden, ist nach den Kriterien dieses Modells nebensächlich. Von daher gelingt die Übertragung des Modells ohne weiteres, da im Spielfilm, wie auch im Roman, Ereignisse und deren zeitliche Beziehungen untereinander im allgemeinen eine Rolle spielen und identifizierbar bzw. analysierbar sind. Zu weiteren Aussagen berechtigt die erfolgreiche Anwendung besagten Modells allerdings nicht. Eine globale Behauptung etwa, die Anwendung zeige, dass Zeitstrukturen im Roman und im Spielfilm im ganzen denselben Prinzipien folgen, wäre eine unzulässige Schlussfolgerung. Die Kategorie „Zeit“ geht in ihren Aspekten und Darstellungsmöglichkeiten – zumal ihren spezifischen Darstellungsmöglichkeiten in unterschiedlichen Medien – nicht allein im Basiskriterium des gewählten Modells auf.¹³⁶

Das Verfahren der Anwendung vorhandener Modelle auf andere Gegenstände mag in manchen Fällen naheliegen. Bei einem Phänomen wie Narration, welches sich als medienübergreifend verstehen lässt, liegt die Vermutung nahe, dass Modelle, wenngleich diese an einem bestimmten medialen Gegenstand entwickelt wurden, von vornherein eine gewisse Übertragbarkeit aufweisen. Dies gilt besonders dann, wenn die Abstraktionshöhe der theoretischen Reflexion sehr groß ist, man also versucht, sich von medialen Bedingtheiten weitestmöglich zu lösen. Dennoch ändert dies nichts an den geschilderten Problemen. Zudem kann die vordergründig erfolgreiche Übertragung eines Modells die Entwicklung spezifischerer Fragestellungen nach Maßgabe des betreffenden Zielgegenstandes hemmen. Wie bereits ausgeführt, ist es eben diese hemmende Wirkung, welche Kritiker der semiotisch orientierten Filmtheorie im Hinblick auf die weitgehend unterbliebene Entwicklung nicht-semiotischer Konzepte beklagen.

¹³⁵ So geschehen in Bordwell (1985), Abschnitt 6: „Narration and Time“. Bordwell folgt in seiner Systematisierung Genette.

¹³⁶ Um einem Missverständnis vorzubeugen: Bordwell zieht diese Schlussfolgerung auch nicht. Mein Beispiel dient nur der Veranschaulichung des Problems.

1.1.2. Situation der Filmnarratologie

1.1.2.1. Fragen übergreifenden Charakters

Auch die bisherige Entwicklung der Filmnarratologie lässt sich im Lichte der Applikationsproblematik skizzieren. Es stellt sich dabei heraus, dass Konzepte der Filmnarratologie in den meisten Fällen an narratologische Paradigmen anknüpfen, die aus dem Bereich der Literaturwissenschaft stammen. Inwieweit und wie explizit dies geschieht, ist jeweils eine Frage des Einzelfalles. Meine anschließenden Ausführungen sollen Tendenzen markieren.

Die Applikation narratologischer Konzepte literaturwissenschaftlicher Herkunft lag (und liegt) in gewisser Hinsicht nahe. Die literarische Erzähltheorie hatte bereits Ergebnisse, als man von einer genuinen Filmnarratologie noch überhaupt nicht sprechen konnte.¹³⁷ Ein intuitives Vorverständnis von Narration (als dem Darstellen von Ereigniszusammenhängen) fördert die Annahme, dass Narration nicht nur in sprachlicher Form möglich ist, sondern auch auf andere Weise, insbesondere in Spielfilmen, in denen es ganz offenbar auch (metaphorisch formuliert) um „Geschichten“ geht, die „erzählt“ werden.

Dass es sich bei Narration also nicht nur um ein sprachliches bzw. literarisches, sondern ein medienübergreifendes Phänomen handelt, lässt den Schluss zu, dass Probleme der literarischen Narratologie durchaus auch in eine filmbezogene Narratologie übertragbar sein können. Konzepte, die übergreifenden Charakter haben, betreffen etwa Werkorganisation (kausale Kohärenz von Ereigniszusammenhängen, zeitliche Sequenzierung, „Plot“) und vor allem die Frage nach der Perspektive als grundlegendem Steuerungsmoment narrativer Darstellungen. Im Zusammenhang mit Perspektive bot sich auch an, sogenannte „Erzählsituationen“ (als bestimmte Typen perspektivischer Vermittlung) an

¹³⁷ Es gab Berührungspunkte zwischen den klassischen Filmkunsttheorien sowie den russischen formalistischen Filmtheorien der zwanziger Jahre mit erzähltheoretischen Fragestellungen; systematische Konzepte für eine Filmnarratologie wurden dort aber noch nicht entwickelt. Siehe dazu Schweinitz (1999), S.75-77. Jörg Schweinitz sieht Metz' „Phänomenologie des Narrativen“ und seine „großen Syntagmen im Film“ (beides in Metz (1972)) als endgültige Etablierung einer Narratologie für den Film. Von Metz ausgehend kennzeichnet er zwei Phasen der filmsemiotischen Erzähltheorie: (1) eine strukturorientierte und (2) eine subjektorientierte, d.h. psychoanalytische Phase. Siehe Schweinitz (1999), S.77ff.

Filmen zu identifizieren.¹³⁸

1.1.2.2. Sprachspezifischere Konzepte

Jenseits solch übergreifender Fragestellungen wurden aber auch stärker sprachspezifische Konzepte der Erzähltheorie auf den Film appliziert. Diese harmonieren naheliegenderweise mit zeichentheoretischen Parametern der Filmtheorie. Es verwundert daher nicht, dass sehr weitreichende Verflechtungen zwischen Filmnarratologie (als speziellerem Bereich) und Filmsemiotik (als allgemein filmtheoretischem Paradigma) bestehen. Begriffseinheiten wie „narrative Codes“ oder „narrativer Diskurs“ sind daher verbreitet, ebenso wie Begriffe aus dem Bereich der Rede (beispielsweise „Enunziation“ oder „Rhetorik“).¹³⁹ Auch weitere Konzepte, die sich zunächst an der sprachlichen Form des Erzählens orientieren, namentlich personalisierte Positionen wie „Erzähler“ oder „impliziter Autor“, wurden auf den Film bezogen. Instanzen wie diese wurden als strukturelle Ebenen im Rahmen von Kommunikationsmodellen begriffen. Auch ist (immer wieder) gefragt worden, ob und in welcher Weise im Film so etwas wie eine „Ich“-Erzählposition, bei der es sich zunächst um eine rein grammatische Kategorie handelt, vorliegen kann. Der Applikationswert stärker sprachspezifischer Konzepte liegt längst nicht ohne weiteres auf der Hand. Auf Probleme der „Filmsprache“-Metapher bin ich bereits eingegangen. Aber auch die Einschlägigkeit und Nützlichkeit von Konzepten wie „Erzähler“ und „impliziter Autor“ für die Filmnarratologie ist sehr kontrovers diskutiert worden.¹⁴⁰

¹³⁸ Siehe Fleishman (1992) und Hurst (1996).

¹³⁹ Siehe etwa Browne (1976) oder Chatman (1990) im angloamerikanischen Bereich oder Gaudreault und Jost (1990), Gardies (1993) und Vanoye (1989) in der französischen Filmtheorie. Gaudreault und Jost verbinden die Konzepte „Enunziation“ (diskursive Umsetzung einer kommunikativen Intention) und „Narration“. Colin (1985) hat Metz' „Grande Syntagmatique“ revidiert und als Ausdruck fundamentaler generativer Prozesse im Sinne Chomskys dargestellt. Schweinitz sieht einen „Trend zur Assimilation des filmwissenschaftlichen Diskurses an den der Literaturwissenschaft im Zeichen des ‘Erzählens’“ (Schweinitz (1999), S.86). Demnach folge die Filmwissenschaft gewissen Trendvorgaben, die mit Begriffsbildungen wie „Intermedialität“, „Intertextualität“ oder „Diskursanalyse“ einhergehen.

¹⁴⁰ Chatman (1990) hält beide Instanzen für einschlägig, Bordwell (1985) hält sie für überflüssige theoretische Größen, soweit es filmische Narration betrifft. So etwas wie eine Zwischenposition nimmt Currie (1995) ein, indem er das Konzept „Impliziter Autor“ für

1.1.2.3. Kognitionstheoretische und analytische Entwürfe

Eine Alternative zur Übertragung literatur- oder sprachwissenschaftlicher Modelle der Erzähltheorie liegt in einer stärker an filmtheoretischen Fragestellungen orientierten Perspektive. Manche Ansätze rücken die Rolle von Betrachtern in den Vordergrund und konzeptualisieren, wie Filmbetrachter auf der Grundlage dessen, was sie sehen (und hören), sinnvolle narrative Bezüge herstellen. Dabei spielt der Kognitivismus als Hintergrundparadigma eine zum Teil wichtige Rolle. Bordwells Version einer kognitivistisch angeleiteten Filmnarratologie¹⁴¹ stellt die Kategorie „Information“ in den Mittelpunkt: Betrachter erhalten durch den Film Informationen oder Hinweise („cues“), zwischen denen sie sinnvolle Zusammenhänge herzustellen suchen. Branigan hat neben Bordwell ebenfalls eine umfangreiche, kognitionstheoretisch angeleitete Arbeit zur Filmnarratologie vorgelegt.¹⁴² Ohne ausdrücklichen Bezug auf ein weiteres Paradigma geht George Wilson in seiner Arbeit zur Perspektive in „klassischen“ Erzählfilm vor.¹⁴³ Er nimmt Analysen einzelner Spielfilme vor, um auf dieser Grundlage generellere Aussagen zu machen, soweit die Analysen selbst derartige Aussagen rechtfertigen. Sowohl die am Betrachter orientierten, kognitivistischen Ansätze als auch die analytische Methode setzen kein externes Modell filmischer Darstellungs- und Funktionsweisen (wie die Zeichentheorie) voraus, ebensowenig konzeptuelle Vorgaben aus der Literaturwissenschaft. Allenfalls bedienen sie sich kategorieller Begriffe der Narratologie, die medienübergreifenden Charakter haben. Bordwell, Branigan und auch Wilson geht es um filmische Narration.¹⁴⁴

1.1.2.4. Vereinzelte Ansätze

Filmnarratologie stellt sich, über die genannten Tendenzen hinaus, auch als „Stückwerk“ dar. Es existiert eine Menge von Arbeiten, die mit Einzelfragen

den Film befürwortet, hinsichtlich des Konzepts „Erzähler“ aber Einschränkungen macht (nur homodiegetischer, kein heterodiegetischer Erzähler im Film).

¹⁴¹ Bordwell (1985)

¹⁴² Branigan (1992)

¹⁴³ Wilson (1986)

¹⁴⁴ Vgl. hierzu die Darstellung bei Schweinitz (1999), S.80-82.

befasst sind, die die Filmnarratologie zwar betreffen, aber keine umfassenden Entwürfe darstellen, wie etwa Arbeiten zu Abschluss-Strukturen filmischer Erzählungen, zur *Voice-Over*-Instanz oder auch zu narrativen Funktionen von Filmmusik.¹⁴⁵ Ein narratologisch so zentraler Begriff wie Perspektive wiederum hat das Erscheinen einer Vielzahl konzeptuell sehr unterschiedlicher Beiträge angeregt. Eine spezifisch filmische Variante von Perspektive, der visuell subjektive *point of view*, wurde nicht nur im technisch-strukturellen Sinne beschrieben¹⁴⁶, sondern bildete auch die Anschlußstelle für psychoanalytisch orientierte Konzepte (Subjektpositionierung).¹⁴⁷

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die Filmnarratologie mindestens ebenso stark durch externe konzeptuelle Interessen vereinnahmt erscheint wie die Filmtheorie überhaupt. Probleme, welche letztere betreffen, wie das der Applikation oder die Hegemonie theoretischer Dachparadigmen, betreffen auch die Filmnarratologie.

1.2. Alternative Entwürfe

1.2.1. Bordwell: *middle-level research*

In ihrer Kritik der *Contemporary Film Theory* schlagen David Bordwell und Noël Carroll als Leitmodelle wissenschaftlichen Umgangs mit dem Gegenstand Film die Schlagbegriffe *middle-level research* (Bordwell) bzw. *piecemeal theorizing* (Carroll) vor. Bordwells Modell nimmt sich einen Sektor der *Film Studies* jenseits der herrschenden Paradigmen zum Vorbild, der auf filmgeschichtliche Fragen, auf

¹⁴⁵ In der Reihenfolge der drei genannten Themen wären etwa Neupert (1995), Kozloff (1988) und Levinson (1996) zu nennen. Schweinitz beschreibt verschiedenartige Versuche, das Narrative bei Filmen aus Kontrastbeziehungen von Begriffen zu ihren jeweiligen Gegenständen oder aus ihren Verneinungen zu bestimmen. Kategorien hierfür wären etwa Zeit (zeitliche Ordnung), Ordnung von Ereignissen oder filmgeschichtliche Kontexte. Siehe Schweinitz (1999), S.82-86.

¹⁴⁶ Siehe - als „klassische“ Arbeit zu diesem Bereich - Branigan (1984), außerdem Bach (1997).

¹⁴⁷ Verklammerungen von Bildperspektive im Film und Subjektpositionierung (mit mehr oder minder expliziter Bezugnahme auf psychoanalytische Kategorien nach Lacan) finden sich bei Dayan (1974) und Heath (1981). Eine weitere Arbeit zu psychoanalytischen Dimensionen der Perspektive im Film ist: Speck (1999).

Filmgenres, einzelne Regisseure, Stile oder nationale Filmkulturen bezogen ist.¹⁴⁸ Er beschreibt diesen Sektor als im wesentlichen empirischen Forschungsbereich, der gleichwohl konzeptuell orientiert sein könne. Hierbei werde nach Maßgabe einzeln umrissener Probleme oder Fragestellungen analysiert und geforscht, ohne dass eine Ausrichtung an doktrinären Prämissen bestehe. Im Gegenteil würden traditionelle Abgrenzungen in der Filmtheorie (im engeren Sinne) oft durchschnitten, da einzelne Problemstellungen sich in ihrer Analyse oft auf mehrere unterschiedliche Bereiche erstrecken, die in systematischen oder globalen Theorien getrennt behandelt würden. Bordwell sieht das Prinzip des *middle level research* darin, dass Theoreme am Gegenstand in Bezug auf Einzelphänomene oder spezifische Hypothesen zu einzelnen Feldern (z.B. *point of view*, Genres, Narration, Betrachterposition) zu entwickeln sind. Dadurch könnten Konzepte auf der Basis von Evidenz erwachsen, ohne Rekurs auf eine „Big Theory of Everything“.

1.2.2. Carroll: *piecemeal theorizing*

Bordwells Modell zeigt große Übereinstimmung mit Carrolls Vorschlag. Carroll meint, Filmtheorie solle in generellen Antworten auf generelle Fragen zu Phänomenen bestehen, die man als filmisch (im vortheoretischen Sinne) verstehe. Es brauche darüber hinaus kein einheitliches Merkmal zu bestehen. Zum Beantworten der gestellten Fragen seien „multidisciplinary frameworks“ erforderlich statt einer monolithischen Schule, welche auf alle Fragen eine Antwort liefern solle. Die Vielfältigkeit denkbarer Fragestellungen und Aspekte sei zu groß, als dass ein einziges theoretisches Paradigma dem Rechnung tragen könne.¹⁴⁹

Man könne hierbei auf unterschiedlichen Wegen vorgehen.¹⁵⁰ Es sei bei der Entwicklung neuer Konzepte durchaus möglich, an bestehende Paradigmen

¹⁴⁸ Vgl. Bordwell (1996a), S.26ff.

¹⁴⁹ Siehe Carroll (1996), zunächst S.38-41. – Es muss allerdings, denke ich, nicht gesagt sein, dass sich nicht auch Verbindungen zwischen verschiedenartigen Fragestellungen herstellen lassen könnten, etwa zwischen Fragen zu gewählten Darstellungsformen einerseits und Fragen zu ökonomischen Rahmenbedingungen bei der Produktion eines Films andererseits.

¹⁵⁰ Siehe zum Folgenden Carroll (1996), S.57f.

anzuschließen. Diese könnten in manchen Fällen modifiziert werden, in anderen Fällen könnten aber auch neue Paradigmen erforderlich werden, um zufriedenstellende Antworten auf die gestellten Fragen zu finden. Auch ließen sich Fragen neu formulieren, oder Fragen, die zu umfassend erscheinen, in handhabbarere Einzelfragen aufgliedern. Konzepte, die auf diese Weise so genau wie möglich umgrenzt und profiliert wären, könnten im Rahmen permanenter kritischer Diskussion ihrerseits modifiziert oder abgelöst werden. Das Prinzip schrittweiser Kritik und Verbesserung von Konzepten könne auch als Weg zu einem verbindenden, umfassenderen Paradigma gesehen werden.

1.2.3. Curries globaler Entwurf

Gregory Currie entwirft seinerseits die Umriss einer Filmtheorie, welche doktrinäre Bedingtheiten bisheriger Filmtheorien vermeiden und sich stattdessen an gegenstandsbezogenen Problemen und Fragen orientieren soll.¹⁵¹ Auch er plädiert für das Vorhaben, einzelne Filme, Filmgenres und Filmstile mit möglichst geringem theoretischem „Ballast“ zu betrachten. Er stellt aber von vornherein ein Gesamtziel in den Vordergrund, welches in der Konzeption bzw. Entwicklung einer systematischen und global verbundenen Theorie besteht. Alles in allem müsse eine solche Theorie möglichst einfach und kohärent sein sowie kompatibel mit anderen Wissensgebieten. Dies sei einem Nebeneinander unverbundener, rein filmspezifischer Einzeltheorien vorzuziehen. Einfachheit und Kohärenz seien graduelle Größen, weswegen eine solche Theorie sich auch im Zuge eines Prozesses formieren könne.

Currie skizziert ein Kontingent von Fragen von zunehmender Spezifizierung, die allesamt zentrale Bedeutung im Hinblick auf Film haben. Insofern zeigt seine Konzeption eine gewisse Hierarchisierung. Es handelt sich um Gruppen von Fragen nach folgendem Schema:

- (1) bezogen auf das Wesen von Film (distinktive Merkmale, Verwandtschaften zu anderen Medien),
- (2) hinsichtlich der Beziehung zwischen filmischen Repräsentationsweisen und

¹⁵¹ Siehe Currie (1997).

vermittelten Inhalten (welche Inhalte können vermittelt werden, welche werden vorrangig vermittelt?),

(3) bezogen auf die Beteiligung von Filmbetrachtern (wie werden diese involviert, wie konstruieren oder verstehen sie die präsentierte Erzählung?),

(4) bezogen auf die Individuation filmischer Elemente und ihrer Verbindung (Szene, Einstellung, Perspektive, Montage etc.),

(5) bezogen auf die Produktion von Filmen (gibt es einen distinktiven filmischen Prozess, wie wären dessen Elemente einzuschätzen und in welchem Verhältnis stünde der Prozess zu seinem Ergebnis?),

(6) bezogen auf verschiedene Arten von Filmen (was sind filmische Genres und in welchem Verhältnis stehen sie zur Vorstellung der Autorenschaft?),

(7) hinsichtlich der Kategorie „Stil“ (welche filmischen Elemente erscheinen im Hinblick auf diese Kategorie relevant, und welche stilistischen Merkmale erweisen sich als unveränderlich in bezug auf Genres, Filmemacher oder andere nicht-stilistische Größen?)

und (8) bezogen auf einzelne Filmwerke, und zwar im Lichte der vorhergehenden Fragen.

Aus diesen Vorgaben könnten durchaus unterschiedliche Theoriegebäude resultieren, zwischen denen man sich aufgrund bestimmter Kriterien zu entscheiden hätte. Ein Kriterium wäre die interne Kohärenz der Theorie. Als weiteres Kriterium führt Currie die Kohärenz zu unserem sonstigen Wissen an (z.B. andere Kunstgattungen betreffend). Film solle weder ausschließlich *sui generis* betrachtet werden noch lediglich eine Neuformulierung genereller, vorgängiger Vorstellungen anhand eines speziellen Falles bilden.

1.2.4. Wilsons induktiver Ansatz

Currie verweist ausdrücklich auf George Wilsons Arbeit zur Perspektive im Film¹⁵², da er darin ein gutes Anwendungsbeispiel für seine eigene Forderung sieht, mit möglichst geringen theoretischen Prämissen an die Bildung neuer Konzepte heranzugehen. Wilson kritisiert besonders die immense

¹⁵² Wilson (1986)

Abstraktionshöhe vieler Konzepte, soweit diese von empirischer Evidenz entkoppelt zu sein scheinen. Er selbst ist der Ansicht, dass jede sorgfältige Einzelanalyse berechnigte Generalisierungen zulasse, und schlägt somit einen induktiven Weg der Theoriebildung vor:

If it is maintained that film *F* expresses content *C* (if I may state the point too crudely), then the critic is committed to the thesis that film elements and structures of certain identifiable types which occur in *F* can play the sort of expressive role that the critic thinks he has discriminated as the basis of *C*. But then, if he has any theoretical bent at all, he will want to be able to formulate the way in which this arises as an expressive possibility of film.¹⁵³

Sofern also ein bestimmtes Moment als solches erkannt werde, bestünde der methodologische Schritt darin, dieses Moment in seinen Funktionskomponenten zu bestimmen. Die Frage würde also lauten, welche Faktoren an der Konstitution des Moments beteiligt sind. Hat man hierauf eine Antwort gefunden, wäre zu prüfen, inwieweit sich diese abstrahieren ließe, um zu einer verallgemeinernden Aussage, und somit zu einem Konzept, zu gelangen. Intuitive Aussagen über Filme auf der Grundlage von Beobachtung und *common sense*, wie sie in solch einem induktiven Ansatz zum Ausgangspunkt genommen werden, haben, wie Currie ausführt, daher so viel Gewicht, weil sich Ansichten über Einzelphänomene (in unserem Fall: Filme) zum Teil aus den Phänomenen selbst konstituieren.¹⁵⁴ Finde man beispielsweise einen Film amüsant, so sei diese Ansicht zwar relativ und letztlich nicht allgemeinverbindlich, doch gehe sie auf jeden Fall kausal auf diesen zurück. Es sei der Film, der zu besagter Beurteilung führe; dementsprechend sei anzunehmen, dass etwas an ihm so beschaffen ist, dass es zu der Beurteilung kommt. Die Ansicht, er sei amüsant, bilde eine unmittelbare Reaktion auf die Betrachtung des Films; sie sei keine theoriegeleitete Zuschreibung unabhängig von einer solchen Reaktion.

¹⁵³ Wilson (1986), S.12

¹⁵⁴ Siehe Currie (1997), S.45f.

2. Methodologische Gesichtspunkte dieser Arbeit

2.1. Konzeptueller Blickwinkel der Arbeit

2.1.1. Betrachtungsweise

Meine eigene Forschungsperspektive gründet sich auf einer Betrachtungsweise, welche filmische Darstellung als eine Form der Darstellung erscheinungsrealistischer Eindrücke begreift. Sie knüpft an ein neueres Realismusverständnis in der anglo-amerikanischen Filmtheorie an. Ich bin zuallererst an Darstellungscharakteristika interessiert. Deswegen ist für mich ein Verständnis dessen, dass und wie Filme ihre Inhalte auf eine erscheinungsrealistische Weise darstellen, vorrangig.

Teils aus pragmatischen Gründen, teils aus Gründen der Stringenz meines Untersuchungsansatzes, werde ich manche Komponenten filmischer Darstellung zuungunsten anderer hervorheben. Ich möchte mich damit aber nicht dem Verdacht aussetzen, ich überginge bestimmte Fragestellungen an den Gegenstand oder Facetten des Gegenstandes einfach nur oder hielte sie generell für unwichtig. Ich beabsichtige, an das Phänomen filmischer Narration unter einem Blickwinkel heranzugehen, der so in der Filmnarratologie noch nicht gewählt worden ist.

2.1.2. Erscheinungsrealismus als Untersuchungsperspektive

Das Konzept des Erscheinungsrealismus setzt keineswegs einen „ontologischen“ oder „metaphysischen“ Realismus im Sinne etwa Bazins fort. Weder die filmtheoretischen Realismuskonzepte von Currie und Prince noch das, was ich in dieser Arbeit auf Grundlage dieser Konzepte entwickeln werde, sind „ontologisch“ oder „metaphysisch“ motiviert. Das Konzept des Erscheinungsrealismus sollte als Prämisse bzw. spezifische Betrachtungsebene für sich anschließende theoretische Modellierungen verstanden werden.

Die Kategorie des Erscheinungsrealismus fußt auf sinnfällig Evidentem. Die Zuschreibung „evident“ geht zurück auf menschliche Wahrnehmungs- und Auffassungskapazitäten sinnlicher Art. Es sind Kapazitäten, welche Filmbetrachtern zum Verständnis von Filmen zur Verfügung stehen und die von

Filmschaffenden bei der Organisation filmisch-narrativer Zusammenhänge in Rechnung gestellt werden müssen. Die Kategorie des Erscheinungsrealismus setzt keine Theorie über diese Kapazitäten (wie Kognitivismus oder Wahrnehmungspsychologie) voraus, insoweit das, was im gegebenen Fall als ercheinungsrealistisch evident gilt, d.h. der Gegenstand der Wahrnehmung, die theoretische Betrachtungsebene bildet. Eine Kenntnis oder analytische Durchdringung des konstitutiven Zustandekommens ercheinungsrealistischer Eindrücke bildet keine Voraussetzung dafür, dass diese wahrgenommen werden können bzw. sich einstellen. Die theoretische Perspektive, die hier eingenommen werden soll, setzt ebenfalls kein Konzept solchen Zustandekommens voraus, sondern geht von der Evidenz ercheinungsrealistischer Eindrücke aus.

Eine Darstellung fiktionaler Verhältnisse soll im Rahmen dieser Untersuchung als ercheinungsrealistisch gelten, insoweit die betreffenden fiktionalen Verhältnisse mittels Wahrnehmungskapazitäten zu erkennen sind, die sich auf Erscheinungen beziehen. Erscheinungen wiederum sind Verhältnisse, wie sie menschliche Betrachter über ihr visuelles und auditives Wahrnehmungsvermögen identifizieren. Hinzu kommen zeitbezogene Verhältnisse, die zwar weder visuell noch auditiv erfasst werden, aber homo-/automorph darstellbar sind (Dauer, dargestellt durch Dauer).¹⁵⁵

Erscheinungsrealismus, wie ich ihn verstehe, geht weder allein im materiellen Status filmischer Bild-Klang-Präsentationen noch in rein mentalen Konstruktionen auf. Statt um Konstruktion geht es hier um Erkennen, um das, was dargestellt wird, damit es erkannt wird. Filme, zumal Spielfilme, sind als kulturelle Artefakte Produkte des menschlichen Geistes für den menschlichen Geist. Sie folgen den Bedingungen menschlicher Wahrnehmung, menschlichen Erkennens und menschlichen Verstehens. Auf Grundlage dieser Bedingungen erklärt sich, was sie darstellen und wie sie etwas darstellen. Theoretische Reflexion über das Wie und das Was von Darstellungen findet ihrerseits in den Grenzen menschlicher Wahrnehmung, menschlichen Erkennens und menschlichen Verstehens statt. Unter diesen Rahmenbedingungen lässt sich etwas

¹⁵⁵ Vgl. dazu weiter oben den Abschnitt 4.1.2.

Dargestelltes seiner Erscheinung nach als realistisch auffassen. Das Attribut „erscheinungsrealistisch“ greift nur, wenn und weil wir eine entsprechende Darstellung so auffassen. Für andere Spezies als den Menschen mag etwas anderes gelten. Fledermäuse etwa würden auch in noch so realistisch wirkenden Abbildungen aufgrund ihrer Zweidimensionalität nichts als eine blanke Fläche erkennen. Wir aber erkennen, wenn wir einen Film sehen, Personen, ihre Handlungen, Ereignisse, Bewegungen, Gesten, räumliche Verhältnisse, zeitliche Abläufe und vieles mehr. Die theoretische Betrachtungsebene des Konzeptes „Erscheinungsrealismus“ liegt genau hier. Darstellungsweisen, die auf solchermaßen evidente Eindrücke abzielen, können im konzeptuellen Sinne als ercheinungsrealistisch gelten. Relevant ist die Evidenz des aufgefassten Ergebnisses, nicht eine Metaphysik oder Psychologie seines Zustandekommens. Klargestellt werden sollte, dass das Prinzip ercheinungsrealistischer Darstellung in keinem besonderen filmischen Verfahren aufgeht (wie beispielsweise *deep focus* oder Plansequenz). Filmische Narration lässt sich als komplexer Funktionszusammenhang auffassen, an welchem viele unterschiedliche Komponenten beteiligt sind. Bei der Darstellung und Betrachtung einzelner Komponenten mögen jeweils verschiedenartige Betrachtungsparadigmen angemessen erscheinen. Das Prinzip ercheinungsrealistischer Darstellung im Film bildet insofern eine der Komponenten filmischer Narration, als sich Narration im Film auf der Grundlage ercheinungsrealistischer Darstellungen und Eindrücke vollzieht, ohne welche man von filmischer (im Unterschied zu literarischer, sprachlicher) Darstellung gar nicht spräche.

2.1.3. Narration auf Grundlage ercheinungsrealistischer Darstellung

Die Theoreme von Currie und Prince liegen vor. Jetzt geht es um einen Schritt, den man weiter gehen könnte, und diesen Schritt möchte ich zu skizzieren versuchen. Die Frage ist, wie sich besagte Theoreme auf den Problembereich Narration im Film beziehen ließen.

Ich fasse filmische Narration im Rahmen dieser Arbeit so auf, dass sie auf der Grundlage ercheinungsrealistischer Darstellung operiert und das Prinzip des Erscheinungsrealismus funktionalisiert. Es wird damit nicht in Abrede gestellt,

dass Erscheinungsrealismus in filmischer Narration lediglich eine Komponente neben anderen bildet. Andere Komponenten gehen mit dem Prinzip ercheinungsrealistischer Darstellung wechselseitige Beziehungen ein und mögen dessen Funktionsprinzipien dadurch relativieren, wenn auch sicher nicht ausschalten.

Im Rahmen dieser Arbeit bildet die ercheinungsrealistische Dimension filmischer Darstellung den systematisierenden Blickpunkt auf Phänomene filmischer Narration. Ich beabsichtige nicht, damit in filmnarratologischer Hinsicht „das Rad neu zu erfinden“. Ich möchte nur einen analytischen Betrachtungsstandpunkt hervorheben und einnehmen, der sich von anderen Arbeiten zu filmischer Narration unterscheidet.

Nicht alles, was man an Spielfilmen feststellen kann, lässt sich ihrer narrativen Dimension zurechnen, aber sicherlich alles, was begründetermaßen Bedeutung hat für die Darstellung der Verhältnisse innerhalb der fiktionalen Welt. Diese Welt wird mit der Darstellung fiktionaler Geschehnisse und ihrer wechselseitigen Zusammenhänge entfaltet. Wenigstens wird per Implikation auf die Gesamtheit einer solchen Welt verwiesen. Betrachter (d.h. Rezipienten der Narration) lassen sich auf diese Welt ein, und zwar zu den Bedingungen, zu denen sie dargestellt wird. Im Film gehört zu diesen Bedingungen das Prinzip ercheinungsrealistischer Darstellung.

Die Charakteristika verschiedenartiger medialer Vermittlungsformen (Film, Roman, Comic usw.) bilden Teile eines jeweiligen Bedingungsgefüges für die Organisation narrativer Darstellungen. Sie werden somit Teil narrativer Funktionszusammenhänge. Mithin prägen sie auch die Entfaltung der betreffenden narrativen Welt. Wenn man gelten lässt, dass auch medial spezifische Komponenten narrativer Darstellungen einen Bestandteil des Erzählvorgangs bildet, so zeichnet sich die Bedeutung der (jeweils gewählten) medialen Vermittlungsform für die Erzählung selbst ab. So, wie sich in literarischer Narration die (jeweils individuelle) sprachliche Gestaltung von Ereignisdarstellungen als Teil des Erzählvorgangs auffassen lässt, dürfte im Film der (jeweils individuellen) Gestaltungsweise durch Komponenten, die dem Prinzip ercheinungsrealistischer Darstellung entspringen, eine ähnliche

Bedeutung zukommen.

2.1.4. Zum Attribut “narratologisch”

Vorliegende Arbeit dürfte sich im Bereich dessen bewegen, was (wenigstens im weitesten Sinne) als “Filmnarratologie” gelten kann. Damit erhebe ich aber weder einen Anspruch noch eine Verpflichtung. Es ist vorstellbar, dass “harte” Narratologen mit den Fragestellungen, denen ich nachgehe, Probleme hätten. Daher bestehe ich nicht auf dem Attribut “narratologisch”. Aber ich halte es auf der anderen Seite auch nicht für erforderlich, den Ansatz dieser Arbeit an einer expliziten Bestimmung dieses Attributs zu orientieren und damit womöglich in eine Applikation externer Paradigmen zu geraten. Die Fragestellungen dieser Arbeit orientieren sich an Merkmalen des Gegenstands “Film”, nicht an Vorgaben von Theoriegattungen.

Ein denkbarer Einwand könnte lauten, dass die angesprochenen filmischen Verfahren, die mit dem Kriterium “Erscheinungsrealismus” korrespondieren, “technische” Verfahren seien, aber keine narrativen. Dem ließe sich entgegenhalten, dass Narration ein “Was?” und auch ein “Wie?” hat. Das “Wie” besteht in der Darstellung von “Was” mit den Mitteln des Erzählmediums. Die “Ich”-Form oder die erlebte Rede werden auch als narratologisch relevante Paradigmen eingestuft. Dabei sind auch sie nur “technische” Verfahren (grammatische Operationen), die im gegebenen Fall anstelle ihrer potenziellen Alternativen (z.B. einfache dritte Person) verwendet werden. Für sprachliche Darstellungen von Geschehnissen ergeben sich dabei Paradigmen wie etwa Stanzels Erzählsituationen, während beim Erscheinungsrealismus andere Parameter das “Wie” bestimmen (z.B. Umfang, Dynamisierung, Tempo, Blickwinkel). Es ergibt sich allgemein eine Reihe funktionaler Unterschiede je nachdem, ob man mittels verbaler Sprache oder ercheinungsrealistischer Darstellung erzählt.

Ich verfolge eine Betrachtungslinie, die in anderen Untersuchungen sicherlich gekreuzt, aber selbst nicht konsequent verfolgt wird. Insofern konkurriert mein Ansatz auch nicht unbedingt mit anderen (filmnarratologischen) Ansätzen. Meine Betrachtungsweise bewegt sich freilich auf einem Terrain, welches

filmtheoretisch bereits beschriftet worden ist und nach wie vor beschriftet wird. Neu sein dürfte jedoch die Anknüpfung des Konzeptes "Erscheinungsrealismus" (nach Currie/Prince) an den narratologisch relevanten Bezugsrahmen der Darstellung fiktionaler Vorgänge. Jener Bezugsrahmen stand bisher weitgehend im Zeichen extern gewählter Modelle. Mittels der Bezugnahme, die ich wähle, verfolge ich eine theoretische Perspektive, welche Aufschlüsse hinsichtlich einer Reihe von Spezifika filmischer Narration geben kann, die sich alle aus einem am Gegenstand entwickelten Konzept (Erscheinungsrealismus) herleiten.

2.2. Erscheinungsrealismus und Narration

2.2.1. Bezugnahme

Wie lassen sich das Konzept des Erscheinungsrealismus und der Begriff Narration aufeinander beziehen? Die Anschlussstelle scheint mir in der Darstellung von Vorgängen bzw. Geschehnissen zu liegen: Vorgänge, die als Sichtbares und Hörbares dargestellt werden, im Sinne von Curries Begriffsfassung; Vorgänge im Rahmen einer variablen Bilddauer (Einstellung). Die ercheinungsrealistische Ebene im Film betrifft nicht Organisationsprinzipien der Verknüpfung von Elementen, sondern das, was Betrachter im jeweiligen Moment als laufenden Vorgang sehen und hören können. Die Darstellungsweise (Erscheinungsrealismus) des Vorgangs (des Erzählten) ist die Ebene, auf der sich das Theorem des Erscheinungsrealismus und der Komplex „Narration“ aufeinander beziehen lassen. Jeder narrative Film operiert auf der Grundlage ercheinungsrealistischer Darstellung dessen, was in der Fiktion geschieht, gleich, wie über diese Grundlage hinaus verfahren wird.

Es geht im Rahmen dieser Arbeit weniger um das Strukturganze narrativer Filme. Die Betrachtung ist „mikroskopischer“. Es soll nicht geleugnet werden, dass an dem, was man unter filmischer Narration verstehen kann, Faktoren beteiligt sind, die mit dem Parameter „Erscheinungsrealismus“ nichts zu tun haben bzw. darüber hinausgehen. Im Rahmen dieser Arbeit soll aber eben dieses Parameter im Mittelpunkt stehen.

2.2.2. Beziehung Form : Inhalt

Ich gehe davon aus, dass auch die gewählte mediale Form des Erzählens das Ergebnis beeinflusst. Mit der Dichotomie von Form und Inhalt ausgedrückt, wirkt sich die Form auf den Inhalt aus, insofern die Parameter einer Form mit Arten von Inhalten korrespondieren, d.h. sich der Vermittlung bestimmter Inhalte anbieten oder sie unter Umständen erst ermöglichen. Der Begriff "Inhalt" ist hierbei aber nicht unproblematisch. Auf der einen Seite sind Form und Inhalt zwar unterscheidbar, insofern ein a priori zu denkender Inhalt durch verschiedenartige Formen darstellbar wäre. Auf der anderen Seite, vom Ergebnis her betrachtet, wären die Inhalte "derselben" Erzählung in jeweils verschiedenartigen Darstellungsformen sowohl im Detail als auch in ihrer gesamten Gestalt keineswegs identisch. Es wäre konzeptuell hilfreich, von "Aspekten von Inhalten" als nur von "Inhalten" zu sprechen, und zwar von Aspekten von Inhalten, welche als vorgängig, also schon außerhalb der gewählten Form bestehend, zu denken wären.

Welche Konsequenzen hat es, wenn fiktionale Inhalte (=Erzähltes) über den medialen Modus "Erscheinungsrealismus" vermittelt werden? Oder umgekehrt: Inhalte welcher Art werden überhaupt oder überwiegend oder zwangsläufig durch diesen Modus vermittelt, und was bedeutet dies für das Erzählen in diesem Modus?

2.2.3. Begriff "Narration"

Der Begriff „Narration“ umfasst eine Fülle von Komponenten und ist im jeweiligen Anwendungsfall eingrenzungsbedürftig. Christopher Williams kann sicherlich gefolgt werden, wenn er darauf besteht, dass Narration kein monolithisches Konzept sei, sondern „a multiple, problematic form“¹⁵⁶. Was man unter Narration, oder „Erzählen“, im einzelnen versteht, und auf welche Ebene(n) innerhalb des komplexen Gefüges man sich bezieht, ist nicht zuletzt davon abhängig, welches Konzept man zugrundelegt, wenn man von Narration spricht. Hat man den Vermittlungsweg und ein entsprechendes Modell von

¹⁵⁶Williams (2000), S.210

Vermittlungsinstanzen (vom Produzenten bis hin Rezipienten) im Blick, oder geht es um Fragen der Erzählanlage und -struktur von narrativen Werken? Fragt man nach einer Instanz wie dem „Erzähler“ und dessen Manifestationen, so nimmt man eine andere Untersuchungsperspektive ein, als wenn es um das Verhältnis zwischen „story“ und „plot“ geht. Williams entwirft, für den Film, eine Skizze von Komponenten und Gesichtspunkten, welche in den Bereich der „vielfältigen, problematischen Form“ Narration fallen und die sich im einzelnen konzeptualisieren ließen. Für ihn gibt es zum einen „basic instruments of narrative articulation“, aus denen sich im Film, als Resultat einer Vielzahl von Faktoren, so etwas wie eine narrative Wissensposition ergibt: Empfindungen oder Vorstellungen, welche die Narration vermittelt; Charakterisierungen; Konflikte (zwischen Figuren sowie anderen Faktoren).¹⁵⁷ Zum anderen gebe es „further articulations of narrative systems, and especially of the initial data“, auf welche vorige Kategorien zu beziehen wären: Entwicklungen, Komplikationen und Ausgang bzw. Auflösung. Darüber hinaus zählt Williams eine Reihe anderer, bereits beschriebener und etablierter Konzepte aus dem Bereich der Narratologie auf, die des Weiteren ins Kalkül gezogen werden könnten.

