



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

Psychoanalytische Aspekte der Filmrezeption
Michael Haneke's Funny Games

verfasst von

Maria Rauch

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2015

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Diplomstudium Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreut von:

Univ.-Prof. Dr. Brigitte Marschall

DANKSAGUNG

Mehrere Menschen haben zur Entstehung meiner Diplomarbeit einen beträchtlichen Beitrag geleistet, denen ich hiermit meinen Dank aussprechen will.

Der Dank geht alle Freunde, die in der Zeit der Verfassung meiner Diplomarbeit immer ein offenes Ohr für mich hatten und mir mit jeglicher Unterstützung zur Seite standen.

In diesem Punkt will ich im Speziellen den Dank an Lisa Hinkeldey richten, mit der das Verfassen der Diplomarbeit zu einem geteilten Vergnügen wurde. Der gegenseitige Gedankenaustausch und gemeinsame Pausen haben mich in der gesamten Phase vielseitig vorangetrieben und bestärkt.

Außerdem gilt mein Dank an Thomas, der mich vor allem durch Zuspruch in meiner Arbeit bestätigt hat.

Vor allem bedanke ich mich auch bei meinen Eltern, Josef und Gabriele Rauch sowie meinen Geschwistern Verena und Stefan. Meine Familie war insofern eine Stütze, indem sie mich immer in meinen Entscheidungen befürwortet und bekräftigt sowie mir jegliche Freiheiten geboten haben.

Außerdem bedanke ich mich für meine Diplomarbeitsbetreuerin Univ.-Prof.Dr. Brigitte Marschall für das Feedback und die Unterstützung, trotz der Vielzahl an zu betreuenden Studierenden in der Phase des auslaufenden Diplomstudiums.

Einleitung.....	5
1.1 Psychoanalyse und Kino	10
1.2 Die Dreiteilung des filmischen Prozesses	11
1.3 Einstellung	11
1.4 Darstellung.....	12
1.5 Vorstellung	12
1.6 Die Rolle der realen und imaginierten ZuschauerInnen	13
1.7 Theorien filmischer Interpretations- und Verstehensprozesse	14
1.8 Über die strukturellen Parallelen und Differenzen von Traum und Film	17
1. 8.1 Ablehnung und Akzeptanz der Darstellung.....	20
1.8.2 Erwachen aus dem Film.....	21
1.8.3 Filmtext und Traum.....	22
1.8.4 Doppelbelichtung.....	24
1.8.5 Der Tagtraum - rêverie éveillée	25
2. Wahrnehmung und Emotion	27
2.1 Perzeption und Kognition – Einfluss und Bedeutsamkeit der Wahrnehmung	27
2.2 Kunstwahrnehmung bei Rudolf Arnheim.....	28
2.3 Mentale und Reale Wahrnehmungsbilder	29
2.4 Emotionale Darstellungen.....	30
2.5 Emotionen im Film - Zwischen Körper und Kultur	32
2.6 Kunst und Emotionen - Die Faszination der Gefühlsdarstellung.....	35
2.7 Psychologie der Kamera - Psychologie des Bildes.....	37
2.8 Die russische Schule der Manipulation - Montage und Ästhetik im sowjetischen Film	42
2.8.1 Haneke trifft Eisenstein – Analogien und Ideale	45
3. Das Dreistufige Modell der Filmrezeption von Peter Wuss.....	47
3.1 Die Modellkonstruktion.....	47
3.1.1 Perzeptionsgeleitete Strukturen	49
3.1.2 Konzeptgeleitete Strukturen	50
3.1.3 Stereotypgeleitete Strukturen	50
3.2 Filmrezeption nach Peter Wuss- Die Realität unter der Lupe der Illusion....	51
3.3 Verfremdung	53

3.4 Konservierte Bewegung und Zeitlichkeit.....	53
3.5 Der Authentie-Effekt - psychologischer Realismus	54
4.1 Filmische Daten und Inhalt in Funny Games.....	58
4. 2.1. Das mediale Spiel mit Realität und Fiktion	60
4.2.2. Der Blick in die Kamera	62
4.2.3. Die Fernbedienung als Instrument der Korrektur	63
4.2.4. Tat ohne Motiv.....	64
4.2.5 Figuren ohne Identität.....	66
4.2.6. Versuch über eine Figurencharakteristik.....	69
4.3 Film als Prinzip der Gewalt.....	74
4.3.1 Unterschiedliche Wege zur Gewalt(darstellung)	74
4.3.2 Darstellung.....	75
4.3.3 Wirkung.....	76
4.3.4 Schaffensprozess	77
4.3.5 Die diversen Gewaltversprechen im Film.....	78
4.3.7 Die Lust an der Gewalt	81
4.3.8. Die Absenz der Schmerzgrenze – Ästhetik der Gewalt.....	85
5.1 Die nicht so lustigen Spiele - Wo bleibt die Lust an den Funny Games?.....	88
5.2 Wer beim Spiel böse wird....	89
Conclusio.....	93
Bibliographie.....	96
Medien	97
Internetquellen.....	97
Filme	98
Abbildungen	99
Abstract	102
Eidesstattliche Erklärung	104
Curriculum Vitae	105

Einleitung

"Ich glaube, als Filmmacher vergewaltigt man den Zuschauer. Und ich will ihn zur Selbstständigkeit vergewaltigen. Ich will ihn dazu nötigen, selber zu denken. Ich will ihn mit Widersprüchen konfrontieren, die er selbst lösen muss. Ich will ihm keine Lösung geben. Weil er dann schlagartig aufhört zu denken."¹ -

Der Film zeichnet sich innerhalb desselben als ein abgeschlossenes Universum ab. Hierbei ist nicht der Begriff Film, in puncto Kinematographie oder als künstlerisches Medium, sondern das einzelne filmische Werk gemeint. Genau darin entsteht nämlich eine eigene Welt welche nur den Gesetzen dieses jeweiligen Films folgt. Er lehnt sich zu einem größeren oder kleineren Anteil zwar an die reale Welt an indem er sich ihrer Bilder, Geschichten, Ästhetik, historischen Ereignissen etc. bedient, besitzt dabei aber gleichzeitig ein Repertoire an Freiheit das sich bis an die Grenzen der technischen Möglichkeiten auszudehnen vermag. Was aber passiert mit den ZuschauerInnen aus der realen, äußeren Welt beim betrachten des Films?

Innerhalb der visuellen, auditiven und kognitiven Verarbeitung der Bilder und Bewegungen passiert eine weitere Bewegung die sich im Inneren des Menschen zuträgt. Hierbei kann ein Schnittpunkt festgestellt werden der sich zwischen Film und Realität bewegt und bei dem die Bilder und Bewegungen des Films in Bewegungen der emotionalen und somatischen Ebene der RezipientInnen übergehen. Diese erstrecken sich nicht nur über Bewegungen im Sinne von Bewegtheit, Rührung, bewegende Trauer, Freude etc., sondern machen sich ferner auch anhand physischer Attribute bemerkbar indem wir zum Beispiel bei einer erschreckenden Szene zusammenzucken, bei bedrückenden Szenen weinen oder über komische Inhalte lachen. Sie entgegnet uns als affektive Antwort auf fiktive Darstellungen.

Nicht zuletzt übt der Film nicht nur im Moment der Rezeption einen perzeptiven Einfluss auf uns aus, sondern zu einem bestimmten Teil auch langfristig, sei es moralisch, ideologisch, gesellschaftlich oder künstlerisch.

Die Verbindung zwischen Film und Psychoanalyse kann vielschichtig gedeutet werden. So gibt es auch zahlreiche Ansätze in der Auseinandersetzung mit den beiden Wissenschaften die von ihrer Terminologie und Herangehensweise in Forschungsfragen manchmal nur schwer zu vereinen sind.

Die Basis der psychoanalytischen Filmtheorie stützt sich auf die Frage filmischer

¹Haneke, Michael. Interview mit Marie Pohl, Süddeutsche Zeitung 6./7. März 2010

Rezeption und versucht die Vorgänge herauszuarbeiten, die sich innerhalb der ZuschauerInnen bei der Betrachtung eines Films ereignen und stellen diese in Bezug zum Werk und dem, was dieses auszulösen imstande sind.

Als exemplarischen Gegenstand für die Arbeit, will ich mich aus unterschiedlichen Gründen auf den Film *Funny Games*² von Michael Haneke beziehen. Zuvor sei noch erwähnt, dass *Funny Games*, jedenfalls soweit ich in Erfahrung bringen konnte, das einzige Werk in der Filmgeschichte ist, von dem es ein Remake des selben Regisseurs gibt der auch für das Original verantwortlich ist. Haneke erklärt diese Neufassung, die sich Einstellung für Einstellung an das Original hält und sich im wesentlichen nur durch den Unterschied des Produktionslandes³ abhebt mit der Begründung, ein Publikum mit einer gewissen Leidenschaft für Gewaltdarstellungen aufzuwecken und zu einem Umdenkprozess zu bewegen. Diesen Prozess erachtet er vor allem bei einem amerikanischen Publikum als Notwendig:

„Ich hatte diesen Film, also dieses ursprüngliche, dieses österreichische *Funny Games* war ja gedacht als eine Provokation für ein Publikum das gewalttätige Filme liebt. Also um denen sozusagen den Geschmack am Gewaltkonsum zu vergällen. Und das hat leider nicht funktioniert. [...] Also, es hat natürlich in den Kunstkinos funktioniert und die Kritiken war auch geteilt aber über einen großen Teil auch sehr angetan und ich hab immer gedacht, also das Haus zum Beispiel in *Funny Games*, so ein Haus gibt es in ganz Österreich nicht. Das ist wie diese amerikanischen Einfamilienhäuser mit dieser Treppe im Zentrum usw. Ich hab das extra so bauen lassen weil ich dachte, das amerikanische Publikum wird sich da wiedererkennen. Hat es nicht getan. Dann hab ich mir gesagt naja, das ist weil der Film deutsch ist und [...] untertitelte Filme funktionieren nicht. [...] Dann kam Jahre später ein amerikanischer Produzent und hat mir das vorgeschlagen. Dann hab ich mir gedacht, das wär ja eine Idee sozusagen als trojanisches Pferd dieses mit amerikanischen Stars zu besetzen, dann müsste es ja funktionieren. Hat leider auch nicht funktioniert.“⁴

Funny Games versteht sich in diesem Zusammenhang also als teilweise missglückter Versuch einer Erziehungsmaßnahme, weshalb der Regisseur unter Kritikern fallweise auch spotthaft als Oberlehrer oder Pastor betitelt wird.