Narration – so viel kann man der Argumentation von Williams abgewinnen – lässt sich nach vielen Gesichtspunkten, denen das Attribut „narrativ“ eignet, konzeptualisieren und untersuchen. „Narration“ ist ein Bereichs- oder Häufungsbegriff, d.h. die jeweiligen Kriterien für diesen Begriff sind im einzelnen nicht erschöpfend, können aber jeweils zur (richtigen) Begriffsverwendung beitragen.¹⁵⁸ „Narration“ – und die Betrachtung narrativer Manifestationen in einzelnen Werken oder Kunstgattungen – ist daher nicht auf ein bestimmtes narratologisches Konzept oder Theorem reduzierbar. Allenfalls ließe sich vielleicht so etwas wie eine Minimalformel finden¹⁵⁹, die dann aber auch nicht

¹⁵⁷Vgl. zum Folgenden Williams (2000), S.208/209. Williams wendet sich gegen eine Konzeptualisierung Colin MacCabes. Dieser behauptet, dass Narration, verstanden als Position des Wissens und der Wahrheit, im Film (allein) von der Bildspur getragen werde.

¹⁵⁸So formuliert Max Black diesen Begriffstyp; siehe Black (1977), S.146.

¹⁵⁹Ich spiele an auf A.C. Dantos bekannte Strukturformel. Die elementare Struktur einer Erzählung besteht demnach darin, dass einem Subjekt zu einem früheren Zeitpunkt ein bestimmtes Prädikat zukommt und zu einem späteren Zeitpunkt ein anderes. Zwischen

erschöpfend sein kann im Hinblick auf die Vielfalt denkbarer Dimensionen, Gesichtspunkte und medialer Spezifika narrativer Manifestationen. Eine Untersuchung, die sich mit dem Phänomen des Narrativen bzw. narrativen Phänomenen auseinandersetzt, braucht also im einzelnen keinem bereits entwickelten narratologischen Modell zu folgen, muss aber eine gewisse Durchsichtigkeit offenbaren, was die Verwendung des Begriffsbereichs „narrativ“ in ihrem Rahmen betrifft.

Unter Umständen mag man Bedenken haben, ob der Begriff „narrativ“ wegen seiner Bedeutungswurzel („erzählen“, also Sprache) überhaupt auf Filme übertragbar ist. Dass Ereignisse filmisch dargestellt werden können, dürfte hingegen als evident gelten. Sofern also „narrativ“ auf das Darstellen von Ereignissen bezogen ist, braucht die Einschlägigkeit des Begriffs bei Spielfilmen nicht diskutiert zu werden. Will man den Begriff nicht so verstehen, könnte man ihn ebensogut fallen lassen, ohne dass sich an besagter Evidenz und am Gegenstand dieser Untersuchung etwas ändern würde. Aus meiner Warte ist dies nur eine Frage der Nomenklatur und des Konsenses bezüglich der Definition eines Begriffes.

2.2.4. Narration als Bezugsrahmen

Zur weiteren Erläuterung meiner Untersuchungsperspektive will ich eine Unterscheidung einführen zwischen „Modell“ bzw. „Konzept“ und dem, was ich unter „Bezugsrahmen“ verstehe. Wenn ich filmische Darstellungsmerkmale auf ihre narrative Funktion und Bedeutung hin befrage, so setzt dies voraus, dass ich mir unter „Narration“, wenigstens im allgemeinen Sinne, etwas vorstelle. Das Phänomen „Narration“, welches durch einen Bereichsbegriff gefasst wird, bildet meinen Bezugsrahmen. Ich beziehe meinen Gegenstand darauf. Wenn ich dagegen ein vorgängiges theoretisches Modell zugrundelege und es auf einen Gegenstand übertrage, dann subsumiere ich Merkmale des Gegenstandes gemäß den Modellvorgaben. Ein Modell wende ich an, einen Bezugsrahmen nicht. Im zweiten Fall setze ich beim Gegenstand an, und ich betrachte dessen Merkmale im

beiden Zeitpunkten verläuft eine Entwicklung, welche die Zustandsveränderung vom ersten zum zweiten Prädikat herbeiführt. Siehe Danto (1968), S.236.

Hinblick auf etwas. Im ersten Fall setze ich beim Modell an.

Ein Bezugsrahmen kann, wie weiter oben für den Bezugsrahmen „Narration“ ausgeführt worden ist, im Unterschied zu einem Modell oder Konzept sehr viel offener und weiter gespannt sein. Er kann in einem vielgestaltigen Phänomen oder in komplexen Wirkungszusammenhängen bestehen. Man kann ihn aber für einen spezifischeren Untersuchungsansatz im technischen oder operationalen Sinne umreißen. Man kann einzelne Komponenten bestimmen, auf die man sich im Rahmen der Untersuchung dann vorrangig bezieht, ohne dass diese Komponenten in ihrer Summe den Status eines theoretischen Modells oder Konzepts hätten.¹⁶⁰ Das, was im Fall meiner Untersuchung operational zu umreißen ist, sind Komponenten fiktionaler Vorgänge. Dies wird im folgenden Abschnitt zur Gegenstandsbestimmung geschehen.

2.3. Gegenstandsbestimmung

2.3.1. Vorbemerkungen

Der Begriff „Gegenstand“ ist nicht eindeutig. Er mag sich auf materielle Dinge, auf Phänomene oder auf Themen beziehen. Er kann sich auf Bereiche als Ganzes gesehen oder Einzelercheinungen aus solchen Bereichen beziehen. „Film“ ist der abstrakte Nenner einer Summe einzelner Artefakte, die voneinander zu unterscheiden sind und sich doch durch eine gemeinsame Familienzugehörigkeit auszeichnen. Das Phänomen „Film“ ist vielschichtig: es umfasst außer seinen verschiedenartigen Erscheinungsformen eine Menge von Aspekten, Funktionen und Merkmalen. Dementsprechend können die denkbaren Fragen, die sich an Film als Gegenstand richten lassen, sehr verschiedenartig sein. Mehr oder minder ausdrücklich oder eingestanden dürfte jegliche theoretische Reflexion über ein globaleres Phänomen aspektspezifische Einschränkungen schon in ihrer Herangehensweise und ihren Prämissen enthalten.

Wenigstens einige prinzipielle Möglichkeiten der Eingrenzung eines Untersuchungsgegenstandes aus dem globalen Bereich „Film“ lassen sich

¹⁶⁰Vgl. zur Unterscheidung zwischen allgemeinsprachlicher Begriffsverwendung, geschlossener Theoriesprache und der dazwischen liegenden Möglichkeit „semitechnischer“ Konzeptionen von Begriffen Allen/Smith (1997), S.5/6.

bestimmen. Zunächst bieten sich zwei Wege an: (1) über eine Eingrenzung des empirischen Korpus, d.h. über eine Auswahl der zu betrachtenden Materie, und (2) über eine Eingrenzung des Untersuchungsaspektes, d.h. eine genauere Problembeschreibung oder Fragestellung. Beide Wege erscheinen im jeweils gegebenen Fall kombinierbar.

Beim zweiten Weg der Gegenstandseingrenzung bieten sich wiederum zwei Varianten an: Formuliert man Fragen oder Probleme, so könnte es sich bei diesen entweder (a) um Fragen oder Probleme hinsichtlich genereller Eigenschaften des Gegenstandes handeln oder (b) um spezifischere Fragen oder Probleme hinsichtlich bestimmter Momente oder Dimensionen filmischer Darstellung. Im Falle von (a) müssten sich generelle Aussagen, die gemacht werden, auf Dimensionen oder Merkmale beziehen, die allen Exemplaren des Untersuchungsgegenstandes wenigstens typischerweise gemeinsam sind. Spezifischere Fragen oder Probleme (b), so wie ich sie hier verstehe, nehmen ihren Ausgangspunkt nicht bei allgemeinen Bedingungen, deren Gültigkeit im Hinblick auf den Gegenstand umfassend erscheint, sondern widmen sich Möglichkeiten nach Maßgabe bestimmter Kriterien oder Kategorien; ein gutes Beispiel wäre hier die Frage nach Momenten subjektiver Perspektive im Film. Beide Varianten, 2a wie 2b, zielen als Wege der Theoriebildung auf Generalisierungen. Sie führen aber insofern zu einer Eingrenzung des Untersuchungsgegenstandes, als sie sich auf Aspekte und übergreifende Probleme eines ganzen Gegenstandsbereiches (Phänomen „Film“) beschränken. Dabei wird zu den einzelnen Exemplaren des Gegenstandsbereichs bewusst Distanz gehalten, um Typisches in den Blick zu nehmen.

2.3.2. Eingrenzende Abstrahierung

Wenn ich im Rahmen dieser Arbeit von „Film“ spreche, dann meine ich Spielfilme, im Unterschied zu Dokumentarfilmen, journalistischen Features oder anderen Sachfilmen. Ich habe also einen Bereich von Filmen im Blick, die Ereigniszusammenhänge als fiktionale Spielhandlungen darstellen (und zwar ungeachtet möglicher historischer, auf Tatsachen beruhender Anknüpfungs-

punkte).¹⁶¹ „Spielfilm“ umfasst ein riesiges, kaum vollständig zu erfassendes Korpus an einzelnen Filmen, die zudem je nach dem Stand technischer Entwicklungen, nationaler Besonderheiten, programmatischer Absichten, stilistischer Moden und sonstiger Faktoren eine nicht unbeträchtliche Vielfalt und damit auch Verschiedenheit zeigen. Hier differenziere ich allerdings nicht, jedenfalls nicht von vornherein, und ich mache auch keine Einschränkungen, da ich zu generellen Aussagen über filmische Darstellungsweisen kommen will. Der Gegenstand muss trotzdem handhabbar sein, und weder ich noch vermutlich irgend jemand sonst kann sämtliche Spielfilme, die je gedreht wurden und weiterhin werden, gesehen haben. Daher profiliere ich meine Untersuchungsperspektive auf andere Weise.

Der erste Schritt besteht in einer Abstrahierung. Ich bringe den Gattungsbegriff „Spielfilm“ auf eine andere Formel, indem ich von filmisch-erscheinungsrealistischer Darstellung fiktionaler Vorgänge spreche. Der zweite Schritt besteht darin, dass ich die Komponenten dieser Formel in zwei Teilen spezifiziere: a) filmisch-erscheinungsrealistische Darstellung und b) fiktionale Vorgänge.

Nicht alles, was filmisches Darstellen in seiner ganzen Komplexität und Fülle von Verfahren ausmacht, wird in meine theoretische Perspektive einbezogen. Zum einen würde meine Untersuchung damit entweder unüberschaubar oder unverbindlich werden. Zum anderen ergäben sich vermutlich theoretische Kohärenzprobleme, weil Darstellungsverfahren unterschiedlicher Art durch dementsprechend verschiedenartige Theoriemodelle zu konzeptualisieren wären. Ob ein solches Nebeneinander auf übergeordneter Ebene mittels einer einheitsstiftenden Größe zusammengeführt werden könnte, ist fraglich. Verfährt man gegenstandsbezogen, d.h. untersucht man Charakteristika des Gegenstandes je für sich, so wird man verschiedenartige Konzepte entwickeln. Hinzu kommt noch die Fülle unterschiedlicher Frage- und Problemstellungen, die sich vom Gegenstand ableiten lassen. Sie fordern jeweils eigene Herangehensweisen. Die

¹⁶¹ Ereigniszusammenhänge als fiktionale Spielhandlungen werden auch in medialen Formen dargestellt, welche dem Spielfilm im engeren Sinne verwandt sind. Insofern lassen sich die gegenstandsbezogenen Ausführungen, die hier gemacht werden, auch auf Formate wie den Fernsehfilm, Serien und selbst Zeichentrickgattungen übertragen, sofern sie das Kriterium ercheinungsrealistischer Darstellung betreffen.

Konzentration auf einzelne Fragestellungen und Merkmale kann der Entwicklung einheitlicher, stringenter Konzepte zuträglich sein. Das jeweilige Problem oder Merkmal würde die Wahl der jeweiligen theoretischen Perspektive leiten. Sicherlich ließe sich einwenden, dass einzelne Merkmale oder Probleme in ihrem funktionalen Zusammenwirken mit anderen Faktoren über sich hinausweisen. Doch spricht dies meines Erachtens nicht dagegen, sie für sich zu analysieren bzw. von ihnen ausgehend eine spezifische theoretische Perspektive zu entwickeln. Einzel- und Gesamtbetrachtungen lassen sich immer noch aufeinander beziehen.

2.3.3. Erscheinungsrealistische Darstellung

Filmische Darstellung scheint mir im Kern, ungeachtet weiterer möglicher (aber nicht zwingender) Faktoren, bildlich und dynamisch zu verfahren. „Bildlich“, da man ohne eine bildliche Dimension im allgemeinen nicht von Film sprechen würde (wohl aber ohne eine klangliche). „Dynamisch“ im Gegensatz zu „statisch“: Fotografien und Gemälde sind statische Abbildungen; beim Film kommt das Element der Bewegung hinzu, was filmischer Bildlichkeit wiederum eine Dimension zeitlicher Entfaltung verleiht.

Dieses Minimalkriterium ist aber als solches noch nicht entscheidend. Es bezeichnet noch nicht genau genug das, was ich im Hinblick auf den Darstellungsaspekt im Film untersuchen will, im Hinblick nämlich auf das Darstellen von etwas. Die Dimension der Bildlichkeit ermöglicht eine spezifische Art von Darstellungsrealismus, wie sie auch photographisch produzierte und bestimmte realistische Repräsentationsweisen in der Malerei kennzeichnet. Ein Konzept für solchen Darstellungsrealismus hat, unter dem Terminus „Erscheinungsrealismus“, im Rahmen meiner Untersuchung einen zentralen Ort, da es dieser Aspekt filmischen Darstellens ist, den ich als markantes Charakteristikum hervorheben will.

Das Kriterium des Erscheinungsrealismus schließt, über die Dimension dynamischer Bildlichkeit hinaus, auch die Dimension klanglicher Darstellung im Film mit ein, insoweit diese darstellungsrealistisch ist. Generell gilt: insoweit Verfahren und Charakteristika filmischen Darstellens in meine Betrachtungen miteinbezogen werden (müssen), ist deren jeweiliger Bezug zum Zentralkriterium

„Erscheinungsrealismus“ ausschlaggebend.

2.3.4. Fiktionale Vorgänge

„Vorgang“ verstehe ich zunächst in einem allgemeinsprachlichen und vortheoretischen Sinne. Insofern ist „Vorgang“ nicht scharf von „Geschehen“ abgegrenzt. Der (prototypische) Kern einer Vorstellung von „Vorgang“ besteht darin, dass etwas im Verlauf ist und sich damit notwendigerweise Veränderungen vollziehen, dass etwas „passiert“; insofern gilt Dantos Formel auch hier. Meistens sind an solchen Verläufen handelnde Subjekte beteiligt, die diese Verläufe im wesentlichen bestimmen, doch kann man dies nicht voraussetzen (ein Wirbelsturm lässt sich auch als Vorgang bezeichnen, einer, der sogar erhebliche Veränderungen mit sich bringen kann). In narrativen Zusammenhängen lassen sich Vorgänge als Elemente begreifen, die durch eine übergeordnete Erzählorganisation zueinander in Beziehung gesetzt werden. Sie ergeben dann eine größere Verlaufsform.

Vorgänge spielen sich aber auch stets unter Bedingungen und Umständen ab. Sie haben einen Rahmen und gewisse Dimensionen. Mehr noch, sie lassen sich unter einer Vielzahl verschiedenartiger Aspekte betrachten: sie haben, gewissermaßen, Eigenschaften, die sie einzigartig und identifizierbar machen. Diese bezeichnenden Eigenschaften von Vorgängen können narrativ vermittelt, d.h. dargestellt werden, und sie müssen es selbstverständlich, sonst wären die jeweiligen Vorgänge als solche nicht identifizierbar und von anderen zu unterscheiden. Es müssen (und können) aber nicht alle Aspekte von Vorgängen dargestellt werden, um sie identifizierbar zu machen. Jede Art von Darstellung ist unumgänglich beschränkt, und so ist Darstellung auch ein Selektionsproblem. Somit lässt sich im Hinblick auf die Analyse dargestellter Ereignisse eine Leitfrage formulieren: Welche Aspekte eines Vorgangs werden in welcher Kombination dargestellt, und auf welche Weise wird das dargestellte Ereignis durch den Modus der Auswahl und Kombination qualifiziert?

2.3.5. Exemplifizierung

Zuletzt noch einige Bemerkungen zum Umgang mit Beispielen, die im Zusammenhang mit konzeptuellen Aussagen angeführt werden.

Ein weiterer Problembereich beim Aufbau theoretischer Konzepte über Film ist die Exemplifizierung generalisierender Aussagen. Dies betrifft auch den Status von Beispielen bei der Untermauerung theoretischer Konzepte. Beispiele sollen (im besten Fall) nicht nur geeignet sein, Aussagen zu veranschaulichen und gegebenenfalls begreiflicher zu machen, sondern Aussagen zu bestätigen oder zu stützen. Allen und Smith widmen sich diesem Problem, indem sie einen Fall einer sogenannten „fallacy of exemplification“ vorführen.¹⁶² Ein solcher Fall liegt vor, wenn auf der Grundlage eines vermeintlich exemplarischen Falles eine unzulässige Verallgemeinerung formuliert wird.

Grundsätzlich beweisen Beispiele (= bestimmte Momente aus bestimmten Filmen, auf die verwiesen wird) im Zusammenhang meiner Untersuchungen nichts. Sie erklären oder veranschaulichen lediglich konzeptuelle Aussagen, mit denen sie korrespondieren. Insofern kommt gewählten Beispielen immer eine gewisse „Beliebigkeit“ zu. Man hätte auch ein anderes wählen können, was aber auch bedeutet, dass die Aussage, auf die sich potentielle Beispiele beziehen, verallgemeinernd ist.

Das Paradigma „Erscheinungsrealistische Darstellung“ geht nicht allein in seinen verwirklichten Beispielen auf. Ich halte es daher für legitim, auch mit gedachten Beispielen zu operieren. Solche gedachten Beispiele sind an ihrer Möglichkeit zu messen, nicht an ihrer Tatsächlichkeit (die ja gar nicht vorliegt). Als Falsifizierungskriterium käme dementsprechend nur der Nachweis ihrer Unmöglichkeit in Frage.

Außergewöhnlichen Beispielen kann aufgrund ihrer Normabweichung besondere Bedeutung zukommen. Anhand von Abweichungen, Besonderheiten oder Extremen lassen sich abgrenzend bzw. kontrastierend normale Parameter und Funktionen beschreiben und werden unter Umständen überhaupt erst klar. Daher können auffällige Einzelphänomene in Spielfilmen den Blick eröffnen auf

¹⁶² Siehe Allen/Smith (1997), S.7f.

Grundlegendes, das als solches für selbstverständlich genommen wird und daher gerade nicht auffällt.

Meines Erachtens kann es, um die Besonderheiten eines gegebenen Falles zu erfassen und zu beschreiben, auch erhellend sein, in Betracht zu ziehen, wie im Unterschied zum gegebenen Fall ein anderes Verfahren hätte aussehen können. Wenn zum Beispiel eine Massenszene mit viel Bewegung vorliegt und das gegebene Verfahren so ist, dass die Bildebene ruhig und auf Distanz zum Geschehen bleibt, könnte dies mit einem alternativen Verfahren verglichen werden, z.B.: Bildebene bewegt und "im Geschehen". Auch wenn man ein Klassifikationsschema entwickelt, erscheint es sinnvoll, zwar von tatsächlichen Beispielen auszugehen, diese aber auch auf ein Spektrum von Möglichkeiten zu beziehen (etwa von einem denkbaren Extrem zum anderen). Ich denke, dass dies das Verständnis des Gegenstandes vertieft.

III.

Erscheinungsrealismus und Narration im Film

1. Erscheinungsrealismus und fiktionale Inhalte

1.1. Fragen an einen Darstellungsmodus

Filmisch-erscheinungsrealistische Darstellung ist ein spezifischer Modus von Darstellung und unterscheidet sich insofern von anderen Darstellungsmodi. Was dargestellt wird, wird nach Maßgabe des betreffenden Darstellungsmodus dargestellt. Da sich Film als synkretistisches Medium verstehen lässt, in welchem verschiedene und separat beschreibbare Modi zusammentreffen, ist Erscheinungsrealismus ein Modus neben anderen, wenn auch ein für den Film unabdingbarer Modus.

Wie jede spezifische Darstellungsweise setzt auch Erscheinungsrealismus die Betrachter in ein spezifisches Verhältnis zum Dargestellten. Gemeint ist, dass Darstellungsweisen Vorgaben bilden, nach deren Bedingungen die Betrachter dargestellte Inhalte erfassen können. Betrachter sind im jeweils gegebenen Fall auf die vorgegebene Darstellungsweise angewiesen und können sich nicht von ihr lösen. Beide Aussagen, dass Erscheinungsrealismus a) einen spezifischen Darstellungsmodus bildet und b) die Betrachter in ein spezifisches Verhältnis zum Dargestellten setzt, betreffen das "Wie" der Darstellung.

Im Hinblick auf das, was dargestellt wird, ließe sich untersuchen, welche Inhalte durch einen bestimmten Darstellungsmodus überhaupt darstellbar sind. Sind Inhalte vom Darstellungsmodus unabhängig? Werden, je nach Darstellungsmodus, bestimmte Inhalte oder Aspekte von Inhalten vorrangig dargestellt? Ob und inwieweit beeinflusst die Darstellungsweise die dargestellten Inhalte?

Die oben skizzierten Fragenkomplexe, welche zweimal das „Wie“ und einmal das „Was“ der Darstellung betreffen, lassen sich auch auf filmischen Erscheinungsrealismus als Darstellungsmodus beziehen.

1.2. "Bedeutung"

Die Frage nach dem "Was" der Darstellung verweist auf den Bereich "Bedeutung". Worin manifestiert sich diese im Falle ercheinungsrealistischer

Darstellung? Auf diese Frage gibt es verschiedene konzeptuelle Antwortversuche.

1.2.1. *appearance meaning*

Der Begriff „Bedeutung“ kann im rein linguistischen Sinne als Vorstellungsinhalt aufgefasst werden, der mit einem Zeichen in Beziehung steht, das diesen Vorstellungsinhalt repräsentiert. Ein Wort repräsentiert beispielsweise einen Sachverhalt, ein Phänomen, ein Objekt, eine Person oder anderes. Im weiteren Sinne, zumal wenn es um Darstellungszusammenhänge geht, lässt sich „Bedeutung“ auch mit der Summe an Informationen gleichsetzen, die ein solcher Darstellungszusammenhang umfasst und vermittelt. Die Bedeutungsebene einer narrativen Darstellung wäre demnach ihr „Inhalt“, das dargestellte Geschehen in der dargestellten Welt. Dies würde sowohl die eher technische Ebene der Bedeutungsvermittlung („wörtliche“ Bedeutung als Grundlage) umfassen als auch die Gesamtheit an Zusammenhängen, die der Informationssumme zu entnehmen sind (Kontextbedeutung).

Es geht mir hier nicht um eine umfassende, theoretische Erörterung des Konzeptes „Bedeutung“, sondern um einen Problempunkt, der sich aus der Anwendung linguistischer oder literarischer Konzepte auf den Film ergibt. Es geht dabei um Bedeutungen, die Filme auf nicht-sprachliche Weise zu vermitteln imstande sind. Neben rein „sachlicher“ Bedeutung, die in paraphrasierbarer Information ihren Niederschlag findet, käme unter Umständen eine Kategorie in Betracht, die sich als „ästhetische Bedeutung“ bezeichnen ließe. Nowell-Smith führt aus, dass das „Rätsel der Bedeutung“ weder durch formale Signifikationsmodelle noch durch kognitivistisch angeleitete Modelle, die das Ziehen von Schlussfolgerungen durch Filmbetrachter auf der Grundlage gegebener Information beschreiben (Bordwell, Branigan), erschöpfend gelöst sei. Signifikations- oder Informationsmodelle erfassen bestimmte Aspekte von Filmen, andere aber nicht, namentlich ästhetische. Nowell-Smith plädiert daher für eine Neubesinnung auf ästhetische Theorien für den Film, wie sie vom Strukturalismus wegen ihrer rationalen bzw. schematischen Unbestimmtheit verworfen worden

sein.¹⁶³

Nowell-Smith lässt offen, welche Herangehensweise ihm bei einer solchen Neubesinnung vorschwebt. Dennoch ist sein Hinweis wichtig, weil er auf die Frage aufmerksam macht, ob Filme mittels ihrer bildlichen und klanglichen Darstellungsweisen etwas zu vermitteln imstande sind (und wenn ja: was), das über das hinausgeht, was durch nicht filmspezifische Konzepte in ihrer Anwendung auf Film erfasst werden kann. Die sehr weite Kategorie ästhetischer Bedeutung, die über inhaltliche (d.h. fiktionale) Erscheinungen hinaus auch formale Dimensionen wie beispielsweise Bildkomposition umfassen kann, ließe sich zunächst auf einen noch grundlegenderen Aspekt reduzieren:

A fictional world of the cinema is essentially a visible world and that which is presented in the imagery is meant to be the immediate, intersubjective visual appearance of the fictional objects and events as their appearance is manifested to a position within the world's apparently [*sic!*] real space.¹⁶⁴

Der zentrale Begriff ist hier „appearance“. Auch Currie legt ihn zugrunde, wenn er fragt, welche Entsprechung zur Kategorie wörtlicher Bedeutung (*literal* im Unterschied zu *utterance meaning*) man beim bildlichen Darstellungsmodus im Film finden könne.¹⁶⁵ Es müsse, so Currie, hierbei um das gehen, was als Gegenstand der Betrachtung evident bzw. sinnfällig sei. Er schlägt hierfür den Begriff *evidential meaning* vor, bezogen zunächst nur auf Bildlichkeit. Begriffe wie *literal meaning* und *evidential meaning* beziehen sich auf die Struktur jeweiliger Darstellungen, nicht auf die Funktionalisierung solcher Strukturen. Currie betont eben diese Unterscheidung¹⁶⁶: Sprache und bildliche Repräsentation seien strukturell verschieden, könnten aber funktional sehr wohl äquivalent sein, wie dies im Fall der Narration ersichtlich sei. Allein von so etwas wie „photographischer Bedeutung“ (*photographic meaning*) zu sprechen, sei aber irreführend.¹⁶⁷ Erstens bestehe eine Diskrepanz zwischen dem photographisch Dokumentierten (den Schauspielern, dem Setting) und dem, “what is true in the

¹⁶³ Siehe Nowell-Smith (2000), insbes. S.15f.

¹⁶⁴ Wilson (1986), S.54

¹⁶⁵ Zur gesamten Argumentation des Folgenden s. Currie (1995), Abschnitt 8.8.

¹⁶⁶ in einem weiteren Abschnitt (8.10.), Currie (1995)

¹⁶⁷ Siehe Currie (1995), S.254. Vgl. auch weiter oben meine Überlegungen zum indexikalischen Aspekt bildlicher Darstellung in Spielfilmen.

fictional story”¹⁶⁸. Zweitens bestehe die Möglichkeit von Trickaufnahmen. Das Wissen um die Tatsache, dass im gegebenen Fall ein technischer Trick vorliegt (z.B. computergenerierte Bilder oder Teile von Bildern) oder sogar Kenntnisse darüber, wie solche Bilder zustandekommen, erhöhe aber das Verständnis des fiktional Gebotenen nicht. Höhere sprachliche Kompetenz könne hingegen sehr wohl das Verständnis einer literarischen Erzählung verbessern. Die *evidential meaning* sei *appearance meaning*, nämlich das, was man als repräsentierten Inhalt von Bildern begreifen könne. Die Bilder lieferten Informationen über das, was in der entsprechenden Fiktion vor sich gehe, und zwar zu den Bedingungen bildlicher Repräsentation. Die Möglichkeit, dass bestimmte Einstellungen in einem Film obskur oder stark kontextabhängig erscheinen können, widerlege dies nicht, da es zu ähnlichen Verständnisproblemen auch in Texten kommen könne. Einfach gesagt, bezieht sich „evidential meaning“ oder „appearance meaning“ im Sinne Wilsons oder Curries auf das, was man seiner Erscheinung nach im Bild erkennen kann. Die Begriffe grenzen sich damit von weitergehenden Bedeutungsebenen ab, wie etwa Symbolik oder der “Aussage” eines Werks oder seiner Teile.

1.2.2. Expressive Merkmale

Stephen Prince bietet eine Vorstellung davon, was auf dieser Bedeutungsebene vermittelt werden kann. Er verweist auf sogenannte „kinesische“ Merkmale, welche die sinnfällige Art und Weise von Gesichtsausdrücken und Gesten oder Bewegungen betreffen.¹⁶⁹ Der Gedanke hinter der Vorstellung solcher „Kine“ (beschreibbarer Merkmale oder Muster mimischer und gestischer Abläufe) ist der, dass diese kommunikativ von ebensolcher Bedeutung sind wie Sprache. Hierbei lassen sich nun sowohl kulturell spezifische Muster beobachten als auch solche, die als transkulturelle, biologisch bestimmte Merkmale menschlicher Gefühlszustände aufzufassen sind.

Prince argumentiert, dass bildliche und insbesondere filmische

¹⁶⁸ Currie (1995), S.251

¹⁶⁹ Siehe Prince (1993), S.112f., auch hinsichtlich der Referenzen, die er für das Konzept kinesischer Merkmale anführt.

Darstellungsweisen solche expressiven Bedeutungsmerkmale nicht nur ausgezeichnet vermitteln, sondern mittels besonderer Verfahren, wie etwa dem *close-up*, noch intensiviert darstellen können.¹⁷⁰ Überdies liegt die Vermutung nahe, dass bildliche und klangliche Darstellungsweisen Bedeutungsebenen einschließen, die durch sprachliche Kategorien allein nicht gedeckt sind. Die offensichtlichen Ähnlichkeitsbeziehungen zwischen bildlichen und klanglichen Darstellungsweisen und den Erscheinungen entsprechender lebensweltlicher Eindrücke ermöglichen es, nichtsprachliche Konzepte, die aus der Erfahrung lebensweltlicher Eindrücke erwachsen, im Rahmen filmischer Darstellung umzusetzen und zu vermitteln. Es bedarf keines Umwegs über linguistische Konzepte, um zu erklären, wie Betrachter mit Informationen umgehen, die sie bildlichen Darstellungen entnehmen.¹⁷¹

Prince macht überdies auf eine mögliche sprachliche „Falle“ aufmerksam, die das Verhältnis von Gegenstand und Gegenstandssprache betrifft:

The linguistic model has proven to be a very powerful paradigm for the analysis of images and larger film structures (e.g., dramatic scenes) in part because that analysis is typically conducted via words. When film scholars analyze images, visual information is translated into verbal description, one modularity is substituted for another. But, as Branigan has noted, one must be cautious in speaking about the discourse of pictures: ‘The analyst must recognize that the very fact of talking about narration requires a re-presentation of it by verbal or other means which may capture only some of its features.’¹⁷²

Ich denke nicht, man sollte aufgrund des Gesagten die Folgerung ziehen, es gebe keine Möglichkeit, zutreffende und erhellende sprachliche Aussagen über die Bildlichkeit und Klanglichkeit filmischer Darstellung zu machen. Es gilt aber zu erkennen, dass an sprachlichen Strukturen orientierte Kategorien in mancher Hinsicht zu kurz greifen, wenn man filmische Bedeutungsebenen konzeptualisieren will. Ebenso, wie es im Bereich menschlicher, lebensweltlicher

¹⁷⁰ Siehe Prince (1993), S.113f

¹⁷¹ So Prince (1993), S.115. Prince zitiert in diesem Zusammenhang Pylshin: “Such concepts and predicates may be perceptually well defined without having any explicit natural language label. Thus we may have a concept corresponding to the equivalence class of certain sounds or visual patterns without an explicit verbal label for it. Such a view implies that we can have mental concepts or ways of abstracting from our sense data which are beyond the reach of our current stock of words, but for which we could develop a vocabulary if communicating such concepts became important.” (Zitat aus: Pylshyn (1973))

¹⁷² Prince (1993), S.114. Das Branigan-Zitat stammt aus: Branigan (1986).

Erfahrungswirklichkeit Dimensionen geben mag, die nicht ausdrücklich benannt sind (und vielleicht auch keiner sprachlichen Benennung bedürfen), mag es im Rahmen filmischer Darstellung Bedeutungsebenen geben, die in filmtheoretischer Hinsicht konzeptuell noch nicht erfasst sind. Dies ist eine meines Erachtens sehr wichtige Schlussfolgerung aus den vorangegangenen Überlegungen zum Begriff „Bedeutung“.

1.3. Funktionelle Unterschiede: Film vs. Sprache

1.3.1. Problemeinleitung: semiotische Abstraktion

Neben der Frage, inwieweit sich Sprache von bildlichen (und klanglichen) Darstellungsweisen in struktureller und systematischer Hinsicht unterscheidet, wie weiter oben bereits erörtert, lässt sich untersuchen, welche Bedeutung solche Unterschiede haben, wenn man sie auf Möglichkeiten der Darstellung und der Vermittlung von (narrativen) Inhalten bezieht. Man fragt hierbei also eher nach funktionellen Unterschieden. Ich möchte dazu ein Zitat von Seymour Chatman voranstellen:

At the level of semiotic abstraction, there is no difference between a sentence in a novel like ‘John left the room’ and the playwright’s instruction to an actor to exit, stage left. Both the sentence and the actor’s walking off are delegated signifiers of (nonverbal) action.¹⁷³

Auf der Ebene „semiotischer Abstraktion“ mag dies zutreffen; sicherlich lässt sich für Verschiedenartiges fast immer ein gemeinsamer Nenner finden. Chatmans Vergleich vernachlässigt aber etwas: Ein Satz wie „John verließ das Zimmer“ bezeichnet nur den reinen Handlungsaspekt eines (sprachlich) dargestellten Geschehens. Die Darstellung bzw. der dargestellte Vollzug des Geschehens auf der Bühne („the actor’s walking off“) liefert, über den reinen Handlungsaspekt hinaus, unausweichlich gewisse Zusatzinformationen über die Umstände und die Art und Weise des Geschehens. Selbst bei „semiotischer Abstraktion“ muss man, wenn man sprachliche Beschreibung und zeigende Darstellung (ob im Theater oder im Film) nebeneinanderstellt, fragen, welche

¹⁷³Chatman (1990), S.118

Zeichen eigentlich was im einzelnen bezeichnen. Die schlichte Tatsache des Hinausgehens wird über beide Darstellungsweisen vermittelt. Doch scheint die Möglichkeit, dieses abstrakte Faktum als solches, also entkoppelt von anderen Aspekten eines Geschehens, zu vermitteln, eine funktionelle Möglichkeit von Sprache zu sein, die von einer zeigenden Darstellungsweise schwer zu erfüllen sein dürfte. Und umgekehrt lässt sich nach funktionellen Möglichkeiten zeigender Darstellungsweisen fragen, die sich bei natürlichen Sprachen nicht beobachten lassen. Unterschiede, die man auf dieser Betrachtungsebene feststellen kann, dürfen bei einem Vergleich, der die Analogie zwischen Film und Sprache kritisch überprüft, nicht übersehen werden.

1.3.2. Zeigen vs. Beschreiben

Chatman selbst hat diesem Problembereich eine Arbeit gewidmet, in der er bereits im Titel fragte, „what novels can do that films can't (and vice versa)“¹⁷⁴. Dort stellt er fest, dass, bezogen auf die bildliche Dimension des Films, von einem Modus des Zeigens (per bildlicher Darstellung) anstatt des Beschreibens (wie in sprachlichen Texten) auszugehen sei.¹⁷⁵

Chatman untersucht sodann den für sprachliche Texte typischen Modus des Beschreibens. Er fragt danach, welche Auswirkungen Beschreibungen auf den Fortgang der Ereignislinie in narrativen Texten entfalten, und argumentiert, dass Beschreibungen in Texten die narrative Ereignislinie unterbrechen. Eine Beschreibung, insoweit diese den Zweck erfüllt, Umstandsinformationen zu liefern, lässt die Darstellung des Ereignisflusses vorübergehend zum Stillstand kommen. Chatman räumt ein, dass dies eine idealtypische Konzeption sei, da einzelne Textabschnitte im konkreten Fall Ereignisdarstellung und Umstandsbeschreibung sehr wohl vermischen können; das Prinzip selbst gelte aber. Um seine Feststellung zu profilieren, wählt Chatman den Vergleich mit filmischen Umstandsdarstellungen: diese können ohne weiteres erfolgen, während die

¹⁷⁴Chatman (1980)

¹⁷⁵Chatman (1980), S.408: „A film doesn't say, 'This is the state of affairs,' it merely shows you that state of affairs. [...] So in its essential visual mode, film does not describe at all but merely presents; or better, it *depicts*, in the original etymological sense of that word: renders in pictorial form.“

Ereignisdarstellung entfaltet wird.

Worin man Chatman zustimmen kann, ist, dass filmische Darstellung von Geschehensabläufen Umstands- sowie Handlungsaspekte über den bildlichen Zeigemodus gleichzeitig vermittelt, ohne dass es in irgendeinem Moment zu Ausschlussproblemen kommen muss. Bildliche Darstellung ist per se schon Umstandsdarstellung, die nicht wegfällt, wenn sie dem Zweck der Handlungsdarstellung dient. Und selbst eine filmische Darstellung, die vorrangig der Darstellung von Umständen dient (beispielsweise eine panoramatische Einstellung auf einen Landschaftsausschnitt), hebt typischerweise nicht den Fluss der Zeit innerhalb der filmischen, fiktionalen Welt auf: solange das Szenario gezeigt wird, läuft, wenigstens vom Grundsatz erscheinungsrealistischen Darstellens her, sowohl die fiktionale als auch die Präsentationszeit, es sei denn, etwas anderes wird deutlich gemacht. Sprachliche Beschreibungen hingegen verhalten sich besagtem Zeitfluss gegenüber neutral; sie weisen, anders als Einstellungen im Film, keine grundlegende Koppelung von Präsentationszeit und fiktionaler Zeit auf. Chatman folgert daraus, dass es in Filmen, jedenfalls was deren bildliche Ebene angehe, so etwas wie einen Beschreibungsmodus nicht gebe.¹⁷⁶

1.3.3. Faktische Aspekte

Chatman führt seinen Vergleich zwischen filmischem Zeigemodus und sprachlichem Beschreibungsmodus weiter aus. Literarische Beschreibungen seien selektiv, aber deutlich, filmische „Beschreibungen“ (hier als Metapher für Umstandsdarstellungen) dagegen umfassend, aber flüchtig und tendenziell wenig pointiert. Film, in seinem bildlichen Darstellungsmodus, sei deskriptiv überdeterminiert, ohne dass die „beschriebenen“ Aspekte sich als einzelne entfalten können (oder: müssen). Dies liege zum einen an der Menge von Details, zum anderen am (grundsätzlich) ununterbrochen voranschreitenden narrativen Verlauf – man könnte auch sagen: am ständigen zeitlichen „Verfall“ des

¹⁷⁶Chatman (1980), S.409: „And if it is the case that story-time necessarily continues to roll in films, and if description entails precisely the arrest of story-time, then it is reasonable to argue that films do not and cannot describe.“

filmischen Darstellungsvorgangs.

Es gibt darüber hinaus eine Reihe sprachlicher Beschreibungsweisen, auf die Chatman eingeht, für welche im Rahmen bildlicher bzw. filmischer Darstellung (im Zeigemodus) keine klare Entsprechung festzustellen ist. Wertende sprachliche Beschreibungen, d.h. Verwendungen wertender, abstrakter Attribute, sind in zeigenden Darstellungsformen nicht umsetzbar, da es an abstrakten, attribuierenden Einheiten wie Adjektiven fehlt. Beispielsweise könnte eine weibliche literarische Figur als hübsch bezeichnet werden. Wie aber zeigt man „hübsch“? Es mag sein, dass hinsichtlich derartiger Zuschreibungen konsensfähige Vorstellungen bestehen, in einem vielleicht prototypischen Sinne, aber bleiben solche Attributionen subjektiv. Aus genau diesem Grund, so Chatman, fülle der Rezipient einer verbalen Beschreibung das abstrakte Attribut mit seinen individuellen Vorstellungsinhalten.¹⁷⁷ Im Zeigemodus aber lässt sich das Aussehen von Personen lediglich in seinen faktischen Aspekten vermitteln. Allenfalls ließe sich eine tendenziell vorteilhafte Präsentation anstreben; dies wäre aber kein Fall abstrakter, attribuierender und somit eindeutiger Wertung.

Ebensowenig wie man zeigen kann, dass man eine Person für mehr oder weniger gutaussehend hält (wie es der literarische Erzähler kann), lässt sich zeigen, dass diese beispielsweise zwanzig Jahre alt ist; wohl aber kann man dies sprachlich fassen. Beim Alter einer Person handelt es sich um eine benennbare, biographische Tatsache und keine, die anhand des Aussehens einer Person visuell fassbar wäre. Man könnte als Betrachter allenfalls schätzen, aber das hätte nichts mit der Kenntnisnahme einer faktischen Aussage zu tun.

Eine andere benennbare Tatsache, die aber als solche keine materielle Gestalt hat, wäre beispielsweise die Regelmäßigkeit eines bestimmten Verhaltens. Wenn etwa in einem Roman der Satz steht: „Jeden Nachmittag um fünf Uhr nahm die Marquise ihren Tee.“, so könnte der reine Zeigemodus eines Films nur darstellen, wie die betreffende Person Tee trinkt. Eventuell könnte mittels einer ebenfalls

¹⁷⁷Siehe Chatman (1980), S.410: „The interesting theoretical point to be made about evaluative descriptions in verbal narrative is that they can invoke visual elaboration in the reader’s mind. If he or she requires one, each reader will provide just the mental image to suit his or her own notions of prettiness. But the best a film (or theater) director can hope for is some degree of consensus with the spectator’s ideal of prettiness.“

abgebildeten Uhr signalisiert werden, dass es fünf Uhr ist. Dass es sich um eine regelmäßige Aktivität handelt, müsste jedoch anderweitig vermittelt werden, vielleicht durch eine beiläufige Bemerkung innerhalb eines Dialogs.¹⁷⁸

Eine weitere Gruppe sprachlicher Aussagen, denen eine Entsprechung im Zeigemodus fehlt, sind solche, die Annäherungen an zu beschreibende Tatsachen beinhalten oder Einstellungen oder Klassifizierungen seitens eines Sprechers vermitteln. Man kann eine Person auf beispielsweise „etwa zwanzig Jahre“ schätzen. Gibt es aber im Falle zeigender Darstellung einer Person eine Modalität, die einem sprachlichen Element wie dem Wort „etwa“ in seiner Funktion gleichsteht? Ebenso kann ein literarischer Erzähler, wie allgemein jeder Sprecher, jemanden beschreiben als beispielsweise „eine Frau von der Sorte, die man auf den ersten Blick begehrt“¹⁷⁹. Hier sind mehrere Faktoren spezifisch sprachlicher Vermittlung im Spiel, die schwerlich in einen Zeigemodus übertragbar sein dürften. Zum einen liegt in der Aussage über die Person zugleich eine Aussage über den Sprecher, die in dem offenbaren Interesse an Frauen bestimmten Typs liegt, welches in der Beschreibung zum Ausdruck kommt. Zum anderen bedient sich die Aussage des Attributs „begehrtest“; dies ist eine Wertung, ähnlich wie „hübsch“ (s.o.). Und des weiteren hat die Formel „von der Sorte, die“ klassifizierende Funktion; sie nimmt eine Einordnung innerhalb eines abstrakten, konzeptuellen Systems vor. Auch solches lässt sich kaum zeigen.

Ein weiterer Fall sind verbale Ambivalenzen, die im semantischen Umfang sprachlicher Elemente liegen, der je nach Kontext unterschiedlich aktiviert werden kann. Der Umgang mit dem semantischen Potential sprachlicher Ausdrücke kann wiederum Einstellungen von Sprechern offenbaren. „Er langte über den Tisch und zeigte dabei die Rolex an seinem Handgelenk“¹⁸⁰ ist eine Aussage, die in sich wiederum unterschiedliche Aussagen enthalten kann. Diese werden entweder durch den weiteren Kontext der Aussage qualifiziert oder

¹⁷⁸Wie Jean Mitry sagt, ist Film, in der Summe seiner Vermittlungsmöglichkeiten (über seinen grundlegenden Zeigemodus hinaus) ein „synkretistisches“ Ausdrucksmedium. Siehe Mitry (1997), S.54; von Mitry stammt auch das angeführte Satzbeispiel.

¹⁷⁹Das Beispiel gibt Chatman selbst; siehe Chatman (1980), S.411.

¹⁸⁰Chatman gibt ein ähnliches, literarisches Beispiel, das er etwas ausführlicher untersucht. Ich habe es zur Vereinfachung gegen ein anderes ausgetauscht, welches aber die gleiche Problematik veranschaulicht. Vgl. Chatman (1980), S.411.

bleiben schlicht uneindeutig bzw. offen. In obigem Beispielsatz hat „zeigte“ wenigstens zwei Implikationen: neutral oder im Sinne von „demonstrativ zeigen“. Die besprochene Person kann entweder über den Tisch gegriffen haben, um etwas aufzunehmen, wobei sich die Uhr am Handgelenk beiläufig enthüllte, oder die Geste hatte den vorrangigen Zweck des Zeigens, d.h. des Angebens mit einem Wohlstandssymbol. Die Ambivalenz zwischen neutraler und wertender Beschreibung kann Aussagen wie dieser eine gewisse Spannung verleihen. Es sind weitere Fälle verbaler Ambivalenzen denkbar (man denke nur an die geläufigsten Wortspielereien), deren Umsetzungsmöglichkeit in zeigenden Darstellungsmodi zweifelhaft erscheint.

1.3.4. Gestaltliche Ganzheit

Ein die beschriebenen funktionellen Differenzen übergreifender Unterschied zwischen beschreibender und zeigender Darstellungsweise lässt sich mit dem Begriffspaar „explizit / implizit“ markieren, das auch Chatman verwendet.¹⁸¹ So mag vieles, was im Rahmen sprachlicher Aussagen explizit benannt wird, im Rahmen zeigender Darstellungsweisen unter Umständen impliziert sein. Die ausdrückliche, aber wertungs- und einstellungsabhängige Aussage, dass eine Person begehrenswert sei, lässt sich in einem filmischen Verfahren gegebenenfalls auf indirekte Weise andeuten oder nahelegen, indem Reaktionen anderer Personen auf besagte Person dargestellt werden.

Zeigende Darstellung vermittelt „Konkretionen“. Gemeint sind der Sinneswahrnehmung zugängliche Phänomene, wie etwa Details des Aussehens von Personen, die gezeigt werden können. Konkretionen können Abstraktionen, wie z.B. Wertungen, implizieren. Sprachliche Aussagen können abstrakte Attributionen auch unabhängig (entkoppelt) von Konkretionen vornehmen. Sprachliche Elemente sind, auch wenn sie sinnfällige Phänomene bezeichnen (wie etwa Gestalt- oder Farbennennungen), für sich gesehen abstrakt. Das Wort „grün“ bezeichnet auf tendenzielle Weise eine Farbqualität, sieht aber nicht grün aus. Wo sich sprachliche Aussagen abstrakter Einheiten bedienen, um diese auf

¹⁸¹Siehe Chatman (1980), S.418.

einer sukzessiven Linie zu größeren Text- und Sinnzusammenhängen zu verbinden, zeichnet sich der zeigende Darstellungsmodus durch umfassende Aspektfülle in der Simultanität aus (die im Film mit einer sukzessiven Dimension im zeitlichen Voranschreiten einhergeht). Selbst wo sehr partiell gezeigt wird, wie beispielsweise in der extremen Großaufnahme eines menschlichen Auges, wird immer noch gezeigt. Das Gezeigte offenbart eine gestaltliche Ganzheit von Details in ihren gegenseitigen Beziehungen, ihre sinnfällige Erscheinung, nicht ihre sprachliche Übersetzung. Um zu zeigen, dass eine Person blaue Augen hat, muss man immer noch den größten Teil eines Auges (mit all seinen gestaltlichen Eigenschaften) zeigen, sprachlich hingegen kann man sich mittels des abstrakten Attributs „blau“ auf den Aspekt der Farbe beschränken und weitere Merkmale beliebig beiseite lassen. Überhaupt kann sich Sprache dem Konkreten in diesem Sinne nur vom Abstrakten, von Attributen her nähern.

Auch Filme sind durch eine Dimension der Sukzessivität gekennzeichnet, aber bildlich organisiert, und Bilder sind, wie es Mitry ausdrückt, bereits Entitäten.¹⁸²

Auch Mitry verwendet das Begriffspaar „abstrakt/konkret“, um die verschiedenartigen Vermittlungswege sprachlicher und filmischer Darstellung zu beschreiben. Der verbale Text bewege sich vom Abstrakten zum Konkreten, sei insofern „mittelbar“. Der Film bewege sich vom Konkreten (insofern: Unmittelbaren) zum Abstrakten. Die direkten Eindrücke würden dann als Instrumente der Mittelbarkeit funktionalisiert.¹⁸³

1.3.5. Aspektualisierung

Erscheinungsrealistisches Darstellen verfährt zwar über konkrete, momentane Erscheinungen statt abstrakte Begriffe, führt aber auch zu perspektivisch bedingten Aspektualisierungen. Etwas wird gezeigt, aber immer nur von einer bestimmten Seite. Wie auch beim Schauen in der Lebenswelt erfasst man im gegebenen Moment immer nur eine bestimmte Ansicht von etwas. Begrifflich benannt, ließe es sich in seiner begrifflichen Gesamtheit darstellen. Filmische Narration vermittelt auf ercheinungsrealistischer Ebene die eine Seite eines

¹⁸²Siehe Mitry (1997), S.54.

¹⁸³Siehe Mitry (1997), S.58

Vorgangs, nicht die andere.

Beim erscheinungsrealistischen Darstellen werden jeweils Aspekte des Dargestellten deutlich, Form- oder Gestaltaspekte, die aus der gewählten Ansicht resultieren. Werden Vorgänge erscheinungsrealistisch dargestellt, dann nach Maßgabe von Aspekten des Dargestellten. Derartige Aspekte sind visuell und auch auditiv erkennbare Merkmale. Auch wenn für Sichtbares und Hörbares jeweils spezifische Bedingungen gelten, so bleibt eine Aspektualisierung auch beim Klanglichen unumgänglich, je nachdem, in welches Verhältnis die erscheinungsrealistische Darstellung ihre Betrachter zum klanglich Dargestellten setzt (Position und Entfernung, Hörbarkeit).

1.3.6. Bildwitz

Im Bereich der Sprache werden verbale Ambivalenzen oft dazu genutzt, Witze zu erzeugen, deren Pointe darin besteht, dass zu Beginn der Witzerzählung nur eine mögliche semantische Komponente eines Ausdrucks insinuiert, diese dann aber am Ende durch eine andere ausgetauscht wird, wie in dem folgenden Scheinsyllogismus: "Füchse haben ein rotes Fell. Odysseus war ein schlauer Fuchs. Er muss ein rotes Fell gehabt haben." Semantische Ambivalenz dieser Art bei sprachlichen Einheiten (hier dem Wort "Fuchs") ist ein Parameter von Sprache, welches sich so nicht in eine erscheinungsrealistische Darstellung übertragen ließe. Im genannten Beispiel verbinden sich zwei getrennte Aussagen, A und B, zu einer (unzutreffenden) Schlussfolgerung C, deren besondere Pointe aus bestimmten Spezifika von Sprache resultiert.

Eine in theoretischer Hinsicht interessante Frage ist, ob sich auf der Grundlage erscheinungsrealistischer Parameter Witzerzählungen konstruieren lassen, welche ein ähnliches Schema (A, B, C) erzeugen, aber ihrerseits nicht in eine sprachliche Form übersetzbar wären. Ich will die Frage schon vorgreifend mit "Ja" beantworten und dazu ein Beispiel geben.¹⁸⁴

¹⁸⁴ Das konkrete filmische Beispiel, welches mich auf den theoretisch formulierbaren Befund gebracht hat, entstammt der James-Bond-Parodie *Austin Powers: International Man of Mystery* (Jay Roach, 1997). Wegen der deutlich obszönen, wenn auch humoristisch zu verstehenden Implikationen jener Szene gehe ich bei meinen Erläuterungen von einem gedachten Beispiel aus, welches aber die gleichen Zusammenhänge verdeutlicht.

Man denke sich eine filmische Einstellung, innerhalb welcher zwei verschiedene Handlungen nebeneinander dargestellt werden. Handlungsort mag der Garten einer Familie sein. Weiter vorn und auf der einen Seite des Bildfeldes sitzt der Vater. Man sieht sein Gesicht im Profil, und er gähnt herzhaft. Dabei verschluckt er sich und beginnt heftig zu husten. Weiter hinten im Bild spielen seine Kinder Fußball. Dabei fliegt der Ball nach einem Schuss von einer Seite des Bildfeldes zur anderen und verschwindet hinter dem Kopf des Vaters, da dieser den Bildvordergrund einnimmt. Dargestellt sind also zwei Vorgänge, A (Vater gähnt und verschluckt sich) und B (Kind schießt einen Fußball), welche in der fiktionalen Wirklichkeit simultan ablaufen, aber nicht miteinander verbunden sind. Auf der Bildebene aber ergibt sich ein Witz mit folgender Pointe: Der Fußball im Bildhintergrund fliegt, so scheint es, in den weit geöffneten Mund des Vaters im Bildvordergrund und löst damit gleichsam sein Husten aus.

Dieser dritte “Vorgang” C, welcher in der fiktionalen Wirklichkeit freilich nicht stattfindet, ereignet sich lediglich auf der Frontalebene des Bildes und ergibt sich aus Parametern erscheinungsrealistischer Darstellung, hier nämlich aus einer bestimmten perspektivischen Ausrichtung der Bildebene, der Möglichkeit simultaner Darstellung verschiedener Abläufe und der entfernungsbedingten Verkleinerung von Objekten im Bildhintergrund (anderenfalls würde der Fußball nicht in den Mund passen). Die lediglich insinuierte kausale Beziehung zwischen dem Schuss und dem Hustenanfall bildet eine spezifisch erscheinungsrealistische Witzerzählung. Diese erscheint nicht in eine entsprechende sprachliche Form übersetzbar. Freilich lässt sie sich in ihrer Struktur beschreiben, wie oben geschehen, doch ist die Beschreibung eines Witzes nicht der Witz selbst.

1.4. Spezifische Darstellung

1.4.1. Koppelung von Inhalten

Ich schlage vor, sich dem Verhältnis zwischen filmisch-erscheinungsrealistischer Darstellung (einem „Zeigemodus“) und vermittelten narrativen Inhalten durch zwei Aussagen zu nähern. Die erste Aussage wäre: Narrative Inhalte werden im

Modus filmisch-erscheinungsrealistischer Darstellung auf spezifische Weise präsentiert.

Erscheinungsrealistisch werden Inhalte nicht isoliert, sondern gekoppelt mit anderen Inhalten präsentiert, und auch nicht begrifflich abstrahierend, sondern als erkennbarer Einzelfall. Eine von allen Umständen abstrahierende (also entkoppelte) Aussage wie z.B. "Sie flogen nach London" ist ercheinungsrealistisch gar nicht machbar. Und auch ein denkbar kurzer Vorgang, wie z.B. repräsentiert durch die Formulierung "Er zog sein Messer", würde ercheinungsrealistisch schon allein auf das Objekt "Messer" bezogen die Darstellung eines bestimmten Exemplars der Gattung "Messer" erfordern. Auch wenn in der sprachlichen Formulierung ein bestimmtes Messer gemeint ist, wird es nicht in seiner individuellen, sichtbaren Erscheinungsform dargestellt. Erscheinungsrealistische Darstellungen von Vorgängen zeigen stets eine Menge von gleichzeitig mitdargestellten Umständen und Details. Das Abstrakte des Vorgangs (so, wie er sich benennen ließe) zieht beim Erscheinungsrealismus eine mehr oder minder umfangreiche Begleitfülle an Umständen und Details mit sich. Das Kriterium der ercheinungsrealistischen Erkennbarkeit ("Cs recognize that R represents something as having F by deploying capacity P"¹⁸⁵) erfordert die Gestaltung einer konkreten Erscheinung. Diese Erscheinung, sei es eine Handlung, eine Person, ein Objekt, ein Detail, räumliche oder zeitliche Dimensionen, zeigt sich im Zusammenhang einer an die Wahrnehmungsfähigkeit adressierten Darstellungsgesamtheit aus Umständen und Details.

Ein hohes Maß an Fülle schлüge sich in diesem Sinne als komplexes Erscheinungsbild nieder, in welchem ein Reichtum an potentiell bedeutungstragenden Details im gleichzeitigen Nebeneinander besteht. Es besteht ein Unterschied zwischen der separaten Benennung einer Vielzahl von Details (sprachliche Darstellung) und ihrer schlichten Wahrnehmbarkeit als Elemente einer simultan präsentierten Gesamtmenge (Erscheinungsrealismus).

¹⁸⁵ Currie (1995), S.110

1.4.2. Vergleich: sprachliche Darstellung

Es erscheint mir sinnvoll, an dieser Stelle einen kontrastierenden Vergleich zur sprachlichen Darstellung narrativer Inhalte herzustellen. Der Vergleich schließt an den Abschnitt über die funktionellen Unterschiede zwischen beschreibendem und zeigendem Darstellungsmodus an.

(a) Filmisch-erscheinungsrealistische Darstellungen sind oft unvermeidlich bestimmt in Fällen, in welchen sprachliche Darstellungen unbestimmt bleiben können. Zum einen handelt es sich um Festlegungen im Hinblick auf wahrnehmbare Gestaltmerkmale. Ein Messer ist ein bestimmtes Messer, so, wie man es sehen kann. Zum anderen ergeben sich Vernetzungen dargestellter Merkmale mit anderen Merkmalen, die unweigerlich mit dargestellt werden.

Im Zusammenhang mit Literaturverfilmungen machen Betrachter oft Aussagen wie: "So habe ich mir (Name des Protagonisten) aber nicht vorgestellt!" Eine solche Aussage kann nur dadurch zustande kommen, dass hinsichtlich des Aussehens von Personen bei ercheinungsrealistischer Darstellung der Vorstellungsspielraum des Rezipienten auf eine Weise einschränkt wird, wie es bei verbalen Texten nicht der Fall ist bzw. sein muss.

(b) Umgekehrt sind sprachliche Darstellungen oft unvermeidlich bestimmt in Fällen, in welchen filmisch-erscheinungsrealistische Darstellungen unbestimmt bleiben können. Gemeint sind Festlegungen im Sinne begrifflicher Zuschreibungen. Sprechen ist eine Operation mit im Prinzip abstrahierenden Begriffselementen. Sprachliche Darstellung von Vorgängen, Personen, Objekten, Details sowie räumlichen und zeitlichen Dimensionen nimmt von diesem Operationsprinzip ihren Ausgang, mithin genau umgekehrt wie beim Prinzip des Erscheinungsrealismus. Begriffe haben einen verallgemeinerten semantischen Gehalt. Diese Abstrahierung müsste erst überwunden werden, sollte sich sprachliche Darstellung der augenblicklichen, als Konkretes erkennbaren Darstellungsfülle und Evidenz des Erscheinungsrealismus nähern. Dies aber dürfte vom Prinzip her unmöglich und als Ziel kaum sinnvoll sein.

Auf der anderen Seite ergeben sich beim sprachlichen Darstellen durch die Operation abstrahierender Begriffe ohne weiteres narrative Situationen und Positionen, die bei ercheinungsrealistischem Darstellen gar nicht auftreten

können. “Ich traf ihn, nicht nur durch Zufall, wie es schien.” Ein einfacher Satz wie der vorige, der den Anfang einer Erzählung bilden könnte, enthält schon eine Reihe begrifflicher Komponenten, für die es in erscheinungsrealistischer Darstellung keine Entsprechung gäbe: Personalpronomen, die zunächst keinen konkreten personellen Bezug haben, eine Negation, Konzepte wie “Zufall” und “scheinen”, zudem eine “Ich”-Erzählsituation.

Zusammenfassend formuliert, sind sprachliche Darstellungen auf die Benennbarkeit von etwas angewiesen. Sie vermitteln insofern intellektuelles Wissen. Erscheinungsrealistische Darstellungen basieren auf der Erkennbarkeit von etwas und vermitteln insofern sinnliches Wissen.

1.4.3. Fragen des Filmbetrachters

Im Hinblick auf erscheinungsrealistisch Dargestelltes werfen sich Betrachtern unter Umständen Fragen auf, die überhaupt nur ein referentiell realistischer Bezugsrahmen (im Unterschied zu einem sprachlich-abstrakten) nahelegt. Zur Veranschaulichung werden folgend ein paar solcher Fragen aufgeführt, wie sie sich in denkbaren Einzelfällen stellen ließen. Die filmszenischen Kontexte der Fragen sind erdacht, aber nicht ungewöhnlich in dem Sinne, dass sie quasi beliebigen Filmen entstammen könnten.

Fall 1: Die Filmfiguren kommen auf ihrem Weg an ein Hindernis, z.B. eine Klippe. Frage: Scheint es möglich, diese Klippe hinaufzusteigen? Die Einschätzung dessen bleibt den Filmbetrachtern anhand der bildlich dargestellten Erscheinung der Klippe überlassen.

Fall 2: Man sieht eine vermummte Person, die sich im Bild bewegt. Anhand ihres Gesichts ist sie zwar nicht identifizierbar, jedoch ließe sich gegebenenfalls aufgrund der Art des Ganges oder anderer Bewegungsmerkmale die Frage stellen: Bewegt sich dieser Vermummte nicht so ähnlich wie (Figur X)?

Fall 3: Im Rahmen einer Szene wird Essen serviert. Aufgrund des Aussehens der Mahlzeit ließen sich dieselben Fragen stellen wie im Fall tatsächlich aufgetragenen Essens, z.B.: Sieht das Essen genießbar aus? Wurde es gut zubereitet? Ist es frisch zubereitet?

Fall 4: Es herrscht Streit zwischen Personen. Der Streit eskaliert verbal. Anhand

mimischer und allgemein physischer Merkmale, wie sie per bildlicher Darstellung zu beobachten sind, könnte die Frage aufkommen: Wirkt Figur X so, als würde sie gleich handgreiflich werden?

Fall 5: Zwei Personen oder Personengruppen bewegen sich aus verschiedenen Richtungen auf ein Tor zu, welches beide unbedingt als erste erreichen wollen. Frage: Wer wird das Tor als erster erreichen? Es sieht vielleicht so aus, als hätte die eine Person/Gruppe einen knappen Vorsprung.

Fall 6: Ist dieses Licht nicht merkwürdig? Es spielt keine Rolle, in welchem filmszenischen Zusammenhang eine solche Frage aufkommen könnte. Ausschlaggebend ist, dass die erscheinungsrealistisch wahrgenommene Qualität des Lichts zu der Frage führt.

Fall 7: Es findet ein Gespräch statt, an dem mehrere Personen beteiligt sind. Ein Spannungselement der Szene könnte darin bestehen, dass eine der beteiligten Figuren etwas weiß, was die anderen nicht wissen, oder eine Andeutung von sich gibt, um die Reaktionen der anderen zu testen. Filmbetrachtern bieten sich auch hier anhand mimischer Merkmale Grundlagen für Einschätzungen oder Verdachtsmomente: Was sollte dieser Blick? Weiß (Figur X) irgendetwas? Auch kann mit Erscheinungsmerkmalen „gespielt“ werden: Einschätzungen, die auf ihnen beruhen, müssen sich ja nicht als richtig herausstellen.¹⁸⁶

Fall 8: Es steht ein Kampf bevor. Im Hinblick auf die beteiligten Figuren lassen sich aufgrund deren Erscheinung Einschätzungen vornehmen und Fragen stellen, z.B.: Ist (Figur X) der Auseinandersetzung gewachsen (er strahlt nämlich wenig Selbstvertrauen aus)?

Die vorangegangenen Beispielfälle bewegen sich um einen Punkt, der im Hinblick auf die Darstellung fiktionaler Inhalte im Darstellungsmodus „Erscheinungsrealismus“ von zentraler Bedeutung ist. Die skizzierten Fragen und Einschätzungen sind solche, wie sie Filmbetrachter auch im Hinblick auf ihre realen, lebensweltlichen Verhältnisse stellen würden oder könnten. Beim Betrachten von Filmen basieren sie auf dem, was die erscheinungsrealistische Ebene an Eindrücken hergibt, die im Prinzip auf gleiche Weise entstehen wie im

¹⁸⁶ Vgl. hierzu auch meine Ausführungen zur Darstellung narrativer Figuren in III.2..

lebensweltlichen Umfeld. Sie basieren nicht auf begrifflichen, beschreibenden Vorgaben wie im Fall verbaler Darstellung.

1.5. Spezifische Inhalte

1.5.1. Zwangsläufiges und Ausgeschlossenes

Die zweite Aussage (an 1.4.1. anschließend) wäre diese: Ereignisdarstellung per Erscheinungsrealismus tendiert dahin, spezifische Inhalte zu erzeugen, also andere Inhalte, als sie andere Darstellungsweisen vermitteln.

Anders gesagt: insoweit der Darstellungsmodus ercheinungsrealistisch ist, werden gewisse Inhalte zwangsläufig vermittelt. Zumindest beeinflusst die Wahl eines Darstellungsmodus Inhalte in ihrem konkreten Gehalt und in ihrer Ausgestaltung. Ein Darstellungsmodus bestimmt wenigstens teilweise mit, was dargestellt werden kann. Gedanken kann man nicht sehen, und Gestaltliches lässt sich sprachlich nur näherungsweise sinnvoll beschreiben. Eine ercheinungsrealistische Darstellung einer handelnden Person macht es im gegebenen Fall unumgänglich, bestimmte Umstände und Details zu präsentieren, die im Fall einer sprachlichen Darstellung undargestellt bleiben können.

1.5.2. Konzept „Inhalt“

Die Kategorie “fiktionaler Inhalt” besäße in dieser Sichtweise keinen konzeptuellen Status a priori, wie ihn Aussage 1 impliziert, sondern wäre nur in Abhängigkeit von der Darstellungsform zu sehen. Zwar ist es möglich, dargestellte Inhalte als von der Darstellung selbst unabhängig aufzufassen, wie etwa beim Tatsachenbericht. Die Darstellung wäre insofern nur ein perspektivierter, selektiver Verweis auf etwas Umfassenderes. Beim Darstellen fiktionaler Vorgänge ist solch eine Auffassung allerdings im Hinblick auf die Größe “Inhalt” problematisch. Konzeptuell könnte man auch gerade nicht von als vorgängig zu denkenden Inhalten ausgehen, die prinzipiell in unterschiedlichen Medien darstellbar wären. Der Satz “Ein Mann ging die Straße auf und ab” ist nicht dasselbe wie eine ercheinungsrealistische Darstellung eines Mannes, der eine Straße auf und ab geht. Die Gesamtheit einer solchen Darstellung ginge über

das sprachlich Gefasste, Abstrakte des Vorgangs hinaus, und die sprachliche Fassung impliziert nicht die konkreten Erscheinungsmerkmale, die eine erscheinungsrealistische Darstellung erkennbar werden lässt. Allenfalls ergibt sich eine gewisse inhaltliche Schnittmenge. Verschiedenartige Darstellungsformen ermöglichen jeweils verschiedenartige Inhalte als Resultat ihres spezifischen Bedingungsgefüges.

Welche der beiden konzeptuellen Perspektiven Gültigkeit beanspruchen kann, hinge vom gegebenen Untersuchungsgegenstand ab. Beim Werksvergleich zwischen einer literarischen Vorlage und ihrer Verfilmung würde man wohl eher von a priori zu denkenden Inhalten ausgehen. In vielen sonstigen Fällen lässt sich „Inhalt“ nur als Produkt einer bestimmten Darstellungsweise herleiten.

1.6. Erscheinungsrealismus als graduelles Phänomen

1.6.1. Erkennbarkeit

Das Ausmaß an Erscheinungsrealismus kann im Rahmen einer Darstellung mehr oder weniger hoch sein. Verschiedenartige Abweichungen von normalen Wahrnehmungseindrücken, wie beispielsweise Stilisierungen und Verzerrungen, sind denkbar und aus der Filmpraxis hinlänglich bekannt. Als Gradmesser für das Ausmaß an Erscheinungsrealismus muss die Erkennbarkeit gestaltlicher oder klanglicher Erscheinungen sowie räumlicher und zeitlicher Verhältnisse gelten. Je mehr sich das Präsentierte seinem Eindruck nach normalen Wahrnehmungseindrücken nähert, desto höher ist der Grad an Erscheinungsrealismus der betreffenden Darstellung.

Wahrnehmbare Abweichungen vom Prinzip des Erscheinungsrealismus (zum Beispiel eine brennweitenbedingte Verzerrung filmisch dargestellten Raumes) stellen das Prinzip an sich nicht in Frage. Eine durch einen Brennweiteneffekt hervorgerufene, visuell wahrnehmbare Verzerrung filmisch dargestellten Raumes ist (logischerweise) eine Verzerrung von etwas normalerweise Unverzerrtem. Das Normale bleibt in seiner verzerrt dargestellten Form noch erkennbar, sonst ließe sich die Verzerrung nicht als Verzerrung (logisch also von etwas Unverzerrtem)

identifizieren. Sie müsste sonst als räumlich-gestaltliches Phänomen eigener Prägung aufgefasst werden. Die erscheinungsrealistische Norm bleibt in ihrer Verzerrung impliziert. Der Grad an Erscheinungsrealismus des Dargestellten ist lediglich ein geringerer.

1.6.2. Abweichung und Norm

Wenn Betrachter meinen, ein Bild sei verschwommen, Proportionen stimmten nicht, das Licht wirke eigenartig, eine Bewegung sei unnormale langsam (d.h. in Zeitlupe), Farben seien übertrieben, und anderes, dann setzen Feststellungen dieser Art gleichzeitig zwei Bedingungen voraus: 1) Man fasst eine Darstellung als erscheinungsrealistisch auf, weil die Darstellung solch eine Auffassung zulässt oder nahelegt und 2) zugleich Abweichungen von entsprechenden Realeindrücken festzustellen sind, die allerdings nicht so weit gehen, dass sie die erste Bedingung aufheben. Im Rahmen dieses grundlegenden Zusammenhangs können sich Verschiebungen der Realitätsnorm im Rahmen künstlerischer Gestaltung vollziehen. Die Verzerrung, als solche erkennbar, ist unter Umständen die gemeinte Norm innerhalb der Fiktion. Ungeachtet dessen, mit welcher Intention, zu welchem Grad und mit welchem Resultat das Darstellungsprinzip „Erscheinungsrealismus“ zum Einsatz kommt, es bildet als Modus der Darstellung ein Bedingungsgefüge, innerhalb dessen sich filmische Darstellung von Vorgängen vollzieht, zu unterscheiden vom Bedingungsgefüge literarischer Narration. Metaphorisch formuliert, sind solche Bedingungsgefüge wie Instrumente, auf denen man eine Partitur fiktionaler Geschehnisse spielt. Selbst wenn man dieselben Noten spielte, käme dem Instrument entsprechend etwas anderes heraus.

Ein gutes Beispiel für eine Normabweichung innerhalb des Bedingungsgefüges „Erscheinungsrealismus“ wären Farben, die von Betrachtern als „unnatürlich“ empfunden werden. Die betreffenden Farbwerte würden erscheinungsrealistisch, d.h. mit Mitteln homomorpher Darstellung, repräsentiert. Zugleich würde auch die gerade nicht als realistisch empfundene Abweichung gegenüber normalen Eindrücken mit denselben Mitteln dargestellt werden, und nur auf diesem Wege gelangten Betrachter überhaupt zur Attribution „unnatürlich“, im

logischen Gegensatz zum erfahrungsbedingten „natürlich“. Was den Betrachtern dann abverlangt wird, ist die Einschätzung, ob innerhalb der fiktionalen Welt die betreffende unnatürliche Farbe normal aussehen soll (und die Darstellungsfarbe eine Stilfigur, ein Manierismus wäre) oder die Farbe in der dargestellten Welt so existieren soll, was dann wiederum etwas über den Zustand der fiktionalen Welt verraten würde.

Das eben Beschriebene verweist auf ein besonderes Problem. Es betrifft nicht nur Abweichungen von erscheinungsrealistischen Eindrücken, die aber in der Fiktion möglicherweise nicht so gemeint sind, sondern auch Nichtabweichungen, die gleichwohl in der Fiktion nicht so gemeint sind, wie sie sich nach Maßgabe ihrer erkennbaren Eigenschaften darstellen. Diesem Problem wird sich der folgende Abschnitt widmen.

1.7. Erscheinungsrealismus und “fictional truth”

Im Rahmen filmischer Repräsentation muss nicht in jedem Fall das, was explizit repräsentiert ist, auch eine fiktionale Tatsache im Rahmen der vermittelten Story sein. Dies betrifft zum Beispiel Fälle, in denen technische Fehler zu erkennen sind (etwa ein ins Bild hängendes Mikrophon), aber auch beabsichtigte und relativ konventionelle filmische Verfahrensweisen, wie die Belegung von Doppelrollen oder, umgekehrt, die Mehrfachbelegung einer fiktionalen Figur durch verschiedene Schauspieler. Und schon von vornherein werden Betrachter in den meisten Fällen annehmen, dass die erkennbare Gestalt eines Schauspielers, den sie als eine reale Person identifizieren, im Rahmen der Fiktion nicht diese reale Person darstellt. Im weiteren Sinne erstreckt sich diese Problematik auf den gesamten Bereich der Bedeutungsinterpretation und des Folgerns fiktionaler Tatsachen und Verhältnisse.

Paisley Livingston schlägt hierzu ein intentionalistisches Erklärungsmodell vor.¹⁸⁷ Rezipienten stützen sich demnach auf Merkmale des Dargestellten sowie auf Annahmen hinsichtlich der Absichten und Einstellungen des tatsächlichen

¹⁸⁷ Siehe Livingston (1996)

Erzählers bzw. Werkproduzenten (gleich, ob es sich hierbei um nur eine Person handele oder nicht). Livingston formuliert einen “sketch of an analysis of fictional truth”:

A proposition is fictionally true in a work’s story just in case it satisfies either one of the following conditions (1) or (2), while also satisfying (3):

(1) the proposition is directly warranted by something the text depicts or is entailed by other propositions so warranted;

(2) the proposition is consistent with all propositions satisfying condition (1), and either the work’s author had a reasonable and effective communicative intention that the proposition be imagined by members of the work’s audience (that is, the author has good and sufficient reason to believe that the proposition can be imagined, on the basis of available evidence, by members of the target audience); or the proposition is entailed by other propositions so intended.

(3) Unintended contradictions are not fictionally true in the work’s story, and intended ones are only true if they also satisfy condition (1). Warranted contradictions do not entail all other propositions.¹⁸⁸

Bezogen auf den erscheinungsrealistischen Darstellungsmodus ist grundsätzlich anzunehmen, dass etwas erscheinungsrealistisch Dargestelltes Teil der fiktionalen Zusammenhänge eines Films ist (Bedingung 1 bei Livingston). Dies betrifft homomorph dargestellte zeitliche Verhältnisse (Echtzeit), Gestaltmerkmale von fiktionalen Personen oder Objekten sowie räumliche Umstände, ferner klangliche Merkmale, die in direktem Zusammenhang mit vorigem stehen.

Grundsätzlich nicht anzunehmen ist hingegen, dass es sich bei der Erscheinung eines Schauspielers im Bild auch innerhalb der fiktionalen Zusammenhänge um diesen Schauspieler handelt. Im allgemeinen ist dies ja gerade nicht der Fall. Sollte es doch der Fall sein, so müssten dies im Einzelfall die spezifischen Zusammenhänge des fiktional Dargestellten hergeben, gegebenenfalls auch darüber hinausgehendes Wissen. Dies korrespondiert mit Bedingung 2 in Livingstons Schema. Filmbetrachter müssen häufig Anpassungen vornehmen, die notwendig sind, um Personen, Objekte oder Schauplätze, die sie auf Grundlage ihrer lebensweltlichen Erfahrungen wiedererkennen, im Hinblick auf ihren Status in der Fiktion einordnen zu können. Die Schauspielerin, die man erkennt, soll

¹⁸⁸ Livingston (1996), S.168f. Wenn ich Livingstons Ausführungen richtig verstanden habe, dann ist mit dem letzten Satz gemeint, dass man an eine *beabsichtigte* Inkonsistenz bzw. die an ihnen beteiligten Komponenten nicht unbedingt weitergehende Folgerungen hinsichtlich anderer fiktionaler Tatsachen anschließen kann. Livingston gibt allerdings kein Beispiel für solch einen Fall.

normalerweise eine andere Person darstellen, aber der Ort (z.B. eine bekannte Großstadt), den man identifiziert, soll vielleicht auch in der Fiktion dem betreffenden Ort entsprechen. Sogenannte “goofs” (produktionsbedingte Fehler, wie etwa ein Flugzeug, das man am Himmel sehen kann, obwohl die fiktionale Handlung im Mittelalter stattfindet) gelten im allgemeinen nicht als Teil der fiktionalen Zusammenhänge (vgl. Bedingung 3).

1.8. Zusammenfassende Fragestellungen

Auf Grundlage dieser Vorüberlegungen lassen sich zusammenfassend folgende Fragen stellen:

- (1) Worauf zielen filmisch-erscheinungsrealistische Darstellungen?
- (2) Welche Aspekte fiktionaler Vorgänge, einschließlich mit ihnen im Zusammenhang stehender Personen, Objekte und Umstände, werden im Film unweigerlich vermittelt, soweit es die ercheinungsrealistische Komponente betrifft?

1.8.1. Zu Frage (1)

Bezogen auf fiktionale Vorgänge, die dargestellt werden, zielen filmisch-erscheinungsrealistische Darstellungen auf sichtbare und hörbare Tatbestände, wie sie im Prinzip auch in der realen Erfahrungswelt von Betrachtern mittels derselben Wahrnehmungsfähigkeiten erfassbar wären. Dies schließt nicht aus, dass in der realen Erfahrungswelt Verhältnisse bestehen, welche filmisch-erscheinungsrealistisch nur bedingt darstellbar sind, wie etwa dreidimensionale Eindrücke.

Manche Aspekte fiktionaler Vorgänge sind im Sinne von Curries Begriff der “homomorphic representation” ercheinungsgleich darstellbar (sie wurden bereits an entsprechender Stelle aufgeführt). Insgesamt ist ercheinungsrealistische Darstellung nicht abstrahierend, sondern zielt auf Merkmalsgesamtheiten dargestellter Vorgänge, Personen, Objekte und Umstände.

Erscheinungsrealistische Darstellung zeigt konkrete, individuelle Erscheinungen

und operiert nicht über an sich abstrakte Begriffe. Sie zeigt solche Erscheinungen in ihrem augenblicklichen Zustand, wie er sich mittels der Fähigkeit zu sehen und zu hören erfassen lässt.

Im Hinblick auf dargestellte Personen und Objekte zielt erscheinungsrealistische Darstellung auf gestaltliche und ästhetische Merkmale ab. Sie vermittelt Wertigkeiten (z.B. der Farbe, des Lichts, des Klages), die als solche wahrnehmbar sind, ohne diesen eine begriffliche Wertung zu erteilen. Auf der Abbildungsebene werden keine Beschreibungen vorgenommen, sondern gestaltliche Merkmale erzeugt, welche als solche identifizierbar sind. Das Dargestellte erhält statt einer Beschreibung eine gestaltliche Identität. Im Falle erscheinungsrealistischer Narration von Vorgängen erhält also das, was besagte Vorgänge konstituiert (Agenten, Objekte, Umstände), gestaltliche Identität. Erzählt wird insoweit mittels Darstellung gestaltlicher Identität. Rezipiert wird mittels Identifizierung.