Zweifellos nimmt das Zuschauersubjekt bei Haneke eine vorrangige Rolle im filmischen Gegenstand ein. Er betont in diesem Zusammenhang mehrfach die ideale Vorstellung der intellektuellen und emanzipatorischen Stellungnahme der RezipientInnen zu den jeweiligen filmischen Inhalten und nimmt dabei in Kauf oder fordert überdies sogar dazu auf, dass diese den Kinosaal während der Vorstellung verlassen, weil sie die Grausamkeiten die sich innerhalb eines Horrorfilms oder Thrillers, zu denen auch *Funny*

²*Funny Games*, R: Michael Haneke. DVD-Video. Concorde Home Entertainment. Ö. 1997

³Die Erstfassung von *Funny Games* wurde in Österreich, mit österreichischen und deutschen SchauspielerInnen gedreht während sich das Remake *Funny Games* (U.S.) R: Michael Haneke. USA, GB, F, Ö 2007 um eine Produktion aus den USA mit Naomi Watts, Tim Roth, Michael Pitt, Bradley Corbet und Devon Gearhart in den Hauptrollen handelt.

⁴Haneke, Michael. Interview: ZFF Masters 2013 "Michael Haneke" Live übertragen vom Zürich Film Festival am 06.10.2013. Quelle: Weblink: <https://www.youtube.com/watch?v=wGBPVI5Xji8> min: 00:25:17

Games zählt, nicht ertragen können oder wollen. Somit provoziert Haneke nicht nur einen Boykott des, seiner Meinung nach nicht (er-)tragbaren Horrorgenres, sondern im Zuge dessen auch seines eigenen filmischen Werks. Dieser Bezug eines Regisseurs zu seinem Werk macht *Funny Games* zu einem bestimmten Teil zu einem sozialen, gesellschaftlichen und nicht zuletzt pädagogischen Gegenstand unter dem Deckmantel eines künstlerisch anspruchsvoll umgesetzten Films. In ähnlicher Weise wie hierbei die Idee einer Kritik an Gewalt an einem, zumindest psychologisch äußerst gewalttätigen Film ausgeübt wird, prangert der Regisseur die Medien Film und Fernsehen sowie den alltagsbezogenen und übermäßigen Umgang mit diesen, anhand teilweise unkonventioneller filmischer Umsetzungen an. Dieser Aspekt führt zu einem weiteren Grund für meine Auswahl von *Funny Games* innerhalb dieser Arbeit, da der oder die ZuschauerIn hier erneut ins Zentrum gerückt und deren Position mehrfach hinterfragt wird, was des Weiteren auch die Untersuchung der psychoanalytischen Rezeption in das Feld der Interesse rückt.

Anhand von theoretischen Forschungsgegenständen werde ich mich in meiner Arbeit den Fragen widmen, wie das Medium Film und das, was damit in Zusammenhang steht, wahrgenommen wird und welche perzeptiven, kognitiven oder emotionalen Eindrücke dieser im Moment der Rezeption und darüber hinaus bei den EmpfängerInnen hinterlässt. Der Film stellt in seiner Gesamtheit einen Knotenpunkt zwischen Werk, KünstlerIn und RezipientIn dar, den es zu untersuchen gilt.

„Der Film ist ein komplizierter, zweiseitiger schöpferischer Prozeß des Umgangs seiner Schöpfer mit dem Zuschauer. Der Film existiert als Kunstwerk, indem er ein Fakt der Wahrnehmung wird. Ohne (einmalige oder mehrmalige) Wahrnehmung ist Film ein Positivfilmstreifen, so wie ein ungelesenes Buch gebundene Druckseiten sind. Nach Fertigstellung des Films treten seine Schöpfer als Teilnehmer eines schöpferischen Prozesses auf, der bereits außerhalb des Studios verläuft. Es beginnt eine hochkomplizierte Wechselwirkung zwischen der künstlerischen Idee und der Wahrnehmung durch den Zuschauer, zwischen der (ideellen, ästhetischen, psychologischen und emotionellen) Einstellung der Autoren und der Zuschauer.“⁵

Die Beziehung, die eben zwischen jener Triade zustande kommt steht in einem engen Verhältnis zu bewussten und unbewussten Vorgängen die sich mit den Mitteln der Psychoanalyse, kognitiven Psychologie und nicht zuletzt der Filmwissenschaft erschließen lassen.

Mithilfe des dreiteiligen filmischen Konzeptes der Einstellung, Darstellung und Vorstellung von Annegret Mahler-Bungers und Ralf Zwiebel will ich die Wechselbeziehung der Trias

⁵Wuss, Peter. *Filmanalyse und Psychologie. Strukturen des Films im Wahrnehmungsprozess*. Ed. Sigma Bohn. Berlin 1993. S.21

KünstlerIn, Werk und RezipientIn innerhalb der filmischen Entstehung der Idee, Produktion und Rezeption und deren Zusammenspiel konkretisieren.

In diesem Zusammenhang werde ich den, nicht zuletzt auf Sigmund Freud fundierten und demzufolge für die Psychoanalyse per se relevanten Traum in die Untersuchung einbinden. Dieser soll im Wesentlichen aufgrund seiner perzeptiven und psychologischen Ähnlichkeiten sowie deren Differenzen mit dem Film vergleichend gegenüber gestellt werden. Hierbei werde ich mich vor allem auf theoretische Überlegungen des Filmtheoretikers und Semiotikers Christian Metz, der einen bedeutenden Beitrag zur psychoanalytischen Filmtheorie geleistet hat, stützen.

Des Weiteren sollen theoretische Überlegungen und die Bedeutung der Wahrnehmung, im Speziellen deren Zusammenhang mit Wahrnehmungsprozessen in der Kunst, betrachtet werden. Hierbei wird das Interesse vor allem auf Kunstwahrnehmung bei Rudolf Arnheim und die aufgrund des Erkenntnisprozesses gestützte Akzeptanz oder Ablehnung des jeweiligen Werkes gelegt. In Anlehnung daran werde ich mich den Darstellungen und der filmischen Relevanz der Emotionen und den umfassenden Besonderheiten von emotionalen Darstellungen in der Kunst widmen. Der Begriff der Emotionen und der psychologisch orientierten Wahrnehmungsbilder sollen durch einen Einblick auf ästhetische und technische Umsetzungen im Film in Anlehnung an die russische Schule der Filmmontage und am Exempel von *Funny Games* herangezogen werden.

Für eine deskriptive Überlegung zur Filmrezeption wird eine Erläuterung des dreistufigen Modells der Filmrezeption nach Peter Wuss folgen, der sich für eine strukturelle Filmanalyse primär an psychoanalytische Begriffe und Denkansätze orientiert und diese in seinem dreistufigen PKS-Modell auf der Grundlage von Strukturen der Perzeption, Kognition und Stereotypenleitung beruht. Die Vorgänge sowie Charakteristika bei der Rezeption von Spielfilmen sollen hierbei beleuchtet werden um eine strukturelle Basis für die theoretische Filmanalyse sowie für die Filmproduktion zu schaffen.

Die Analyse von *Funny Games* wird sich zu weiten Teilen auf die Untersuchung des Films mit Bezug auf den oder die RezipientIn stützen, indem die Darstellung des Realen innerhalb der Fiktion beleuchtet wird um die Frage zu klären, wie das Medium Film es schafft uns fiktionale Vorkommnisse als solche der Realität erscheinen zu lassen. *Funny Games* spielt mit dieser Täuschung, die uns bei der gewohnten Filmrezeption nur selten bewusst gemacht wird, indem beispielsweise einer der Hauptdarsteller an mehreren Stellen im Film direkt in die Kamera blickt und sich mit verbalen Äußerungen und Fragen

direkt an das Publikum wendet. Somit wird die Rolle der/des ZuseherIn hinterfragt und neu positioniert. Zudem soll die Frage nach Figurencharakteristika und die Relevanz einer individuellen Charakterzeichnung von Filmfiguren gegenüber der von Haneke präferierten Personengruppen betrachtet werden.

Weitere filmische Merkmale werde ich innerhalb der Thematik der Spiele in Funny Games und eines Deutungsversuchs derselben erarbeiten.

Im Anbetracht an Hanekes Kritik zur filmischen Gewaltdarstellungen und des gleichzeitig als gewaltsam empfundenen Films Funny Games werde ich zuletzt das Phänomen der Lust und des Begehrens nach Bildern äußerster Gewalt in der bildenden Kunst und im Film aus unterschiedlichen Aspekten beleuchten.

1.1 Psychoanalyse und Kino

Will man das Interesse am Kino, das in unterschiedlichen Ansätzen bei einem großen Teil der Menschheit vorhanden ist ergründen, so mag man vermutlich auf unterschiedliche Ansätze stoßen. Für viele stellt der Film eine angenehme Form der Unterhaltung, ein Blick in eine andere Welt, oder das Medium welches uns mit bewegten Bildern, Dialogen und musikalischer Untermalung Geschichten erzählt und mögliche Vorstellungen der Welt eröffnet, dar. Die Gründe für die Freude am Film können so unterschiedlich sein wie die ZuschauerInnen, AutorInnen, RegisseurInnen oder die verschiedenen Genres es sind. Aber die tatsächliche Faszination für das Kino kann noch weitaus einschneidendere und vielfältigere Gründe in sich tragen, als der bloße Gefallen an Bildern, Geschichten oder Unterhaltung.

„Das Interesse des menschlichen Geistes richte sich nicht darauf, durch Illusion getäuscht zu werden, um dann dieser Täuschung gewahr zu werden, sondern umgekehrt auf die Erkenntnis, wie illusionär unsere Sicherheit (des Wissens) als solche ist, wodurch andere Möglichkeiten des Weltverständnisses eröffnet werden können. Um die Realität zu verstehen sei daher Unsicherheit eine bessere Voraussetzung als sicheres Wissen, das notwendigerweise illusionär sei“⁶

Wie Laura Mulvey hier eindrucksvoll schildert, leistet das Spiel mit Realität und Illusion, die das Medium Film in sich birgt, einen wesentlichen Beitrag zu unserer Begeisterung für das Kino. Die Kinematographie ist imstande, Bilder aus der vertrauten Realität so abzubilden, wie wir diese aus der Wirklichkeit kennen, während wir uns zum selben Zeitpunkt um die Illusion dieser Filmbilder bewusst sind. Die Täuschung die wir hierbei erleben, lässt uns unsere eigene Wahrheit und Realität in einem neuen Licht erscheinen, sie zu hinterfragen, an ihr zweifeln und gleichzeitig oder gerade deshalb unser Interesse für diese Welt zu erwecken.

Der Film und die Psychoanalyse verfolgen beide ein fundamentales gemeinsames Ziel. Nämlich einen Einblick in die emotionalen Verhältnisse des menschlichen Daseins und dessen Gefühlszustände zu geben.⁷

Bei der Überlegung über das menschlichen Verlangen, einen Auszug der Welt wie sie uns in der Realität erscheint, in Form einer Illusion auf der Leinwand abgebildet zu betrachten, kommt man im Kontext einer psychoanalytischen Filmtheorie nicht umher eine Gegenüberstellung von Traum und Film in die Sache mit einzubeziehen. Der Filmtheoretiker und Semiotiker Christian Metz hat sich in seinem Aufsatz *Le film de fiction*

⁶Mulvey, Laura. 2003b, In: Ralf Zwiebel (Hg). Projektion und Wirklichkeit. Die Unbewusste Botschaft des Films. Vandenhoeck & Ruprecht. Göttingen 2007. S.17

⁷Vgl. Sabbadini, Andrea. 2003, ebenda S.21

*et son spectateur. Étude métapsychologique`*⁸ eingehend mit dieser Betrachtung auseinander gesetzt auf die ich im Kapitel 1.8 über die strukturellen Parallelen und Differenzen von Traum und Film näher eingehen werde.