1.8.2. Zu Frage (2)

Figuren, Objekte und Umgebungsmerkmale werden dem Prinzip homomorpher Darstellung gemäß gestaltlich erkennbar, nicht abstrakt-begrifflich beschrieben, dargestellt. Somit werden im Zuge der Darstellung fiktionaler Vorgänge unweigerlich gestaltliche Merkmale der an ihnen beteiligten Figuren, Objekte und Umgebungsmerkmale vermittelt. Soweit nur Teile von Figuren, Objekten oder Umgebungsmerkmalen im gegebenen Darstellungsausschnitt dargestellt werden, gilt dies entsprechend für die dargestellten Teile. Klangliche Merkmale werden erscheinungsrealistisch ebenfalls homomorph dargestellt. Im Prinzip werden auch hier zusammen auftretende Merkmale zusammen vermittelt, so dass beispielsweise Gesprochenes nicht nur inhaltlich (wie beim geschriebenen Satz) dargestellt wird, sondern mit anderen Merkmalen, etwa der Intonation oder der Sprechgeschwindigkeit, einhergeht.

Mit der Darstellung von Vorgängen werden räumliche und zeitliche Dimensionen sowie andere Charakteristika (z.B. Relationen zwischen verschiedenen Bewegungsabläufen oder das Tempo von Handlungen) der Vorgänge im Prinzip immer mit dargestellt. Das jeweilige Ausmaß an Umstandsinformationen hängt

vom Einzelfall ab. Einflussgebende Größen im Einzelfall sind Darstellungsausschnitt, Darstellungsmaßstab und Darstellungsperspektive.

Filmisch-erscheinungsrealistische Darstellung vermittelt nebeneinander Gleichzeitiges und Aufeinanderfolgendes. Die Aspekte der Simultanität und der Sukzessivität sind auf der ercheinungsrealistischen Ebene von Filmen nicht trennbar. Somit treten im Rahmen ercheinungsrealistischer Darstellung fiktionaler Vorgänge, die im abstrakten Sinne als Zustandsveränderungen rein sukzessiv sind, mit besagten Vorgängen gleichzeitig einhergehende weitere Vorgänge oder Umstände auf, sofern sie im Bereich des Darstellungsausschnitts liegen.

Über die allgemeinen Überlegungen dieses Abschnitts hinausgehend, werden sich die folgenden Abschnitte dieser Arbeit, mit jeweils unterschiedlichen Untersuchungsschwerpunkten, der Frage widmen, wie das Bedingungsgefüge "filmisch-erscheinungsrealistische Darstellung" im Hinblick auf die Darstellung fiktionaler Vorgänge besondere Voraussetzungen schafft und Konsequenzen zeitigt. Es werden außerdem Ansätze skizziert werden, wie die beschriebenen Wechselbeziehungen in theoretischer Hinsicht konzeptualisierbar sein könnten.

2. Erscheinungsrealismus und narrative Figuren

2.1. Vorgänge und Figuren

Das Prinzip ercheinungsrealistischer Darstellung im Film betrifft auch die Darstellung von Figuren, d.h. von Personen, die Teil fiktionaler Kontexte und narrativer Vorgänge sind. Sie können Auslöser und treibende Kraft solcher Vorgänge sein; unter Umständen sind sie auch nur passiv in solche verwickelt. Narrativ gestaltete Vorgänge sind im allgemeinen mit Figuren verbunden, sind auf sie bezogen und schließen sie ein. Insgesamt verhalten sich Figuren im Rahmen narrativer Vorgänge auf die eine oder andere Weise. Ihr Verhalten lässt sich interpretieren. Es lässt möglicherweise Rückschlüsse zu auf ihre Motive und Ziele, die wiederum erklären können, warum die Figuren sich so und nicht anders verhalten. Das Verhalten einer oder mehrerer Figuren ist oft, wenn nicht meistens, der eigentliche Gegenstand narrativer Darstellungen. Das Verhalten von Figuren in bestimmten Situationen, die Reaktionen anderer Figuren, die Auswirkungen von Verhaltensweisen, die Entwicklungen, die sie auslösen: all dies verbindet sich zu narrativen Geschehenszusammenhängen und macht diese im wesentlichen aus. Figuren, in ihrer mehr oder minder großen Komplexität und Durchschaubarkeit, bilden wichtige Anknüpfungsinstanzen für das Verständnis und für die Interpretation dessen, was narrativ dargestellt wird.

Nicht immer, im Bereich des Spielfilms bis heute aber meistens, werden narrative Figuren durch Schauspieler dargestellt. Das Phänomen des Filmschauspielens kann aus theoretischer Warte sehr unterschiedlich angegangen werden. Es betrifft zum Beispiel ebenso Fragen der Konvention (Rollentypen) wie auch Fragen zum empathischen Verhältnis zwischen Betrachter und fiktionaler Figur.¹⁸⁹ Schauspieler im Film erweisen sich als Brennpunkte vielfältiger Faktoren. Zwar ist einerseits die Darstellung einer Figur in einem bestimmten Film durch einen bestimmten Schauspieler ein jeweils einzigartiges Phänomen. Andererseits prägen

¹⁸⁹ Siehe hierzu den Sammelband von Heller, Prümm und Peulings (1999). Eine größere Arbeit zum Gebiet des Filmschauspielens und filmischer Figurendarstellung hat James Naremore (1992) vorgelegt. Zu analytischen Ansätzen Spielfilmfiguren betreffend siehe die Beiträge von Blüher (über Arbeiten aus der französischen Filmtheorie) sowie von Taylor / Tröhler in erwähntem Sammelband.

aber die „Starpersona“ eines Schauspielers und seine bisherige Filmbiographie, gewollt oder ungewollt, jede (neue) individuelle Rollendarstellung in mehr oder weniger starkem Maße mit. In begrifflicher Hinsicht lassen sich vielerlei Unterscheidungen vornehmen, die auf unterschiedliche Schichten des Phänomens „Schauspielen“ verweisen: Schauspieler, Darsteller, Akteur, Figur, Charakter, Person, Rolle und andere Begriffe machen in ihrem Nebeneinander deutlich, welche unterschiedlichen Bezüge hier vorliegen.

2.2. Erscheinung vs. Innenschau

Das Gesamtbild einer Figur, und damit auch ihre Überzeugungskraft als fiktionale Person sowie das, was sie an Wirkung und Faszination entfaltet, geht mit wenigstens drei erscheinungsrealistisch darstellbaren Größen einher: ihrem Aussehen, ihren Äußerungen und ihrem Verhalten. Ihr Denken dürfte auch eine wichtige Rolle spielen. Doch sind Gedanken unter normalen Umständen von Außen nicht wahrzunehmen. Gedanken als solche kann man weder sehen noch hören. Sie können daher erscheinungsrealistisch nicht dargestellt werden.¹⁹⁰ Romane, die sich der Sprache als Darstellungsmittel bedienen, können gerade diese Grenze überschreiten, da sie beschreiben, nicht zeigen. Die Gedanken von Figuren bilden im Rahmen bildlich und klanglich erscheinungsrealistischer Darstellung, wie auch in der lebensweltlichen Wahrnehmung anderer Personen, einen nicht unmittelbar beobachtbaren Bereich. Man setzt ihr Dasein voraus und hat im übrigen nur die Möglichkeit, aufgrund äußerlich beobachtbarer Merkmale einzuschätzen, was andere Personen denken und auch fühlen. In erscheinungsrealistischer Darstellung werden äußere Erscheinungsbilder vermittelt. Somit sind es gerade die drei oben genannten Größen, die sich der Beobachtung bieten. Dies betrifft zunächst das augenscheinliche Aussehen von Figuren. Aber auch hinsichtlich ihrer Äußerungen und ihres Verhaltens sind es äußere Aspekte, die erscheinungsrealistisch dargestellt werden. Eine sprachliche

¹⁹⁰ Es gibt im Film allerdings die Möglichkeit, Gedanken im Wege des *voice-over* mitzuteilen. Die zu hörende Stimme wird als klangliche Erscheinung vermittelt. Doch bewegt sich diese Erscheinung in ihrer Funktion als narrativer Kommentar nicht auf der Ebene erscheinungsrealistischer Darstellung von Vorgängen, um die es hier geht. Gedanken haben keine gestaltlichen Eigenschaften, die entsprechend darstellbar wären.

Aussage, die von einer Figur gemacht wird und die ihrem wörtlichen Inhalt nach auch schriftlich wiedergegeben werden könnte, offenbart so mehr als nur ihren wörtlichen Inhalt. Sie zeigt Merkmale verschiedener Art, besonders Tonfall, Lautstärke und stimmliche Qualitäten. Auch Verhaltensweisen, zu denen Handlungen, Bewegungen, Mimik und Gestik gehören, werden als Gesamterscheinung vermittelt. Die Summe beobachtbarer Aspekte, die solche Gesamterscheinungen bieten, dürfte im jeweiligen Einzelfall kaum abschließend zu bestimmen sein. Eine Gesamterscheinung stellt sich anders dar als eine Beschreibung mittels ausgewählter, an sich abstrakter Attribute. Eine Gesamterscheinung, die als solche wahrgenommen wird, erfordert zudem keine Beschreibung, da sie – als Erscheinung – für sich selbst steht. Gegebenenfalls provoziert sie interpretierende Zuschreibungen. Solche Zuschreibungen sind von den Einschätzungen individueller Betrachter abhängig und oft unsicher und vage. Zudem kann man davon ausgehen, dass sie hinsichtlich der Individualität einer Erscheinung und der Fülle ihrer Merkmale in keinem Fall umfassend sind.

2.3. Individuelles und Momentanes

Erscheinungsrealistische Darstellung ist in hohem Maße Darstellung von Individuellem und Momentanem. Es besteht ein Unterschied zwischen einer lässigen Handbewegung und einer lässigen Handbewegung. Zwar kann man Personen, und so auch Figuren, durch Attribute beschreiben. Es ist aber höchst fraglich, ob man eine Person so beschreiben kann, dass jemand, der die betreffende Person nie gesehen hat, sie sich aufgrund der Beschreibung deckungsgleich so vorstellen kann, wie es einer Erinnerung desjenigen gleichkäme, welcher diese Person bereits gesehen und dann beschrieben hat. Was beispielsweise die spezifische Lässigkeit der Bewegungen eines John Wayne betrifft, so ist diese kaum durch sprachliche Attribute zu fassen; wer den Schauspieler in seinen Filmen gesehen hat, weiß aber mit hoher Wahrscheinlichkeit, was gemeint ist. Beim Erscheinungsrealismus geht es um eine individuelle Gesamtheit kontinuierlich miteinander verbundener Erscheinungsmerkmale und ebenso vielleicht um das, was Casebier „in-between qualities“ nennt. Soweit es das Prinzip ercheinungsrealistischer Darstellung

betrifft, charakterisieren Figuren sich in dem eben beschriebenen Sinne selbst: in ihrem individuellen und dem Moment verhafteten Auftreten, wie es sich in sinnfälliger Weise der wahrnehmenden Beobachtung bietet. Diese Bedingung hat Auswirkungen auf die Durchschaubarkeit von Figuren, etwa im Hinblick auf ihr Naturell, ihre Psyche, ihre Motive und ihre Ziele. Und dies wiederum kann einige Bedeutung für die Schlüssigkeit und Durchsichtigkeit narrativer Zusammenhänge haben, soweit diese mit dem Verhalten von Figuren in Zusammenhang stehen.

Individuelle Erscheinungen bedürfen keiner begrifflichen Zuschreibung, da sie, als Erscheinung, schlicht das sind, als was man sie rein faktisch nach Maßgabe ihrer Merkmale wahrnehmen kann. Will man sie mit interpretierenden Attributen belegen, so offenbaren Erscheinungen ein manchmal nicht unbeträchtliches Maß an Offenheit, d.h. an Komplexität und Aspektvielfalt, wodurch klare Attributionen unter Umständen schwierig werden. Als konkret Wahrnehmbares sind Erscheinungen in hohem Maße bestimmt und greifbar; in konzeptueller, begrifflicher Hinsicht können sie um so unbestimmter sein.

2.4. Offenheitsmomente und Zuschreibung

Die Bedeutung von Erscheinungen innerhalb der Kontexte, in denen sie auftreten, wird durch den jeweiligen Kontext mitbestimmt. Erscheinungen innerhalb narrativer Kontexte zeigen daher Wirkungsbeziehungen in zwei Richtungen:

(1) Der Kontext beeinflusst den Status der Einzelercheinung. Das bedeutet mit Blick auf das eben Ausgeführte, dass die Offenheit der Erscheinung im Hinblick auf mögliche interpretierende Zuschreibungen durch den Kontextbezug mehr oder weniger stark beschränkt oder kanalisiert wird.

(2) Die Einzelercheinung bildet, als Teil eines umfassenderen Kontextes, ein Element aus einer (theoretisch zu denkenden) Menge von Elementen, die durch ihre wechselseitigen Beziehungen überhaupt erst das ergeben, was sich als „Kontext“ bezeichnen lässt. Insofern hat der Status einer einzelnen Erscheinung hinsichtlich ihrer Interpretierbarkeit Auswirkungen auf den Status und die Würdigung des gesamten Kontextes, in dem sie steht.

Dieser wechselseitigen Dynamik entspricht das Prinzip der selbsttragenden Konstruktion. Das Verhältnis zwischen Einzelelement und Kontext ist komplex.

Zudem bringen Betrachter, während sie einen Film sehen und sich auf die narrativen Zusammenhänge einlassen, die sie auf Grundlage der Ordnung gebotener Erscheinungen zu erfassen suchen, ihre jeweils individuellen Horizonte (Erfahrungen, Denkmuster usw.) mit ein. Diese können besonders dann zum Tragen kommen, wenn das Gebotene Auslegungsspielräume lässt – und dies dürfte in mehr oder minder hohem Maße fast immer der Fall sein. Dem Ganzen wohnt etwas Prozesshaftes inne, da ein narrativer Gesamtkontext sich erst als solcher erfüllt hat, wenn er abgeschlossen ist, was aus der Warte von Filmbetrachtern heißt: wenn der Film zuende ist. Solange dies nicht der Fall ist, ist die Wechseldynamik zwischen momentanen Erscheinungen und ihrem Kontext in Bewegung. Dies gilt sicherlich nicht nur für die Narration im Film. Indem im Film aber Erscheinungen von Dingen geboten werden, die Teil einer jeweiligen narrativen „Welt“ sind, ergeben sich Offenheitsmomente, die daher rühren, dass wahrnehmbare Erscheinungen im bereits beschriebenen Sinne begrifflich unbestimmt sind bzw. nicht bestimmt sein müssen. Sie sind Wahrnehmungsphänomene, deren (faktische) Bedeutung zunächst in ihrer Erscheinung an sich liegt. Dieses Charakteristikum kann zur kritischen Größe werden, wenn eine Erscheinung eine Interpretation notwendig macht (beispielsweise hinsichtlich ihrer kausalen Beziehung zu anderen Elementen des narrativen Gesamtkontextes), der sie sich aber aufgrund ihrer Offenheit für unterschiedliche Zuschreibungen entzieht. Die Kette der Kontextbeziehungen zeigt, sofern Klarheit und Eindeutigkeit als Maßstab gelten, in einem solchen Moment ein fehlendes Glied.

2.5. Unbestimmtheit

Erscheinungen können in einem Sinne suggestiv sein, dass sie auf die vermeintliche Existenz von etwas Verborgenen verweisen — Verweise, die gegebenenfalls völlig gegenstandslos sein können. Für das Verständnis des narrativen Kontextes, in welchem die betreffende Erscheinung steht, wäre es unter Umständen wichtig, dass sich besagte Unbestimmtheit eliminieren lässt. Der suggestive Verweis auf geheimnisvolle (narrative) Fakten, die sich aber momentan ihrer Kenntnis entziehen, hinterlässt sonst einen blinden Fleck. Eben

einer solchen Eliminierung kann sich eine Erscheinung in ihrem rein faktischen Status aber ohne weiteres entziehen, da ihre weitere Bedeutung im Hinblick auf den Kontext von einer Interpretation abhängt, für die es gegebenenfalls keine eindeutige Grundlage gibt. Hierin liegt aber auch ein Moment narrativer Gestaltung. Das Beziehungsgefüge narrativer Kontexte als zusammenhängendes Ganzes basiert auch darauf, dass relevante Elemente solcher Gefüge in ihrer Bedeutung für die Gefüge, deren Teil sie sind, erkannt werden können. Der Status unterschiedlicher Beziehungsgefüge, d.h. unterschiedlicher narrativer Kontexte, lässt sich unter anderem am Ausmaß ihrer Verstehbarkeit messen, sowie an der Art und Weise, wie und in welchem Maße solche Verstehbarkeit im Ablauf der Narration in jedem gegebenen Moment garantiert ist und vielleicht bis zuletzt aufgeschoben wird. Dies gilt allgemein wohl für jede mediale Form, mittels derer Narration stattfindet. Erscheinungsrealistische Vermittlungsweisen bieten jedoch die Möglichkeit, schon in der wahrnehmbaren Gestalt faktischer Umstände die Verstehbarkeit narrativer Kontextbeziehungen zu beeinflussen. Sie können somit die Erkenntnisposition, die der Darstellungsvorgang seinen Betrachtern anbietet, bereits auf dieser Grundlage steuern.

2.6. Bedeutungspotential

Die Glaubwürdigkeit einer Person und dementsprechend auch einer narrativen Figur hängt zuweilen von Erscheinungsnuancen ab, beispielsweise von Details ihrer Mimik. Der Gesichtsausdruck einer Figur ist in seinem faktischen Erscheinungsbild im Rahmen erscheinungsrealistischer Darstellung vermittelbar. Dies hat einige Bedeutung für den Bereich sogenannter „kinesischer“ Information, einer Bedeutungsebene, auf die bereits weiter oben eingegangen wurde. Eine ganze Gesamtheit an Ausdrucksnuancen, die eine Figur in einem Moment hervorbringt, ist so darstellbar. Manche Nuancen können zu anderen im Widerspruch stehen, so dass die Authentizität eines vordergründigen Ausdrucks, den eine Figur vermitteln will, unter Umständen in Frage steht – ein Phänomen, wie man es in lebensweltlichen Zusammenhängen bei realen Personen auch beobachten kann. Einzelne Nuancen brauchen in ihrer erscheinungsrealistischen Darstellung keineswegs akzentuiert zu sein. Sie bieten sich innerhalb eines

Erscheinungskontextes, einer Gesamtheit, als Teil eines kompletten Bildes. Daher kann ihre Bedeutung, d.h. ihre Relevanz als widersprüchliches Detail, stark interpretationsabhängig sein. Dem Mund einer Figur mag eine Aussage entkommen, die durch den Gesichtsausdruck jener Figur (vielleicht durch ein flüchtiges Aufscheinen in ihren Augen) widerlegt wird. Das, was dem Gesichtsausdruck zu entnehmen ist, sei es ein zu vermutender Widerspruch oder auch nichts, was die verbale Aussage in besonderer Weise qualifizieren würde, lässt sich nur auf der Grundlage der rein faktischen Erscheinung des Gesichts erschließen. Ob der Erscheinung eine besondere, qualifizierende Rolle zukommt oder auch nicht: in jedem Fall hängt der Status der Aussage mit der Erscheinung zusammen, wenn und insoweit letztere dargestellt wird. Offenbart die Erscheinung etwas Verdächtiges, so steht der Aussageinhalt in Frage. Unterstreicht sie die Aussage, so erhält deren Inhalt Nachdruck. Wirkt die Erscheinung im Hinblick auf die Aussage neutral und unverdächtig, so steht die Aussage für sich und darüber hinaus im weiteren narrativen Kontext, auf den ohnehin jedes seiner Momente bezogen ist. Die Erscheinung einer Figur, die gezeigt wird, während sie eine Aussage macht, bietet sich als Interpretationsgrundlage zur Qualifizierung der Aussage dar, ohne dass, soweit es die erscheinungsrealistische Darstellung selbst betrifft, eine Würdigung vorgegeben wäre. Sicherlich können formale Verfahren, wie beispielsweise Detailaufnahmen von sich verengenden Augen oder nervös zuckenden Händen, Bedeutungszuschreibungen nahelegen. Die erscheinungsgleiche Darstellung einer Figur ist an sich jedoch zunächst nur eine Grundlage, die faktisch Äußeres vermittelt. Sie bietet ein mehr oder minder starkes Maß an Offenheit für interpretierende Zuschreibungen. Würdigungen erfolgen auf der Grundlage von etwas Vorliegendem, Gebotenem, und erscheinungsrealistische Darstellung des Aussehens von Figuren gehört zu dem, was in narrativen Filmen geboten wird. Der allgemeine theoretische Punkt, der sich an diese simple Feststellung anschließt, ist der, dass äußere Erscheinungen in ihrer Gesamtheit sowie ihren Nuancen stets eine Option bilden, wenn es darum geht, Würdigungen vorzunehmen, die für das Verständnis narrativer Kontexte von Bedeutung sind. Es ist schwer vorzustellen, wie durch konzeptuelle Parameter der Filmsemiotik (mit

der impliziten Alternative: Code oder nicht Code?) dieses reine Potential an Bedeutung samt den sich aus ihm ergebenden Ambivalenzen erfasst werden soll.

2.7. Mimik

Der Gesichtsausdruck einer Person kann, wie man aus lebensweltlicher Erfahrung weiß, in einem gegebenen Augenblick „merkwürdig“ wirken: man weiß nicht, wie er zu interpretieren ist. Im besten Fall ist er zweideutig (was immerhin die Wahl zwischen zwei Deutungsmöglichkeiten lässt), im schlechtesten Fall gibt er so gut wie nichts her, außer dem vagen Eindruck, dass sich hinter ihm irgend etwas, möglicherweise etwas Wichtiges, verbirgt. Das Charakteristische an solch einem Gesichtsausdruck, seine faktische Gesamterscheinung im betreffenden Augenblick, scheint vielsagend und nichtssagend zugleich, ist aber kaum zu beschreiben. Dies muss nicht allein eine Frage des Vokabulars oder der praktischen Unmöglichkeit wirklich umfassender Genauigkeit sein. Der Gesichtsausdruck scheint vielleicht etwas anzudeuten, auf etwas zu verweisen, das aber nicht zu bestimmen ist: die Existenz einer latenten, unbestimmten Größe, etwa verborgener Gedanken, verborgenen Wissens oder heimlicher Absichten. Der eigentümliche Charakter eines solchen Gesichtsausdrucks offenbart sich über die zu beobachtende individuelle Erscheinung des Gesichts. Diese ist über eine Menge an Einzelattributen nicht exakt zu bestimmen und zu benennen. Dennoch sind mimische Ausdrücke solcher Art in der Lebenswelt bei realen Personen wie auch bei Figuren im Film unmittelbar wahrzunehmen und zu erkennen. Die Art von Unbestimmtheit, die einem Gesichtsausdruck in oben beschriebenem Sinne eigen sein kann, ließe sich eventuell beschreibend andeuten, indem man versucht, sie durch geeignete Begriffe einzugrenzen. Dabei müsste man sich aber im Hinblick auf die eigentlich nicht festzulegende Bedeutung des wahrgenommenen Ausdrucks tendenziell doch festlegen, in dem Maße nämlich, in dem die verwendeten Begriffe festgelegt sind. In alltäglichen Äußerungen münden derartige Beschreibungsversuche häufig in sehr vage Bestimmungen: beispielsweise wird oft gesagt, dass etwas „irgendwie (...) wirkt“ oder „so aussieht, als ob ...“, oder so ähnlich. Man versucht mit derartigen Formulierungen, tendenzielle Zuschreibungen vorzunehmen, dabei aber inventarisierte begriffliche

Festlegungen gerade zu vermeiden. Erscheinungsrealistische Darstellung vermittelt faktische, individuelle Eindrücke, die in der Gesamtheit ihrer Facetten und Nuancen begrifflich weder bestimmt sind noch bestimmt werden müssen, um die Eindrücke in ihrem faktischen, individuellen Charakter mittels Wahrnehmung erfassbar zu machen. Entscheidend ist, dass Film durch ercheinungsrealistische Darstellung jene spezifische Form von Unbestimmtheit, die solchen Eindrücken zuweilen innewohnt, vermitteln und diese narrativ und wirkungsästhetisch funktionalisieren kann. Dies kann die Charakterisierung von Figuren, kausale Zusammenhänge, suggestive Vorausdeutungen oder ganz allgemein die Atmosphäre eines Films betreffen.

2.8. Unbestimmtheit als narrative Strategie (*Lost Highway*)

Wenn ercheinungsrealistisch dargestellte Phänomene in ihrem individuellen, momentanen Charakter im Hinblick auf ihre Bedeutung für den narrativen Kontext, in dem sie stehen, unbestimmt oder suggestiv wirken, werden sie unter Umständen zu besonderen Angelpunkten für die Interpretation bzw. den Status jenes Kontextes. Wirken solche Phänomene suggestiv, d.h. scheinen sie auf die Existenz von etwas Verborgenen zu verweisen, das ein wichtiges Element des momentan noch nicht abschließend bestimmten Kontextes sein könnte, so können sie unter Umständen einfach nur irreführend sein. Sind sie unbestimmt und besonders offen für unterschiedlichste Zuschreibungen und Würdigungen, werden sie möglicherweise schnell zum Bezugspunkt kausaler Erklärungen, wie sie ein sinnvolles Kontextbild erfordert – schnell oder auch: zu schnell, denn möglicherweise werden vorübergehend Beziehungen suggeriert, die vielleicht gar nicht bestehen.

In David Lynchs *Lost Highway* ist die Mimik vieler Figuren, die oft auf der einen Seite so etwas wie eine unbestimmte Form von „Ausdruckslosigkeit“, auf der anderen Seite Erwartungen oder Ahnungen wiederzugeben scheint, nicht nur ein allgemeiner Spannungsverstärker. Vor allem scheint durch sie Bedeutung suggeriert zu werden, die jedoch im jeweils gegebenen Augenblick nicht zu erfassen oder zu vereindeutigen ist. Zum Teil entfaltet der Film hierdurch genau die unspezifische Aura des Rätselhaften, die ihn so sehr auszeichnet. Die

eigentümliche Reserviertheit und nachdenkliche Bedrücktheit, die sich in Fred Madisons Gesicht zeigt (Darsteller: Bill Pullman), ist, neben anderen Faktoren, zunächst geeignet, vorausdeutende Spannung hervorzurufen. Ein anfangs nicht einmal zu erahnender Ereigniskomplex wird hier angeschlossen. Damit soll nicht gesagt sein, dass man diesen in seiner genauen Gestalt bereits dem Gesicht der Figur in der Anfangsphase des Films entnehmen könnte. Die Figur vermittelt jedoch, und zwar im wesentlichen über ihre Mimik, den Eindruck, als ahnte sie Dinge, die sich ihrem Bewusstsein entziehen. In der Tat müsste der Protagonist eigentlich bereits alles wissen, was, soweit es seine Beteiligung an den Ereignissen betrifft, passieren wird, da es bereits passiert ist: die Ereignissequenz in *Lost Highway* verläuft in einer paradoxen Zirkelstruktur, die sich erst am Ende des Films offenbart. Der Film arbeitet mit einer Vielzahl von Offenheitsmomenten, d.h. dargestellten Phänomenen, deren Bedeutung im Hinblick auf den narrativen Kontext, innerhalb dessen sie stehen, unsicher bleibt. Dahinter lässt sich eine narrative Strategie erkennen: die Offenheitsmomente erfüllen den Zweck, möglichst vieles möglichst lange offen bzw. in der Schwebe zu halten, um am Ende die Sequenz der Ereignisse als paradoxen Kreislauf herauszustellen. Unbestimmtheiten, aus denen sich besagte Momente ergeben, liegen oft auf der Ebene von Erscheinungen, so in der Mimik von Figuren oder auch in der nicht eindeutig zu interpretierenden Funktion der Doppelrolle der Darstellerin Patricia Arquette. Im Falle der Doppelrolle ist nicht einmal klar, ob es sich überhaupt um eine typische Doppelrolle, d.h. um zwei Figuren, oder doch nur um eine einzige handelt. Der Zweifel hinsichtlich der Doppelrollenfunktion ergibt sich allein auf der Ebene der Erscheinung der Darstellerin. Ich werde darauf weiter unten noch ausführlicher eingehen.

2.9. Erscheinung und Kontext

Die Eigentümlichkeit oder Suggestivität mancher Erscheinungen, so ließe sich einwenden, ist in vielen Fällen nicht das Resultat der individuellen Erscheinung allein. Kontextuelle, oft unmittelbar begleitende Faktoren bedingen häufig, dass sich angesichts einer Erscheinung ein bestimmter Eindruck überhaupt erst einstellt. Dieser Einwand sei zugestanden. Er ändert aber nichts an den generellen

narrativen Anschlussmöglichkeiten, die mit dem Unbestimmtheitspotential wahrnehmbarer Erscheinungen einhergehen. Dass nämlich kontextuelle Faktoren in gegebenen Fällen mit im Spiel sind, heißt nicht, dass diese Faktoren wiederum allein imstande wären, Eindrücke der beschriebenen Art hervorzurufen. Sie erreichen dies in Verbindung mit einer Erscheinung, bei deren Beobachtung die Eindrücke sich einstellen. Die Rolle kontextueller Faktoren dürfte dabei darin bestehen, dass sie ein Potential aktivieren, welches der jeweiligen Erscheinung zuzuschreiben ist, nämlich das Potential, einen bestimmten Eindruck hervorzurufen.¹⁹¹ Es ist nicht anzunehmen, dass jede beliebige Erscheinung unter festgelegten kontextuellen Umständen dieselben Eindrücke erzeugen würde, auch wenn dies eine Schlussfolgerung sein mag, zu welcher der sogenannte „Kuleschow-Effekt“ verleiten könnte. Wenn eine Erscheinung einen Eindruck vermittelt, so liegt dies sowohl an ihr als auch am Einfluss kontextueller Faktoren. Jedenfalls kann man davon mit erheblicher Berechtigung ausgehen, insofern eine bestimmte Erscheinung den jeweiligen Anlass für das Entstehen eines Eindrucks bildet.

2.10. Interpretierbarkeit

In *Lost Highway* spielt Timing eine wichtige Rolle, um das Potential bestimmter Erscheinungen, spezifische Eindrücke hervorzurufen, zu aktivieren. Der Gesichtsausdruck von Figuren, Blicke, die sie einander zuwerfen, werden nicht selten für längere Zeit „gehalten“, d.h. Einstellungen verweilen lange auf Gesichtern, ohne dass sich darüber hinaus nennenswerte Veränderungen vollziehen. Der Fokus der bildlichen Darstellung liegt in diesen Momenten auf Gesichtern und Blicken. Sie sind zentraler Darstellungsgegenstand, und zwar sowohl im Hinblick auf die aktuelle Bildperspektive als auch im Hinblick auf die zeitliche Entfaltung der Darstellung: das Verweilen lädt zum unverwandten Betrachten des Darstellungsgegenstandes ein, der keine oder kaum Konkurrenz durch die übrigen, zumeist rein szenischen Bildinhalte erfährt. Diese Art von Darstellungsverfahren legt eine genauere Beobachtung und Interpretation der

¹⁹¹ Casebier nennt dies „dispositional properties“. Vgl. den entsprechenden Abschnitt weiter oben (I.3.3.1.).

Gesichtsausdrücke oder Blicke nahe, ohne notwendig weitere Hinweise auf die Richtung zu liefern, in die eine vertiefte, über die vordergründigen Erscheinungen hinausgehende Würdigung führen soll. Hintergründige Bedeutung wird nahegelegt, aber nicht festgelegt. Rätselhaftigkeit und Suggestivität scheinen Ziel der Darstellung zu sein. Oder aber es ergeben sich Verdachtsmomente, die sich anschließend als berechtigt erweisen. Die Art und Weise, wie Alice (Patricia Arquette) Pete (Balthazar Getty) nach dem erfolgten Raubmord in einem bestimmten Moment lange ansieht, scheint eine Entwicklung gleichsam „vom Schaf zum Wolf“ auszudrücken. Jedenfalls ist die Wandlung, die sich in ihrem Blick vollzieht oder zu vollziehen scheint und die eine gewisse (Darstellungs-)Zeit in Anspruch nimmt, geeignet, spätestens an dieser Stelle des Films den Verdacht aufkommen zu lassen, dass Alice ihr ganz eigenes Spiel treibt und durchaus nicht vorhat, mit Pete noch für allzu lange Zeit gemeinsame Sache zu machen. Neben der Länge der Darstellungszeit kommt hier wiederum zum Tragen, dass mit dem erscheinungsrealistischen Darstellungsprinzip faktische, nicht vorinterpretierte Erscheinungen vermittelt werden, deren Interpretation sich erst anschließt, sofern der Kontext und/oder die Art der Erscheinung zu bestimmten Interpretationen Anlass geben. Individuelle Interpretationen mögen im Einzelfall variieren; dies dürfte im Wesen faktischer Erscheinungen begründet liegen, die einerseits sind, was sie sind, deren weitere Bedeutung andererseits aber erheblich im Auge des Betrachters liegen kann. Meine eigenen Interpretationen, die ich in den Beispielen, die ich bespreche, ausbreite, mögen daher punktuell anfechtbar sein. Es geht bei den Beispielen jedoch stets um etwas Prinzipielles: um die Veranschaulichung, teils auch Herleitung theoretischer Aussagen anhand einschlägiger, zuweilen auffälliger Phänomene. Die Tatsache, dass Erscheinungen interpretationsfähige und interpretationsbedürftige Unbestimmtheiten aufweisen, ist hier der in theoretischer Hinsicht zentrale Punkt.

2.11. Narrative Funktionalisierung von Eindrücken

Gesichter haben Ausdruckspotential, welches in nicht begrifflich festgelegter Weise Einblick in Wesenszüge von Personen bzw. Figuren und deren charakterliches und psychologisches Profil vermitteln kann. Eben dieser Umstand

kommt im Rahmen erscheinungsrealistischer Darstellung zur Geltung. Manche Gesichter strahlen eine rätselhafte Faszination aus, die zugleich eine Art „dunklen Punkt“ erkennen lässt. Gesichter können beispielsweise einen Schmerz offenbaren, den sie im gleichen Zuge verschlossen halten. Das Wesen derartigen Ausdrucks liegt darin, schwer festlegbar zu sein, da der Ausdruck beim Betrachter einen Eindruck hinterlässt, der im allgemeinen intuitiv ist und, wird er reflektiert, auf eine Interpretation hinausläuft. Jede Form der Beschreibung beinhaltet Festlegungen, die demjenigen, der solche Beschreibungen hört oder liest, ein bereits vorinterpretiertes „Bild“ vermittelt. Ein tatsächliches (d.h. erscheinungsrealistisches) Bild dagegen bietet sinnfällig Faktisches, vermeidet insoweit Festlegungen und vermag das zu transportieren, was besagte intuitive Eindrücke hervorruft. Dies wiederum ist narrativ funktionalisierbar. Narrative Figuren müssen im Hinblick auf Fragen wie die Folgenden eingeschätzt werden: Was denken sie wirklich, unabhängig von dem, was sie gegebenenfalls äußern? Welche Absichten haben sie, was kann man ihnen zutrauen und was kann folglich erwartet werden? Warum verhalten sie sich so und nicht anders, welche biographischen und psychologisch-charakterlichen Hintergründe kann man bei ihnen annehmen? Im Rahmen erscheinungsrealistischer Darstellung ist das Aussehen von Figuren hierfür eine wichtige Quelle neben anderen, wenn auch eine potentiell sehr unzuverlässige, da unbestimmte bzw. ambivalente Quelle. Das Aussehen umfasst hierbei auch expressive Kategorien wie „Ausdruck“ und „Ausstrahlung“. Das, was Figuren im Film an äußerlich beobachtbaren Merkmalen offenbaren, kann narrativ von hoher Bedeutung sein, soweit es die Rolle der Figuren im Prozess der Narration betrifft.

2.12. Perspektivischer Akzent auf Unbestimmtheit (*Les biches*)

Rätsel können Rätsel bleiben, und sie können als solche vorgeführt werden. Die Darstellung eines Rätsels kann Thema sein. Die Undurchdringlichkeit eines Gesichts kann Rätsel aufgeben. Das Mädchen Why (Darstellerin: Jacqueline Sassard) in Claude Chabrols *Les biches*, ihr Charakter und ihre biographischen Hintergründe, sind rätselhaft. Ihre buchstäbliche Sphinxenhaftigkeit rührt – nicht allein, aber sehr wesentlich – von ihrem Aussehen her, von ihrer

undurchdringlichen Mimik. Auch in diesem Fall entsteht ein Unbestimmtheitsbereich: ein Phänomen wird geboten, dessen Relevanz für die globaleren Zusammenhänge zugleich naheliegt wie auch in seinen Einzelheiten unklar ist. Filmbetrachter sind diesbezüglich im Prinzip in der gleichen Situation wie in ihrem Verhältnis zur Alltagsrealität. Im Film bekommen sie allerdings Ausschnitte vorgeführt, welche in formaler Hinsicht Bedeutung per Selektion erzeugen. Diese Selektion folgt aus einer grundlegenden formalen Bedingung von Einstellungen im Film, nämlich einen Ausschnitt aus einem raum-zeitlichen Kontinuum darzustellen, welches die Grenzen und Dauer der einzelnen Einstellung übersteigt. Innerhalb dieses Ausschnitts wiederum werden Erscheinungen in ihrer sinnfälligen Gesamtheit, dem Nexus ihrer wahrnehmbaren Merkmale, dargestellt. Die Unbestimmtheitsbereiche, soweit sie den Erscheinungen eigen sind, werden durch die Selektivität des Ausschnitts in dem Maße hervorgehoben, in dem die Erscheinungen selbst perspektivisch (etwa per Bildperspektive oder Dauer) akzentuiert sind. Dies bedeutet nichts anderes, als dass Eindrücke, die durch Erscheinungen vermittelt werden, unter Umständen perspektivisch erheblich verstärkt bzw. in den Vordergrund gestellt werden. Ihre etwaige Ambivalenz oder Rätselhaftigkeit, wird dadurch keineswegs gemildert. Eher wird ihr Wirkungspotential Betrachtern gegenüber durch den perspektivischen Akzent noch ausgereizt.

Das Mädchen in *Les biches* wirkt in ihrer Persönlichkeit enigmatisch, wobei ihre Erscheinung, genauer: ihr Gesicht, erheblich zu diesem Eindruck beiträgt. Abgesehen von dem, was ihr Verhalten und ihre Äußerungen an Fragen aufwerfen, lässt ihre sehr verschlossene Mimik etwas vermuten, das mit ihrem psychologischen und biographischen Hintergrund zu tun haben muss und von daher nur in der Vergangenheit, d.h. vor Einsetzen der Filmhandlung, liegen kann. Das Charakterbild der Figur entfaltet sich selbstverständlich erst im Laufe der Filmhandlung, jedenfalls soweit es ihr Verhalten und ihre Äußerungen betrifft. Der Faktor ihres Aussehens, d.h. insbesondere ihrer Mimik, spielt jedoch von Anfang an eine Rolle; es ist dies, was die Figur zunächst wesentlich charakterisiert und was auch für den Rest des Films sehr bestimmend bleibt. Es gibt viele Momente, in denen ihr Gesicht das perspektivische Zentrum der

Darstellung bildet. Es offenbaren sich neben einer allgemein kühlen Verschlossenheit Züge von Langeweile, Gleichgültigkeit, Unnahbarkeit und auch Verletzbarkeit, ohne dass die Eindrücke im einzelnen wirklich zur Geltung kommen. Das Verhalten des Mädchens lässt sich sicherlich auch auf recht vordergründige Motive (z.B. Eifersucht und Verlustangst) hin interpretieren. Whys Verschlossenheit verweist jedoch darüber hinaus auf etwas, das den Hintergrund ihres psychologischen Profils bildet und das betont obskur bleibt. Einige wenige ihrer Äußerungen deuten etwas in dieser Richtung an, doch das narrative Offenheitsmoment in Form ihrer ungeklärten Vergangenheit, ein Moment, das bis zuletzt nicht beseitigt wird, wird sehr wesentlich von der enigmatischen Ausstrahlung der Figur getragen. Der Film arbeitet mit dem Potential der reinen Erscheinung einer Figur (bzw. ihrer Darstellerin), um es zu entfalten, wobei das Potential hier besonders in der Ungewissheit liegt, die diese Figur hinsichtlich ihrer Hintergründe vermittelt. Man weiß nicht, was es ist, und man weiß im Grunde nicht einmal, ob der Eindruck des Rätselhaften nicht sogar trügerisch oder gar unangemessen sein könnte. Diese Unbestimmtheit auf der Basis erscheinungsrealistischer Darstellung jedenfalls ist ein wichtiger Faktor für die Gestaltung des Rätsels einer Figur.