1.2 Die Dreiteilung des filmischen Prozesses

Bei einer Untersuchung des Phänomens Film im Kontext der Psychoanalyse ist es von Vorteil, von der Trias KünstlerIn, Werk und RezipientInnen auszugehen, die hier unter den Begriffen Einstellung, Darstellung und Vorstellung untersucht werden.⁹

1.3 Einstellung

Die Einstellung ist hier nicht auf eine Filmeinstellung im Sinne eines Filmausschnitts, wie wir diesen aus der Kinematografie kennen gemeint, sondern die Ideen und Intentionen des Künstlers oder der Künstlerin im Vorfeld sowie ein gesellschaftlicher, historischer Kontext und der dementsprechende Filmmarkt mit den Bedürfnissen der RezipientInnen, die in dieser Phase bereits mit einfließen. Das Mitwirken des Rezipienten oder der Rezipientin durch die Imagination desselben im Vorfeld spielt eine wichtige Rolle, indem durch diese innere imaginierte Person der Künstler oder die Künstlerin bewusst oder unbewusst angehalten wird, über die eigene Arbeit zu reflektieren und unterschiedliche Perspektiven zu erkennen. Die dramaturgische Gestaltung in der Einstellung ist aufgrund ihres Einflusses auf die unbewussten Wahrnehmungen mit dem Hintergrund der „Traumarbeit“¹⁰ wie Freud sie beschrieben hat zu betrachten.¹¹ Die Traumarbeit beschreibt einerseits die Produktion eines manifesten erinnerten Traumes durch das träumende Subjekt, das hier mit dem Künstler gleichzusetzen ist sowie dessen Entschlüsselung durch den Traumdeuter der in diesem Vergleich die Rolle der RezipientInnen einnimmt.

Zwei weiterhin sehr wesentliche Einflüsse bei der Einstellung sind einerseits die Inszenierung durch die SchauspielerInnen und deren Einsatz in den jeweiligen Szenen sowie die Gestaltung bzw. das Einsetzen oder Auslassen der Tonspur, die meist unbewusst oder vorbewusst in die Emotionen und Dramaturgie einer Szene und somit in die filmische Wahrnehmung einfließen¹². All diese Voraussetzungen sind notwendig um eine Filmdarstellung zu konzipieren und wirkungsvoll umzusetzen.

⁸Metz, Christian. 1975. dt. Der fiktionale Film und sein Zuschauer. Eine metapsychologische Untersuchung 1994

⁹Vgl. Mahler-Bungers u. Zwiebel 2007, S.22

¹⁰Freud, Sigmund. Gesammelte Schriften 2. Die Traumdeutung. Intern.Psychoanalyt.Verl. Wien 1925

¹¹Vgl. Mahler-Bungers u. Zwiebel 2007.S. 22, 23

¹²Vgl. ebenda S. 24

1.4 Darstellung

In der Darstellung, die hier das filmische Werk bezeichnet, fließen die gesamten Bezugspunkte und Ideen der Einstellung zusammen die sich innerhalb des fertig gestellten Films manifestieren. Will man das Darstellungsphänomen mit der Situation der psychoanalytischen Behandlung in den Kontext stellen, so wird trotz der offensichtlichen Gegensätze wie das Setting, das in der Behandlung aus einem intimen Austausch zwischen PatientIn und AnalytikerIn besteht oder der unterschiedliche Fokus auf sinnlich wahrnehmbare Medien, der sich im Film nicht nur, aber in hohem Maße, auf visuelle Bilder stützt, während bei der Behandlung in erster Linie die verbale Kommunikation in den Vordergrund tritt.¹³ Hierbei sei noch angemerkt, dass die Relevanz der auditiven Wahrnehmung im Film hier nicht prinzipiell ausgeklammert, aber im Bezug auf die primäre und durchgehende Präsenz der visuellen Bilder nicht erstrangig angeführt wird.

Obwohl es sich bei der 'Geschichte' der PatientInnen um eine dynamische Darstellung handelt, die sich mittels eines kommunikativen Prozesses mit dem Analytiker oder der Analytikerin eröffnet, jedoch niemals abgeschlossen sein kann, während die filmische Narration eine in sich geschlossene Geschichte präsentiert, zeigt sich im selben Kontext eine Analogie in den Darstellungen. In beiden Fällen liegt die Intention der PatientInnen und der RezipientInnen in erster Linie darin, einen Sinn in der Geschichte zu finden und unterschiedliche Interpretationen anzuwenden. In der Behandlung wie auch im Film sind die Zeichen oder Anzeichen die es zu interpretieren gilt nicht immer eindeutig festgelegt und daher an eine offene, oder nicht abschließbare Deutungsaktivität des Subjekts gebunden.

Im Film liegt gleichzeitig eine Gegenüberstellung der Deutung von Film und RezipientIn vor, indem das Werk an sich Gegenstand der Interpretation ist, während sich parallel eine individuelle Sinnsuche durch eine persönliche Identifikation mit der Geschichte und den Figuren durch das Subjekt vollzieht.¹⁴

1.5 Vorstellung

Bei der Vorstellung, die das Ereignis der Filmvorführung unter dem Einbezug der RezipientInnen beschreibt, erhält die objektive Darstellung durch die jeweiligen ZuschauerInnen eine subjektive und individuelle Vorstellung des Einzelnen wobei Faktoren wie ideelle Einstellungen, Kultur, Erwartungen, Bewusstsein, Ängste, Vorlieben filmische Interpretationsgewohnheiten und vieles mehr zur Genese der Vorstellung

¹³Vgl. Mahler-Bungers/Zwiebel 2007, S. 24

¹⁴Vgl. ebenda S.25

beitragen.¹⁵

Den Unterschied zwischen Darstellung und Vorstellung und wie individuell und subjektiv Zweitere ist kann man sehr deutlich erkennen, wenn man sich nur vor Augen führt, wie unterschiedlich ausgeprägt die Reaktionen der ZuschauerInnen in einem Film oder innerhalb einer Szene sein können. Vor allem die Bereitschaft sich auf das Werk, dessen Gestaltung oder die Geschichte einzulassen und sich damit zu identifizieren, während häufig auch die Identifikation mit Parallelen aus dem eigenen Leben oder der Kultur einfließen, kann die Vorstellung in sehr unterschiedliche Richtungen verlaufen.

Man könnte abschließend sagen, dass während der Betrachtung des Films, mit jeder einzelnen Rezeption ein jeweils neuer Film entsteht der sich aus dem Material der Bilder, Dialoge, Musik, Dramaturgie etc. unter Einwirkung der eigenen Vorstellungskraft und Intentionen, die hierfür als Werkzeug dienen, entsteht.

1.6 Die Rolle der realen und imaginierten ZuschauerInnen

Bei der psychoanalytischen Analyse von Filmen müssen diverse Einflüsse bei der Vorstellung, Darstellung und Einstellung unterschieden werden. So sind es vor allem bei der Vorstellung erst mal die sinnlichen Wahrnehmungen die während des Filmerlebnisses, speziell im verdunkelten Kinosaal, auf uns wirken und die wir teils bewusst, teils unbewusst aufnehmen und auf uns wirken lassen. Hierbei spielt auch die Person des vom Künstler oder der Künstlerin, in der Phase der Einstellung imaginierte Zuschauer, eine wesentliche Rolle. Der/die tatsächliche ZuschauerIn reagiert hierbei unbewusst auf die imaginäre Person, die in der Entstehungsphase die Funktion eines Platzhalters einnimmt, der die Wünsche, Wahrnehmungen, Reaktionen und Interpretationen des/der späteren realen RezipientIn bis zu einem bestimmten Grad vorwegnimmt und somit auch mitgestaltet. Hierbei entsteht bei der Vorstellung insofern eine unbewusste Kommunikation beider Zuschauer, da durch die anfängliche Einbeziehung des Ersten dieser am Werkergebnis beteiligt ist. Diese Beteiligung kann von dem realen Zuschauer mittels Umwege über Symbole oder subtiler Merkmale wahrgenommen werden.¹⁶ Umgekehrt kann der oder die imaginierte ZuschauerIn erst durch die möglichen Wünsche, Vorstellungen und filmischen Interpretationen der oder des realen ZuschauerIn seine Darstellungen im Entstehungsprozess in den Film einwirken lassen.

Hierbei kann erneut ein Vergleich zur psychoanalytischen Behandlungssituation gezogen werden, bei der es immer auch um eine Kommunikation zwischen PatientIn und

¹⁵Vgl. ebenda S.26

¹⁶Vgl. ebenda

AnalytikerIn abseits der offensichtlichen verbalen Kommunikation im Gespräch gibt. Der Analytiker oder die Analytikerin bezieht die für die Analyse notwendigen Informationen aus der erzählten Geschichte, aus der Mimik, aus möglichen Affekten wie Wut, Trauer durch weinen, Angst durch zittern und Schweiß oder unterschiedlichen Gesten wie Hand- oder Fußbewegungen usw. Jene Zeichen fließen abseits des offensichtlich verbalen Ausdrucks in die Analyse mit ein, wie auch FilmrezipientInnen bei der Vorstellung wesentlich mehr als nur die augenscheinliche Handlung anhand der Bilder und Dialoge verfolgen. Dem Gegenüber fließt allerdings wiederum ein mehr oder weniger latenter 'imaginärer Zuschauer' in den Prozess der Behandlung ein, der Beispielsweise in der Form der Übertragung einen Einfluss auf die Behandlung einnehmen kann. Als Übertragung bezeichnet man in der Tiefenpsychologie bzw. in der Psychoanalyse das Phänomen, bei dem frühere, verdrängte Gefühle wie Wünsche, Ängste oder Erwartungen, die häufig aus der Kindheit stammen, auf eine andere Person, die dem Patienten oder der Patientin später begegnet überträgt, wodurch die alten Gefühle erneut aktiviert werden. Diese Übertragung kann auch in einer Behandlungssituation von PatientInnen auf TherapeutInnen vorkommen, wobei diese/r jene Gefühle auf den Analytiker oder die Analytikerin überträgt und dabei in unterschiedlichem Ausmaß aus der neutralen Person eine persönliche oder intime Bezugsperson macht.

Im weiteren Verlauf kann es hierbei auch zu einer Gegenübertragung kommen, bei der der Analytiker/die Analytikerin auf die Gefühlsäußerungen durch eigene Gefühlsregungen reagiert. Dabei ergibt sich neben der bloßen Analyse einer Lebensgeschichte und das Alltagsverhalten der PatientInnen eine weitere Ebene, die einen mehr oder weniger bedeutsamen Einfluss auf die Behandlung nehmen kann.¹⁷

1.7 Theorien filmischer Interpretations- und Verstehensprozesse

Im analytischen Zusammenhang mit der Darstellung und der Einstellung werden in erster Linie Faktoren im Prozess des bewussten Nachdenkens einbezogen wie ästhetische Gestaltung, Dialoge, historische Hintergründe, erkannte Zeichen oder psychologische Motive. Um das filmische Werk nicht auf eine rein theoretische Ebene unter der Anwendung von kinematografischen und tiefenpsychologischen Thesen zu begründen muss vor Augen geführt werden, dass nicht der Film oder die Behandlung auf die Theorie gestützt ist, sondern umgekehrt die Theorie bzw. Interpretation erst anhand derer entstehen und zum Verständnis des Gesehenen oder Erlebten beitragen kann.¹⁸ Letztlich

¹⁷Vgl. Freud. 1938. S.34

¹⁸Vgl. Mahler-Bungers und Zwiebel S.32

kann uns die Theorie immer nur als Leitfaden dienen, um eine Einsicht in ein vollendetes Werk zu gewinnen, in dem am Ende immer noch Fragen und Lücken offen bleiben. Nicht zuletzt werden sowohl in Filmen wie auch in der Psychoanalyse häufig Fehlinterpretationen geleistet.

Um den Einsatz von bestimmten filmischen Ausdrucksweisen die in der Phase der Einstellung hervorgetreten sind und umgesetzt wurden, bei der filmischen Analyse zu begründen, wird nach einem möglichen Impuls für die jeweiligen filmischen Einsatzmittel gesucht. Kristin Thompson benennt diesen Anreiz zur Suche nach dem inneren Grund als cues, die als Hinweisgeber zwischen dem Motiv des Künstlers oder der Künstlerin und dem Verstehen der RezipientInnen vermittelt. Es versteht sich, dass diese cues nicht eindeutig festgelegt sind und somit historisch, gesellschaftlich oder individuell variieren können. Gemäß Thomsons Theorie lösen cues vier unterschiedliche Wahrnehmungsprozesse bei der Rezeption aus. Die physiologischen Prozesse beschreiben Wahrnehmungen, wie beispielsweise das Erkennen von Bewegungen anhand von schnell aufeinanderfolgenden Bildern oder die Perzeption von akustischen Signalen. Die vorbewusste Aktivität beschreibt die Fähigkeit, Zusammenhänge in der Narration oder von Bilderfolgen ohne kognitive Anstrengung zu erfassen. Die bewusste Aktivität charakterisiert die kognitive Überlegung aufgrund der Verarbeitung von vorbewussten Elementen wie zum Beispiel das Heranziehen von (vorbewusstem) Wissen um komplexere Zusammenhänge zu verstehen. Bei den unbewussten Aktivitäten sind jene Vorgänge gemeint, die wir aufgrund bestimmter ästhetischer oder technischer Mittel und Verfahren sowie unterschwelliger Tonspuren etc. erst mal nicht bewusst registrieren und die vor allem zur Erzeugung von Atmosphären, Stimmungen oder Wahrnehmungsverzerrungen eingesetzt werden.¹⁹

Anhand eines reflexiven Verstehensprozesses, bei dem der oder die AnalysantIn sich und seine oder ihre Reaktionen und Wahrnehmungsprozesse selbst beobachtet, können nicht nur die Intentionen und Zeichen im Film interpretiert und somit für uns verständlich gemacht werden, sondern ebenso der oder die RezipientIn selbst, indem er oder sie im Prozess der analysierenden Arbeit zunächst unbewusste Emotionen, Ängste, Wünsche etc. feststellen und enträtseln kann.

„Motiviert wird diese Arbeit durch den unbewussten Konflikt, in der Sprache des Formalismus ist er der cue, der die Gestaltung motiviert. Er ist der 'tiefe Grund' der Einstellung. Die Formarbeit des Films ist zwar höchst bewusst, aber gerade die sekundärprozesshafte Anstrengung der Verschiebungs- und Entstellungsarbeit zeigt die Handschrift des Unbewussten, das sich darin verbirgt und gleichzeitig zeigt.“²⁰

Insofern ist das, was wir bei der Analyse und Interpretation eines Films versuchen

¹⁹Vgl. Thompson 2003, S. 445

²⁰Mahler-Bungers/Zwiebel. 2007, S. 35

aufzuspüren und das sich uns tatsächlich eröffnet, immer auch ein Schlüssel zur Entstehung des Werks durch den Künstler oder der Künstlerin und dessen bewussten und unbewussten Intentionen, wodurch folglich eine kommunikative Interaktion zwischen KünstlerIn und RezipientIn statt findet.

Vor allem aber ist die Analyse, wie hier bereits mehrfach erwähnt, eine konstruktive Form der Selbstreflexion die sowohl positive wie auch negative Emotionen in uns auslösen sowie Unklarheiten über das eigene Ich/Identität enthüllen, sofern wir bereit sind uns darauf einzulassen.

„Weil ich träume bin ich nicht... (verrückt)“²¹

1.8 Über die strukturellen Parallelen und Differenzen von Traum und Film

„Beim Spielfilm handelt es sich um einen kollektiven Traum, der das Verdrängte mit der gesellschaftlichen Wirklichkeit versöhnt [...]“²²

In der Psychoanalyse, wenn auch in erster Linie in der Freudschen, nimmt der Traum bzw. die Traumarbeit eine wesentliche Rolle ein. Wie bereits erwähnt, werde ich mich in meiner Arbeit nur ansatzweise und nicht vorrangig der Freudschen Psychoanalyse widmen, muss hierbei jedoch anmerken, dass vor allem bestimmte Begrifflichkeiten, Anlehnungen und Theorien des sogenannten Erfinders der Psychoanalyse in dieser Arbeit nicht gänzlich wegzudenken sind. Im Wesentlichen stützt sich das Kapitel über Traum und Film jedoch auf Theorien des französischen Semiotikers und Filmtheoretikers Christian Metz.

Metz stellt in seinem Aufsatz „Le film de fiction et son spectateur. Etude métapsychologique“²³ den Film der Traumsituation gegenüber und charakterisiert hierbei die signifikanten Parallelen und Widersprüche.

Er erläutert bestimmte Situationen, die vorrangig einem ländlichen, kindlichen und weniger gebildeten Publikum zugeschrieben werden sollen, in denen die ZuschauerInnen während einer Kinovorstellung deutliche prägnant somatische Reaktionen zeigen wie zum Beispiel aufspringen, HeldInnen zujubeln oder TäterInnen anzuschreien. Diese Aktionen passieren demnach nur für kurze Dauer und meist in der Gesellschaft eines gut bekannten und vertrauten sozialen Umfelds.²⁴

Metz vergleicht diese Handlungen auch mit dem Akt des Schlafwandels (Somnambulismus), bei dem die schlafende Person ohne sich dessen Bewusst zu sein in der Schlafphase aufsteht und bestimmte Handlungen vollzieht. Rein wissenschaftlich betrachtet wäre diese Darstellung im Kontext zu den Traum und Filmvergleich nur dann aussagekräftig, wenn das Schlafwandeln während der Traumphasen (REM-Phasen) auftreten würde. Tatsächlich tritt Somnambulismus nach aktuellem Forschungsstand allerdings nur während einer Tiefschlafphase auf und ist somit nicht direkt an Träume gekoppelt.

Die von Metz ausgeführten Handlungen von KinobesucherInnen kommen meines Erachtens nur selten vor und erinnern eher an die Situation einer Sportübertragung, bei der begeisterte ZuschauerInnen vor allem wegen des Live Charakters und der Konsequenzen für eine bestimmte Mannschaft oder SportlerIn etc. in Rage oder Freude

²¹Léolo. R.:Jean-Claude Lauzon. F, Can. 1992. 107min.

²²Werner Faulstich: Filmgeschichte, München 2005, S.8

²³Metz, Christian: The Fiction Film and its Spectator: A Metapsychological Study. In: Metz, Christian: Psychoanalysis and Cinema. The Imaginary Signifier. London 1982

²⁴Vgl. Metz 1975. S.1005

mitsamt den aktiven Handlungen wie Schreie, Beschimpfungen Aufspringen etc. reagieren.

Allerdings scheint mir, dass die von Metz genannten Reaktionen des Publikums eng an affektive Reaktionen, wie dies häufig durch weinen bei sehr traurigen Szenen, aufzucken bei Schreckmomenten oder das Wegsehen bei grausamen Blut- oder Vergewaltigungsszenen der Fall ist. Bei derartigen Vorkommnissen während eines Filmes reagiert der oder die RezipientIn mit den genannten Handlungen indem er oder sie sich der Geschichte und den Bildern vollkommen hingibt und dementsprechend darauf reagiert. Um dabei noch einmal auf die Situation des Schlafwandels zurückzukommen, kann zumindest in diesem Sinne ein Vergleich gezogen werden, da hierbei genauso wie bei affektiven Reaktionen des Publikums die Aktion nicht aufgrund eines kognitiv überlegten Handlungsvorhabens passiert, sondern spontan und nur teilweise oder gar nicht bewusst. Weiters betont Metz als einen der grundlegenden Unterschiede zwischen Traum und Film das Bewusstsein um die jeweilige Situation.

„Der Träumende weiß nicht, dass er träumt, der Filmzuschauer weiß, dass er im Kino ist: erster und wichtigster Unterschied zwischen Filmsituation und Traumsituation. Man spricht zwar gelegentlich sowohl bei der einen wie bei der anderen von Realitätstäuschung (*illusion de réalité*), aber die echte Täuschung ist dem Traum eigen und nur ihm.“²⁵

In der Situation der affektiven oder bewusst vollzogenen motorischen Handlung des Zuschauers oder der Zuschauerin wird dieser oder diese für einen kurzen Zeitpunkt perzeptiv Teil der Diegese und handelt innerhalb dieses Moments verbal, mimisch oder gestisch. Derartige Momente kommen der Traumsituation sehr nahe, da der oder die Träumende sich innerhalb dessen wieder findet und selbst handelt. Wie aus dem oben stehenden Zitat deutlich hervorgeht, unterscheidet sich der Film vom Traum grundsätzlich genau von dem Augenblick des Bewusstseins oder nicht Bewusstsein des irrealen Moments.