2.13. „Ausdruckslosigkeit“ (*Marienbad*)

L'année dernière à Marienbad von Alain Resnais spielt mit dem Ausdruckspotential von Figuren auf eigene Weise. Das Maß an Unbestimmtheit, welches Erscheinungen im Hinblick auf Bedeutungen, die man ihnen zuschreibt, haben bzw. haben können, wird hier gewissermaßen bis ins Extrem der Entleerung ausgereizt. Die Gesichter, die in der Anfangsphase des Films gezeigt werden, sind unbewegt; ihre Träger wirken wie Wachfiguren oder Schaufensterpuppen. Zudem folgen eigenartige Effekte des Einfrierens von Bewegung. Alle Personen einer größeren Abendgesellschaft unterbrechen praktisch gleichzeitig ihre Bewegungen: Gesten und Mimik werden kurzzeitig angehalten, um, wiederum quasi gleichzeitig, von allen fortgeführt zu werden. Das Verfahren wirkt so, als sei sein Ziel (oder wenigstens eines seiner Ziele) die Verneinung jeglicher Ausdrucksdimension der Figuren. Die Differenz zwischen Bewegung und

Nicht-Bewegung sowie zwischen Ausdruck und Ausdruckslosigkeit wird in den Vordergrund gespielt. Die Undurchsichtigkeit bzw. Ausdruckslosigkeit von Mimik (sofern der Begriff „Mimik“ dann überhaupt noch Berechtigung hat) gerät in ein Spannungsverhältnis zu dem, was die Figuren dann doch vereinzelt an interpretationsfähigem Ausdruck offenbaren. Indem es hervorgekehrt wird, bildet dieses Spannungsverhältnis eine Art bildlich vermitteltes Thema.

Dadurch, dass Ausdruckslosigkeit bzw. die Verneinung einer Ausdrucksdimension angestrebt wird, schafft *Marienbad* in gewisser Weise ein Paradox auf der Grundlage erscheinungsrealistischer Darstellung. „Ausdruckslosigkeit“ gibt es eigentlich nicht, soweit man Erscheinungen ihrem faktischen Aussehen nach begreift, denn Erscheinungen haben ja in jedem Fall ein wahrnehmbares Aussehen. Gibt es also einen Gesichtsausdruck, der „nichts“ ausdrückt? Erscheinungen sind, wie schon ausgeführt, nicht durch interpretierende Attribute festgelegt, das heißt: nicht vorinterpretiert, können aber die Grundlage von Interpretationen bilden. Hohe Unbestimmtheit von Erscheinungen im Hinblick auf einschlägige Zuschreibungsmöglichkeiten macht sichere bzw. konsensfähige Interpretationen schwierig. Mimik kann auf komplexe, aber intuitiv schnell zu erfassende Weise verraten, wofür sie als Ausdruck steht. „Ausdruckslosigkeit“ wäre dementsprechend ein Herunterspielen bestimmbarer und intuitiv erkennbarer Ausdrucksbedeutungen gegen Null. Inwieweit dies überhaupt gelingen kann, ist fraglich. Im gegebenen Fall dürfte die vermeintliche Ausdruckslosigkeit einer Erscheinung, zumal wenn es um Mimik geht, ein hoch relatives Phänomen sein. Je größer zudem die vordergründige „tabula rasa“ eines Gesichts, desto größer ist unter Umständen die Offenheit für kontextorientierte Interpretationen, und desto größer mögen auch die Unsicherheit solcher Interpretationen und möglicherweise die irreführende Suggestivität der zugrundeliegenden Erscheinung sein. All dies bleibt eine Frage des in der Regel kontextgebundenen Einzelfalls. Die spezifische Ausdruckslosigkeit, welche für die Gesichter der Figuren in *Marienbad* so charakteristisch ist, wird erreicht, indem eine betonte Starrheit der Gesichtszüge gegen normale Erwartungen verstößt, die man, aufgrund lebensweltlicher Erfahrung, hinsichtlich der Mimik von Personen hat. Die so zu beschreibende Ausdruckslosigkeit ist in *Marienbad*

ein Faktor neben anderen im Rahmen eines narrativen Verfahrens, welches exakte Festlegungen im Hinblick auf die Logik der Ereignisse und die fiktionale Wirklichkeit der Figuren zu umgehen trachtet. Unsicherheit in Bezug auf Zuschreibungen und Folgerungen ist ein wichtiges thematisches Merkmal dieses Films. Die Differenz zwischen Ausdruck und Ausdruckslosigkeit von Gesichtern, die der Film auf die beschriebene Weise hervorhebt, führt vor, wie wichtig Mimik als erscheinungsrealistisch darstellbare Ausdrucksdimension im Film sein kann.

2.14. Doppelrollen

Von Doppelrollen in Filmen spricht man, wenn ein Darsteller oder eine Darstellerin zwei Figuren, in manchen Fällen auch mehrere, verkörpert. Im allgemeinen besteht keine Verwirrung im Hinblick darauf, dass die augenscheinliche Übereinstimmung in der Erscheinung zweier Figuren („appearance meaning“) als Personenidentität im Rahmen der Spielhandlung („what is true in the fictional story“) zu verstehen wäre¹⁹². Dies gilt, solange der Gesamtkontext des betreffenden Films keinen Zweifel daran lässt, dass es sich trotz der Doppelrollenbesetzung um verschiedene Figuren handelt. Es kann sehr unterschiedliche Gründe für Doppelrollenbesetzungen geben. Unter Umständen handelt es sich bei den fiktionalen Figuren um Zwillinge oder um Personen, die sich zufälligerweise ähnlich sehen, was dann in der Filmhandlung zu Verwirrungen führen mag. Möglicherweise stellt eine Doppelrollenbesetzung auch nur ein Kuriosum dar, eine Pointe um ihrer selbst willen oder eine schauspielerische Herausforderung für einen Darsteller oder eine Darstellerin. In jedem Fall ist die Doppelrollenbesetzung ein Phänomen erscheinungsrealistischer Darstellung, denn dass eine Person zwei Figuren verkörpert bzw. dass zwei Figuren mehr oder minder identisch aussehen, wird bildlich vermittelt und richtet sich an die visuelle Wahrnehmung. Am Phänomen der Doppelrolle lässt sich überdies demonstrieren, welche narrative Bedeutung erscheinungsrealistischer Figurendarstellung zukommen kann. Hierbei sind besonders Fälle von Interesse, in denen die augenscheinliche Ähnlichkeit von Figuren für die Interpretation von

¹⁹² Unterscheidung gemäß Currie, vgl. Abschnitt III.1.2.1.

Beziehungen innerhalb narrativer Kontexte wichtig ist. Ausgangspunkt meiner Überlegungen ist wiederum *Lost Highway*; ein weiterer Untersuchungsfall wird *Dead Again* von Kenneth Branagh sein.

2.15. Doppelrollenstrategie in *Lost Highway*

In *Lost Highway* ist eine Doppelrollenbesetzung Teil der narrativen Gesamtstrategie. Bei der betreffenden Doppelrolle bleibt unentschieden, ob es sich in der fiktionalen Handlung tatsächlich um zwei verschiedene Personen oder doch nur um eine einzige handeln soll. Vordergründig geht es um zwei Figuren, Renee Madison und Alice Wakefield, die beide von der Darstellerin Patricia Arquette gespielt werden. Eine Reihe von Details ihrer jeweiligen äußeren Erscheinung sind bei den beiden Figuren unterschiedlich, besonders was Haarfarbe und Kleidungsstil betrifft. An der Besetzung der Rolle durch ein und dieselbe Darstellerin – und damit der augenscheinlichen Übereinstimmung der personalen Erscheinung – besteht jedoch kein Zweifel. In Frage steht allein die Aufteilung der Rolle in zwei Figuren. Renee Madison wird nach ca. einem Drittel der Filmdauer von ihrem Mann Fred ermordet. Dieser wird zum Tode verurteilt und sitzt in der Todeszelle ein. Durch eine offenbar übernatürliche Transformation wird er dort gegen Pete Dayton ausgetauscht. Dieser war eine Zeit lang verschwunden, nachdem ihm Mysteriöses widerfahren war. Pete Dayton begegnet nach seiner Entlassung aus der Haft Alice Wakefield, mit der er eine Affäre beginnt. Im späteren Verlauf der Ereignisse verschwindet Alice wieder, nachdem Pete seinerseits wieder durch Fred Madison „ausgetauscht“ wird, ohne dass die Begleitumstände dies erklären würden. Schließlich taucht Renee Madison noch einmal auf. Sie müsste zwar eigentlich tot sein, doch wird am Ende des Films klar, dass der Ereignisablauf zirkulär geschlossen ist: er endet, wo er angefangen hat. Der Schluss des Films stellt sich als Auftakt zu seinem Anfang heraus.

Die aberwitzige Zirkelstruktur von *Lost Highway* besteht in einer Zeit- und Ereignisschleife, die nach gängigen Maßstäben von Erfahrung und Logik eigentlich nicht möglich ist. Die narrative Strategie dieses Films liegt in bedeutendem Maße im Umgang mit fehlenden und zweifelhaften Informationen. Narration, als Prozess verstanden, hat mit dem allmählichen Aufbau einer

Gesamtstruktur zu tun. Dargestellte Ereignisse laufen nicht selten auf einen Punkt am Ende eines narrativen Prozesses zu, an welchem im Idealfall alle relevanten Informationen zum Verständnis der ausgebreiteten Ereignisse und ihrer Zusammenhänge vermittelt worden sind. Bis dieser Punkt erreicht wird, bleibt das Gesamtbild unvollständig. Die verschiedenen Ereignisse werfen im Verlaufe ihrer Darstellung Fragen auf, welche die Zusammenhänge zwischen den Ereignissen betreffen. Diese Fragen müssen nicht unmittelbar, d.h. im gegebenen Moment, beantwortet werden. Wie sich an narrativen Genres wie dem Thriller oder der Detektivgeschichte (im Film wie in der Literatur) erweist, liegt hierin ein wichtiges narratives Gestaltungsmittel: Fehlende Information kann zum Aufbau von Spannung führen und den Reiz der Auflösung erhöhen, wenn sie bis zuletzt vorenthalten wird. Information kann auch in die Irre führen, ohne deshalb als faktische Information unzutreffend zu sein; möglicherweise verführt sie zu allzu naheliegenden Schlussfolgerungen, die sich später als falsch herausstellen. Die unerwartete Auflösung brächte dann einen Überraschungseffekt und erforderte, dass das bisher für zutreffend gehaltene Gesamtbild korrigiert wird.

In *Lost Highway* spielt fehlende oder vage Information hinsichtlich der genauen Beziehungen zwischen den dargestellten Ereignissen und den an ihnen beteiligten Figuren eine geradezu vordergründige Rolle. Genaue Erklärungen werden in dem Maße verweigert, wie vage Verbindungen nahegelegt werden. Die Beziehungen zwischen den Hauptfiguren sind dabei von zentralem Interesse. Neben der bereits erwähnten, problematischen Doppelrolle betrifft dies vor allem die Beziehung zwischen Fred Madison und Pete Dayton, die in einer Art Stellvertreterschaft gegeneinander ausgetauscht werden. Es betrifft aber auch die Beziehungen von Dick Laurent alias „Mr Eddy“, von Andy und dem „Mystery Man“ untereinander sowie zu den anderen genannten Figuren. Letzten Endes wird das Beziehungsgeflecht nur unvollständig bzw. in wichtigen Punkten überhaupt nicht aufgeklärt. Es kommt darauf zum Schluss auch gar nicht mehr an, denn die narrative Gestalt des Films scheint sich selbstzweckhaft in seiner Zirkelstruktur zu erfüllen. Es sind sehr wesentlich die fehlenden und zweifelhaften Informationen, die den Aufbau der Ereignisschleife ermöglichen. Das ungeklärte Beziehungsgeflecht, dessen Umrisse vage bleiben, dessen letztlich

Durchschaubarkeit aber durch ebenso vage Andeutungen wenigstens in Aussicht gestellt wird, erscheint nur als Vorwand. Der Weg erscheint als das Ziel. Es ist für Filmbetrachter nichts Ungewöhnliches, mit Ereignisdarstellungen konfrontiert zu werden, die eine Toleranz für momentane Unklarheiten erfordern, solange sich das Strukturganze am Ende erschließt.¹⁹³ Zusammenhänge und Beziehungen zwischen Ereignissen und den an ihnen beteiligten Figuren müssen nicht in jedem Augenblick durchschaubar sein, und suggestive Hinweise werden bei aller eventuellen Unschärfe akzeptiert, solange sie geeignet sind, Spannung aufzubauen. Darin liegt im allgemeinen der Reiz derartiger Gestaltungsmittel. *Lost Highway* reiht in der Abfolge seiner Ereignisse eine Undurchsichtigkeit an die nächste, hält daneben aber eine Vielzahl suggestiver Hinweise bereit, die auf ein geschlossenes Gesamtbild nachvollziehbarer Zusammenhänge zu verweisen scheinen, das sich am Ende doch nicht formiert. Was (im buchstäblichen Sinne) geschlossen ist, ist nur die Ereignisschleife, die erfahrungslogisch unmöglich ist, aber der narrativen Gestalt des Films ihre bizarre, individuelle Struktur verleiht.

Die besondere Ambivalenz der Doppelrolle Patricia Arquettes kommt allein auf erscheinungsrealistischer Ebene zustande. Dem Augenschein nach handelt es sich bei beiden Figuren um dieselbe Darstellerin. Selbst wenn man auf theoretischer Betrachtungsebene lediglich auf die Dimension der Bilderscheinung von Figuren abhebt und die produktionstechnische Tatsache, dass diesen ihre Gestalt von Schauspielern verliehen wird, außer Acht lässt, besteht zwischen Renee Madison und Alice Wakefield eine visuell wahrnehmbare Ähnlichkeit, die geeignet ist, Personenidentität oder eine Zwillingsbeziehung nahezu legen. Innerhalb der fiktionalen Wirklichkeit von *Lost Highway* ergeht in dieser Richtung zunächst allerdings kein weiterer Hinweis. Die Kategorien „appearance meaning“ und „what is true in the fictional story“ sind im Fall dieser Doppelrolle in ihrem wechselseitigen Bezug unsicher. Diese Unsicherheit ist geeignet, Schlussfolgerungen zu provozieren und Fragen aufzuwerfen, welche anderenfalls

¹⁹³ Damit soll nicht gesagt sein, dass ein narrativer Prozess als sinnvolles Ganzes vom Ende her betrachtet grundsätzlich keine Leerstellen oder Unklarheiten zuließe. Es geht hier lediglich darum zu beschreiben, wie im Fall von *Lost Highway* mit dem Aufschieben von Antworten auf aufgeworfene Fragen gespielt wird, um gleichsam einen narrativen „Irrweg“ zu erzeugen.

überhaupt nicht naheliegen. „Anderenfalls“ heißt: wären die Rollen nicht durch ein und dieselbe Darstellerin besetzt. Die Doppelrollenbesetzung nämlich wirkt wie ein Katalysator: sie potenziert die Brüchigkeit und Unbestimmtheit eines narrativen Gesamtkontextes, der sich seiner genaueren Bestimmbarkeit entzieht. Dies betrifft, ohne Anspruch auf Vollständigkeit, besonders folgende Punkte:

(1) Die Möglichkeit, dass Renee und Alice ein und dieselbe Person sind, lässt sich zunächst nicht mit der (vorläufig anzunehmenden) Tatsache vereinbaren, dass Renee von ihrem Mann Fred ermordet worden ist. Dieser bestreitet die Tat ohnehin, wenngleich sie für Polizei und Justiz nicht in Frage zu stehen scheint.

(2) Der Wirklichkeitsstatus der fiktionalen Realität des Films ist unsicher. Dinge passieren, die nach lebenswirklichen Maßstäben unmöglich sind. Wieviel „Übernatürlichkeit“ ist in diesem Film im Spiel? Diese Frage macht die Würdigung der Doppelrolle schwierig, ebenso wie die Doppelrolle die Unsicherheit hinsichtlich der Wirklichkeitsnormen des Films verstärkt.

(3) Gesetzt den Fall, dass Alice und Renee zwei verschiedene Personen sein sollen und dass keine übernatürliche Verbindung zwischen ihnen besteht: warum dann die Doppelrolle in einem narrativen Kontext, der keineswegs geeignet ist, die von ihr ausgehende Ambivalenz auszuräumen? Schließlich gibt die Doppelrolle vor dem Hintergrund zahlreicher Unklarheiten nur noch weiteren Anlass zu Spekulationen, für die es insgesamt keine gesicherte Grundlage geben kann. Verbindliche Antworten oder Erklärungen darf man nicht erwarten. Die narrative Organisation des Films verweigert sie; dies ist Teil seiner Strategie.

Rein hypothetisch könnte man eine Art Gegenprobe durchspielen: Welche offenen Fragen und suggestiven Informationen gäbe es nicht, wenn die betreffenden Rollen durch zwei erkennbar verschiedene Darstellerinnen besetzt wären? Sämtliche Unklarheiten im Zusammenhang mit der Doppelrollenbelegung bündeln sich in der ambivalenten Spannung, die vom ersten Augenblick an besteht, in welchem Alice Wakefield in die Filmhandlung eintritt. Allein schon ihre äußere Erscheinung wirft die Frage auf, ob es sich bei ihr um eine Art Doppelgängerin zu Renee Madison handelt, vielleicht eine Art Zwilling, vielleicht aber auch (aus mysteriösen Gründen) um Renee selbst. Diese Frage würde sich bei unterschiedlicher Rollenbelegung nicht stellen, wenigstens zunächst nicht.

Angesichts der Doppelrollenbelegung ist nicht einzuschätzen „what is true in the fictional story“, da auch der Kontext keine Hinweise liefert. Es wäre zu prüfen, ob der Film, über die erscheinungsgleich vermittelte Ähnlichkeit zwischen Renee und Alice hinaus, Anknüpfungspunkte bietet, die auch im hypothetischen Fall einer unterschiedlichen Rollenbelegung eine Doppelgängerbeziehung nahelegen. Es gibt einige wenige Momente, die hierfür in Frage kämen. Alice äußert Pete gegenüber einen Satz („He told me about a job.“), den auch Renee Fred gegenüber schon einmal geäußert hatte. In beiden Fällen bezieht sich der Satz auf Andy, den sowohl Alice als auch Renee kennen. In Andys Villa entdeckt Pete ein Photo, auf dem Alice und Renee zusammen in Gesellschaft von Andy und Dick Laurent alias „Mr Eddy“ zu sehen sind. Alice geht auf Petes Frage, ob die andere Frau auf dem Photo ihre Schwester sei, nicht ein; sie zeigt nur auf ihr eigenes Abbild und sagt: „That’s me“. Zu einem späteren Zeitpunkt sieht man nur noch Renee auf dem ansonsten nicht veränderten Photo. Renee und Alice treten in der Filmhandlung nie gemeinsam auf. Der Film trennt zwei Personen- bzw. Umgebungsbereiche voneinander und organisiert dies von der gesamten Handlungsanlage her in zwei Phasen (bzw. drei, wobei die dritte sich zirkulär mit der ersten vereinigt). Die eine Phase folgt Fred Madison, die andere Pete Dayton; dementsprechend gehört Renee zur einen, Alice zur anderen Phase. Renee und Alice treten getrennt voneinander auf, stehen aber in jeweils ähnlichem Verhältnis zu Andy und Dick Laurent alias „Mr Eddy“, die in beiden Phasen vorkommen. Wären die Rollen mit verschiedenen Darstellerinnen besetzt, so darf stark angezweifelt werden, ob die eben beschriebenen Parallelen, die vorwiegend struktureller Natur sind oder Figurenkonstellationen betreffen, für sich genommen ausreichen, um eine mysteriöse Doppelgängerbeziehung zwischen Renee und Alice nahelegen. Ob darüber hinaus die jeweiligen Beziehungen von Fred Madison und Pete Dayton zu Renee bzw. Alice als Indizien ins Gewicht fallen könnten, ist ebenfalls fraglich: ebensogut könnte man in dieser Hinsicht eine Parallele zwischen Renee und Petes Freundin Sheila annehmen. Lediglich die Bemerkung des „Mystery Man“ kurz nach dem Verschwinden von Alice, ihr Name sei nicht „Alice“, sondern „Renee“, wäre auch bei unterschiedlicher Rollenbesetzung ihrem Aussagegehalt nach eindeutig. Die Zuverlässigkeit dieser

Information ist aber selbst im Fall der Doppelrollenbesetzung alles andere als sicher, ebensowenig wie die Identität und Glaubwürdigkeit desjenigen, der sie gibt.

Die Frage einer mysteriösen Identität oder übernatürlichen Verbindung zwischen Renee und Alice und deren durchgehende, bis zuletzt nicht geklärte Ambivalenz, ist meines Erachtens entscheidend auf die Erscheinungsgleichheit zwischen beiden Figuren zurückzuführen, die ein Resultat der Doppelrollenbesetzung ist. Insgesamt weist der Film die Existenz übernatürlicher Phänomene als Teil seiner fiktionalen Wirklichkeit aus. Das Ausmaß an Erscheinungsgleichheit zwischen den Figuren Alice und Renee lässt daher narrativ relevante Zusammenhänge vermuten, welche in anderen, unproblematischen Kontexten – unproblematisch im Hinblick auf den Status einer Doppelrolle – keine Option bildeten. Das Phänomen der Doppelrolle entfaltet sich auf der Ebene erscheinungsrealistischer Darstellung. Es verweist besonders in einem Fall wie *Lost Highway* auf die narrativen Möglichkeiten, die diese Ebene im Film birgt. Phänomene auf erscheinungsrealistischer Ebene können Fragen aufwerfen und Schlussfolgerungen nahelegen, die Verhältnisse innerhalb der fiktionalen Wirklichkeit narrativer Beziehungsgefüge betreffen. Derartige Fragen und Schlussfolgerungen stehen zwar in Bezug zu den narrativen Kontexten, in denen sie auftreten, fußen aber auf den Beobachtungen, die der erscheinungsrealistische Darstellungsmodus ermöglicht.

2.16. Doppelrollenstrategie in *Dead Again*

Auch in *Dead Again* werden Doppelrollen zu narrativen Angelpunkten. Der Film stellt zwei verschiedene historische Zeitebenen einander gegenüber, die eine Ende der vierziger Jahre, die andere etwa 1990. Auf der früheren Zeitebene geht es um den Komponisten Roman Strauss (Kenneth Branagh) und dessen Frau Margaret (Emma Thompson), auf der späteren Zeitebene um den Privatermittler Mike Church (ebenfalls Kenneth Branagh), der versucht, die Identität einer Frau (ebenfalls Emma Thompson) aufzuklären, die nicht weiß, wer sie ist. Die gestaffelt dargestellten Ereignisse beider Ebenen deuten eine Art von Karma-Beziehung zwischen dem früheren und dem späteren Paar an. Es stellt sich

schließlich heraus, dass Mike Church eine seelische Verbindung zu der vierzig Jahre zuvor ermordeten Margaret Strauss hat. Vor dem Zeitpunkt dieser Enthüllung wird allerdings etwas anderes nahegelegt: Die Doppelrollenbesetzung der jeweils männlichen und weiblichen Hauptrolle auf den beiden Zeitebenen deutet darauf hin, dass, wenn überhaupt, eine Verbindung zwischen den männlichen bzw. den weiblichen Protagonisten besteht. Dies jedenfalls ist der naheliegende, augenscheinliche Hinweis auf erscheinungsrealistischer Ebene, ein Hinweis, der sich als irreführend herausstellt. Die im Trancezustand zutage kommenden „Erinnerungen“ der gedächtnislosen Frau an eine Zeit noch vor ihrer Geburt verweisen für sich genommen auf keine personelle Zuordnung. Die bildlich dargestellte Ähnlichkeit von Erscheinungen ist es, die in narrativer Hinsicht als falsche Fährte dient, ungeachtet dessen, ob ein individueller Betrachter diese aufnimmt oder nicht.

2.17. Umgekehrte Doppelrolle (*Cet obscur objet du désir*)

Eine kuriose Umkehrung des Doppelrollen-Prinzips wäre es, eine Figur durch zwei Darsteller zu verkörpern. In *Cet obscur objet du désir* von Luis Buñuel ist dies tatsächlich der Fall. Die weibliche Hauptrolle wird abwechselnd von zwei verschiedenen Darstellerinnen gespielt. Die augenscheinlichen Veränderungen, die die Figur dadurch erfährt, sind aber offenbar nur an die Betrachter des Films gerichtet. Innerhalb der filmischen Fiktion spielt der Umstand des Besetzungswechsels und folglich der Veränderungen im Äußeren der Figur keine Rolle, d.h. in der Wirklichkeit der Figuren ändert sich diesbezüglich nichts. Auf erscheinungsrealistischer Ebene bildet der Besetzungswechsel zunächst einen Bruch. Entgegen dem, was wahrnehmbar ist, müssen Betrachter akzeptieren, dass innerhalb der narrativen Wirklichkeit nicht dasselbe gilt, was die Darstellung doch so offenkundig an die Beobachtung richtet. Es ließe sich gegebenenfalls argumentieren, dass die wechselnde Besetzung jeweils verschiedene charakterliche Aspekte der Figur zum Ausdruck bringen soll. In diesem Fall fänden erscheinungsrealistische Merkmale und das, was sie zur Charakterisierung einer Figur beitragen, ihren Niederschlag im Rahmen einer besonderen Darstellungsmethode.

2.18. Resümee

Die obigen Ausführungen sollten beschreiben, inwiefern erscheinungsrealistischer Darstellung von Figuren eine ihr eigentümliche narrative Relevanz zukommen kann. Ich habe dabei einige Charakteristika erscheinungsrealistischer Figurendarstellung herausgestellt und potentielle Anschlussstellen an narrative Funktionszusammenhänge bestimmt. Eine umfassende Systematik habe ich damit nicht angestrebt. Mein Ziel war es, Grundsätzliches festzustellen und dabei zu generellen Aussagen zu kommen. Abgeleitet habe ich die Generalisierungen sowohl aus Überlegungen zum Erscheinungsrealismus im Fall von Figurendarstellungen als auch anhand von Einzelfällen aus dem Bereich des Spielfilms, in denen markante narrative Strategien im Zusammenhang mit erscheinungsrealistischer Figurendarstellung zu beobachten sind. In Thesenform lassen sich die Ergebnisse etwa wie folgt zusammenfassen:

- (1) Erscheinungsrealistische Figurendarstellung vermittelt Gesamterscheinungen, bezogen auf Aussehen, Äußerungen und Verhalten; diese Gesamterscheinungen sind individuell, momentbezogen und als solche nicht vorinterpretiert.
- (2) In begrifflicher Hinsicht sind Gesamterscheinungen nicht umfassend bestimmt. Begriffliche Zuschreibungen im Hinblick auf Erscheinungen erfordern vielfach Interpretationsakte.
- (3) Das individuelle Maß an Unbestimmtheit und Interpretationsfähigkeit von Erscheinungen kann in narrativer Hinsicht sowohl Unsicherheiten erzeugen als auch suggestiv wirken.
- (4) Die Unbestimmtheit von Erscheinungen kann als narratives Gestaltungsmoment wirken und die Erkenntnisposition von Betrachtern steuern.
- (5) Einzelne Nuancen von Erscheinungen stehen in wechselseitiger Beziehung zueinander und können sich gegenseitig relativieren; sie können Widersprüche offenbaren, die sich auf die Glaubwürdigkeit von Figuren auswirken.
- (6) Im Rahmen erscheinungsrealistischer Darstellung bilden Gesamterscheinungen von Figuren, einzelne Erscheinungnuancen sowie deren Wechselbezüglichkeit eine wichtige Grundlage dafür, wie Betrachter Figuren einschätzen.
- (7) Die Menge von Faktoren, die diese Grundlage ausmachen, verleiht Gesamt-

erscheinungen ein Bedeutungspotential, das verschiedenartig und interpretationsabhängig zum Tragen kommen kann.

(8) Intuitiv zu erfassende Ausdrucksdimensionen von Gesichtern sind erscheinungsrealistisch darstellbar und narrativ funktionalisierbar.

(9) Erscheinungsrealistische Unbestimmtheitsbereiche lassen sich perspektivisch hervorheben. Dies gilt auch für einzelne Erscheinungsnuancen, obwohl diese als Teil von Gesamterscheinungen per se nicht akzentuiert sein müssen.

(10) Ambivalenzen und irreführende Hinweise können unmittelbar mit erscheinungsrealistischen Darstellungen einhergehen; narrative Strategien können hier anknüpfen.

(11) Einzelerrscheinungen stehen in Zusammenhang mit kontextuellen Faktoren, die ihre momentane Wirkung und Interpretierbarkeit mit beeinflussen; daraus folgt jedoch nicht, dass den Erscheinungen als beobachtbaren Ausgangspunkten von Wirkungen und Eindrücken kein entscheidender Anteil zukäme.

3. Erscheinungsrealismus und Dimensionalität

3.1. Ansatz

Dieser Abschnitt wird sich dem Umstand widmen, dass filmisch-erscheinungsrealistische Darstellung Vorgänge in ihren jeweiligen räumlichen und zeitlichen Dimensionen präsentiert. Was immer dargestellt wird, wird zusammen mit dimensionalen Aspekten vermittelt, und es wird in der einen oder anderen dimensionalen Fassung vermittelt. Es sollen verschiedene Aspekte von Dimensionalität bei filmisch-erscheinungsrealistischer Darstellung von Vorgängen sowie verschiedene narrative Funktionalisierungen von Dimensionalität im Film herausgestellt werden. Die hier unterbreiteten Befunde könnten als Grundlage eines Modellansatzes dienen. Ziel eines solchen Modells wäre, Dimensionalität als narratives Parameter zu fassen, um filmisch-erscheinungsrealistische Darstellung von Vorgängen in dieser Hinsicht beschreibbar und unterschiedliche Verfahren vergleichbar zu machen.

3.2. Dimensionale Parameter

Wenn ein Objekt, das sich bewegt, seine Lage im Verhältnis zur Bildebene beibehält (oder anders formuliert: die Bildebene dem Objekt hinsichtlich Abstand und Aufnahmewinkel unverändert folgt), dann ließe sich folgende Frage stellen: Bewegt sich das Objekt durch die Umgebung oder die Umgebung um das Objekt? Im Hinblick auf die dargestellte Welt dürfte normalerweise ersteres gelten. Soweit sich erkennen lässt, dass sich das fiktive Objekt (eine Person, ein Fahrzeug, ein Geschoss) bewegt, werden Betrachter annehmen, dass es nicht die Umgebung ist, die sich um ein starres Objekt herum bewegt. Allerdings gilt im Hinblick auf die ästhetischen Parameter eigentlich genau dies, da sich im hier beschriebenen Fall das Objekt im Verhältnis zum Bildfeld in seiner Darstellung ja gerade nicht verändert, sondern die Umgebungsmerkmale. Es ist so, als befestigte man auf der Cockpit-Konsole eines Kampffjets eine Kamera, so dass am unteren Rand des Bildfeldes die Spitze des Jets zu sehen wäre. Bildästhetisch wäre diese durchgehend unbewegt; was sich bewegen würde, wäre die Umgebung des Jets.

Die Frage verweist auf ein Parameter filmisch-erscheinungsrealistischer Darstellung: Vorgänge erscheinen in ihrer Verbundenheit mit den dimensional Verhältnissen, in denen sie sich vollziehen. Die Darstellung eines Vorgangs ist zwar auf einen bildlichen Ausschnitt begrenzt, auch ist sie (im jeweiligen Moment) auf eine Position festgelegt, doch innerhalb dieser Grenzen zeigt sich der betreffende Vorgang im Kontext seiner räumlichen und zeitlichen Dimensionen. Filmisch-erscheinungsrealistische Darstellung ermöglicht Beobachtungen hinsichtlich räumlich-gestaltlicher sowie zeitlicher Verhältnisse. Filmische Narration vermittelt über ihren ercheinungsrealistischen Faktor etwas über die räumlichen und zeitlichen Dimensionen, in denen sich Vorgänge vollziehen. Räumliche Dimensionen sind Ausmaße (von Raumbereichen, Schauplätzen, Objekten) und Proportionen. Zeitliche Dimensionen sind Dauer und Tempo. Und so, wie dimensionale Verhältnisse des Dargestellten (fiktionaler Welt) Gegenstand der Darstellung sind, so steht die Art und Weise der Darstellung ästhetisch in Beziehung zu den dimensional Verhältnissen des jeweils Dargestellten. Hieraus ergab sich der zweite Teil obiger Frage: Bewegt sich vielleicht die Umgebung um das Objekt?

3.3. Erscheinungsgleichheit

Ausmaß, Proportion, Dauer und Tempo sind Aspekte bzw. Umstände von Vorgängen. Erscheinungsrealistische Darstellung vermittelt Betrachtern einen Eindruck der betreffenden Aspekte und Umstände in einer Weise, die sich an die Wahrnehmung entsprechender Aspekte und Umstände in der realen Lebenswelt richtet. Insofern zum Beispiel unsere Fähigkeit zu sehen am Zustandekommen von Eindrücken räumlicher Dimensionen beteiligt ist, ist die ercheinungsrealistische Darstellung räumlicher Dimensionen an dieselbe Fähigkeit adressiert, unter der besonderen Bedingung der Zweidimensionalität bildlicher Darstellung. Die genannten vier dimensional Parameter von Vorgängen lassen sich in filmisch-erscheinungsrealistischer Darstellung ercheinungsgleich (nach Curries Konzeptualisierung: auto- bzw. homomorph) darstellen:

1) Räumliche und gestaltliche Proportionen, ercheinungsgleich dargestellt durch

zweidimensional-perspektivisch abgebildete räumliche und gestaltliche Proportionen (homomorph)

2) Räumliche (dreidimensionale) Ausmaße, erscheinungsgleich dargestellt durch zweidimensional-perspektivisch abgebildete räumliche (dreidimensionale) Ausmaße (homomorph)

3) Dauer, erscheinungsgleich dargestellt durch Dauer (automorph)

4) Tempo, erscheinungsgleich dargestellt durch Tempo

a) automorph (Tempo = Tempo)

b) homomorph: relative zeitliche Proportionen (z.B. Zeitlupe)

3.4. Gleichzeitigkeit und Beiläufigkeit

Die Vermittlung von Dimensionalität (im obigen Sinne) durch ercheinungsrealistische Darstellungsweisen ist, wie vorangegangen bereits erörtert, im Rahmen des jeweils gewählten Darstellungsbereiches umfassend. Im Zusammenhang mit der ercheinungsrealistischen Darstellung von Vorgängen erfolgt die Darstellung der dimensional Aspekte der betreffenden Vorgänge gleichzeitig und beiläufig. Die dimensional Aspekte sind mit den dargestellten Vorgängen gekoppelt. Sie bieten sich dar als Menge potentiell relevanter Einzelheiten innerhalb einer Darstellungsgesamtheit, deren zentrales narratives Interesse zumeist beim Vorgang liegt. Dimensionalität wird also grundsätzlich mit-dargestellt und ist innerhalb des jeweiligen Darstellungsumfangs untrennbar mit dem dargestellten Vorgang verbunden. Allerdings können auch ercheinungsrealistisch dargestellte dimensionale Verhältnisse zum zentralen Gegenstand der Darstellung werden. Weiter unten wird dazu mehr gesagt werden.

3.5. Bestimmtheit

Im Rahmen des gewählten Darstellungsbereiches und der Darstellungsmodalitäten erscheinen die vermittelten dimensional Umstände als ercheinungsrealistische Darstellungsgesamtheit in ihren wahrnehmbaren Parametern bestimmt (wahrnehmbar festgelegt) und insofern begrifflich uninterpretiert. Interpretierende Darstellungen dimensional Umstände lassen sich im Wege der Auswahl des Darstellungsbereiches (Einstellungsumfang und -perspektive) sowie spezifischer

Darstellungsmodalitäten erzielen (man denke an optische Verzerrungen). Im übrigen bleiben sie betrachterabhängigen Interpretationsakten (Würdigungen, Wertungen, Einschätzungen) zugänglich. Zum Vergleich: In sprachlicher Darstellung werden dimensionale Aspekte von Ereignissen nicht notwendig mit-dargestellt. Soweit sie dargestellt werden, werden sie in begrifflich-abstrahierter Form genannt und insofern zumindest im Moment ihrer Erwähnung hervorgehoben.

3.6. Dimensionale Fassung

Die Dimensionalität von Vorgängen wird in erscheinungsrealistischer Darstellung nach Maßgabe des oben Gesagten zusammen mit den dargestellten Vorgängen erfasst. Ebenso werden Vorgänge in erscheinungsrealistischer Darstellung aber auch dimensional gefasst. Die Vorgänge werden über einen jeweils bestimmten, aber an sich variablen dimensional Maßstab sowie Umfang vermittelt. Darstellungsmaßstab und -umfang sind variabel und dienen so als Gestaltungsmittel. Maßstab und Umfang werden durch die Einstellungsgröße bestimmt. Eine Nahaufnahme offenbart einen sehr viel geringeren Ausschnitt aus dem fiktionalen Umfeld der dargestellten Vorgänge als eine panoramatische Einstellung.

Der Unterschied liegt jedoch nicht nur in der Weite des Blickfeldes. Unterschiedliche Einstellungsgrößen bilden auch unterschiedliche dimensionale Fassungen ihrer jeweiligen Darstellungsinhalte. Eine Nahaufnahme offenbart Objekte in einer anderen Größenordnung, in einem anderen Maßstab, als eine Totale. Vieles wird überhaupt erst wahrnehmbar gemacht, je nach Wahl des Maßstabs.

Die Dimensionalität von Vorgängen lässt sich erscheinungsrealistisch somit durch ein Spektrum variabler Darstellungsdimensionen erfassen. Unterschiedliche Darstellungsdimensionen vermitteln nicht nur "mehr" oder "weniger" im Hinblick auf den Umfang eines bestimmten Szenarios, sie schaffen verschiedenartige Beobachtungsmöglichkeiten und –voraussetzungen. Sie bilden ein jeweils eigenes, von ihren potenziellen Alternativen zu unterscheidendes Bedingungsgefüge für die Darstellung ihrer Inhalte. Eine bestimmte Darstellungsdimension lässt sich

somit auch als eine bestimmte Darstellungsperspektive verstehen, insofern sie ein Moment der Auswahl impliziert.

3.7. Qualitative Aspekte

Es geht bei der dimensionalen Fassung erscheinungsrealistischer Darstellungen nicht nur um ein “Wie viel?”, “Wie nahe?” oder “Wie detailliert?”, nicht nur um Informationsmengen und wahrnehmbare Aspekte. Soweit käme nur Quantitatives in den Blick, nach der Formel: Je kleiner das räumliche Beobachtungsfeld (im Verhältnis zum fiktionalen Raum), desto feinere gestaltliche Details lassen sich erfassen, und umgekehrt. Eine jeweils gegebene dimensionale Fassung setzt Betrachter auch in ein bestimmtes (von potenziellen Alternativen zu unterscheidendes) Verhältnis zum Dargestellten. Dieses jeweilige Verhältnis ist ein qualitatives Resultat aus den beschreibbaren Parametern der dimensionalen Fassung. Es folgt aus dem Prinzip des Erscheinungsrealismus.

Gegen Ende des Films *C'era una volta il West*¹⁹⁴ (Sergio Leone, 1968) kommt es zu einem Duell zwischen zweien der Protagonisten, Frank (Henry Fonda) und Harmonica (Charles Bronson). Die Fassung der Abbildungsebene bewegt sich zwischen den Dimensionen des Handlungsschauplatzes und den Dimensionen der Gesichter beider Antagonisten hin- und her, bis hin zu einem äußerst extremen *close-up* auf die Augenpartie Harmonicas. Im Hinblick auf die dimensional-erscheinungsrealistischen Parameter ist dies das narrative Verfahren im Rahmen dieser Szene. Es bewegt sich in mehreren Stufen, teils vor- und zurück, über verschiedene dimensionale Fassungen (Abbildungsmaßstäbe) und verschiedene Darstellungsinhalte (Handlungsschauplatz, Gesichter, Augenpartie), deren Dimensionen auf jeweils spezifische Weise erfassbar werden. Das Montageverfahren der Szene nutzt die Hinführung zum *close-up*, um eine Rückblende einzuleiten: eine Szene, die sich in der fiktionalen Wirklichkeit etliche Jahre zuvor ereignet hatte, als die zwei Protagonisten einander schon einmal begegnet waren und welche erklärt, weshalb Harmonica an Frank Rache nehmen will. Die in dimensionaler Hinsicht physische Nähe zu den Figuren, der

¹⁹⁴ Deutscher Titel: *Spiel mir das Lied vom Tod*

abwechselnde, direkte Blick in beider Augen korrespondiert, so ließe sich interpretieren, mit ihrer geteilten Erinnerung.