Allerdings kann im Film wie auch im Traum die Dimension der Realitätsprüfung stark variieren. So kann ein/e KinobesucherIn im dunklen Saal, durch nichts als das Geschehen auf der Leinwand abgelenkt, so tief in den Film versunken sein, dass er oder sie vorbewusst zwar weiß, dass es sich um einen Film und nicht um die Realität handelt, aber unbewusst, also ohne sich diese Tatsache aus dem Gedächtnis hervorzurufen, in der Handlung gefangen ist und diese als Real empfindet. Umgekehrt sind den meisten Menschen jene Träume wohlbekannt, in denen man sich der Tatsache, dass man träumt vollkommen klar ist. In manchen Fällen kann man durch dieses Bewusstsein in den Traum, den man als Träumende/r von sich aus 'produziert' auch vorsätzlich eingreifen und diesen steuern. Freud erklärt jene Träume dahingehend, dass das Ich schlafen und

²⁵Metz, Christian 1975. S. 1004

träumen will. Das Es äußert durch die Traumbilder unsere unbewussten Wünsche, während das Über-Ich, das die verdrängten Wünsche unter der Oberfläche belassen und 'abwehren' will ein gewisses Maß an Wachheit hervorruft, die uns erkennen lässt, dass es sich nur um einen Traum handelt.

„Das Unbewusste, mit seinen zwei Seiten des Verdrängten und des Verdrängenden (=Unbewusstes des Es und Unbewusstes des Ichs) schläft nie wirklich, und was man Schlaf nennt, ist eine ökonomische Modifikation, die hauptsächlich das Vorbewusste und das Bewusste betrifft.“²⁶

Ebenso entziehen wir uns dem Film, sofern wir uns diesem vollkommen hingeben in bestimmten Momenten des Schreckens oder der Entzückung indem wir aus Ekel oder Angst wegschauen oder uns sagen „Es ist ja nur ein Film“.

In diesem Zusammenhang kann meines Erachtens auch das Phänomen des oftmals wesentlich wirkungsvolleren Eindrucks bei realitätsnahen Filmen im Gegensatz zu den realitätsfremden Werken gedeutet werden. Je stärker ein Film durch Special Effects oder utopischen Darstellungen verfremdet wird, desto transparenter ist die Illusion für den oder die RezipientIn wie ich später in der Ausführung zum Werk Michael Hanekes noch eingehend erläutern werde. Wir müssen nicht erst 'erwachen' und uns ins Bewusstsein rufen, dass es sich 'nur' um einen Film handelt, da dieser uns durch die Fiktion auf seine spezifische Art offenkundig darlegt. In Werken, die uns hingegen die Illusion nur diskret und unscheinbar vorführen, müssen wir die Realitätsprüfung immer wieder selbstständig vollziehen, was durch die gesenkte Wachsamkeit im Bezug auf die reale Umwelt im verdunkelten Kinosaal und die gelenkte Konzentration auf den Film, nur in bestimmten Momenten passiert. Der Film ist für uns glaubhafter und näher an der Realität, wodurch wir ihn in ähnlicher Weise annehmen, als gehöre er zu der Welt in der wir uns im Alltag bewegen und mit der wir uns identifizieren.

Ungeachtet dessen legt die Tatsache, dass es sich beim Traum um mentale Bilder und im Film um reale Bilder, die sich auf einer materiellen Filmrolle befinden, einen wesentlichen Unterschied dar. Und genau diese Gegebenheit führt mich zu dem Aspekt, dass das mentale Bild aus einem psychischen Zusammenspiel von meist unbewussten Wünschen, Ängsten oder Phantasievorstellungen einer einzelnen Person gebildet werden, die diese und keine weitere Person wahrnehmen kann und weiters auch nur für diese Person bedeutungsvoll ist. Der Film hingegen wird für ein breites Publikum, ungeachtet dessen, dass dieser in vielen Fällen auf ein bestimmtes Zielpublikum ausgerichtet ist, gemacht und was hierbei auch bedeutend ist, ist die Tatsache, dass er gemacht wird. Wenn man hierbei von der Theorie absieht, dass der eigentliche Film erst bei der Rezeption durch die einzelnen ZuschauerInnen entsteht, gehe ich hier von dem pragmatischen Faktum aus, dass der Film von einem Team aus FilmemacherInnen in der Produktionsphase entsteht

²⁶Freud, Sigmund. Die Traumdeutung. 1900a, S.562-564; 1917d, S.414-416

der dem Publikum vorgeführt wird.

1. 8.1 Ablehnung und Akzeptanz der Darstellung

Die RezipientInnen bilden sich während der Filmvorführung oder anschließend, hinsichtlich der subjektiv perzeptiven und kognitiven Interpretation eine Meinung zu dem entsprechenden Werk und urteilen in unterschiedlicher Weise darüber. Wenn diese Meinungen und die Wahrnehmungen, die die RezipientInnen erleben auch individuell unterschiedlich sein können, so ist und bleibt es trotzdem derselbe Film mit denselben Bildern und Tönen die durchaus auch negative Reaktionen hervorrufen können.

„Der Zuschauer unterhält zum Film eine Objektbeziehung (ob gut oder böses Objekt), und wie schon die ebenso geläufigen wie unklaren Ausdrücke besagen, die man benutzt, nachdem man sie gesehen hat, sind die Filme etwas, das man entweder 'liebt' oder 'nicht liebt'. Die Lebhaftigkeit dieser Reaktionen in einigen Fällen, und auch die Präsenz einer filmischen Unlust, bestätigt nur die Verwandtschaft zwischen fiktionalem Film und Phantasie.“²⁷

Diese filmische Unlust, sieht man von einfachen Erklärungen wie Geschmack, Verständnis, sozialem Umfeld oder filmischen Vorkenntnissen ab, kann zu bestimmten Teilen auch psychologisch verortet werden. Hierbei besteht die Möglichkeit, dass wir den Film als unzureichend oder langweilig empfinden, da das Es bei der Rezeption nicht ausreichend stimuliert und befriedigt wurde. Dieser Bereich der menschlichen Psyche, der den Wunsch zum Trieb- und Lusthaften verkörpert, regt auch bei der künstlerischen Wahrnehmung das Bedürfnis nach unbewussten Gelüsten und Wünschen, die wir vor allem auch im realen Leben nicht ausleben und befriedigen können da wir diese aufgrund gesellschaftlichen Konventionen oder aus diversen weiteren Gründen verdrängen. Im Film hingegen, wie übrigens auch im Traum, können wir die unbewusste Erwartung stellen, diese Bedürfnisse zu befriedigen, da wir sie im Beispiel vom Film nicht selbst erzeugen und somit die Verantwortung abgeben können und diese weiterhin keine direkten Konsequenzen nach sich zieht. In ähnlicher Weise verhält es sich mit den Eingriffen des Über-Ich oder dem Widerstand des Ich, wenn wir sowohl von der filmischen Darstellung oder Thematik als auch von der Triebbefriedigung des Es abgeschreckt reagieren und das Werk somit als widerwärtig, überzogen, kitschig etc. verurteilen.²⁸

Es muss also der häufig sehr schmale Grat zwischen der Befriedigung und Akzeptanz der unterschiedlichen Bereiche unserer Seele getroffen und erfüllt werden, damit wir einem Film Anerkennung schenken können. Selbstverständlich fallen die Grenzen hierbei sehr unterschiedlich aus und hängen auch mit diversen weiteren Faktoren wie zum Beispiel Gewöhnung, historischem und persönlichem Hintergrund oder ästhetischen

²⁷Metz 1975, S.1013

²⁸Vgl. Metz 1975, S.1014

Empfindungen und qualitativen Ansprüchen zusammen.

In vielen Fällen hängt die Enttäuschung über einen Film aber auch mit der Enttäuschung unserer Erwartungen, ungeachtet unserer verdrängten oder verdrängenden Triebfedern zusammen, weil wir uns bestimmte Ereignisse in der Handlung herbei sehnen, die nicht erfüllt werden oder weil unsere phantasierte Vorstellungen anders und somit enttäuschend auf der Leinwand erscheinen. Schließlich ist es nicht das Publikum, das das Drehbuch geschrieben und verfilmt hat, sondern eine oder mehrere andere, meist fremde Personen und somit ist es auch dessen oder deren Phantasie, die nicht immer mit der des oder der RezipientIn einher geht, was wiederum den bereits erwähnten Unterschied zwischen Traum und Film im Hinblick auf die Urheberschaft der Geschichte verdeutlicht.

Da wir im Traum selbst die UrheberInnen sind, können oder werden wir diesen nicht aufgrund des Ausgangs der Geschichte oder dessen Gestaltung kritisieren, weil zum einen Teil die Intentionen meist nicht vorhanden sind und wir hierbei außerdem Kritik an uns selbst darlegen müssten. Auch der Stoff oder das Material, wenn man ein mentales Bild überhaupt so nennen kann, ist im Traum zwar auch aus der realen Welt entnommen, wird jedoch so umgeformt und in unterschiedlicher Weise eingesetzt, dass wir die Bezüge erstens meist nur schwer oder gar nicht deuten können und zweitens können jenen Bezügen oder die Art wie wir sie im Traum einsetzen auch keine 'Schuld' zuweisen.

1.8.2 Erwachen aus dem Film

Aufgrund der eingeschränkten körperlichen Tätigkeit und der Ausblendung von Einflüssen aus der Außenwelt befinden wir uns im Film, wie bereits angedeutet, trotz Wachheit in einem schlafähnlichen Zustand. Auch das Verlassen des Kinosaals kommt dem Gefühlszustand des Aufwachens sehr nahe. In manchen Fällen sogar noch näher als das tatsächliche Aufwachen aus dem Schlaf, da das Verlassen des Kinosaals die Empfindung hochkommen lässt, als betrete man nun eine andere, fremde Welt die der soeben erlebten nur bedingt nahe kommt. Der Abspann des Films wird nicht nur aus Interesse an den Mitwirkenden und der Filmmusik etc. bis zum Ende ausgekostet, sondern ist auch gleichzusetzen mit einem langsames Erwachen und sich auf eine Wiederbegegnung mit dem Leben außerhalb, das das Eigene ist, einzustellen.

Im filmischen Erleben können wir von einer höheren Wahrnehmungsdimension, betreffend der gezielt offerierten Bilder und Töne, ausgehen als im alltäglichen Wachzustand. Die Begründung liegt vor allem darin, dass die Handlung, die Bilder, die Ästhetik und die dadurch erzeugte Stimmung sowie die Figuren nach einem bestimmten Konzept angeordnet, eingesetzt und produziert wurden. All dies erscheint für uns, wenn

wir von dem klassischen fiktionalen Film ausgehen und von abstrakteren Werken die perzeptive Effekte mittels unterschiedlicher und oft sehr wirkungsvoller Mittel erzeugen absehen sinnhaft, da dieser uns aufgrund diverser Zeichen und Techniken präsentiert wird. Dabei stellt sich ein verstärkter Realitätseffekt ein, der den Eindruck der tatsächlichen Realität der Außenwelt häufig sogar übertrifft, wenn auch nur für einen begrenzten Zeitraum.²⁹

Dies lässt umgekehrt an Momente der äußersten Realität denken, die durch bestimmte Stimmungen, zufällige Erscheinungen in der Umwelt, Dialoge die man in einem günstigen Moment aufschnappt oder vielleicht auch durch im ersten Moment vollkommen verwunderlicher oder abstruser Zufälle, in denen aus einer realen Situation aus dem Alltag das Gefühl vermittelt wird, man befände sich in einem Film. Jenes wird mitunter auch durch sehr häufigen Filmkonsum begründet, wobei der Eindruck entstehen kann, die tatsächliche Realität sei uns fremder als die Situation der Filmrezeption. Erwähnenswert in diesem Kontext ist der Vergleich mit ähnlichen Wahrnehmungssituationen aufgrund eines Schlafentzugs oder Benommenheit, in denen einer Person ein plötzliches Gefühl im Alltag überkommt in der diese sich für einen sehr kurzen Moment des Wachzustandes nicht ganz sicher ist.

1.8.3 Filmtext und Traum

Das, was das Sinnen über einen erinnerten Traum oft sehr verstörend wirken lassen kann und nach kürzerem oder längerem Denkprozess darüber auch bald in Vergessenheit gerät, sind absurde Handlungslinien oder zusammenhangslose Sequenzen. Diese Phänomene treten in Filmen nur äußerst selten auf und werden, wenn sie vorkommen, entweder so umgesetzt, dass das phantastisch Surreale innerhalb des Genres und des Textes genauso viel Sinn ergibt, wie ein Film ohne derartige filmische oder textliche Umsetzung oder enträtselt jene absurden Attribute im Lauf der Geschichte, sodass der oder die ZuschauerIn nicht im Dunklen stehen gelassen werden muss.

Durchaus gibt es Filme, die dieses Instrument des Absurden bis in die letzte Einstellung und darüber hinaus bewusst einsetzen, denkt man beispielsweise an Werke von David Lynch, dessen absurde Bilder und Handlungsstränge zu seiner Handschrift beitragen und nicht zufällig sehr oft mit dem Eindruck des Traums in Verbindung gesetzt werden. Allerdings kann man hier durch mehrmaliges Sichten jener Filme und mithilfe von Recherchearbeit abseits der Rezeption die Intentionen und Zeichen, die uns vorerst

²⁹Vgl. Metz 1975. S.1022

verwirren, sehr wohl enträtseln. Bei Träumen hingegen kann man selbst mithilfe eines hervorragenden Psychoanalytikers die Bezüge zu den unlogischen und grotesken Bildern und Geschichten kaum oder nie ganz herstellen. Der Traumdeutung ist immer ein vermeintliches, wenn nicht sogar sicheres Scheitern angehaftet, was vor allem auch an der Unmöglichkeit des Beleges seinen Ursprung hat.

Genau betrachtet, ist es selbst bei abstrakten Avantgardefilmen oder bei verworrenen, verstrickten Geschichten wie beispielsweise bereits erwähnte Werke von David Lynch trotz ihrer Unverständlichkeit schwer, diese nicht zu verstehen wie Metz dies anhand einer Ausführung des Psychologen René Zazzo folgendermaßen formuliert:

„[...] dass der manifeste Inhalt eines Traums, wenn man ihn ganz exakt auf die Leinwand bringen würde, einen unverständlichen Film ergäbe. Einen wirklich unverständlichen Film, wie ich hinzufüge (etwas, das tatsächlich sehr selten ist), und nicht etwa einen jener Avantgarde- oder Experimentalfilme, bei denen das aufgeklärte Publikum weiß, dass es sich gehört, sie zugleich zu verstehen und nicht zu verstehen; dass das Nichtverstehen die beste Art ist, sie zu verstehen, und dass jeder übertriebene Versuch, sie besser zu verstehen, der Gipfel der Verständnislosigkeit wäre, usw. [...]“³⁰

Ein wesentlicher Unterschied zwischen der Film- und Traumlogik liegt darin, dass der Traum im Moment des Entstehens und Erlebens für den oder die Träumende/n nicht grotesk erscheint. Die Verwirrung entsteht meist erst nach dem Aufwachen sobald man sich an die absurden Bilder und Zusammenhänge erinnert, weil die wache Person aufgrund des bewussten, kognitiven Denkprozesses im Sinne des Realitätsprinzips, der schlafenden/träumenden Person die eben nicht jener kognitiv durchdachten Logik, sondern der des Lustprinzips folgt, den träumenden Imaginationsprozess nicht nachempfinden kann. Da bei der filmischen Produktion und Rezeption, wenngleich auch hierbei unbewusste Vorgänge vor allem im Wahrnehmungsprozess von staten gehen, größtenteils bewusst ablaufen, kann ein Film niemals einer vollkommenen traumhaften Darstellung nachkommen, da die Traumlogik mit der psychischen Entladung anhand von unbewussten Vorgängen wie jenen der Verschiebungen und Verdichtungen einer vollkommen anderen Logik als der der sekundären, bewussten Prozesse in der Filmdarstellung folgt.³¹

Anhand eines Versuches, die Semantik des Filmbildes der des Traums näher zu kommen, greift Metz einen interessanten Vergleich der Traumarbeit mit einem technischen Mittel auf, das auch häufig in der Darstellung von Traumsequenzen zum Einsatz kommt. Wie bereits angedeutet, werden in der Traumarbeit unbewusste psychische Energien entladen, die sich anhand der von Freud dargestellten Verdichtung und Verschiebung

³⁰Metz 1975, S. 1024

³¹Vgl. ebenda. S. 1026

manifestieren.

Bei der Verdichtung werden latente Trauminhalte, also jene versteckten Inhalte und Phantasien die sich aus unbewussten Wünschen und Vorstellungen zusammensetzen in manifeste Inhalte, die die konkrete erinnerte Traumgeschichte und Traumbilder meint, umgewandelt. Hierbei verschmelzen, oder eben verdichten sich diverse Imaginationen des Traums. So kommt es beispielsweise häufig vor, dass man von einer Person träumt, die nicht klar zuzuordnen ist, weil diese diverse optische oder wesensmäßige Eigenschaften von zwei oder mehreren Personen beinhaltet.³²

Bei der Verschiebung geht es grundsätzlich darum, den Traum zu zensieren indem vom Es hervorgerufene latente Inhalte durch manifeste ersetzt werden, um diese nicht hervortreten zu lassen und sich ihnen somit nicht stellen zu müssen.³³

Der vorhin angedeutete Vergleich von Verschiebung und Verdichtung mit dem Filmbild, bzw. einer filmischen Technik bezieht sich auf die Doppelbelichtung im Film, die im Hinblick auf eine Analogie zum Traum kurz ausführen werde.

1.8.4 Doppelbelichtung

Bei der Doppelbelichtung werden bekanntermaßen zwei unterschiedliche Bilder in einem Bild zusammengeführt. Bei der Rezeption und im Diskurs kann diese Äquivalenz metaphorisch innerhalb von rationalisierten Vergleichen oder eben auch in „unmittelbarer affektiven Weise“³⁴ verarbeitet werden. Abseits des rationalen Gedankenganges innerhalb dessen die Doppelbelichtung als filmisches Mittel und innerhalb metaphorischer Angleichungen untersucht werden kann, gibt es laut Metz eine weitere Assoziation innerhalb derer der oder die RezipientIn an die Ernsthaftigkeit dieser Verdoppelung glaubt oder dies zumindest in einem psychologischen Kontext glaubt, wie dies im unbewussten Modus der Verschiebung und Verdichtung im Traum passiert.³⁵ Wie bei der Verdichtung, werden auch in der Doppelbelichtung zwei oder mehrere Inhalte bzw. Bilder zu einem Eindruck zusammengestaucht, wodurch ein neuer, anderer Kontext oder ein Sinnbild entsteht während in ähnlicher Weise die Verschiebung in Verhältnis zur Doppelbelichtung bestimmte Attribute über ein Subjekt oder Objekt schiebt und dieses somit in unterschieden Ausmaßen verfremdet.

In ähnlicher Weise kann dieses Beispiel im Übrigen auch bei der Überblendung geltend gemacht werden, da auch hierbei eine Substitution eines Bildes durch ein jeweils Anderes

³²Freud. 1938. S.24

³³Vgl. ebenda

³⁴Metz 1975. S. 1029

³⁵Vgl. Metz 1975. S.1029

statt findet, wobei sich eine psychische Entladung des ersten Objektes auf ein Weiteres vollzieht.³⁶

Die Darstellung dieser im ersten Moment vielleicht zusammenhanglos anmutenden Gemeinsamkeit zwischen Traum und Film scheint durchaus plausibel zu sein, sofern man sich die Theorie verbildlicht wodurch das verbindende Glied beider Darstellungsmedien meines Erachtens äußerst logisch erscheint.

1.8.5 Der Tagtraum - *réverie éveillée*

Innerhalb dieses Kapitels bin ich bereits mehrmals auf einen grundlegenden Unterschied zwischen Traum und Film eingegangen, der in den beiden Zuständen des Schlafes und des Wachseins liegt. Der Tagtraum, der nicht nur Langeweile verkürzen kann sondern auch als Zufluchtsort vor der Realität dient, ist genau genommen zwar kein Mischzustand aus Schlaf und Wachheit, da dieser sich letztlich doch im Wachzustand vollzieht. Jedoch ist der Terminus Traum, der darin enthalten ist, dennoch äußerst deskriptiv für jene phantasierten Episoden. Wie auch im Film vollzieht sich der Tagtraum nicht nur im Wachzustand, sondern manifestiert sich ebenso aus einer bewussten Phantasie, die ihre Quelle aus dem Unbewussten bezieht und häufig in Phasen einer relativen Unkonzentriertheit auf Bezüge der Außenwelt auftritt. Der logische und narrative Aufbau entspricht hierbei die des erzählenden Romans oder im Weiteren eben auch die des Films. Das Kräfteverhältnis zwischen der sekundären Bearbeitung, die das Ich bzw. Über-Ich verrichtet um bestimmte unbewusste Wünsche und Triebe des Es, die aus dem Primärvorgang entstanden sind, zu entstellen oder zu verschleiern ist im Tagtraum relativ homogen.³⁷

Zwischen den beiden Vorgängen der primären Instanz und der sekundären Bearbeitung findet eine Umformung statt, die größtenteils vorbewusst erfolgt und einen wesentlichen Anteil zur Arbeit der Film- und Tagtraumproduktion, vor allem im Hinblick auf logische Folgen, Narration und Gestaltung, leistet. Sobald eine unbewusste Phantasie durch die sekundäre Umformung zu einer bewussten Phantasie wird, bietet diese anhand jenes Bewusstseins einen Angriffspunkt oder ein Fundament für einen Tagtraum, dessen bewusste Phantasieelemente tendenziell ansteigen.³⁸

„[...] der Akt des Tagtraums als solcher besteht häufig darin, sein Auftauchen um einige Augenblicke zu verlängern, und zwar dank einer rhetorischen und narrativen amplificatio [...] die ihrerseits völlig gewollt ist und bereits zur

³⁶Vgl. Metz 1975. S.1030

³⁷Vgl. Metz 1975, S. 1032

³⁸Vgl. ebenda S. 1034

diegetischen Komposition gehört.“³⁹

Metz versucht hiermit den Tagtraum als eine Art bewusste bzw. vorbewusste Ausweitung einer Phantasievorstellung zu begründen. Tatsächlich ist es von Zeit zu Zeit nicht immer nachvollziehbar, wie man plötzlich in einen Tagtraum geraten ist und was der Ursprung dessen war, da dieser wie schon erwähnt tatsächlich unbewusst ist. Mit etwas Anstrengung ist es möglich, die mutmaßliche Quelle der Gedankengänge nachzuvollziehen, ähnlich wie man über einen eben gesehenen Film von Zeit zu Zeit über die Anfänge und die Entwicklung der Geschichte reflektiert.