Wenn man unterstellt, dass das Verhältnis zwischen Personen (im emotiven, psychologischen Sinne) auch etwas mit physischer Distanz zu tun haben kann, dann lässt sich ebenso ein Zusammenhang zwischen dem Verhältnis eines Filmbetrachters zu einer fiktionalen Figur und der dimensionalen Fassung, in welcher die betreffende Figur dargestellt wird, denken. Schon in der Alltagswelt nimmt man andere Personen auf jeweils unterschiedliche Weise wahr, je nachdem ob man ihnen etwa direkt ins Gesicht sehen kann oder sie aus der Ferne als relativ indifferenten Teil einer Menschenmenge betrachtet. Dies ist nicht allein ein quantitativer Unterschied (Gemäß der Frage: Wieviel an Details lässt sich beobachten?). Es ist auch ein modaler, qualitativer Unterschied: Wie nehme ich die Person wahr? Welche wahrnehmbaren Aspekte der Person bieten sich der Beobachtung an? Es könnte sich um feinste mimische Merkmale handeln, oder aber auch um generelle physische Bewegungsmuster, welche vielleicht erst über eine gewisse Distanz hinweg als charakteristisch bemerkt werden. Im Hinblick auf menschliche Gesichter kommen mit zunehmender Nähe zwar feinere Züge stärker zur Geltung, „prominentere“ Züge hingegen, welche ein Gesicht in seiner individuellen Erscheinung auch auf größere Entfernung zweifelsfrei identifizierbar machen, entfalten sich in ihrer insgesamt gestaltgebenden Wirkung gegebenenfalls erst über etwas mehr Distanz. Doch gilt dies nicht nur für Gesichter, sondern auch für Objekte anderer Art, selbst für städtische Panoramen („Skylines“), Landschaften oder einzelne ihrer Merkmale. Gewisse Formaspekte werden unter Umständen erst in einer bestimmten dimensionalen Fassung sinnfällig. So bemerkt man beispielsweise die Ähnlichkeit eines Felsens mit einem Totenschädel vielleicht nur dann, wenn man eine bestimmte Distanz und einen bestimmten Blickwinkel dazu einnimmt.

3.8. Räumliche Dimensionalität und Montage

Nur weil erscheinungsrealistische Bilder etwas von den Dimensionen eines Vorgangs vermitteln, ist es möglich, räumliche und zeitliche Anschlüsse zwischen verschiedenen Einstellungen herzustellen, ohne dass diese Anschlüsse

beschrieben oder erklärt werden müssten. Es ist in der Praxis des Spielfilms äußerst gängig, einen Schauplatz im Rahmen eines Handlungsabschnitts aus verschiedenen Kameraperspektiven abzubilden. Dabei können neben den Perspektiven auch die jeweiligen Abbildungsmaßstäbe der betreffenden Einstellungen durchaus unterschiedlich sein, ohne dass Betrachter die Orientierung verlieren oder einen Wechsel des Handlungsschauplatzes vermuten müssten. Es gilt auch hier, dass die erscheinungsrealistisch dargestellten Ausschnitte Betrachtern Eindrücke vermitteln, die sich an die Wahrnehmung entsprechender Eindrücke in der realen Lebenswelt richten. Solange sich die verschiedenen Ausschnitte in wahrnehmbarer Weise als ergänzende Perspektiven eines Schauplatzes erkennen lassen, bleiben Eindrücke räumlicher Kontinuität gewahrt.

3.9. Zeitliche Dimensionalität und Montage

Auf erscheinungsrealistischer Ebene werden Vorgänge im Film vom Grundsatz her in Echtzeit dargestellt (automorphe Darstellung von Dauer und Tempo). Auch dies trägt zu Eindrücken von Kontinuität über wechselnde Einstellungen hinweg bei, selbst wenn die räumlich-dimensionale Fassung variiert. Auf der anderen Seite kann scheinbare Kontinuität suggeriert werden, wo (in der Fiktion) keine vorliegt: Im Film *La hija del engaño*¹⁹⁵ (Luis Buñuel, 1951) sieht man, per Abbildungsebene, aus dem Inneren eines Küchenschrankes in eine Küche. Eine Frau schließt die Schranktüren, nur um sie gleich darauf wieder aufzumachen. Dadurch ist das Bild für kurze Zeit dunkel, und es wird nicht sofort klar, dass zwischen dem Schließen und dem Öffnen in der Fiktion viele Jahre liegen. Die zunächst recht überraschende Wirkung dieses Moments basiert auf dem Prinzip automorpher Darstellung von Zeit, einhergehend mit einer unveränderten räumlich-dimensionalen Fassung: Schauplatz und Perspektive wechseln ja gerade nicht, anderenfalls läge die Annahme einer zeitlichen Ellipse unter Umständen nahe. Der Eindruck einer zeitlichen Auslassung stellt sich regelmäßig dann ein, wenn ein erkennbarer Schauplatzwechsel erfolgt (nicht aber, wenn sich die

¹⁹⁵ Deutscher Titel: *Die Tochter der Lüge*

dimensionale Fassung, etwa die Perspektive, auf denselben Schauplatz verändert). Das narrative Verfahren im obigen Filmbeispiel ist deshalb interessant, weil in ihm Diskontinuität (hinsichtlich der fiktionalen Verhältnisse) und Kontinuität (auf ercheinungsrealistischer Ebene) zusammenfallen.

3.10. Kontinuität vs. Diskontinuität

Auch lassen sich im Falle dimensional-erscheinungsrealistischer Darstellung nicht nur Eindrücke räumlicher Kontinuität zwischen verschiedenen Einstellungen herstellen, die den fiktionalen Verhältnissen entsprechen (Nicht-Wechsel des Handlungsschauplatzes bei Wechsel der dimensionalen Fassung). Es kann auch scheinbare (ästhetische) Kontinuität bei Nicht-Kontinuität im fiktionalen Raum vorliegen (analog dem zeitlichen Beispiel oben): Eine Person tritt etwa durch eine Tür und scheint in der folgenden Einstellung auf der anderen Seite wieder herauszukommen, wobei Betrachter vom Grundsatz her zunächst sowohl von zeitlicher als auch von räumlicher Kontinuität ausgehen dürften. Dann aber stellt sich heraus, dass sich die Person auf einmal nicht auf der anderen Seite der Tür, sondern an einem ganz anderen Ort befindet (Wechsel des Handlungsschauplatzes). Zugleich läge in solch einem Fall eine zeitliche Ellipse vor.

Ein Moment aus dem Film *Fight Club* (David Fincher, 1999) zeigt den Protagonisten mit dem Gesicht zur Bildebene. Dann wird er abrupt nach rechts aus dem Bild hinausgerissen. Die Bewegung wird in der anschließenden Einstellung so fortgesetzt, dass er von links ins Bild hineinkommt und an der Brust einer anderen Person landet, so als hätte eben diese Person ihn sozusagen aus der vorangegangenen Einstellung gezogen. Man erkennt sogleich, dass der Protagonist sich auf einmal an einem anderen Ort befindet. Dennoch entsteht auf ercheinungsrealistischer Ebene ein Eindruck dimensionaler Kontinuität zwischen den zwei aufeinanderfolgenden Einstellungen, in erster Linie bedingt durch die Kongruenz der Bewegung in Einstellung 1 und Einstellung 2, den ungefähr gleichen Abbildungsmaßstab und selbstverständlich dieselbe im Zentrum stehende Figur, den Protagonisten. In der Fiktion aber finden sowohl ein räumlicher als auch ein zeitlicher Sprung (in diesem Fall: in die Vergangenheit)

statt. Dass es sich hier um eine zeitliche Ellipse “rückwärts” handelt (und nicht nur um irgendeine Ellipse schlechthin), wird durch den Voice-over-Kommentar des Protagonisten klargestellt. Jedoch ergibt sich auf erscheinungsrealistischer Ebene ein paradoxes Nebeneinander von Kontinuität und Diskontinuität: die ästhetisch angedeutete räumliche und zeitliche Kontinuität der Bewegung im Unterschied zu dem dazu in Widerspruch stehenden, offensichtlichen Orts- und (damit einhergehenden) Zeitwechsel in der Fiktion. Man erfasst beides auf Grundlage dessen, was man sieht.

3.11. Operationen sui generis

Die Möglichkeiten, die im Spiel mit den dimensional Parametern erscheinungsrealistischer Darstellung liegen, lassen sich nicht abschließend beschreiben. Festzuhalten bleibt, dass diese Parameter narrative Operationen sui generis erlauben, die nicht in sprachlichen Entsprechungen aufgehen.

In einer Szene aus *Othello* (Orson Welles, 1952) führen zwei der Figuren eine Unterhaltung und spazieren dabei durch eine Reihe von Säulengängen. Sie biegen dabei mehrmals ab und scheinen dabei, so, wie es die Orientierungsmöglichkeiten auf erscheinungsrealistischer Ebene andeuten, eine Art Bewegung im Rechteck zu vollziehen. Es stellt sich jedoch im Verlaufe dieses längeren Bewegungsablaufes (d.h. des Spazierganges) heraus, dass sich der Handlungsschauplatz dieser Szene in einer Weise, die von Einstellung zu Einstellung zunächst unbemerkt bleibt, in gestaltlicher Hinsicht auf paradoxale Weise verändert. Der eigenartige Effekt, der an ähnliche Effekte in Bildern von Escher erinnert, kommt letztlich durch ein komplexes Montage-Verfahren zustande. Grundlage dieser schrittweisen Irreführung des Betrachters sind allerdings Annahmen hinsichtlich dimensionaler Kontinuität und räumlicher Zusammenhänge des Handlungsschauplatzes, die sich aus Eindrücken auf erscheinungsrealistischer Ebene ergeben.

3.12. Dimensionale Narration in variablen Fassungen

Soweit man filmische Narration konzeptualisieren will und dabei die erscheinungsrealistische Ebene von Filmen im Blick hat, ließe sich die Behandlung des Faktors „Dimensionalität“ als narratives Paradigma fassen.

Filmische Narration vollzieht sich auf erscheinungsrealistischer Ebene über den Faktor "Dimensionalität", im Sinne einer unweigerlich gegebenen Darstellung räumlicher und zeitlicher Verhältnisse hinsichtlich dargestellter Vorgänge. Denn ebensowenig wie beim sprachlichen Erzählen eine Auswahl in Bezug auf grammatische Alternativen umgehbar ist (wie etwa die Frage, ob in der ersten oder der dritten Person erzählt wird), so ist beim filmischen Erzählen normalerweise zu umgehen, räumliche und zeitliche Dimensionen darzustellen und sie in einer jeweils bestimmten Fassung darzustellen.

Filmische Narration lässt sich aus diesem Blickwinkel als dimensionale Narration in variablen Fassungen beschreiben und die Fassung sich somit als narrativer Faktor begreifen. Stellt man zwei filmische Versionen derselben Geschichte gegenüber, könnte auch deren jeweilige dimensionale Fassung als Vergleichsgröße dienen. Shakespeares Drama *Henry V* wurde sowohl von Laurence Olivier (1944) als auch von Kenneth Branagh (1989) verfilmt. Während Olivier Handlungsschauplätze tendenziell im Ganzen erfasst und Vorgänge und handelnde Figuren in größerer Distanz zur Bildebene darstellt, engt Branagh die dimensionale Fassung der jeweiligen Vorgänge stärker ein, was in größerer visueller Nähe zu Vorgängen und Figuren, aber oft auch Ausblendung eines weiteren Umfeldes resultiert. Zudem arbeitet Branagh mit Zeitlupeneffekten und operiert somit auch auf zeitlich-dimensionaler Ebene mit variierenden Fassungen. In *Chimes at Midnight* (Orson Welles, 1965) erzählt der Regisseur die Geschichte des zweiteiligen Dramas *Henry IV* von Shakespeare in zwei gegensätzlichen, räumlich-dimensionalen Fassungen. Kameratechnisch beruht dies auf der Verwendung einer Weitwinkeloptik (kurze Objektivbrennweiten), welche bedingt, dass einerseits Distanzen in die Tiefe des Bildes verlängert werden (je panoramatischer der Bildraum, desto auffälliger erscheint dies), andererseits Objekte mit zunehmender Nähe zur Bildebene „überdimensioniert“ wirken. Welles stellt die zwei Sphären, in denen sich die Ereignisse der Geschichte bewegen, auf erscheinungsrealistischer Ebene in zwei jeweils mit einer der Sphären korrespondierenden Fassungen dar. Der Sphäre des Politischen entspricht eine dimensionale Fassung, die Distanzen und ein Auseinanderdriften von Figuren visuell sinnfällig werden lässt. Der Sphäre des Privaten (die Freundschaft

zwischen Hal und Falstaff sowie ihr soziales Umfeld) entspricht eine Fassung, in der Eindrücke von Nähe durch die zuvor erwähnte „überdimensionierte“ und oft sehr flächenfüllende Abbildung von Figuren und Objekten akzentuiert werden. In der Aufeinanderfolge von Einstellungen lassen sich verschiedene Darstellungsdimensionen zueinander in Beziehung setzen. Das Kleine kann dem Großen ästhetisch angeglichen und so, auf diese spezifisch sinnfällige Weise, mit ihm verglichen werden. Ein bekanntes Beispiel bildet etwa ein Moment aus *2001: A Space Odyssey* (Stanley Kubrick, 1968). Ein prähistorischer Affe wirft einen Knochen in die Höhe. Der Knochen in der Luft ist so in einer Einstellung kurze Zeit bildfüllend zu sehen, bevor zur nächsten Einstellung gewechselt wird. Diese zeigt eine Raumstation, die zwar in der fiktionalen Welt ungleich größer ist als der Knochen, jedoch einen ähnlichen Anteil des Bildfeldes beansprucht wie dieser. Durch die Aufeinanderfolge zweier ganz unterschiedlicher dimensionaler Fassungen (Abbildungsmaßstäbe) wird der immense Größenunterschied der beiden fiktionalen Objekte ästhetisch aufgehoben.

3.13. „Durchmessen“ von Dimensionen

Eine der Besonderheiten des filmischen Erscheinungsrealismus im Unterschied zum nur fotografischen ist die, dass die Abbildungsebene im Verhältnis zum Abgebildeten bewegt bzw. veränderlich sein kann. Zu unterscheiden sind folgende Fälle: 1) Die Abbildungsebene ist im Verhältnis zum Abgebildeten bewegt. Aufnahmetechnisch spricht man von einer Kamerafahrt. 2) Die Abbildungsgröße verändert sich im Verhältnis zur Entfernung vom Objekt. Aufnahmetechnisch spricht man von einer Brennweitenänderung (Zoom). Außerdem kann in beiden Fällen die Perspektive (standortbezogene Blickrichtung) der Bildebene entweder konstant bleiben oder sich ihrerseits verändern. Das Abgebildete selbst kann sowohl unbewegt als auch bewegt sein, und wenn es bewegt ist, kann es sich im Verhältnis zur Abbildungsebene in alle möglichen Richtungen bewegen.

Die Dimensionen von Schauplätzen lassen sich mittels bewegter Abbildungsebene in filmisch-erscheinungsrealistischer Darstellung „durchmessen“. Als wohl recht bekanntes Filmbeispiel hierfür wäre die lange Eingangssequenz aus *Touch*

of Evil (Orson Welles, 1958) zu nennen. Wenn sich die Abbildungsebene bewegt, kommt zur räumlich-dimensionalen Fassung des Abgebildeten (oben als Abbildungsmaßstab bezeichnet) ein weiterer Faktor im Hinblick auf die zeitlich-dimensionale Fassung hinzu: die Geschwindigkeit, mit der sich die Bildebene im Verhältnis zum Abgebildeten bewegt, ferner die Dauer der Bewegung, welche gegebenenfalls mit der Dauer der jeweiligen Einstellung zusammenfällt. Unterschiedliche Bewegungsgeschwindigkeiten setzen Betrachter hinsichtlich der Dimensionen eines Schauplatzes in ein jeweils unterschiedliches Verhältnis zum Abgebildeten. So kann ihnen die Orientierung erschwert oder auch erleichtert werden. Eindrücke von Tempo und Bewegung (des Abgebildeten wie auch der Abbildungsebene) entstehen als homomorphe Darstellungsweisen auf erscheinungsrealistischer Ebene.

3.14. Analytische Betrachtungsebenen

Dimensionale Aspekte des Abgebildeten (was von der Abbildung erfasst wird) stehen also dimensional Aspekten der Abbildungsebene (wie das Abgebildete gefasst wird) gegenüber. Daraus ergibt sich eine Reihe analytischer Betrachtungsebenen, die sich auf jeweils vorliegende Verfahren in Filmen beziehen ließen, und mittels derer man unterschiedliche Verfahren vergleichen könnte. Folgend unterscheide ich, in fortlaufender Nummerierung, acht Ebenen: vier hinsichtlich dimensionaler Aspekte des Abgebildeten, vier hinsichtlich der dimensional Fassung der Abbildungsebene, dabei jeweils in räumlicher wie auch zeitlicher Beziehung.

A. Räumlich-dimensionale Aspekte des Abgebildeten:

1. Ausmaße (von Raumbereichen, Schauplätzen, Objekten)
2. Proportionen und Gestaltmerkmale

B. Zeitlich-dimensionale Aspekte des Abgebildeten:

3. Dauer
4. Tempo

C. Räumlich-dimensionale Aspekte der Abbildungsebene:

5. Abbildungsmaßstab (entweder gleichbleibend oder sich verändernd)
6. räumliche Perspektive der Bildebene (entweder gleichbleibend oder sich

verändernd)

+ Sonderfall: Besondere optische Parameter, die das Prinzip des Erscheinungsrealismus zwar nicht aufheben, aber spezifische Verzerrungen bilden.

D. Zeitlich-dimensionale Aspekte der Abbildungsebene:

7. Dauer der Abbildung

8. Tempo (wenn die Abbildungsebene bewegt ist)

+ Sonderfall: Zeitliche Dehnungen oder Komprimierungen, die immer noch relative zeitliche Proportionen erkennen lassen, aber vom Grundsatz der Echtzeitdarstellung abweichen.

3.15. Fallanalyse (*Fight Club*)

Obigen Differenzierungen lässt sich noch eine weitere hinzufügen, und zwar auf der Ebene des Abgebildeten. Obwohl Narration im allgemeinen mit der Darstellung von Geschehen, Ereignissen und Vorgängen zu tun hat, finden sich in narrativen Filmen immer wieder Momente, in denen die Dimensionalität von Schauplätzen zum eigentlichen Darstellungsgegenstand wird. Im Folgenden wird dazu ein Beispiel gegeben und mit Blick auf die oben skizzierte Systematik analysiert.

Die Anfangssequenz von *Fight Club* besteht in einer "Kamerafahrt rückwärts", wie es der dynamische Bildausschnitt andeutet. Sie beginnt im Gehirn des Protagonisten, geht durch eine Hautpore hindurch, den Nasenrücken hinunter bis zum Mund, in dem der Lauf einer Pistole steckt, und dann den Lauf der Pistole hinauf, bis über die Zielvorrichtung der Pistole am unteren Bildrand das ganze Gesicht des Protagonisten vom Mund aufwärts zu sehen ist. Die dimensionale Fassung des Erzählvorgangs operiert über verschiedene Parameter:

a) Abbildungsmaßstab (vgl. Nr. 5 oben):

Dieser ist im Innern des Kopfes mikroskopisch, wird dann größer, bis schließlich ein "normaler" (d.h. menschlicher Sicht entsprechender) Maßstab erreicht ist.

b) Ausmaße und Proportionen (vgl. Nr. 1 und 2 in Verbindung mit Nr.5):

Abgebildet werden Objekte in ihren Ausmaßen und Proportionen sowie räumlichen Beziehungen zueinander. Allerdings handelt es sich am Anfang um Objekte im mikroskopischen Raum, die in einem Abbildungsmaßstab erscheinen,

welcher nicht menschlicher Normalsicht entspricht. Im Wege der sich allmählich verändernden dimensionalen Fassung (von mikroskopisch bis normal) werden kleinste Gewebeteile des Gehirns der Wahrnehmung der Betrachter auf gleiche Weise dargeboten wie das Gesicht des Protagonisten.

c) Bewegung (vgl. Nr. 6 und Nr. 8):

Die dimensionale Fassung verändert sich fließend bzw. in Stufen, die einen entsprechenden Fluss erzeugen. Die Bewegung hat ein wahrnehmbares Tempo, allerdings ist dieses Tempo relativ zum Abbildungsmaßstab; während der mikroskopische Raum durchlaufen wird, kann das "tatsächliche" Bewegungstempo (Entfernung/Zeit) nicht hoch sein, wirkt aber nicht langsamer als später, wenn es „tatsächlich“ schneller ist.

d) Zeit (vgl. Nr. 7 und 8):

Der Darstellungsvorgang hat eine bestimmte Dauer. Es entsteht zudem ein (dem Grundsatz erscheinungsrealistischer Darstellung entsprechender) Eindruck von Kongruenz zwischen Zeit in der Fiktion und Zeit der Darstellung. Da im vorliegenden Fall Zustände und keine Vorgänge abgebildet werden, lässt sich hier nur sinnvoll von Dauer und Tempo im Hinblick auf den Darstellungsvorgang sprechen, nicht im Hinblick auf das Dargestellte (was Nr. 3 und 4 entspräche), es sei denn, man wollte die Bewegung der mikroskopischen Teilchen in den Blutbahnen des Gehirns als Vorgang betrachten.

e) Bewegungsrichtung (vgl. Nr. 6):

Die räumliche Perspektive der Abbildungsebene verändert sich kontinuierlich. Der Eindruck einer Rückwärtsfahrt entsteht dadurch, dass sich die jeweils dargestellten Objekte und Raumausschnitte von der Bildebene weg (anstatt auf sie zu) bewegen.

Die eben analysierte Sequenz präsentiert keinen Vorgang im Sinne einer Entwicklung oder Veränderung, an welcher handelnde Figuren beteiligt wären. Sie führt zu einem solchen Vorgang hin bzw. leitet eine ganze Erzählung ein. Sie ist die Abbildung eines (unkonventionellen) dimensionalen Ausschnitts aus dem fiktionalen Raum des Films, wobei sich die dimensionale Fassung der Abbildung im Laufe des Abbildungsvorganges verändert. Diese sich verändernde dimensionale Fassung des fiktionalen Raumes lässt sich als narratives Verfahren

verstehen, welches wesentlich auf Parametern filmisch-erscheinungsrealistischer Darstellung basiert.

3.16. Abschlussbetrachtung

Die Ausführungen dieses Kapitels sollten "Dimensionalität" als Parameter ercheinungsrealistischer Darstellung beschreiben. Außerdem sollte gezeigt werden, dass und wie sich "Dimensionalität" im Film als narratives Parameter (neben anderen) auffassen lässt. Überdies wurde im Ansatz eine Systematik entwickelt, auf deren Grundlage weitergehende Untersuchungen erfolgen könnten. Die Behandlung von "Dimensionalität" in Filmen ließe sich etwa vergleichend auf Filmbeispiele, Autorenstile, unterschiedliche Filmkulturen oder filmgeschichtliche Konstellationen beziehen.

4. Erscheinungsrealismus und Perspektive

4.1. Perspektivik vs. "A-Perspektivik"

4.1.1. Bildperspektive als Erzählperspektive

Was Filmbilder darstellen, sind im allgemeinen Ausschnitte aus einem umfassenderen Umfeld. Kaum ein Betrachter wird annehmen, dass die fiktionale Welt eines Films jenseits der Bildgrenzen einfach aufhört. Das Bild verweist auf etwas Umfassenderes. Bewegte Bilder (Kamerafahrten) und Bildwechsel (Montage) verstärken den Eindruck, dass das momentan gezeigte Bild nur ein jeweils standortgebundener Ausschnitt ist, der jederzeit abgelöst werden oder sich verändern kann. Das Filmbild ist ein Fall von Perspektive und lässt sich als medialer Spezialfall von Erzählperspektive begreifen. Damit soll nicht gesagt sein, dass Erzählperspektive im Film allein mit Bildperspektive gleichzusetzen wäre. In der Filmnarratologie wird Bildperspektive aber oft als Parameter herangezogen, wohl deshalb, weil es sich um eine mediale Besonderheit gegenüber Perspektivtechniken beim sprachlichen Erzählen handelt.

Auch wenn das Filmbild auf ein umfassenderes Umfeld bezogen ist und ein Ausschnitt bleibt, stellt es in sich wiederum eine Gesamtheit dar. Diese Gesamtheit ließe sich bezeichnen als eine Menge sichtbarer Erscheinungen in ihrem Zusammenhang. "Zusammenhang" meint hier das Kontinuum sichtbarer Erscheinungen innerhalb des Bildes, sichtbar nach Maßgabe eines perspektivischen Standortes. Alles, vom Bildvordergrund bis zum Bildhintergrund, ob größer oder kleiner, schärfer oder unschärfer abgebildet, gehört zu dem, was dargestellt und so der Betrachtung geboten wird.

4.1.2. Auswahl vs. Nichtauswahl

Man stelle sich vor, dass jemand mittels einer Kamera ein reales Geschehen filmt. Das Filmen ist stets von der Auswahl des Filmenden geleitet, denn er entscheidet, wohin genau er die Kamera richtet, welche Distanz er zum Geschehen hält und welchen Standort er relativ zum Geschehen einnimmt. Mit dieser Auswahl entsteht im Ergebnis (dem Film) eine Vorgabe: Filmbetrachter können das

Geschehen nur nach Maßgabe dessen wahrnehmen, wie es gefilmt wurde. Eine solche Auswahl per erscheinungsrealistischer Darstellung impliziert aber auch ein Moment der Nichtauswahl: Der Filmende legt zwar einen Ausschnitt und eine Blickrichtung fest, aber innerhalb dieser Auswahl erfasst er eine Gesamtheit verbundener Erscheinungen und Merkmale, die man als "Paket" bekommt. Man kann freilich durch Änderung der Auswahlparameter jeweils unterschiedliche Pakete herstellen, aber deren verbundene Inhalte nicht nach Belieben auflösen. Die Auswahl innerhalb des Pakets bleibt den Rezipienten überlassen. Vom Rezipienten aus betrachtet erscheint Selektion im Rahmen der Gesamtvorgabe auch kaum vermeidbar, da sich die visuelle Kapazität eines Menschen im Prinzip auf einen jeweils bestimmten Punkt und dessen Peripherie erstreckt. Somit übersteigt die Vorgabe auf der Ebene des Werks (d.h. das erscheinungsrealistische Bild) in jedem gegebenen Moment das gezielte Wahrnehmungsvermögen eines Betrachters. Dies dürfte generell gelten, wird aber besonders deutlich, wenn man an ein Bild denkt, das einen großen räumlichen Ausschnitt mit viel Detailfülle, vielen Personen und vielleicht auch hoher Aktivität darstellt.

4.1.3. Beziehungen innerhalb des Bildfeldes

Die Menge an Erscheinungen, die ein Bild vermittelt, ist im Ganzen perspektiviert. Ich gehe hier von prototypischen, also photorealistischen (nicht unbedingt photographischen) Filmbildern aus. Diese haben im Prinzip immer eine Ausrichtung, ein "Von wo?", und sie bilden einen Ausschnitt, ein begrenztes Beobachtungsfeld. Das Bild bietet sich in seiner Gesamtheit gemäß einer zentralen Bedingung, nämlich dem Darstellungs- und somit Betrachtungswinkel. Eine andere Perspektive ergäbe ein anderes Bild. Damit ist aber über die Beziehungen, die zwischen den Erscheinungen innerhalb des Bildfeldes bestehen, längst nicht alles gesagt. Eine Frage, die man sich als Betrachter (wenn auch nicht unbedingt ausdrücklich) stellt, ist etwa, was aus der Fülle der sichtbaren Erscheinungen eigentlich das Entscheidende ist. Wenn man gebeten würde zu beschreiben, was ein Bild darstellt, würde man nicht jede denkbare Einzelheit aufzählen. Weder dürfte dies in der Praxis möglich sein, noch ließe es sich als theoretischer Fall sinnvoll denken, denn nach welchen Kriterien wollte man "alle"

Einzelheiten bestimmen? Einzelheiten und Eigenschaften sind zudem abstrakte Größen, zu isolieren nur in ihrer begrifflichen, benennbaren Form. In ihrer wahrnehmbaren Form gehen sie im Kontinuum einer Erscheinungsgesamtheit auf.

4.1.4. Hauptsächliches vs. Nebensächliches

Bezogen auf die Darstellung fiktionaler Vorgänge kann besagte Frage nach dem Entscheidenden spezifischer formuliert werden: Welcher Stellenwert kommt im narrativen Kontext (der Filmhandlung) jedem beliebigen Detail innerhalb einer gerade präsentierten Einstellung zu? Was hat im Hinblick auf was welche Bedeutung? Wenn beispielsweise in einem Western der Protagonist des Films über die Prärie reitet, dann bildet der Vorgang des Reitens das momentan vordergründige Geschehen. Gleichzeitig gehört aber auch jedes Detail der Landschaft, die mit dargestellt ist, zur Erscheinungsgesamtheit der Einstellung dazu und ist nach Maßgabe desselben Betrachtungswinkels perspektiviert wie die Figur, die im Mittelpunkt des aktuellen Geschehens steht. Die Landschaft ist in ihrer dargestellten Erscheinung und ihren bildräumlichen Dimensionen ebenso Darstellungsobjekt wie der Protagonist. Dennoch wird man unter normalen Umständen nicht allen Einzelheiten, die nebeneinander dargestellt sind, den gleichen Stellenwert einräumen. Überspitzt gesagt: Nicht jeder Grashalm (als Detail der abgebildeten Landschaft) kann, für sich genommen, zentrales Interesse beanspruchen, weder im Rahmen der Bildkomposition noch im Hinblick auf das, was narrativ relevant erscheint. Nichtsdestoweniger bleiben auch "nebensächliche" Einzelheiten Teil des Dargestellten. Im Fall einer sprachlichen Beschreibung desselben Geschehens fänden sie unter Umständen gar keine Erwähnung.

Das Beispiel soll zeigen, dass narrative Perspektivierung im Film bereits auf der Bildebene Fragen aufwirft und gegebenenfalls Möglichkeiten bietet, die über Parameter wie Bildperspektive, Einstellungsgröße oder Montagelogik hinausgehen. Insoweit Vorgänge in einem Film erscheinungsrealistisch dargestellt werden, umfasst ihre Darstellung neben den für das Geschehen zentralen Komponenten und Faktoren eine jeweils unterschiedlich große Begleitfülle von zu beobachtenden Umständen, innerhalb derer sich das Geschehen vollzieht.

4.1.5. Narrativer Kontext, *explicative interpretation*, Kontextbedeutung

Auf theoretischer Ebene taucht im Zusammenhang mit dem eben Beschriebenen folgendes Problem auf: Nach welchen Maßstäben oder Kriterien wären „zentrale Interessen“ solcher Art festzustellen?

Es gibt eine Reihe konzeptueller Antworten auf die Frage danach, wie sich so etwas wie eine vorrangige narrative Linie innerhalb filmischer Darstellungszusammenhänge überhaupt etabliert. Prince etwa verweist auf eine Arbeit von Paul Messaris¹⁹⁶, in welcher dieser von „narrativem Kontext“ spricht. Verständlichkeit basiere demgemäß auf allgemeinen Standards von Plausibilität und Wahrscheinlichkeit, die sowohl Filmschaffende als auch Filmbetrachter zugrundelegen, um Zusammenhänge zu interpretieren. Auch Bordwell hebt hervor, dass ein narrativer Gesamtkontext die Organisation und die Verständlichkeit filmischer Darstellungszusammenhänge bestimme.¹⁹⁷ Narrative Kontextbeziehungen seien demnach leicht erkennbar. George Wilson wiederum hat für das Begreifen narrativer Zusammenhänge den Begriff „*explicative interpretation*“ vorgeschlagen.¹⁹⁸ Hierbei handele es sich um etwas, was Betrachter zwangsläufig täten, wenn sie einer Erzählung (gleich, in welcher medialen Form) folgen. Explikative Interpretation stelle insofern keine besondere Form der Theoriebildung dar. Die Basis solcher Interpretation sei der *common sense*. Es gehe um das Erkennen kausaler Beziehungen, den durchgängigen Versuch, Ereignisse oder auch Figurenmotivationen in den Zusammenhang dessen einzuordnen, was für relevant erachtet werde, um ein kohärentes Bild zu erhalten. Currie spricht im Hinblick auf dieselbe Fragestellung von Kontextbedeutung (*utterance meaning*). Kontextbedeutung, wie die narrative Ebene von Texten oder anderen Darstellungszusammenhängen, erschließe sich aufgrund der Fähigkeit, Intentionen zu begreifen bzw. nachzuvollziehen. Derartige Interpretationsakte seien „largely a matter of calculating intentions“¹⁹⁹. Mir scheint, dass man für den Fall des Spielfilms wenigstens im allgemeinen

¹⁹⁶Messaris (1994).

¹⁹⁷Siehe Bordwell (1996b), S.95. Der Gedanke schlägt sich auch in Bordwells Hauptwerk zur Narration im Film nieder; vgl. Bordwell (1985).

¹⁹⁸Siehe Wilson (1997).

¹⁹⁹Currie (1995), S.128

annehmen kann, dass der Brennpunkt des Interesses bei den jeweils dargestellten Vorgängen liegt. Dies entspräche auch der Definition, die ich im Rahmen dieser Arbeit gewählt habe. Demnach umfasst die narrative Linie des insgesamt Dargestellten Agenten (handelnde Subjekte), Vorgänge und, daraus resultierend, Zustandsveränderungen. Im Sinne dessen, was zumeist unter einer erzählten Geschichte verstanden wird, dürften diese Größen von zentralem Interesse sein. Wollte man hiervon nicht ausgehen, müsste man jede auch noch so exzentrische Interpretation dessen, was sich aus der erscheinungsrealistisch gebotenen Darstellungsgesamtheit eines Films, mit besagten Größen auf gleiche Ebene stellen. Beispielsweise könnte man etwa ein Kleidungsstück, welches in einem Film durchgehend auftaucht, zum narrativen Protagonisten erklären, da es ja immerhin gezeigt, also per Gesamtperspektive (Darstellungsgesamtheit innerhalb des Bildausschnitts) selektiert wurde.

Es muss eingeräumt werden, dass Objekte, Landschaften oder Städte durchaus ein mit den dargestellten Vorgängen verbundenes Thema bilden können, und zwar simultan zur Handlung. Eine dargestellte Umgebung kann, als Rahmen der Vorgänge, die sich in ihr vollziehen, mit diesen Vorgängen in Wechselwirkung stehen, indem die Umgebung etwa der Veranschaulichung von Befindlichkeiten der handelnden Subjekte dient. Doch wäre ein solches Beziehungsgefüge ein anderes als das, welches ich im Rahmen dieses Abschnitts beschreiben möchte. An dieser Stelle soll es darum gehen, dass erscheinungsrealistisches Darstellen Vorgänge im Zusammenhang einer jeweiligen Darstellungsgesamtheit präsentiert, und dass sich hieran theoretische Fragen im Hinblick auf den Begriff "Perspektive" anschließen lassen.

4.1.6. Interessenperspektive vs. formale Perspektive

Neben der Perspektive eines zentralen narrativen Interesses steht eine formale Perspektive, nämlich die standortgebundene Bildperspektive, welche die jeweilige erscheinungsrealistische Darstellungsgesamtheit umfasst. Diese wiederum bedingt, dass neben dem, was als zentral verstanden wird, das Nebensächliche präsent bleibt. Die Feststellung, dass verschiedene Anteile an der Erscheinungsgesamtheit eines Bildes für sich genommen ein jeweils unterschiedlich starkes Interesse

beanspruchen, führt zu einer weiteren Überlegung: Wenn bestimmte Erscheinungen, die ein Bild nebeneinander und gleichzeitig mit anderen bietet, dominierender sind als andere, dann verweist das auf die Möglichkeit von Darstellungsstrategien, welche narrativ relevante Informationen sozusagen “aus der zweiten Reihe” oder “getarnt” anbieten. Und auf derselben Grundlage könnten Bilder auch Informationen liefern, die in ihrer narrativen Relevanz unsicher bleiben, wie etwa Nuancen eines Gesichtsausdrucks oder Details einer Umgebung.

Um dies zu veranschaulichen, will ich von einem gedachten Beispiel ausgehen. Man stelle sich eine Einstellung vor, die einen großen Ausschnitt aus einem weitgehend abgedunkelten Raum zeigt. In der linken Hälfte des Bildraumes ist eine Person zu erkennen, die dabei ist, einen Tresor aufzubrechen. Die Person arbeitet mit einer Lampe, die einen Lichtkegel wirft. Der entsprechende Teil des Bildraumes ist dadurch wesentlich besser zu erkennen als der Rest. Mit zunehmender Entfernung von der Person wird es immer dunkler, und es lassen sich nur undeutlich Einzelheiten ausmachen. Der Lichtkegel der Lampe ist unruhig, da er von den Bewegungen der Person beeinflusst wird. Dadurch geraten auch Schattenwürfe ringsumher in Bewegung und schaffen zusätzliche Beobachtungsschwierigkeiten.

Sollte man das Geschehen, das sich in dieser gedachten Einstellung vollzieht, beschreiben, so würde man sich wohl in erster Linie auf die Handlung der Person beziehen, die im Bild ist: Jemand bricht einen Tresor auf. Die Lichtführung durch den Schein der Lampe würde die Handlung auch bildästhetisch in den Mittelpunkt stellen: Sie wäre von allen Anteilen der Darstellungsgesamtheit am besten zu beobachten. Insofern würde sie das zentrale Geschehen bilden. In der Handlung der Person ginge aber längst nicht alles auf, was die Einstellung hergäbe. Diese würde auch eine Menge an Informationen über weitere Umstände der Handlung offenbaren. In dem beschriebenen Beispiel ist der Raum weitgehend dunkel. Aber soweit die dürftige Beleuchtung es zulässt, sind Ausmaße, Gestalt und Einrichtung des Raumes wenigstens teilweise zu erkennen. Es böte sich simultan eine ganze Menge an Begleitinformationen, wenn auch ganz sicher abwärts an einem hierarchischen Gefälle, an dessen Spitze die zentrale Handlung und an

dessen Ende irgendein Detail des Raumdekors stünde, welches man zwar so gut wie gar nicht sehen könnte, das aber entsprechend dem Prinzip erscheinungsrealistischer Darstellung unweigerlich mit präsentiert würde.

Es dürfte nicht schwerfallen, sich diese beispielhafte Einstellung so vorzustellen, dass sie eine gewisse Spannung erzeugt, die mit der Unsicherheit gegebener Informationen einhergeht. Ich denke dabei an zwei Fälle: (1) die Person, die den Tresor aufbricht, wird von einer anderen Person beobachtet, die gerade noch in einem dunklen Winkel zu erkennen ist, oder (2) die wechselhaften Schattenwürfe, die das Bildfeld ästhetisch in Bewegung halten und die sich mit vielen der nur halb sichtbaren Formen und Umrisse überschneiden, erzeugen den Eindruck oder auch nur Unsicherheit darüber, dass bzw. ob jemand mit im Raum sein könnte. In beiden Fällen ginge es um Informationen, die Bereichen des Bildraumes zu entnehmen wären, welche „nur“ das Umfeld des augenblicklich zentralen Vorgangs bilden.

4.1.7. A-Perspektivität

Die Erscheinungsgesamtheit eines Bildes bietet Betrachtern die Möglichkeit, auszuwählen. Dieser Selektionsspielraum innerhalb des Vorgegebenen, also nicht Selektierbaren, scheint mir hier von besonderem Interesse, da sich aus diesem Tatbestand eine in theoretischer Hinsicht wohl weitreichende Folgerung anschließen lässt, dass nämlich der erscheinungsrealistische Aspekt bei der filmischen Darstellung von Vorgängen neben und gleichzeitig mit perspektivierenden Parametern eine relative „A-Perspektivität“ bedingt. Im Hintergrund steht dabei folgende Frage: Im Hinblick worauf liegt Perspektivität und somit, als konzeptuelles Gegenstück, A-Perspektivität vor? Oder anders: Was hat man unter dem Begriff „perspektivisch“ zu verstehen, damit man etwas anderes im Gegensatz dazu als „a-perspektivisch“ bezeichnen kann?