Der Tagtraum, der im Gegensatz zum materiellen Film ein gänzlich mentales Konstrukt darstellt, zu dessen Genuss ausschließlich der oder die ProduzentIn desselben kommt, darf sich trotz des weitgehend logischen Aufbaues und mehr oder weniger klar definierte Subjekte und Objekte weitaus mehr Leerstellen und Unvollständigkeiten leisten als der Film. Er kann unterbrochen werden oder zu jedem erdenklichen Punkt zurückkehren, um diesen abzuändern oder in eine beliebige andere Richtung zu lenken was ihn in vielen Situationen wohl auch besonders Reizvoll macht.

Genau betrachtet kann man den Ursprung jedes fiktionalen Filmes in einem Tagtraum suchen und finden, da sich die Idee der Geschichte und weiters auch die Charakterisierung der Figuren etc. aus einem Tagtraum in der oben genannten Entstehung und Umformung von unbewussten und vorbewussten Phantasien entwickelt hat. Bei allzu unbewussten Phantasieinhalten die nur sehr verdeckt, verschoben oder vernebelt zu einem manifesten Tagtraum bzw. Film hervortreten, ist die Quelle für die Entstehung der jeweiligen Filmidee daher nur schwer fassbar zu machen.

Der Film wird trotz zahlreicher gemeinsamer Ebenen mit dem Traum und vielmehr noch mit dem Tagtraum, immer eine Verknappung im Vergleich der beiden genannten Gegenstücke, das schließlich trotz seiner materiellen Realität, ein erhöhtes Potential an Zweifel und Realitätsferne mit sich bringen. Und zwar aus dem einfachen Grund, dass dieser nicht von uns selbst und unseren Wünschen, Träumen und Vorstellungen entspringt und trotz der eigenen Vorstellungskraft und interpretativer Selbstbezüge, die wir während der Rezeption miteinbringen, der Film für uns ein erhöhtes Maß an irrealer Impressionen darstellt, die wir als RezipientInnen von einer gewissen Distanz und einer Außenperspektive wahrnehmen. Das erhöhte Maß an Materialität, Genauigkeit, Sinnhaftigkeit der Zusammenhänge, oder Linearität im Film kann den eben erwähnten Mangel an Selbstbezug und folglich an Nähe und Realitätseindrücken ein wenig ausgleichen, jedoch nur selten mit den (Tag-)träumerischen illusionistischen Empfindungen im Moment des Traums Schritt halten. Ohne Frage soll jener Eindruck jedoch nicht prinzipiell ausgeschlossen werden, wie Metz mit den folgenden Worten

³⁹ebenda S. 1035. dieser bezieht sich hier auf Lausberg, 1990. S.1244

treffend beschreibt und damit eine Erklärung zur „Kinophilie“ darlegt:

„[...] ihre tiefe Übereinstimmung mit der eigentlichen Phantasie ist zwar niemals gesichert, aber wenn diese Übereinstimmung aus Zufall groß genug ist, dann verbindet sich die Befriedigung [...] die man als vorläufige Durchbrechung einer ganz gewöhnlichen Einsamkeit bezeichnen könnte. Es ist nichts anderes als die besondere Freude, die darin liegt, aus der Außenwelt Bilder zu empfangen, die üblicherweise innere sind, [...] auf einem physischen Ort eingeschrieben zu sehen [...] dadurch in ihnen etwas beinahe Realisierbares zu entdecken, das unerwartet war, einen Augenblick lang die Empfindung zu haben, dass sie vielleicht nicht untrennbar sind von dem Klang, der ihnen folgt, von diesem gewöhnlichen und akzeptierten Eindruck des Unmöglichen, der doch eine kleine Verzweiflung ist.“⁴⁰

Diese Erfüllung cineastischer Momente kommt einer Wunscherfüllung, vor allem im Hinblick auf die Materialisierung der unmöglichen mentalen Bilder oder Realitäten, sehr nahe. Der Wunsch nach der Realisierung bestimmter Bilder, die aus unserem tiefsten Inneren rühren und somit in klaren Darstellungen sichtbar wird.

Letzten Endes kann man festhalten, dass der Traum, der Tagtraum und der Film so unterschiedlich sie auch in ihren Intentionen, dem erschaffenden und wahrnehmenden Subjekt aber vor allem auch in ihrem Bewusstseinszustand und im Grad der Wachheit sein mögen, diverse aufschlussreiche Schnittstellen mit sich bringen die Grund genug dazu veranlassen diese in einen gemeinsamen Kontext zu stellen, der uns Realität, mentale Bilder und Illusionen sowie die Entladung psychischer Bewusstseinsbilder aus einem neuen Blickwinkel erscheinen lässt.

2. Wahrnehmung und Emotion

2.1 Perzeption und Kognition – Einfluss und Bedeutsamkeit der Wahrnehmung

Der Medienwissenschaftler, Kunstpsychologe und Kunstpädagoge Rudolf Arnheim hat sich in seinen Arbeiten primär mit den breiten Themenfeldern der Kunst, Ästhetik und Wahrnehmung aus einem psychologischen Aspekt auseinandergesetzt. Arnheims wissenschaftliche Beiträge in diesen Bereichen waren nicht nur ein wichtiger Wegweiser für die zeitgenössische Gestalttherapie und Kunstpsychologie, sondern auch für die Untersuchung von perzeptiven Abläufen in der Kunstrezeption.

In diesem Kapitel werde ich vorwiegend auf Wahrnehmung in der Kunst und Wirkungsmechanismen auf RezipientInnen eingehen.

In weiterer Folge werde ich anhand eines Vortrages zu theoretischen Auseinandersetzungen mit Kunst und Wahrnehmung hinsichtlich mentaler Filmbilder⁴¹ von dem Filmwissenschaftler, Literaturwissenschaftler und Ethnologen Roman Mauer

⁴⁰Metz 1975. S.1039

⁴¹Vgl. Mauer, Roman Vortrag:Sprache des Films. Mentale Bilder und Emotionen in der Kunst:Vortrag im Rahmen der Vortragsreihe Kunst und Wahrnehmung II von der medizinischen Gesellschaft Mainz an der Kunsthochschule Mainz am 7.5.2014 <https://www.youtube.com/watch?v=p5u0umKbMNg> Zugriff: 18.11.2014

einige Positionen in den Bereichen der Kunstwissenschaft, Wahrnehmung und vor allem auch der Psychologie darstellen um in weiterer Folge auf die Darstellung und Rezeption von Emotionen im Film hinzuweisen.

2.2 Kunstwahrnehmung bei Rudolf Arnheim

Kunst als Erkenntnisinstrument

Der Begriff der Wahrnehmung beschreibt den Prozess, in dem äußere Reize verarbeitet werden und folglich an unseren sensorischen Apparat gelangen, wodurch wir einen bestimmten Eindruck erleben, etwas erkennen oder fühlen.

Arnheim betont vor allem, dass Wahrnehmung und Denken sich ergänzend gegenüberstehen wodurch eine gegenseitige Abhängigkeit oder Symbiose zustande kommt. Dies kann so verstanden werden, dass ohne kognitive Arbeit die sinnliche Wahrnehmung anhand von Reizen nicht fassbar gemacht werden kann, während andererseits das Denken nicht ohne das Herantreten und die Erfahrung der Wahrnehmung möglich wäre.

„Rein sprachliches Denken ist das Musterbeispiel gedankenloses Denkens, das automatisch auf das schon Aufgespeicherte zurückgreift.“⁴²

Ein Wahrnehmungsprozess ist somit nicht nur ein Aufprall von Reizen an unsere Sinnesorgane und die darauffolgende Akzeptanz oder nicht Akzeptanz dieses Erlebnisses, sondern ein aktiv von uns mitgestaltetes Zusammenspiel von äußeren Reizen die sich mit unseren Wünschen, Erfahrungen, Wissen etc. koppeln und anschließend von uns erkannt, gedeutet und bewertet werden. Entsprechend treten bekannte oder geläufige Reize und Erlebnisse weitaus intensiver und wahrhaftiger an uns heran als solche, die wir erstmals erfassen. Die Kunst ist dabei eine Disziplin, in der jene Wahrnehmungsvorgänge primär sind und als Gegenstand der Wahrnehmung geschildert werden kann. Umgekehrt, können durch die Kunst auch Erkenntnisse in anderen Gebieten verständlicher an uns herantreten, weshalb Arnheim die Kunst auch als Erkenntnisinstrument⁴³ auffasst.

Bei der Rezeption von künstlerischen Erzeugnissen werden unsere sinnlichen Reize entsprechend einer bestimmten Kunstgattung beansprucht und diese als wesentliches Werkzeug der Erkenntnis verortet, während hingegen die meisten Wissenschaften bekanntlich zu einem weitaus kleineren Teil auf Wahrnehmungsvorgänge gestützt sind. Man könnte daher behaupten, dass in den meisten Disziplinen zwar das Ziel inne wohnt

⁴²Arnheim, Rudolf 2001. S. 219

⁴³ Vgl. Alexander Piecha 1951, Allesch Christian.(Hg), Rudolf Arnheim. WUV. Univ.Verlag. Wien 2004 S.53

Vorgänge, Probleme, Begriffe oder Geschehnisse anschaulich zu machen, dafür jedoch unterschiedliche Mittel oder Darstellungsinstrumente verwendet werden. Erwähnt sei auch, dass wie beispielsweise in der Mathematik, das Auge für Zahlenzusammenhänge geschult wird, kann auch die Fähigkeit des Kunstverständnisses und des anschaulichen Denkens durch die Beschäftigung mit künstlerischen Werken zunehmend ausgeprägt werden.⁴⁴

Ein Beispiel für Wahrnehmungsfähigkeiten die wir bereits in der frühen Kindheit lernen, ist das Erkennen von menschlichen Gesichtszügen und somit auch das Entschlüsseln von Emotionen sowie nicht bewusst wahrgenommen Körperreaktionen. Ohne ein bestimmtes Vorwissen von menschlichen Regungen und deren Symptome, könnten wir Gefühlszustände unseres Gegenübers nicht deuten, was ein soziales Miteinander unverhältnismäßig erschweren würde. Diese schon sehr früh erlernte Fähigkeit ist vor allem auch in der Filmrezeption ein wesentlicher Faktor, worauf ich im späteren Verlauf noch näher eingehen werde. Es sei allerdings anzumerken, dass Ausdrücke nicht nur durch lebende Subjekte, sondern ebenso durch tote Objekte wie zum Beispiel Gegenstände ausgelöst und interpretiert werden können.