Perspektive lässt sich allgemein als Vorgabe verstehen²⁰⁰. Vorgegeben sind

²⁰⁰ Vgl. Wolf Schmid's Definition von Perspektive als „das an einen Standpunkt gebundene, von inneren und äußeren Faktoren gebildete Gefüge von Bedingungen für das Erfassen und die Wiedergabe eines Geschehens“; zitiert aus: Schmid (2003), S. 14. Schmid referiert und vergleicht virulente Perspektivikmodelle der literarischen Narratologie und stellt diesen ein eigenes Modell entgegen. Zu den sehr verschiedenen Begriffsverwendungen von

sowohl die synkretistische Darstellungsgesamtheit eines Films als auch das im jeweiligen Moment gegebene Bild als Erscheinungsgesamtheit. Die Darstellung ist stets so und nicht anders, und insofern ist sie völlig determiniert. Die Erscheinungsgesamtheit eines Bildes ist aber bereits auf der simultanen Achse komplex und bietet eine Fülle an Wahrnehmbarem. Obwohl im Ganzen einheitlich organisiert, lassen sich innerhalb des Bildfeldes wiederum jeweils unterschiedliche Sichtpunkte herstellen. Mit anderen Worten, man kann auch im einheitlich organisierten Bildfeld selektieren und die eigene Perspektive auf unterschiedliche Bildanteile oder Bilddetails richten. Somit gibt es zwar eine Gesamtperspektive als Resultat einer vorgegebenen Erscheinungsgesamtheit und eines ausrichtungsbedingten Sichtpunktes, im Binnenverhältnis jedoch eine a-perspektivische Ebene als Resultat der Möglichkeit, im Bildfeld selektierend zu sichten.

4.1.8. Perspektive als Sichtpunkt

Im Fall erscheinungsrealistischer Darstellung ergibt sich eine visuelle, räumliche Perspektive. In literarischer Narration ist räumliche Perspektive der Sichtpunkt einer personalen Instanz (oft des Erzählers), und dieser Sichtpunkt wird verbalisiert. Wenn man Perspektive als das begreift, was eine Person oder der Erzähler sieht oder gesehen hat und was nun darstellend vermittelt wird, dann zeigt sich, dass das erscheinungsrealistische Bild keine homogene Perspektive bildet, sondern ein begrenztes Angebot an Sichtbarem (weiter oben als "Paket" bezeichnet), hinsichtlich dessen sich verschiedene Sichtpunkte bilden lassen. Diese Sichtpunkte sind im Bild potentiell enthalten, aber jeweils für sich nicht vorgegeben.

Der Zusammenhang zwischen der Darstellungsweise und der Fähigkeit, Sichtbares zu erkennen, bildet für Currie das Begründungskriterium dessen, was er Erscheinungsrealismus nennt. Derselbe Zusammenhang begründet den oben angesprochenen a-perspektivischen Aspekt erscheinungsrealistischer Darstellung, denn dieser steht im Zusammenhang mit dem Vermögen von Betrachtern,

„Perspektive“ („Perspektive in welchem Sinne bzw. in welcher Hinsicht?“) siehe besonders S.8-13 und dann Schmidts Modellvorschlag S.14ff.

Sichtbares im wahrnehmbaren Umfeld zu sondieren. Das wahrnehmbare Umfeld ist in diesem Fall eine Erscheinungsgesamtheit innerhalb eines Bildfeldes. Wenn eine erscheinungsrealistische Darstellung als Vorgabe eines Sichtpunktes vollkommen gesteuert wäre, ließe sie keine Sondierungsmöglichkeiten. Eine solche Komplettvorgabe erscheint mir beim erscheinungsrealistischen Darstellen jedoch nicht möglich. Es ergibt sich die paradox anmutende Situation, dass in visueller Hinsicht sowohl eine perspektivische Vorgabe vorliegt (Bildfeld + Einstellungswinkel) als auch, im Rahmen dieser Klammer, keine perspektivische Vorgabe vorliegt. Man könnte in terminologischer Hinsicht überlegen, ob der Begriff „Multiperspektivität“ anstelle von „A-Perspektivität“ angemessen wäre, doch scheint mir dies die Relation von Vorgabe und Nichtvorgabe, die ich oben zu beschreiben versucht habe, nicht wiederzugeben. Multiperspektivik impliziert begrifflich eine Mehrheit im einzelnen gesteuerter Positionen, wie etwa das filmische Verfahren des *split screen*, welches disparate Einstellungen nebeneinander stellt.

Sicherlich könnte in diesem Zusammenhang der Gedanke aufkommen, den hier beschriebenen a-perspektivischen Aspekt erscheinungsrealistischer Darstellung mit dem Konzept der sogenannten Null-Fokalisierung zur Deckung zu bringen. Das Modell der Fokalisierung, welches bekanntermaßen auf Genette zurückgeht und zum virulenten Begriffsinventar der Narratologie überhaupt zählt, wurde auch innerhalb der Filmnarratologie aufgegriffen.²⁰¹ Der a-perspektivische Aspekt erscheinungsrealistischer Darstellung entspricht m.E. jedoch nicht der Position der sogenannten Nullfokalisierung. Denn gleich ob intern fokalisiert oder nullfokalisiert wird, das Verhältnis „perspektivisch vs. a-perspektivisch“ besteht immer, soweit es den erscheinungsrealistischen Anteil der Darstellung betrifft. Es bewegt sich somit auf einer anderen Betrachtungsebene. Nullfokalisierung bezieht

²⁰¹ Eine neuere, äußerst detaillierte Arbeit, vorgelegt von Markus Kuhn, entwickelt ein umfassendes filmnarratologisches Modell und orientiert sich dabei an Genettes Kategorien. Das Modell der Fokalisierung, welches Kuhn entfaltet, bezieht sich auf narrative Funktionszusammenhänge jeglicher Art und schließt alle potentiell zusammenwirkenden Darstellungsverfahren ein, also auch solche, die über den rein erscheinungsrealistischen Aspekt im Film hinausgehen. Zudem hebt es auch im Hinblick auf das, was Kuhn als VEI (= visuelle Erzählinstanz) bezeichnet, stark auf das Kriterium des Wissens ab, so etwa Differenzen zwischen dem Wissen von Figuren und dem Wissen besagter Erzählinstanz. Vgl. Kuhn (2011), S.133-140, und zum Bezug auf Genette S.46.

sich als der im Film statistisch häufigste Fall²⁰² auf das, was ich als (bildliche) Darstellungsgesamtheit bezeichne, ohne eine spezifischere perspektivische Zuordnung. Die Frage nach Fokalisierung hat die sich im Binnenverhältnis der Darstellungsgesamtheit konstituierende Differenz “perspektivisch vs. a-perspektivisch” gar nicht im Blick.

4.1.9. Perspektive als Wissensposition

Perspektive lässt sich auch als Wissensposition verstehen. Man könnte argumentieren, dass die Erscheinungsgesamtheit eines Bildes eine gesteuerte Wissensposition darstellt. Im Hinblick auf das als Gesamtheit bestimmte Mengenangebot an vermitteltem Wissen (d.h. in diesem Fall alles, was sich im Bildfeld erkennen lässt) stimmt das wohl. Der Verbund nicht quantifizierbarer Eigenschaften, die zusammen dargestellt werden, stellt ein im Bildausmaß begrenztes Ganzes dar, insofern einen begrenzten Wissensbestand, nämlich einen Bestand an dem, was es auf Grundlage des Bildes zu wissen gibt. In der Menge gebotenen Wissens als Resultat der Erscheinungsgesamtheit und der Ausrichtung des Bildes besteht also einerseits eine einheitliche Wissensposition, die sich als narratives Steuerungsmoment verstehen lässt. Andererseits kann innerhalb dieses Gesamtbestands visuell selektiert werden, was einer vom jeweiligen Betrachter ausgehenden, nicht gesteuerten Binnen-Wissensposition entspricht. Das erscheinungsrealistische Bild bietet eine oft enorme Menge an wahrnehmbaren Erscheinungen. Soll das Wissen um eine Eigenschaft von etwas mitgeteilt werden, erfordert die Mitteilung per erscheinungsrealistischer Darstellung die gleichzeitige Mitteilung weiterer Eigenschaften, einen vermehrten Wissensbestand also, welcher der Selektierbarkeit überlassen bleibt. Eigenschaften lassen sich nur durch begriffliche Benennung abstrahiert und isoliert darstellen. Erscheinungsrealistisch lassen sie sich nicht abstrahieren oder isolieren, sondern nur im Eigenschaftsverbund darstellen. Das wiederum gibt dem Betrachter die Möglichkeit, seinen Rezeptionsfokus auf bestimmte Eigenschaften zuungunsten anderer zu legen. Diese Möglichkeit gäbe es bei der abstrahierend-isolierenden,

²⁰² Vgl. Kuhn (2011), S.133

benennenden Darstellung von Eigenschaften nicht. Somit scheint mir auch in der Auffassung des Begriffs „Perspektive“ als einheitlicher Wissensposition ein Binnenverhältnis von perspektivisch und a-perspektivisch gegeben, das aus den Parametern filmisch-erscheinungsrealistischer Darstellung folgt.

Es muss betont werden, dass dieses Binnenverhältnis aus der Disposition ercheinungsrealistischer Bilder folgt und nicht aus einer nicht steuerbaren Willkür von Betrachtern beim Betrachten. Es wäre nicht dasselbe, würde man bei der Lektüre eines Romans nur jedes dritte Wort lesen, eine DVD rückwärts laufen lassen oder die linke Hälfte des Bildfeldes abdecken. So etwas wäre nur eine Veränderung normaler Rezeptionsbedingungen.

4.1.10. Darstellung von Vorgängen und A-Perspektivität

Auch die ercheinungsrealistische Darstellung von Vorgängen unterliegt dem Verhältnis zwischen Perspektivität und A-Perspektivität. Erscheinungsrealismus bietet aufgrund des verbundenen Nebeneinanders von Erscheinungsmerkmalen die Möglichkeit des Abweichens von augenscheinlichen Prioritäten. Dargestellte Vorgänge bilden als solche nur einen Teil der Erscheinungsgesamtheit im Filmbild, wie bereits weiter oben veranschaulicht wurde. Hauptsächliches geht mit Nebensächlichem einher, das, mag es auch nebensächlich sein, unweigerlich mit dargestellt wird. Diese Bedingung wäre nur dann aufgehoben, wenn tatsächlich alles gleichermaßen bedeutend oder unbedeutend wäre. Für sehr wahrscheinlich halte ich so etwas nicht, soweit Vorgänge als Teil narrativer Strukturen dargestellt werden. Gleichzeitig dargestellte Detailfülle ist eine formale Bedingung im Erscheinungsrealismus, eine Bedingung, zu welcher sich die Darstellung von Vorgängen im Film vollzieht und zu welcher Filmbetrachter solche Vorgänge erfassen.

Eine Darstellungsgesamtheit, die als perspektivische Vorgabe Selektionsspielräume zwischen Anteilen zentralen Interesses und Anteilen jenseits des zentralen Interesses lässt, verbindet in diesem Sinne Perspektivität mit A-Perspektivität. Als Prinzip und im Prinzip gilt dies ungeachtet dessen, wie relativ diese Differenz sein mag. Es gilt auch ungeachtet dessen, wie genau im Einzelfall perspektivische und a-perspektivische Anteile der Darstellungs-

gesamtheit unstreitig bestimmbar sind. Solches gehört in den Bereich der Analyse und Interpretation. Es käme darauf an, was man im gegebenen Fall als zentralen Darstellungsgegenstand identifizieren würde.

Auch wenn das Binnenverhältnis "perspektivisch/a-perspektivisch" aus dem Prinzip erscheinungsrealistischer Darstellung folgt und von daher als generelle Bedingung an beliebigen Filmen exemplifiziert werden könnte, gibt es Beispiele, bei welchen die perspektivisch/a-perspektivische Differenz in weiterem Sinne ins narrative Verfahren einbezogen zu sein scheint und dadurch deutlich wird. Ich denke an zwei Filme, die in sonstiger Hinsicht denkbar unterschiedlich sind, und zwar *Chimes at Midnight* (Orson Welles, 1965) und *The Draughtsman's Contract* (Peter Greenaway, 1982).

Beide Filme verfahren mit auffälligen Blicklenkungen auf periphere Bereiche. „Peripher“ bedeutet hier peripher im Sinne der jeweils vordergründig dargestellten Vorgänge. „Blicklenkung“ wiederum meint, dass die grundlegende Offenheit der erscheinungsrealistischen Darstellungsgesamtheit für die vom Betrachter ausgehende Selektion im Verfahren noch akzentuiert wird. Im Falle von *Chimes at Midnight* erzeugen die bereits weiter oben beschriebenen exzentrischen Weitwinkel-Perspektiven²⁰³ im Einstellungsrahmen und auch in der Bildtiefe Pole bzw. verschiedene Zentren, die um die Aufmerksamkeit der Betrachter konkurrieren. Sie lassen die Möglichkeit von Selektion im Bildraum sinnfällig werden. *The Draughtsman's Contract* verfährt, wie viele Filme von Greenaway, mit auffälligen, teils sehr opulenten Arrangements in der *mise-en-scène*. Diese scheinen mir, ohne dass es wie im vorangegangenen Beispiel zu Polarisierungen kommen muss, „dezentralisierend“ zu wirken, indem die recht ostentative Detailfülle vom Geschehen ablenkt und zum Schweifen im Bildraum einlädt.

4.1.11. Grenzfälle

Die prinzipielle Beziehung zwischen relativ zentralen Gegenständen (Vorgängen) und gestaltlichen Details und Umgebungsmerkmalen, welche im Verbund mit

²⁰³ S. Abschnitt III.3.3.12

diesen zentralen Gegenständen dargestellt sind, halte ich beim ercheinungsrealistischen Darstellen von Vorgängen für nicht aufhebbar. Selbst eine extreme Nahaufnahme zeigt immer noch a) etwas, auf das die Aufmerksamkeit gelenkt werden soll und zugleich b) dieses etwas, wie es mittels visueller Wahrnehmungsfähigkeit gestaltlich identifizierbar ist, d.h. in einem ganzen Verbund von Details. Um zu zeigen, dass ein Auge strahlend blau ist, lässt sich zwar ein Detailausschnitt des Auges herstellen, aber die Information "das Auge ist blau" steht im Nebeneinander mit weiteren wahrnehmbaren Details über das Auge. Es lassen sich Fälle denken, in denen dieses Prinzip an eine Grenze geführt führt, beispielsweise bei einer Darstellung nur blauen Himmels, einer weißen Wand oder totaler Dunkelheit. In solchen Fällen hätte man eine jeweils monochrome, einheitliche Bildfläche. Betrachtete man solche Bilder kontextlos, wäre fraglich, ob es noch so etwas wie einen Verbund wahrnehmbarer Details gäbe, wie auch, ob man überhaupt noch sinnvoll von Bildperspektive sprechen könnte, denn für eine solche fehlten jegliche gestaltliche Anhaltspunkte. Dass man ein Prinzip ad absurdum führen kann, stellt aber das Prinzip an sich nicht in Frage. Außerdem besteht im Bereich des Spielfilms wohl ein extrem asymmetrisches Verhältnis zwischen der Menge an Fällen, in denen das Prinzip gilt und denen, in denen es bei kontextloser Betrachtung aufgehoben erscheint.

4.1.12. A-Perspektivität im Hinblick auf Details

Das vorangegangene Ausgeführte war eine theoretische Bestimmung des Konzepts "A-Perspektivität" im Unterschied zum Konzept "Perspektivität". Im Kern ging es um Selektionsspielraum als logischem Gegenstück zu perspektivischer Vorgabe. In Anwendung auf dargestellte Inhalte lassen sich daraus analytische Kriterien herleiten. Hierbei wird es um den Grad von Nähe zum perspektivischen Zentrum gehen, den verschiedene Anteile der Erscheinungsgesamtheit von Bildern zeigen.

Die Nähe zum bzw. Entfernung vom perspektivischen Zentrum wäre demnach Gradmesser für die jeweilige Perspektivität oder A-Perspektivität von Anteilen der Darstellungsgesamtheit. Bestimmte Details können mehr oder weniger herausgehoben dargestellt sein. Dies eröffnet die Möglichkeit, selbst Details von

recht hohem narrativem Interesse aus dramaturgischen Gründen relativ wenig herausgehoben darzustellen.

Um dies zu veranschaulichen, denke man sich eine Einstellung auf einen Teil der Oberfläche eines Schreibtisches. Auf dem Tisch befinden sich, in unordentlichem Durcheinander, Gegenstände aller Art. Inmitten dieses chaotischen Arrangements ist unter anderem ein bestimmter, kleinerer Gegenstand auszumachen, etwa ein Schlüssel. Allerdings ist er im Durcheinander auch ebenso leicht zu übersehen. Eine entsprechende Einstellung findet sich im Film *Spy Game* (Tony Scott, 2001). In der betreffenden Szene ist der kleine Gegenstand, der zwischen den anderen liegt, deshalb relevant, weil er eine der an der Szene beteiligten Figuren kompromittieren könnte und von daher im Interesse der Figur unentdeckt bleiben muss. Das konkrete Beispiel ist jedoch nicht ausschlaggebend; es ließen sich mit Sicherheit etliche weitere finden. Im Hinblick auf das Kriterium A-Perspektivität, das hier etabliert werden soll, ist wichtig, dass im gegebenen Beispiel ein Detail im Rahmen einer Menge von Begleitdetails (= in einem Bild mit hoher Detailfülle) gezeigt wird, wobei dieses Detail im Rahmen des narrativen Kontexts, in welchem es erscheint, zwar hohe Bedeutung hat, aber dennoch visuell relativ unauffällig dargestellt wird. In perspektivischer Hinsicht herrscht so etwas wie hohe „Streuung“ insofern, als der Gesamtverbund dargestellter Einzelheiten innerhalb der Bildeinstellung kein deutliches Zentrum aufweist, sondern ein eher undifferenziertes Nebeneinander sichtbarer Objekte in großer Zahl.

Das gesamte Bild im obigen Beispiel ist also relativ a-perspektivisch komponiert, und zwar im Sinne einer Bestimmung von A-Perspektivität, wie ich sie in den vorangegangenen Abschnitten unternommen habe. Demnach ist A-Perspektivität eine allgemeine Bedingung erscheinungsrealistischer Darstellung, die sich in einem konkreten filmischen Verfahren mittels anderer Parameter entweder herunterspielen oder, im Gegenteil, auch akzentuieren lässt. Zum anderen lässt sich nicht nur die Bildkomposition insgesamt, sondern auch die Darstellung des einen relevanten Details im gewählten Beispiel als a-perspektivisch bezeichnen, da es, obwohl narrativ von zentralem Interesse, verhältnismäßig wenig zentral, fast schon versteckt, präsentiert wird. In der Filmanalyse bzw. der Analyse bestimmter Momente eines Films könnte „A-Perspektivität“ als Größe also auch

einzelnen identifizierbaren Anteilen der erscheinungsrealistischen Darstellungsgesamtheit zugeschrieben werden. Im Beispiel oben hieße das, dass der Schlüssel, obwohl im narrativen Kontext ein wichtiger Gegenstand, relativ a-perspektivisch dargestellt wird.

Analytisch ließe sich, bezogen auf Anteile der Darstellungsgesamtheit, also fragen: Wie perspektivisch oder a-perspektivisch erscheint die Darstellung dieses oder jenes Darstellungsanteils? Beurteilen könnte man dies nur in Relation zu dem, was im gegebenen Fall für das perspektivische Zentrum der Darstellung, also den im Einzelfall zentralen Gegenstand, gehalten wird. Insoweit Erscheinungsanteile lediglich aufgrund der erscheinungsrealistisch unabdingbaren Koppelung von zentraler Information und Umstandsinformation auftauchen, ließe sich ihre Darstellung als relativ a-perspektivisch bezeichnen. Ich betone hier nachdrücklich “insoweit”. Es muss keine exakte Unterteilung und Zuordnung geben, welche der beobachtbaren Einzelheiten einer Darstellungsgesamtheit im gegebenen Fall als reine Umstandsinformation zu gelten haben und welche Einzelheiten als zentral zu gelten haben. Im Gegenteil: ein einziges dargestelltes Objekt allein bietet sich, in der Gesamtheit seiner Erscheinungsnuancen, teils perspektivisch, teils a-perspektivisch dar. Es kommt hier wieder die bereits formulierte Kernfrage ins Spiel: Was an der Darstellung, sowohl das gesamte Bild als auch dessen Einzelheiten betreffend, soll in narrativer Hinsicht als zentral angesehen werden?

4.1.13. Anwendbarkeit in der Filmanalyse

Diese zweite Bestimmung des A-Perspektivischen bildet ein analytisches Kriterium und basiert auf der ersten, allgemein theoretischen Bestimmung des Begriffs A-Perspektivität. Bei beiden Bestimmungen ergibt sich ein Spektrum mit den Polen “perspektivisch” und “a-perspektivisch”. Man kann es auf folgende Aspekte von Filmen beziehen:

1. Einzelne Bereiche des Dargestellten: Wie perspektivisch oder a-perspektivisch erscheint dieses oder jenes? Wie zentral ist seine Bedeutung im narrativen Sinne? Wie stark ist es dagegen auf erscheinungsrealistischer Ebene perspektiviert?

In diesem Zusammenhang sei nochmals auf die bereits angeführten Beispiele verwiesen (der Tresorbruch im Halbdunkel sowie der kaschiert dargestellte Gegenstand). Erscheinungsrealistische Darstellung von Vorgängen ermöglicht, dass mehrere Vorgänge simultan vermittelt und dabei im Rahmen des gegebenen Darstellungsbereichs (Einstellung) jeweils stärker oder schwächer „betont“ und in diesem Sinne stärker oder schwächer perspektiviert erscheinen. Außerdem können Details, die im Hinblick auf die entfaltenen fiktionalen Begebenheiten wichtig sind, gleichwohl auf eine Weise dargestellt werden, die ihre Beobachtbarkeit seitens der Filmbetrachter erschwert und sie somit unauffällig werden lässt. Auch in diesem Sinne ließe sich von stärkerer bzw. schwächerer Perspektivierung sprechen.

2. Die Darstellungsweise insgesamt: Zeigt sie ein hohes Maß an A-Perspektivität oder wirkt sie perspektivisch stark kontrolliert oder zentralisiert? Ich denke besonders an Merkmale wie die folgenden:

(a) Manchmal werden filmische Erzählstile als „offen“ oder „ anbietend“ bezeichnet, andere hingegen als eher selektiv oder den Betrachter „führend“, und zwar schon auf der bildlichen, ercheinungsrealistischen Ebene.

(b) Manche Filme arbeiten auf der Bild- und Tonebene mit „Überfüllung“, einer Art von Opulenz, die geeignet ist, den Fokus auf einen zentralen Vorgang zu „verdünnen“. Andere Filme verfahren eher umgekehrt.

(c) Generell bietet sich auf der ercheinungsrealistischen Ebene im Film die Möglichkeit, mehrere Vorgänge nebeneinander, also simultan, darzustellen. Betrachter wären demnach in so einem Fall mit zwei oder gar mehr narrativ-perspektivischen Zentren konfrontiert. Darüber hinaus können sich die entsprechenden Verhältnisse über die Dauer einer ununterbrochenen Einstellung hinweg auch verändern, d.h. ein perspektivisches Zentrum kann sich in einen vorher a-perspektivischen Bereich hinein verschieben. Im Abschnitt zur Dimensionalität ercheinungsrealistischer Darstellung wurde bereits auf die Anfangssequenz aus *Touch of Evil* eingegangen (III.3.13.). Die Sequenz könnte im Hinblick auf die Parallelisierung narrativer Zentren (im wesentlichen drei verschiedene Personengruppen) und den sich verschiebenden Fokus zwischen diesen Zentren untersucht werden, wobei Konkurrenzen zwischen den Zentren

entstehen und die Zentren, für sich genommen, mehr oder weniger perspektivisch bzw. a-perspektivisch dargestellt erscheinen (was sich wiederum im Verlaufe der Sequenz verändert).

Ich schlage die Dichotomie „perspektivisch/a-perspektivisch“ vor, weil ich meine, dass sich damit eine Reihe von Phänomenen, die sonst eher disparat beschrieben werden, in einem zusammenfassenden Modell wiederfinden könnten. Man könnte versuchen, spezifische narrative Verfahren einzelner Filme auf das Verhältnis „perspektivisch/a-perspektivisch“ hin zu befragen. Wie wird, bezogen auf die ercheinungsrealistische Ebene eines Films, mit diesem Verhältnis umgegangen? Die klassischen Analysefelder sowohl der *mise en scène* als auch der Kamera-perspektive (Einstellungswinkel, Einstellungsgröße) ließen sich auf das Verhältnis “perspektivisch/a-perspektivisch” beziehen. Die Gestaltung der *mise en scène* ließe sich als künstlerischer Versuch begreifen, die a-perspektivische Komponente des Bildlichen unter Kontrolle zu bringen. Kameraperspektive, als Blickführung verstanden, wäre ebenso auf ihr Verhältnis zum A-Perspektivischen beziehbar. Es ginge darum, den jeweiligen relativen Grad an Kontrolle zu beschreiben, mit dem ein Film operiert, mithin das implizite Ergebnis von Auswahlproblemen, mit denen sich Filmemacher auseinandersetzen müssen. Jede potentielle Perspektivierung zieht eine jeweils andere a-perspektivische Restmenge nach sich, was auch für verschiedene Einstellungsgrößen gilt: auch extreme Nahaufnahmen auf ein Objekt tauschen eliminierte Umgebungsdetails gegen ein Mehr an Kleinstdetails ein, welche wiederum potentiell bedeutungstragend sein könnten. Im Rahmen der weiter oben (4.1.6.) beschriebenen, konstruierten Szene um den Tresorbruch würden narrativ potentiell relevante Informationen insofern manipuliert, als sie relativ a-perspektivisch vermittelt würden bzw. durch verminderte Wahrnehmbarkeit im a-perspektivischen Bereich als Information selbst gar nicht eindeutig wären. Die *mise-en scène* wäre hier so gestaltet, dass sie zwischen perspektivischem Zentrum und a-perspektivischen Anteilen polarisiert, um die Ereignisdarstellung zu einem gewissen Grad uneindeutig zu halten.

4.1.14. Konzeptuelle Anschlüsse

Gegebenenfalls ließe sich die Dichotomie “perspektivisch/a-perspektivisch“ in

erscheinungsrealistischer Darstellung, wie oben beschrieben, konzeptuell ausweiten. Generell wäre zu fragen, welchen Einfluss der a-perspektivische Aspekt des ercheinungsrealistischen Darstellungsmodus ausübt, soweit über diesen Modus narrative Inhalte vermittelt werden, etwas, das sich im Prinzip ja gerade perspektivisch vollzieht. Limitiert der a-perspektivische Aspekt bestimmte Möglichkeiten von Perspektivierung, solche vielleicht, die beim literarischen Erzählen unproblematisch sind? Des weiteren hat Narration mit der Vergabe von Information zu tun, etwa mit der Akzentuierung bestimmter Informationen zuungunsten anderer. Wie weiter oben bereits an Beispielen erörtert wurde, lassen sich Informationen auf ercheinungsrealistischer Ebene in starker Konkurrenz zu anderen, simultan vergebenen Informationen vermitteln. Sie können auch obskur oder, in Bezug auf ihren Status als Information, ambivalent erscheinen. Somit stellte das Paradigma "Informationsvergabe" einen möglichen konzeptuellen Anschlusspunkt an die Dichotomie "perspektivisch"/"a-perspektivisch" dar. Schließlich könnte überlegt werden, wie weit die Dichotomie geeignet erschiene, über vergleichende Analysen unterschiedliche Erzählstile oder Erzählverfahren zu identifizieren und gegebenenfalls entsprechende Typologien zu erarbeiten.

4.2. Zur Frage personaler Perspektive

4.2.1. Definition

Wenn sich die Perspektive der Erzählebene eines narrativen Mediums mit der Perspektive einer Figur innerhalb der dargestellten Welt deckt, lässt sich von personaler Perspektive im Unterschied zu narratorialer Perspektive sprechen.²⁰⁴ Auch für den Film wurde, besonders unter dem Begriff *point of view*, Entsprechendes postuliert²⁰⁵. Es geht mir an dieser Stelle nicht darum, die einschlägigen Positionen in der Filmtheorie zu rekonstruieren oder zu überprüfen. Da die für diese Arbeit zentrale Betrachtungsebene der ercheinungsrealistische Aspekt filmischer Narration ist, nicht aber die Gesamtheit an gestalterischen Faktoren, die

²⁰⁴ Vgl. zur Unterscheidung „narratorial“ vs. „personal“ Schmid, a.a.O., S.21ff.

²⁰⁵ Eine in diesem Zusammenhang häufig angeführte Arbeit ist die von Branigan (1984).

im Film synkretistisch zusammenwirken, soll hier die Frage personaler Perspektive auch nur vom Aspekt erscheinungsrealistischer Darstellung ausgehend betrachtet werden.

Um welche Art von personaler Perspektive könnte es sich auf Grundlage des Prinzips "Erscheinungsrealismus" überhaupt handeln? Der konzeptuellen Fassung von Erscheinungsrealismus gemäß, welche auf das Erkennen gestaltlicher Merkmale nach Maßgabe menschlichen Wahrnehmungsvermögens abhebt, kämen visuelle und ggf. auch auditive Perspektive in Betracht, nicht aber etwa eine sogenannte ideologische Perspektive.²⁰⁶ Personale Perspektive bedeutete hier also, dass der Erzählvorgang nach Maßgabe dessen erfolgt, was eine Figur oder ein entsprechender Agent von innerhalb der dargestellten Welt wahrnimmt, d.h. sieht oder auch hört. Die Frage wäre mithin, inwieweit die erscheinungsrealistische Darstellungsgesamtheit im Rahmen des jeweils vorgegebenen Ausschnitts im Film die personale Perspektive einer Figur innerhalb der dargestellten Welt begründen könnte, im Unterschied zu einer einfach nur narratorialen Perspektive, die sich aus dem Umstand der Selektion eines jeweiligen Darstellungsausschnitts ergibt.

Ich möchte dahingehend argumentieren, dass erscheinungsrealistisches Darstellen vom Prinzip her keine personale Perspektive, sondern eine narratoriale Perspektive begründet. Ein erscheinungsrealistisches Darstellungsfeld ist zunächst eine Gesamtvorgabe, innerhalb welcher der Betrachter selektieren kann, wie weiter oben beschrieben wurde. Insofern erzeugt das Darstellungsfeld Wahrnehmungskapazität im Hinblick auf Erscheinungen im Umfeld gegebener Vorgänge. Um so etwas wie eine personale Perspektive herzustellen, bedarf es meines Erachtens weiterer formaler oder kontextueller Operationen bzw. Hinweise. Selbst bewegte Bildausschnitte, die von ihrer Bewegungsrichtung, Bewegungsposition und Bewegungsgeschwindigkeit her der visuellen Position eines Menschen (oder anderer fiktionaler Agenten) entsprechen könnten, müssen keineswegs zwingend eine personale Perspektive implizieren. Es ließen sich zahllose Beispiele für Filmszenen anführen, in denen sich der Bildausschnitt in

²⁰⁶ Vgl. zur Unterscheidung verschiedener Ebenen und Begriffsfassungen von „Perspektive“ Schmid, a.a.O., S.15ff.

Kopfhöhe durch eine Menschenmenge bewegt, ohne dass man als Betrachter eine Übereinstimmung mit dem Blickpunkt einer fiktionalen Figur anzunehmen hätte. Es wäre, wie schon gesagt, möglich, mittels kontextueller Hinweise oder formaler Verfahren, welche über die rein erscheinungsrealistische Ebene einer Filmszene hinausgingen, eine gewisse Übereinstimmung mit der Wahrnehmungsposition einer Figur zu erzeugen. Ohne solche Hinweise jedoch scheinen mir plausible Anhaltspunkte zur Begründung eines Konzepts von personaler Perspektive in Opposition zu narratorialer Perspektive auf der Grundlage erscheinungsrealistischen Darstellens zu fehlen. Ich werde weiter unten noch einmal auf diese Fragestellung zurückkommen und bestimmte Möglichkeiten differenzierter diskutieren.

4.2.2. Perspektivische Schere

Auch wenn ein erscheinungsrealistischer Darstellungsausschnitt vom Grundsatz her keine personale Perspektive im Sinne einer Steuerung des Erzählvorgangs begründet, so beobachtet man aber als Betrachter im Rahmen der narratorialen Vorgabe Figuren und deren jeweilige Wahrnehmungspositionen. Man kann beispielsweise sehen, in welche Richtung eine Figur blickt, und somit wenigstens zum Teil beurteilen, was die betreffende Figur ihrerseits zu sehen imstande ist und was nicht. Dabei kann auch ersichtlich werden, dass eine Figur etwas beobachten kann, was außerhalb des erscheinungsrealistischen Darstellungsbereichs liegt. Dies wiederum kann den Betrachter trotz narratorialer Perspektive in eine der Figur gegenüber "unterprivilegierte" Position bringen, weil es im Rahmen der gegebenen fiktionalen Verhältnisse vielleicht etwas gibt, was zwar außerhalb des narratorialen Darstellungsbereichs liegt, im Hinblick auf die Geschehniszusammenhänge aber bedeutend sein mag. In dieser Diskrepanz zwischen den jeweiligen Sichtpunkten des Betrachters einerseits und der Figur andererseits liegt so etwas wie eine "perspektivische Schere". Sie folgt aus einer Diskrepanz der Eindrücke betreffend, welche Filmbetrachter einerseits und fiktionalen Figuren andererseits hinsichtlich der betreffenden Verhältnisse gewinnen, wobei Eindrücke fiktionaler Figuren in den Eindrücken der Filmbetrachter impliziert sind, das heißt, sie lassen sich nur von der Warte des Filmbetrachters aus

rekonstruieren bzw. annehmen. Besagte perspektivische Schere entspricht nicht der Unterscheidung zwischen “narratorial” und “personal” auf der Ebene des Erzählvorgangs, sondern ergibt sich aus den Parametern erscheinungsrealistischer Darstellung: Man sieht, dass jemand etwas sieht.

Von der erscheinungsrealistischen Ebene filmischen Darstellens her betrachtet, stellt sich die perspektivische Ausgangssituation hinsichtlich der eben beschriebenen Diskrepanz wie folgt dar:

(1) Es besteht zunächst ein perspektivisches Verhältnis zwischen den Betrachtern und dem, was dargestellt wird. Die Werte der Betrachter wird vom Darstellungsmaßstab und -umfang bestimmt, wodurch die Betrachter in ein bestimmtes Verhältnis zu den erscheinungsrealistisch dargestellten Vorgängen gesetzt werden. Der Darstellungsausschnitt liegt als Gesamtes vor, und sein jeweiliger Maßstab und Umfang ist das, was Betrachtern zur Verfügung steht. Allein auf dieser Grundlage können sie die dargestellten fiktionalen Gegebenheiten erfassen, nämlich die in der dargestellten Welt faktischen Verhältnisse, innerhalb derer sich Vorgänge vollziehen und wie sie für die an ihnen beteiligten fiktionalen Subjekte bestimmend sind.

(2) Des weiteren besteht ein perspektivisches Verhältnis zwischen den dargestellten Personen (oder anderen Agenten) und der dargestellten Welt, in der sie sich befinden. Es handelt sich mithin um die fiktionalen Gegebenheiten aus der Werte der Filmfiguren. Welcher Art das Verhältnis zwischen den Figuren und ihrer Umwelt ist, lässt sich, soweit es die erscheinungsrealistische Ebene im Film betrifft, nur aus der Werte des Filmbetrachters beurteilen, also dem zuerst beschriebenen perspektivischen Verhältnis. Dies kann verbale Aussagen, die von den Figuren gemacht werden, mit einschließen, allerdings begründen auch solche Aussagen keine “personale” Perspektive in dem Sinne, dass Filmbetrachter die fiktionale Welt vom Standpunkt einer Figur aus visuell oder auditiv erfassbar dargestellt bekämen. Perspektivisch, für den Betrachter eines Films, entspricht eine verbale Aussage einer fiktionalen Figur nichts anderem als einer verbalen Aussage einer Person in der Lebenswelt der Betrachter.

4.2.3. Grade von Divergenz

Diese Grundbedingung der perspektivischen Schere zwischen der narratorialen Vorgabe, welche Betrachtern zur Verfügung steht, und der Werte dargestellter Figuren erscheint mir nicht aufhebbar, jedoch können besagte Positionen mehr oder weniger stark voneinander abweichen. Die stärkste Divergenz liegt dann vor, wenn eine Figur etwas wahrnehmen kann, was sich völlig außerhalb des narratorial vorgegebenen Wahrnehmungsfeldes befindet. Dagegen läge eine relativ starke Annäherung vor, wenn sich das narratorial vorgegebene Wahrnehmungsfeld mit dem augenblicklichen Wahrnehmungsfeld einer Figur weitgehend deckt, und zwar im Hinblick auf Wahrnehmungsstandort und Blickrichtung. Ein Beispiel hierfür wäre eine Art von „Schulterblick“: Man sieht im Rahmen der narratorialen Vorgabe 1) eine Figur und wohin diese schaut (nämlich in eine Richtung, die in etwa der bildperspektivischen Richtung entspricht), und es ergibt sich daraus 2) die Möglichkeit zu beurteilen, was die Figur im betreffenden Moment sieht, da es per narratorialer Vorgabe sichtbar ist. Der bildperspektivische Standort der narratorialen Vorgabe muss sich hinter der Figur befinden, um gleichzeitig die betreffende Figur darzustellen und eine möglichst starke Annäherung zu erzeugen.

Fraglich ist, ob es zu einer vollständigen Deckung von Standort und Blickrichtung kommen kann, denn dazu müsste die Bildebene auf Augenebene der Figur liegen. Hier gäbe es freilich Fälle, die sich in Betracht ziehen ließen. Eine Figur könnte beispielsweise Teile ihres eigenen Körpers sehen. Die Bildebene ließe sich dann so ausrichten, dass sie auf Augenebene der betreffenden Figur läge und die entsprechenden Teile des Körpers abgebildet wären. Ein anderer Fall wäre der, dass eine Figur direkt in Richtung Bildebene („in die Kamera“) sieht und dabei agiert, als wende sie sich an jemand anderen, dessen Augenebene mit der Bildebene zusammenfällt. Hierbei wäre denkbar, dass sich die betreffende Figur an eine andere wendet, welche vorher gezeigt wurde, so dass aus der kontextuellen Einbettung heraus ersichtlich wäre, auf wessen Blickposition die Bildebene liegt. Aber auch in Fällen, in denen dies nicht ersichtlich wäre, könnte naheliegen, dass sich die Bildebene mit der Blickposition einer aktuell nicht identifizierbaren Figur überlagert. Zum Beispiel könnte die Figur, die in die

Kamera schaut, eine Handlung in Richtung Bildebene vornehmen, welche nahelegt, dass im Bereich der Bildebene irgendjemand anwesend sein muss (Handlungen wie etwa: umarmen, einen Schal umhängen, einen Schlag ausführen, etc.). Sollte es sich allerdings bei der Figur, die in die Kamera schaut, um eine intradiegetische Erzählerfigur handeln, die sich gleichsam an die Rezipienten des Films wendet, läge selbstverständlich keine Überlagerung von Bildebene und Blickposition einer Figur vor.

Den oben genannten Bedingungen 1) und 2), denen gemäß sich auf der Bildebene eine starke Annäherung der im Prinzip divergierenden Positionen von Betrachter und Figur ergeben könnte, würde stets dann Genüge getan, wenn zum einen die narratoriale Vorgabe die Identifizierung einer Figur ermöglicht und sich zum anderen per Überlagerung von Bildebene und zu denkender Augenebene beurteilen lässt, was die betreffende Figur zu sehen imstande ist. Hierbei ist zu betonen: "imstande" in einem rein potenziellen Sinne. Denn wohin genau die Figur blickt, lässt sich hier gerade nicht beurteilen. Ungeachtet dessen, wie vollständig sich eine Überlagerung zwischen narratorialer Bildebene und der anzunehmenden Blickposition einer Figur herstellen ließe, bleibt es dabei, dass die erscheinungsrealistische Gesamtvorgabe ihrem a-perspektivischen Aspekt entsprechend viele beliebige Sichtpunkte ermöglicht. Den Bedingungen menschlichen Sehvermögens entsprechend kann aber der Sichtpunkt einer Figur stets nur ein einziger, jeweils bestimmter sein. Es wäre sogar denkbar, dass die betreffende Figur ihre Augen geschlossen hält, was sich dann aber per narratorialer Vorgabe nicht einmal feststellen ließe, da das Gesicht der Figur ja gerade nicht abgebildet wäre.

4.2.4. Probleme der Zuschreibung

Obige Überlegungen scheinen wieder zur Frage nach einer genuin personalen Perspektive auf Grundlage des Prinzips erscheinungsrealistischer Darstellung zurückzuführen. Personale Perspektive als das, was eine Figur oder ein entsprechender Agent von innerhalb der dargestellten Welt sieht oder auch hört, und wonach allein sich das narrative Verfahren im gegebenen Moment richtet, bleibt meines Erachtens ein schwer zu begründendes Konzept, sofern man allein

vom Kriterium erscheinungsrealistischer Darstellung ausgeht. Denn obwohl Erscheinungsrealismus sich über menschliche Wahrnehmungskapazitäten definiert, erscheint es, wie beschrieben, schwierig, eindeutige Zuschreibungen zu personaler Wahrnehmung herzustellen.²⁰⁷ Vom Kriterium des perspektivischen Standpunktes her betrachtet etabliert das Prinzip erscheinungsrealistischen Darstellens an sich in visueller oder auch auditiver Hinsicht keine personale Perspektive. Es etabliert eine rein narratoriale Perspektive, als Vorgabe wahrnehmbarer Erscheinungen begrenzten Umfangs und nach Maßgabe einer perspektivischen Ausrichtung (d.h. Standort und Richtung). Die Möglichkeit, im Rahmen der Gesamtvorgabe beliebige Blickpunkte herzustellen, oder auch auditiv zu filtern, steht im Widerspruch zur Vorstellung lediglich einer personalen Perspektive, mithin dem, was eine bestimmte Figur wahrnimmt. Dass in der Filmpraxis zuweilen versucht wird, durch kontextuelle Einbettungen oder formale Verfahren (z.B. Montageanschlüsse) in zumeist visueller Hinsicht eine personale Perspektive zu insinuieren, ist ein Problem auf einer anderen Betrachtungsebene. Wollte man trotz der strukturellen Differenz zwischen der spezifischen Wahrnehmung einer Figur einerseits und der perspektivischen Gesamtvorgabe eines erscheinungsrealistischen Darstellungsausschnitts andererseits trotzdem am Konzept personaler Perspektive festhalten, und zwar aufgrund der Komponenten Standort und (zentralperspektivischer) Blickrichtung, so wäre Folgendes zu fragen: Worin bestünde der Unterschied zwischen narratorialer und personaler Perspektive? Die strukturellen Komponenten Standort und Blickrichtung liegen nämlich in jedem Fall vor, sofern eine Darstellungsform erscheinungsrealistisch zu nennen ist. Und soweit Standort und Abbildungsmaßstab überhaupt im Bereich menschlicher Wahrnehmungsmöglichkeiten liegen (bzw. derer anderer Agenten), müsste nicht konsequenterweise jede erscheinungsrealistische Darstellung als personal bezeichnet werden?

²⁰⁷ Vgl. dazu Arnheims Hinweis darauf, dass die Flexibilität von Augen und Kopf keineswegs der Limitierung des Bildfeldes entspreche: „Filmbildbegrenzung und Sehfeldbegrenzung kann man miteinander nicht vergleichen, weil im faktischen Sehraum des Menschen eine Sehbildbegrenzung überhaupt nicht besteht. [...] denn während wir sehen, pflegt der Blick nicht fixiert zu sein sondern zu wandern; Kopf und Augen bewegen sich, und wir erfassen so den Gesamtraum als geschlossenes Bild.“ - Arnheim (1932), S.31f.

Es ließe sich einwenden, dass als weitere Bedingung ersichtlich sein müsste, wessen personale Perspektive jeweils vorläge. Wäre dies nicht der Fall, läge folglich keine personale Perspektive vor. Allerdings lässt sich sehr wohl eine personale Perspektive ohne klare personelle Zuordnung denken. Im Fall literarischer Narration kann die grammatische Ich-Form unzweideutig eine personale Perspektive etablieren, ohne dass notwendig Klarheit über die Zuordnung zu einer Figur bestehen müsste. Somit ließe sich der Einwand gegebenenfalls dahingehend modifizieren, es müsste lediglich ersichtlich sein, dass eine personale Perspektive vorliegt, aber nicht notwendig, um wessen Perspektive es sich handelt. Nur würde dies gerade das zur Voraussetzung erheben, was eigentlich zu konzeptualisieren wäre, nämlich die Frage, woraus ersichtlich wäre, dass im gegebenen Fall auf der Basis einer erscheinungsrealistischen Vorgabe eine personale Perspektive vorliegt. Oder anders gefragt: Wie schließt man aus, dass eine personale Perspektive vorliegt, sofern Standort und Maßstab der Darstellung im Bereich menschlicher Wahrnehmungsmöglichkeiten (als Regelfall) liegen? Hebt man allein auf die strukturellen Komponenten Standort und Ausrichtung ab, müsste man in solchen Fällen generell von personaler Perspektive sprechen. Narratoriale Perspektive wäre somit nur noch ein Ausnahmefall. Eine solche konzeptuelle Annahme erschiene mir nicht nur abwegig, sondern auch unnötig.

4.2.5. Konzeptuelle Auslegungen

Es gibt in Spielfilmen oder ähnlichen visuellen Erzählformen Fälle, in denen etwas erscheinungsrealistisch dargestellt ist, man als Betrachter aber annehmen muss, dass es sich dabei lediglich um den Vorstellungsinhalt einer Figur handelt, nicht aber um etwas, das in der physischen Realität der dargestellten Welt existiert. Beispielsweise kann eine bereits verstorbene Figur erscheinen und sich zwischen anderen Figuren bewegen, wobei offensichtlich ist, dass mit Ausnahme der einen Figur, um deren Vorstellungsinhalt es in diesem Fall geht, keine der anderen Figuren etwas Entsprechendes wahrnimmt. Trotz der Tatsache, dass die verstorbene Figur erscheinungsrealistisch dargestellt auftritt, und zwar gleichzeitig und neben dem ansonsten Dargestellten, ist ihre Erscheinung aus dem

Kontext des als physische Realität Dargestellten gleichsam “wegzudenken” und allein der Vorstellung einer bestimmten Figur zuzuschreiben.²⁰⁸ Dabei könnte die Figur, welche die betreffende Erscheinung imaginiert, mit abgebildet sein oder sich außerhalb des Darstellungsausschnitts befinden.

Bislang habe ich dahingehend argumentiert, dass erscheinungsrealistisches Darstellen per se in visueller Hinsicht eine narratoriale Perspektive, aber keine personale Perspektive begründet. Allerdings hatte ich eingangs auch darauf hingewiesen, dass im Film kontextuelle Einbettungen oder formale Operationen gegebenenfalls so etwas wie eine Übereinstimmung des visuellen Darstellungsfeldes mit dem Blickpunkt einer Figur insinuieren können. Daneben habe ich versucht zu zeigen, dass eine solche Übereinstimmung streng genommen sehr relativ oder uneindeutig bleiben muss. Im Fall eines Vorstellungsinhaltes müsste es jedoch nicht in erster Linie um eine rein visuelle Perspektive gehen. Somit ließe sich fragen, ob man in derartigen Fällen von personaler Perspektive mittels erscheinungsrealistischer Darstellung im Hinblick auf figurespezifische Vorstellungsinhalte sprechen sollte.

Es wäre wohl denkbar, für Fälle wie den geschilderten von personaler Perspektive zu sprechen. Letztlich wäre dies eine Frage der begrifflichen Auslegung. Was hier jedoch problematisch erscheint, ist die Tatsache, dass das, was über erscheinungsrealistische Darstellung wahrzunehmen ist (im obigen Beispiel die verstorbene Figur), als in der dargestellten Welt nicht anwesend zu denken ist. Man müsste also auf ein und derselben formalen Ebene der Narration (= dem erscheinungsrealistischen Bild) eine abstrakte Ebenenunterscheidung vornehmen, wobei dann die erscheinungsrealistische Erzählebene in zwei Anteile zerfiel, von denen einer als personalperspektivisch konzipiert würde. Zugleich ist ein entsprechender Interpretationsakt seitens des Betrachters erforderlich. Die Funktionsweise des narrativen Verfahrens in solch einem Fall, welches mit dem Widerspruch “formal/ästhetisch anwesend, aber inhaltlich/diegetisch abwesend” operiert, wäre damit sicherlich zutreffend beschrieben. Fraglich ist nur, ob hierfür

²⁰⁸ Es gibt Filme, die ihr gesamtes Handlungskonzept auf solche Unterscheidungen gründen, diese Unterscheidungen aber zunächst nicht als solche deutlich machen und die in der dargestellten Welt zutreffenden Verhältnisse erst gegen Ende enthüllen. Beispiele sind *The Sixth Sense* (M. Night Shyamalan, 1999) und *The Others* (Alejandro Amenábar, 2001).

ein Konzept personaler Perspektive einschlägig erscheint, zumal dann, wenn personale Perspektive so verstanden wird, dass sie im Augenblick ihres Auftretens den Erzählvorgang insgesamt steuert und dadurch in begrifflicher Opposition zur narratorialen Perspektive steht.

Eine Alternative bestünde darin, derartige Fälle als Phänomene *sui generis* im Bereich narratorialer Erzählperspektive zu belassen und in ihrer Funktionsweise zu beschreiben, wie ich es oben getan habe. Das, was als personalperspektivischer Anteil innerhalb einer vom Grundsatz her narratorialen Gesamtvorgabe verstanden werden könnte (= der erscheinungsrealistisch präsentierte Vorstellungsinhalt), wäre dann als narratorialer Hinweis auf eine entsprechende Interpretation seitens des Betrachters zu denken. Dies ginge konform mit dem weiter oben gemachten Befund, dass erscheinungsrealistische Darstellung, als simultane Gesamtvorgabe von Merkmalsmengen verstanden, im Binnenverhältnis verschiedene Ebenen oder Gradierungen identifizierbar werden lässt.

4.2.6. Empathische Nähe

Die erscheinungsrealistische Darstellung einer Figur ermöglicht es, deren physisches Verhalten zu beobachten. Dies schließt Merkmale gestischer und mimischer Art ein, über welche man gegebenenfalls Rückschlüsse auf Befindlichkeiten der betreffenden Figur ziehen kann. Obwohl so etwas wie eine personale Perspektive in visueller Hinsicht gerade nicht vorliegt, da man die Figur sieht anstatt durch ihre Augen zu sehen, kann sich mittels der Eindrücke, die sich beispielsweise einem Gesichtsausdruck entnehmen lassen, eine Art von empathischer Nähe zur Figur ergeben. Diese ließe sich bezeichnen als eine Beziehung zwischen dargestellter Figur und Betrachter, welche dem Erscheinungsrealismus als Darstellungsform eigen ist und mit entsprechenden Eindrücken in der Lebenswelt korrespondiert, da man auch dort körperliche Merkmale wie Mimik oder Gestik ihrer Erscheinung nach beobachten kann.²⁰⁹

Weiter oben hatte ich bereits darauf hingewiesen, dass bei der Frage nach Perspektive, d.h. "Wessen Perspektive?", auch die Art der Perspektive ("In

²⁰⁹ Vgl. zur erscheinungsrealistischen Darstellung von Figuren Abschnitt III.2, insbes. die Punkte 2.6., 2.7. und 2.11.

welchem Sinne des Wortes?“) geklärt werden muss.²¹⁰ Der Umstand, dass per Wahrnehmung mimischer oder gestischer Merkmale die Befindlichkeit einer Figur deutlich werden und man insofern an dieser inneren Warte teilhaben kann, begründet ein Moment der Affinität. Auch eine personale Perspektive im Erzählvorgang etabliert auf der Ebene des Werkes eine Teilhabe, nämlich am spezifischen Erleben einer Figur. Es wäre zu überlegen, ob sich die Beobachtbarkeit von Merkmalen, welche geeignet sind, innere Zustände von Figuren zu offenbaren, als perspektivisches Parameter fassen ließe. “Parameter” scheint mir deshalb begrifflich angemessen, weil die Gesamtvorgabe des erscheinungsrealistischen Darstellungsfeldes im Sinne meiner Argumentation weiter oben stets narratorial bleibt, sich im Binnenverhältnis jedoch jene affinitive Beziehung etablieren kann, die ich beschrieben habe.

Die Möglichkeit dieser Beziehung ist in der Darstellungsform angelegt und lässt sich narrativ funktionalisieren. Um ein Beispiel zu geben: In einer Szene in *Fight Club* verlässt der namenlose Protagonist ein Gebäude, wird von einer anderen Person erkannt und von hinten angesprochen. Der Protagonist hält inne, ohne sich zunächst umzudrehen. Sein Gesicht ist im Bildvordergrund zu sehen, die andere Person weiter im Hintergrund. Als Betrachter kann man deutlich die mimische Reaktion des Protagonisten auf den Zuruf beobachten. Seine Gesichtszüge scheinen kurz “einzufrieren”; er scheint den Zurufer an dessen Stimme erkannt zu haben, die unverhoffte Begegnung aber mit zunächst gemischten Gefühlen zu quittieren. Der Zurufer selbst kann dies nicht beobachten. Dies bleibt dem Betrachter des Films vorbehalten, wodurch sich so etwas wie ein exklusiver “geteilter Augenblick” zwischen Protagonist und Betrachter ergibt, etabliert auf der erscheinungsrealistischen Ebene der Filmszene.

Im Fall verbalen Erzählens lassen sich derartige Merkmale freilich beschreiben. Ich möchte hierzu auf das verweisen, was ich bereits weiter oben ausgeführt habe.²¹¹ Es besteht ein Unterschied zwischen der spezifischen und pointiert herausgehobenen Benennung von Merkmalen einerseits und deren unweigerlicher Darstellung in einem Merkmalsverbund andererseits, in welchem sie zusammen

²¹⁰ Abschnitt III.4.1.8+9

²¹¹ Siehe bes. Abschnitt III.1.4.

mit anderen Merkmalen des Dargestellten auftreten und lediglich potenziell erkennbar sind, aber nicht benannt werden. Erscheinungsrealistische Darstellung schafft, vom Prinzip her, Beobachtbarkeit äußerer Merkmale, welche auf innere Zustände verweisen, und setzt in diesem Sinne Betrachter in ein spezifisches Verhältnis zu dargestellten Figuren.

4.2.7. Affinitätsbeziehungen

Durch das Erkennen der räumlichen Umstände, in denen sich eine Figur befindet, kann sich eine weitere Affinitätsbeziehung zwischen Betrachter und Figur ergeben. Ein ercheinungsrealistischer Darstellungsmodus bildet die betreffenden Umstände sinnfällig ab. Figur wie auch Betrachter nehmen sie wahr, zwar aus unterschiedlichen visuellen Perspektiven, aber auf gleiche Weise, d.h. visuell. Auf Grundlage dessen können Betrachter sich in das subjektive Verhältnis, in welchem sich die Figur zu ihrer Umgebung befindet, hineinversetzen. Dies kann zwar lediglich graduell gelingen, und es begründet auch keine Innenperspektive, doch bietet die im ercheinungsrealistischen Darstellungsmodus angelegte Darstellung räumlicher Dimensionen simultan zur Darstellung von Vorgängen²¹² Betrachtern eine Grundlage zu beurteilen, welchen Umständen eine Figur ausgesetzt ist und wie sie sich innerhalb dieser Umstände fühlt bzw. welche Sicht sie von sich selbst einnimmt.

In der eben beschriebenen Hinsicht scheint ein ercheinungsrealistischer Darstellungsmodus geeignet, Empathie im Hinblick auf die Situation von Figuren zu schaffen. Dies kann sich auf emotionale Zustände beziehen, welche mit räumlicher Umgebung zu tun haben, wie Klaustrophobie, Verlorenheit in der Weite oder auch Angst oder Spannung infolge von Unübersichtlichkeit. Expressive Gestaltungen und Dramatisierungen auf der Ebene der *mise-en scène* oder auch der Brennweitenoptik von Filmen knüpfen hier an: Der Protagonist in *Macbeth* (in der Adaption von Welles, 1947), der sich zum Ende der Handlung hin zunehmend in einen von seiner Umwelt isolierten Wahnzustand verirrt hat, steht in einer Szene inmitten der felsartigen Mauern seiner Burg, abgebildet von

²¹² Vgl. zum Thema „Dimensionalität“ Abschnitt III.3.

weit oben, klein und verloren in einer bizarr und surreal wirkenden Umgebung. Obwohl die Abbildung die Figur minimiert und in die Ferne rückt, insofern also vom Betrachter distanziert, scheint zugleich die Befindlichkeit der Figur, auf dem Wege sinnfälliger Darstellung ihres Verhältnisses zur Umgebung, umso plastischer zum Ausdruck zu kommen.

4.2.8. Abschlussbetrachtung

Nach Maßgabe des oben Ausgeführten erweist sich die personale Perspektive, bezogen auf die erscheinungsrealistische Ebene filmischen Erzählens, als bestenfalls metaphorisches Konzept, auch wenn visuelle Analogien (Standort, Blickrichtung) die Applizierbarkeit des Konzepts zunächst nahelegen scheinen. Man könnte, ebenfalls metaphorisch, hinsichtlich des erscheinungsrealistischen Darstellungsfeldes mit wohl größerer Berechtigung von einem "narratorialen Fensterblick" sprechen, insofern der erscheinungsrealistische Darstellungsausschnitt einen Rahmen hat, innerhalb dessen sich die Möglichkeit zur Beobachtung dessen bietet, was jenseits der "Fensterscheibe" liegt. In theoriegeleiteter Hinsicht stellt sich zudem die Frage, ob ein Konzept bzw. eine konzeptuelle Größe überhaupt notwendig ist, ob der Gegenstand selbst ihre Postulierung nahelegt und ob sie im Hinblick auf den Gegenstand erhellend wirkt.²¹³ Auch spielen Produktivitätserwägungen eine Rolle, d.h. eine Beurteilung dessen, ob die zu konzeptualisierende Erscheinung so virulent erscheint, dass sie eine eigene Konzeptualisierung mit entsprechend vielfältigen Anwendungsmöglichkeiten rechtfertigt, oder ob die Erscheinung nicht eher als Randphänomen bzw. Ausnahme zu gelten hat und so als Sonderfall im Rahmen eines anderen Konzeptes betrachtet werden könnte.

Im Bereich der Erzählliteratur stellt personale Perspektive alles andere als einen Ausnahmefall dar. Im Moment ihres Auftretens steuert eine sprachlich vermittelte personale Perspektive den augenblicklichen Erzählvorgang insgesamt. Den eindeutigsten Fall bildet in dieser Hinsicht wohl die grammatische Ich-Form. Was jedoch filmisches Erzählen betrifft, stellt sich der Befund anders dar. Selbst wenn

²¹³ Dies wurde bereits im Teil II dieser Arbeit („Methodologie“) diskutiert.

man von "Film" in seiner synkretistischen Gesamtheit verschiedener formaler Darstellungsverfahren spricht und die Argumentation gar nicht auf das Kriterium "Erscheinungsrealismus" reduziert, wie ich es im Rahmen dieser Arbeit tue, dürfte das quantitative Verhältnis der Positionen "narratorial" und "personal" sehr zuungunsten von Momenten personaler Perspektive ausfallen, und das selbst bei großzügiger Auslegung dessen, was sich unter "personal" subsumieren ließe. Und je strengere Maßstäbe man an den Begriff legt, desto asymmetrischer wird das Verhältnis. Weiter oben habe ich das Konzept auf seinen visuellen Aspekt bezogen und unterschiedliche Auslegungen im Hinblick auf die Möglichkeit personaler Perspektive für den Fall ercheinungsrealistischen Darstellens diskutiert, und wie sich gezeigt hat, ließe sich im äußersten Fall der Begriffsauslegung die Möglichkeit visueller personaler Perspektive im Erscheinungsrealismus sogar negieren.

Es fragt sich somit, ob man das Konzept personaler Perspektive für ercheinungsrealistisches Darstellen oder sogar für den Film benötigt, und ob sich überhaupt mit begrifflicher Schärfe ein konsistentes Konzept konstituieren lässt. Liegt nicht eher eine Vielfalt disparater Phänomene vor, hinsichtlich welcher sich lediglich eine gewisse Nähe des Erzählvorgangs zu perspektivischen Positionen dargestellter Figuren konstatieren ließe, und das im mehr oder minder metaphorischen Sinne? Könnte man nicht, auf die visuelle Ebene bezogen, vom Grad an Divergenz zwischen dem Wahrnehmungsbereich von Figuren einerseits und dem über die narratoriale Vorgabe konstituierten Wahrnehmungsbereich des Betrachters ausgehen? Man würde sich damit auf einen Aspekt filmisch-erscheinungsrealistischen Darstellens beziehen, welcher dem Gegenstand eignet, so wie die grammatische Ich-Form oder andere personalperspektivische Operatoren von Sprache Konstituenten des Mediums bilden, über welches sich literarische Narration vollzieht. Freilich kann ich hier keine für die Filmnarratologie verbindliche Entscheidung treffen.

Nachwort

Am Ende der Kapitel III.1.-4 wurde bereits mit Blick auf die jeweiligen Schwerpunkte skizziert, wie sich eine vom Leitparadigma “Erscheinungsrealismus” bestimmte Untersuchungsperspektive auf den Problembereich der Narrativik (im weiteren Sinne), ggf. sogar die Narratologie (im engeren Sinne) beziehen ließe. Ich möchte daher von einem weiteren Resümee im Rahmen dieses Nachworts absehen. Stattdessen ein paar zusammenfassende Worte zu meinem Ansatz, dessen Verortung im Kontext der Filmtheorie und –narratologie als problematisch erscheinen mag.

Einen konzeptuellen Blickwinkel zu wählen, der bestehende Modelle der Narratologie zwar nicht ignoriert (so, als gäbe es sie nicht), jedoch in seinen Modus Operandi nicht einbezieht, mag denen, die besagten narratologischen Diskurs vorantreiben, befremdlich, wenn nicht gar rückschrittlich vorkommen. In der Tat, so möchte ich einräumen, habe ich einen “Rückschritt” vollzogen im Sinne eines Gangs zurück in der Entwicklung der Filmtheorie und auch der Filmnarratologie, was denn auch Thema des Hauptabschnitts I. dieser Arbeit war. Unter Bezug auf die diskutierten neueren Realismuskonzepte, verstanden als Alternativen zu verbreiteteren Paradigmen, habe ich den Versuch eines gedanklichen Experiments im Stile einer Fragestellung unternommen, welche lautet: “Was wäre, wenn das Phänomen Narration im Film eben nicht nach Maßgabe der einschlägigen Paradigmen betrachtet würde, sondern nach Maßgabe eines ganz anderen Paradigmas?” Dabei ging es um den Parameter “Erscheinungsrealismus”, aufgefasst als *conditio sine qua non*, die jeglichem filmischen Erzählen als Modus zugrunde liegt.

Auf diese Weise einen Schritt zurückzugehen, ist m. E. kein Rückschritt in erkenntnistheoretischer Hinsicht. Eher ist es so, um bei der Metapher zu bleiben, dass man einen bereits begangenen Pfad zurückverfolgt, um an einer früheren Gabelung einer nicht beschrittenen Verzweigung nachzugehen. Der sogenannte *linguistic turn* in der Filmtheorie beispielsweise stellte, etwas vereinfacht gesagt, eine Gabelung in diesem Sinne dar. Der historische Weg, wie Konzepte entstehen,

sich etablieren und weiterentwickelt werden, ist durch Entscheidungen entlang derartiger Gabelungen markiert. An ihm liegen abgewählte Alternativen, welche häufig nur implizit verworfen worden sein mögen.

Der Argumentationsgang dieser Arbeit hat hoffentlich gezeigt, dass Narration im Film auch ohne Rekurs auf etablierte narratologische Modelle betrachtet werden kann. Mit dieser Aussage werden die betreffenden Modelle nicht in Frage gestellt. Alternativen müssen nicht miteinander konkurrieren, sondern können nebeneinander Bestand haben als Elemente eines Instrumentariums epistemologischer Perspektiven. Dennoch mag aus Sicht des narratologischen Diskurses die Frage aufkommen, ob eine Herangehensweise wie die meine der Narratologie Erkenntnisse zu liefern vermag, welche sich anderenfalls, d.h. in Anwendung vorhandener Modelle, nicht ergäben.

Der Erkenntniswert der von mir verfolgten Betrachtungsweise, so meine Antwort, besteht gerade darin, dass sie zu anderen Modellen gleichsam "quer" verläuft. Sie durchschneidet diese und bindet sich nicht an deren Vorgaben. Die damit einhergehende konzeptuelle Freiheit ermöglicht Ansätze, die sich nicht ohne weiteres mit anderen Modellen zur Deckung bringen lassen. Zwar ließe sich dies auch als Nachteil auffassen, etwa im Sinne mangelnder Adaptierbarkeit. Der Überstand des nicht Deckungsgleichen birgt jedoch auch einen Mehrwert an Erkenntnis. Denkbar wäre ein Austauschverhältnis mit dem filmnarratologischen Diskurs, welches im produktivsten Fall zur Formulierung weiterer Modelle führen könnte, selbst wenn diesen lediglich ein Status von Sonder- oder Teilmodellen zukäme.

Ich bin der Überzeugung, dass ein Mehr an konzeptuellen Experimenten, die ihre Begründung nicht unbedingt aus ihrer Adaptierbarkeit an verbreitete Paradigmen herleiten, sondern auch aus der Möglichkeit und Freiheit des "Danebenliegens", den Diskurs weder behindert noch in unerwünschte Richtungen lenkt. Im Gegenteil, so denke ich, sollten die Geisteswissenschaften Möglichkeiten und Freiheiten eines neuen, ungewohnten Zugangs ausdrücklich bejahen.

Bibliographie

(Verwendete, zitierte und angeführte Literatur)

- Allen (1995) **Projecting Illusion. Film Spectatorship and the Impression of Reality**
(Cambridge 1995)
- Allen (1997) Richard Allen,
Looking at Motion Pictures
in: Allen, Richard / Smith, Murray (Hrsg.), Film Theory and Philosophy (Oxford 1997), S.76-94
- Allen / Smith (1997) Richard Allen / Murray Smith (Hrsg.),
Film Theory and Philosophy
(Oxford 1997)
darin: Richard Allen / Murray Smith,
Introduction: Film Theory and Philosophy
(S.1-35)
- Arnheim (1974) Rudolf Arnheim,
Film als Kunst
Neuausgabe (München 1974)
erstmalig erschienen 1932
- Aumont (1997) Jacques Aumont,
The Image
(London 1997)
Original: L'Image (Paris 1990)
- Bach (1997) Michaela Bach,
Erzählperspektive im Film. Eine erzähltheoretische Untersuchung mithilfe exemplarischer Filmanalysen
(Essen 1997)
- Baudry (1975) Jean-Louis Baudry,
The Apparatus: Metapsychological Approaches to the Impression of Reality in Cinema
in: Braudy, Leo / Cohen, Marshall (Hrsg.), Film Theory and Criticism. Introductory Readings, 5th edition (Oxford 1999), S.760-777
vorher in: *Camera Obscura* 1 (Fall 1976)
Original in: *Communications* 23 (1975)
- Bazin (1975a) André Bazin,
Ontologie des fotografischen Bildes
in: Was ist Kino? Bausteine zur Theorie des Films, hrsg. von H. Bitomsky, H. Farocki, E. Kaemmerling (Köln 1975), S.21-27
Original: *Ontologie de l'image photographique* (veröff. 1945)

- Bazin (1975b) André Bazin,
Die Entwicklung der kinematografischen Sprache
in: Was ist Kino? Bausteine zur Theorie des Films, hrsg. von
H. Bitomsky, H. Farocki, E. Kaemmerling (Köln 1975),
S.28-44
Original: L'evolution du langage cinématographique
(Verschmelzung dreier Aufsätze, veröff. 1950, 1952 u. 1955)
- Beller / Prümm /
Peulings (1992) Heinz B. Heller / Karl Prümm / Birgit Peulings (Hrsg.),
Der Körper im Bild: Schauspielen - Darstellen - Erscheinen
(Marburg 1999)
- Biederman (1993) Irving Biederman,
Visual Object Recognition
in: Alvin Goodman (Hrsg.), Readings in Philosophy and
Cognitive Science (Cambridge/Mass. 1993)
- Black (1977) Max Black,
Wie stellen Bilder dar?
in: Gombrich, Ernst / Hochberg, Julian / Black, Max, Kunst,
Wahrnehmung, Wirklichkeit (Frankfurt a.M. 1977), S.115-154
- Blüher (1999) Dominique Blüher,
**Französische Ansätze zur Analyse der filmischen Figur -
André Gardies, Marc Vernet, Nicole Brenez**
in: Heinz B. Heller / Karl Prümm / Birgit Peulings (Hrsg.), Der
Körper im Bild: Schauspielen - Darstellen - Erscheinen
(Marburg 1999), S.61-70
- Bordwell (1985) David Bordwell,
Narration in the Fiction Film
(London 1985)
- Bordwell (1996a) David Bordwell,
**Contemporary Film Studies and the Vicissitudes of Grand
Theory**
in: Bordwell, David / Carroll, Noël (Hrsg.), Post-Theory.
Reconstructing Film Studies (Madison/Wisconsin 1996),
S.3-36
- Bordwell (1996b) David Bordwell,
Convention, Construction, and Cinematic Vision
in: Bordwell, David / Carroll, Noël (Hrsg.), Post-Theory.
Reconstructing Film Studies (Madison/Wisconsin 1996),
S.87-107
- Bordwell / Carroll
(1996) David Bordwell, Noël Carroll (Hrsg.),
Post-Theory. Reconstructing Film Studies
(Madison/Wisconsin 1996)

- Branigan (1984) Edward Branigan,
Point of View in the Cinema. A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film
(New York [u.a.] 1984)
- Branigan (1986) Edward Branigan,
Here Is a Picture of No Revolver
in: *Wide Angle* 8, 34 (1986), S. 8-17
- Branigan (1992) Edward Branigan,
Narrative Comprehension and Film
(London u. New York 1992)
- Browne (1976) Nick Browne,
The Rhetoric of Filmic Narration
(Ann Arbor/Michigan 1982 [1976])
- Buckland (1995) Warren Buckland (Hrsg.),
The Film Spectator: From Sign to Mind
(Amsterdam 1995)
- Carroll (1980) John M. Carroll,
Toward a Structural Psychology of Cinema
(New York 1980)
- Carroll (1988) Noël Carroll,
Jean-Louis Baudry and „The Apparatus“
in: Mast, G. / Cohen, M. / Braudy, L. (Hrsg.), Film Theory and Criticism. Introductory Readings, 4th edition (New York 1992), S.708-724
ursprünglich in: Carroll, Noël, Mystifying Movies: Fads and Fallacies in Contemporary Film Theory (New York 1988)
- Carroll (1996) Noël Carroll,
Prospects for Film Theory: A Personal Assessment
in: Bordwell, David / Carroll, (Hrsg.), Post-Theory. Reconstructing Film Studies (Madison/Wisconsin 1996), S.37-68
- Casebier (1991) Allan Casebier,
Film and Phenomenology. Toward a Realist Theory of Cinematic Representation
(Cambridge 1991)
- Chatman (1980) Seymour Chatman,
What Novels Can Do That Films Can't (And Vice Versa)
in: Mast, G. / Cohen, M. / Braudy, L. (Hrsg.), Film Theory and Criticism. Introductory Readings, 4th edition (New York 1992), S.403-419
vorher in: *Critical Inquiry*, vol. 8 (1980)

- Chatman (1990) Seymour Chatman,
Coming to terms: the rhetoric of narrative in fiction and film
(Ithaca u. New York 1990)
- Colin (1985) Michel Colin,
Langage, Film, Discours: prolégomènes à une sémiologie générative du film
(Paris 1985)
- Currie (1995) Gregory Currie,
Image and mind. Film, philosophy and cognitive science
(Cambridge 1995)
- Currie (1996) Gregory Currie,
Film, Reality, and Illusion
in: Bordwell, David / Carroll, Noël (Hrsg.), Post-Theory. Reconstructing Film Studies (Madison/Wisconsin 1996), S.325-344
- Currie (1997) Gregory Currie,
The Film Theory That Never Was: A Nervous Manifesto
in: Allen, Richard / Smith, Murray (Hrsg.), Film Theory and Philosophy (Oxford 1997), S.42-59
- Danto (1968) A.C. Danto,
Analytical Philosophy of History (Cambridge 1968)
- Dayan (1974) Daniel Dayan,
The Tutor-Code of Classical Cinema
in: Mast, G. / Cohen, M. / Braudy, L. (Hrsg.), Film Theory and Criticism. Introductory Readings, 4th edition (New York 1992), S.179-191
vorher in: *Film Quarterly* 28, 1 (Fall 1974)
- Eco (1972) Umberto Eco,
Einführung in die Semiotik
(München 1972)
Original.: *La struttura assente* (1968)
- Fleishman (1992) Avrom Fleishman,
Narrated Films. Storytelling Situations in Cinema History
(Baltimore u. London 1992)
- Gardies (1993) André Gardies,
Le récit filmique
(Paris 1993)
- Gaudreault / Jost André Gaudreault / François Jost,
Le récit cinématographique
(Paris 1990)

- Goodman (1968) Nelson Goodman,
Sprachen der Kunst. Entwurf einer Symboltheorie
(Frankfurt a.M. 1997)
Original: Languages of Art. An Approach to a Theory of
Symbols (1968)
- Heath (1981) Stephen Heath,
Narrative Space
in: (Ders.), Questions of Cinema (London u. Basingstoke
1981), S.19-75
- Hurst (1996) Matthias Hurst,
Erzählsituationen in Literatur und Film
(Tübingen 1996)
- Kozloff (1988) Sarah Kozloff,
Invisible Storytellers: Voice-Over in American Fiction Film
(Berkeley 1988)
- Kracauer (1960) Siegfried Kracauer,
Theory of Film. The Redemption of Physical Reality
(London, New York 1960)
deutsch: Theorie des Films. Die Errettung der äußeren
Wirklichkeit (Frankfurt/M. 1973)
- Kuhn (2011) Markus Kuhn,
Filmnarratologie. Ein erzähltheoretisches Analysemodell
(Berlin/New York 2011)
- Levinson (1996) Jerrold Levinson,
Film Music and Narrative Agency,
in: Bordwell / Carroll (Hrsg.) Post-Theory. Reconstructing
Film Studies (Madison/Wisconsin 1996), S. 248-282
- Livingston (1996) Paisley Livingston,
Characterization and Fictional Truth in the Cinema
in: Bordwell, David / Carroll, Noël (Hrsg.), Post-Theory.
Reconstructing Film Studies (Madison, Wisconsin 1996),
S.149-174
- Lyons (1992) John Lyons,
Die Sprache, 4. Aufl.
(München 1992)
Original: Language and Linguistics (Cambridge 1981)
- Messaris (1994) Paul Messaris,
Visual Literacies: Image, Mind, and Reality
(Boulder/CO 1994)
- Metz (1972) Christian Metz,
Semiologie des Films
(München 1972)

- Original: Essais sur la signification au cinéma (Paris 1968)
- Metz (1973) Christian Metz,
Sprache und Film
(Frankfurt am Main 1973)
Original: Langage et cinéma (Paris 1971)
- Mitry (1997) Jean Mitry,
The Aesthetics and Psychology of the Cinema
(Bloomington und Indianapolis 1997)
Englische Übersetzung nach einer gekürzten Ausgabe von
Esthétique et psychologie du cinéma (1990, orig. 1963)
- Monaco (1980) James Monaco,
Film Verstehen. Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und
Theorie des Films
(Reinbek b. Hamburg 1980)
Original: How to Read a Film (New York u. London 1977)
- Naremore (1992) James Naremore,
Acting in the Cinema
(Berkeley 1992)
- Nowell-Smith (2000) Geoffrey Nowell-Smith,
How films mean, or, from aesthetics to semiotics and half-way
back again
in: Gledhill, Christine / Williams, Linda (Hrsg.), Reinventing
Film Studies (London 2000), S.8-17
- Neupert (1995) Richard Neupert,
The End. Narration and closure in the cinema
(Detroit 1995)
- Odin (1990) Roger Odin,
Cinéma et production du sens
(Paris 1990)
- Perkins (1972) V.F. Perkins,
Film as Film. Understanding and Judging Movies
(Harmondsworth 1972)
- Prince (1993) Stephen Prince,
The Discourse of Pictures: Iconicity and Film Studies
in: Braudy, Leo / Cohen, Marshall (Hrsg.), Film Theory and
Criticism. Introductory Readings, 5th edition (Oxford 1999),
S.99-117
- Prince (1996) Stephen Prince,
True Lies. Perceptual Realism, Digital Images, and Film
Theory
in: Henderson, Brian / Martin, Ann / Amazonas, Lee (Hrsg.),
Film Quarterly: Forty years - a selection (Berkeley, Los

Angeles u. London 1999), S.392-411

- Pylshyn (1973) Zenon W. Pylshyn,
What the Mind's Eye Tells the Mind's Brain: A Critique of
Mental Imagery
in: Psychological Bulletin 80, no.1 (July 1973), S.7.
- Rosen (1986) Philip Rosen (Hrsg.),
Narrative, Apparatus, Ideology. A Film Theory Reader
(New York 1986)
- Rothman (1975) William Rothman,
Against the System of the Suture
in: Mast, G. / Cohen, M. / Braudy, L. (Hrsg.), Film Theory and
Criticism. Introductory Readings, 4th edition (New York
1992), S.192-198
vorher in: Film Quarterly 29, 1 (Fall 1975)
- Schmid (2003) Wolf Schmid,
Erzaelperspektive, (Revised version in German of chapter 3
in: Wolf Schmid, Narratologija [russ.], Moskau 2003)
Internet-Fundstelle:
www.icn.uni-hamburg.de/images/download/w_schmid_erzaelperspektive.pdf
- Schweinitz (1999) Jörg Schweinitz,
Zur Erzählforschung in der Filmwissenschaft
in: Lämmert, Eberhard (Hrsg.), Die erzählerische Dimension
(Berlin 1999), S.73-87
- Singer (1998) Irving Singer,
Reality Transformed. Film as Meaning and Technique
(Cambridge/Massachusetts u. London 1998)
- Sobchack (1992) Vivian Sobchack,
The Address of the Eye. A Phenomenology of Film Experience
(Princeton 1992)
- Speck (1999) Oliver C. Speck,
Der subjektive Blick. Zum Problem der unter-sagten
Perspektive im Film
(St. Ingbert 1999)
- Stam (2000) Robert Stam,
Film Theory. An Introduction
(Malden, Massachusetts u. Oxford 2000)
- Taylor / Tröhler (1999) Henry M. Taylor / Margrit Tröhler,
Zu ein paar Facetten der menschlichen Figur im Spielfilm
in: Heinz B. Heller / Karl Prümm / Birgit Peulings (Hrsg.), Der
Körper im Bild: Schauspielen - Darstellen - Erscheinen

(Marburg 1999), S.137-151

- Vanoye (1989) Francis Vanoye,
Récit écrit - récit filmique
(Paris 1989)
- Williams (2000) Christopher Williams,
After the classic, the classical and ideology: the differences of
realism
in: Gledhill, Christine / Williams, Linda (Hrsg.), Reinventing
Film Studies (London 2000), S.206-220
frühere Fassung in: Screen, 35, 3 (Autumn 1994)
- Wilson (1986) George Wilson,
Narration in Light. Studies in Cinematic Point of View
(Baltimore 1986)
- Wilson (1997) George Wilson,
On Film Narrative and Narrative Meaning
in: Allen, Richard / Smith, Murray (Hrsg.), Film Theory and
Philosophy (Oxford 1997), S.221-238
- Wollen (1998) Peter Wollen,
Signs and Meaning in the Cinema
Expanded Edition (London 1998) (Erstausgabe: London 1969)
- Worth (1982) Sol Worth,
Pictures Can't Say Ain't
in: Thomas, Sari (Hrsg.), Film/Culture (Metuchen/New Jersey
1982), S.97-109