2.3 Mentale und Reale Wahrnehmungsbilder

Wenn Wahrnehmung zu einem großen Anteil vom einzelnen Individuum konstruiert wird und aktiv unsere eigenen Erfahrungen und Perspektiven mit den äußeren Reizen verknüpft, so darf laut Arnheim, konträr zu den Relativisten, nicht außer Acht gelassen werden, dass der wahrgenommene Gegenstand zugleich objektiv, also immer der selbe dargestellte Gegenstand sein wird. In der Sprache der SemiotikerInnen ist somit der Signifikant immer der Selbe, während das Signifikat, also die Idee von dem dargestellten Objekt, variieren kann. Das Subjekt oder Objekt ist in dieser Betrachtung also nie ein Mentales, sondern ein Materielles. Bei mentalen Bildern wie es zum Beispiel Träume sind, können wir nicht von derselben Wahrnehmungsauffassung ausgehen, da diese bereits aus einem tatsächlichen Wahrnehmungserlebnis, häufig auch unbewusst und nicht von vornherein durchschaubar, entstanden ist. Ethische und moralische Vorstellungen und Werte hingegen sind zwar nicht objektiv fassbar und gehen zu einem gewissen Grad bei vielen Individuen stark auseinander, wobei es auch hier eine bestimmte Grundhaltung im Sinne des Common Sense gibt, die einem großen Teil der Menschheit „gute“ Werte im Sinne von solchen, die anderen Menschen, Tieren oder der Gesellschaft nutzen oder zumindest nicht schaden, den „Bösen“, bei denen durch eine vorsätzliche Handlung

⁴⁴Vgl. ebenda S.53

jemandem oder etwas Schaden zugefügt wird, vorziehen lassen. An dieser Stelle sei auch auf ein weniger deutliches und fassbares Wahrnehmungsverständnis verwiesen, das vor allem auch in der Kunst eine tragende Rolle spielt, nämlich der Bereich der Emotionen.

2.4 Emotionale Darstellungen

Der Begriff Emotion, ist ein seelischer Gefühlsausdruck im Sinne der Affekte, der nicht ohne Grund in zahlreiche Bereiche des menschlichen Umfeldes, sei es privat, persönlich, beruflich, wirtschaftlich in Form von Marketingstrategien, aber vor allem auch in den Fachgebieten der Psychologie und der Kunst seine einschneidende Position verankert hat.

Den Stellenwert und die Ausdruckskraft von affektiven Darstellungen, sei es aus moralischen oder künstlerischen Perspektiven, wurde seit jeher in den Künsten, insbesondere auch in der Literatur vielschichtig diskutiert. In Abhandlungen über den Affekt kommt gleichzeitig auch immer wieder der verwandte Begriff des Pathos in den Diskurs, der nicht allein aufgrund des etymologischen Ursprungs sehr stark an das Leiden und die Leidenschaft, vor allem auch im Hinblick an das der Seele geknüpft ist. Friedrich Schiller, der den Affekt und den Pathos ebenso ähnlich, wenn nicht sogar analog betrachtet, betont vor allem dessen besonderen Reiz den dieser auf den Menschen hat und wie er beispielsweise in der künstlerischen Darbietung im Sinne der Sittlichkeit für sich genutzt werden kann. Dieser Nutzen wird dahingehend betrachtet, indem pathetische oder affektgeladene Darstellungen sich durchaus auch auf moralische Entwicklungen und Vorstellungen auswirken können, wenn er diesen gleichzeitig auch nicht als ästhetischen Wert erachtet.⁴⁵ Schiller betont hierbei vor allem auch die Überlegenheit der Vernunft über Leidenschaft und Pathos und setzt „für die höchsten Grade des Affekts die Unterdrückung der widerstehenden Intelligenz im Menschen voraus“⁴⁶

Während bei Schiller oder im Übrigen in ähnlicher Weise auch bei Hegel der Affekt und die Darstellung desselben, vorrangig in der Notwendigkeit zu moralischen Überlegungen bedeutsam wird, erklärt Thomas Bernhard beispielsweise, wenn auch nicht explizit auf den Affekt oder Pathos bezogen so doch damit vergleichbar, das Leiden und den Schmerz als wesentliches Element der Komik, wohlgemerkt mit einem für den Schriftsteller bekannten ironischen Subtext und bezieht sich hierbei vor allem auf die Darstellung von mit Leid und Schmerz verbundenen Missgeschicken oder Unfällen und

⁴⁵Vgl. Rotermund, Erwin. Der Affekt als literarischer Gegenstand: Zur Theorie und Darstellung der Passsiones im 17. Jahrhundert. In: Jauß, Hans Robert. Die nicht mehr schönen Künste, Grenzphänomene des Ästhetischen. Wilhelm Fink Verlag. München 1968. S.239

⁴⁶Vgl. ebenda. S. 240

deren komische Wirkung auf das Publikum.

„Das Schmerzmaterial ist ja immer das, wo es nötig ist. [...] Darüber lachen die Leut. Über Mängel und fürchterliche Gebrechen. [...] aber über völlig Normales, sogenanntes Normales hat ja noch nie jemand auf der Welt gelacht“.⁴⁷ Und wenn der Schmerz und das Gebrechen auch nicht nur den Eindruck des Komischen für sich vereinnahmt, denn vermutlich war auch Bernhards Zitat mit dem Bezug auf Komik oder Lachen gleichermaßen hinsichtlich anderer Emotionen abgezielt, sondern auch das generelle Interesse der ZuschauerInnen die das Leiden begehren, so lässt sich daraus durchaus ein Befund für die Lust am Affekt ablesen. Es scheint, als sehnten wir uns nach dem Leid und dem Unglück, insbesondere tun wir das in diversen Formen die sich nicht zuletzt gerade in der Kunst offenbaren. Und wie Paul Watzlawik in seinem bekannten Werk „Anleitung zum Unglücklichsein“⁴⁸ erklärt, können wir diese Sehnsucht nach dem Pathos, dem Affekt und dem Leiden auch in realen, ganz subjektiven Situationen wiederholt feststellen. Nicht zuletzt sind derartige Regungen, entgegen der vorherigen Polarisierung auf das Negative und Leidvolle nicht ausschließlich mit negativen Gefühlen verbunden, sondern durchaus auch mit positiven emotionalen Erregungen wie etwa Freude.

Affekte und Emotionen begleiten somit das menschliche Dasein in den unterschiedlichen Dimensionen in nahezu sämtlichen Situationen des Lebens und legen insofern auch Nahe, dass sie den Menschen und nicht zuletzt eben auch RezipientInnen, in ihrer Wahrnehmung und dem Handeln entscheidend beeinflusst. Der Begriff, der von dem lateinischen *emovere* (dt. herausbewegen, empor wühlen) stammt und im deutschen Sprachgebrauch aus dem französischen *émouvoir* (dt. bewegen, erregen)⁴⁹ entstammt, wird durch die Etymologie bereits sehr deutlich hervorgehoben, was die Auswirkungen der Emotionen auf das menschliche Dasein sind. Nämlich genau jene empor wühlende, bewegende oder erregende, die sich in diversen Zuständen innerlich, oder in Form von Affekten ebenso äußerlich manifestieren können. Im Bereich der Kunst besitzen Emotionen in mehrfacher Hinsicht Relevanz. So kann man davon ausgehen, dass in der Produktion von Kunst ein bestimmter Grad an Emotionen mitbestimmend ist und das Werk an sich, mit jenen Gefühlen aufgeladen und vor allem innerhalb der Kunstrezeption zu einem weiten Teil an derartige Gefühlsregungen gekoppelt ist.

Bei der Perzeption von Emotionen ist zwischen zwei Kategorien zu unterscheiden, nämlich der primären Emotionen und der Sekundären. Erstere sind von Natur aus angeboren und in der Evolution weitaus älter. Dazu zählen Angst, Ekel, Trauer,

⁴⁷Bernhard, Thomas. Aus: Thomas Bernhard. Eine Herausforderung - Monologe auf Mallorca. Interview mit Krista Fleischmann. Aufgezeichnet von Krista Fleischmann und Wolfgang Koch. Filmedition Suhrkamp. 1981. Min. 3:56. Zugriff: 15.12.2014

⁴⁸Watzlawick, Paul. Anleitung zum Unglücklichsein. Piper Verlag. München 1983

⁴⁹Vgl. Voss, Christiane. Narrative Emotionen. Eine Untersuchung über Möglichkeiten und Grenzen philosophischer Emotionstheorien. De Gruyter. Berlin 2004. S.11

Zuneigung, Wut und Interesse. Diese sind vor allem auch in einen instinktiven Schutz und Sozialmechanismus eingebaut, der uns vor Gefahren schützt und ein gesellschaftliches Zusammenleben ermöglicht. Durch starke Überreizung dieser Emotionen kommt es zum Ausbruch von Affekten.⁵⁰ Die zweite Kategorie, demnach die sekundären Emotionen, entstanden nicht nur evolutionär viel später, sondern werden auch individuell erst im Laufe unseres Lebens, zu einem großen Teil allerdings bereits in der Kindheit durch Erlebnisse, Erfahrungen, Kulturkreis, familiäre Bedingungen, Umwelt etc. erlernt und sind demnach auch schwerer Begreifbar und Nachföhlbar als die genannten primären Emotionen. Die sekundären Emotionen sind vor allem auch formbar oder können zu einem späteren Zeitpunkt unter Umständen wieder wegfallen, da sie oft nur aufgrund einer bestimmten Lebenssituation auftreten. Durch permanente Erlebnisse und Erfahrungen sowie die Perzeption jener Emotionen werden diese ständig neu bewertet und erweitert.⁵¹

2.5 Emotionen im Film - Zwischen Körper und Kultur

Der englische Filmwissenschaftler Murray Smith geht in seiner Abhandlung⁵² über Wissenschaft, Gefühl und Film intensiv auf unterschiedliche Aspekte der Emotionsdarstellung in der Rezeption von Kunst, vor allem in Bezug auf den Film, ein und schildert die oben genannten primären und sekundären Emotionen in ähnlicher Weise. Smith verweist hierbei auf die sogenannte kognitive und die evolutionäre Ästhetik. Dabei gilt es herauszufinden, wie unser Kunstempfinden aus evolutionären und kognitiven Merkmalen hervorgeht. In der Emotionsforschung wird allgemein zwischen zwei Ansätzen differenziert. Zum Einen, gibt es die naturwissenschaftliche Theorie, die davon ausgeht, dass Zeichen aus der Umwelt mit neuronalen und physiologischen Ansatzpunkten ergründet werden können. Im Gegensatz dazu, geht die andere Fachrichtung von der Annahme aus, dass Emotionen kulturell geprägt sind und mit geisteswissenschaftlichen Methoden untersucht werden können. Die Polarisierung von Seiten der Emotionsforschung im Feld zwischen Szientismus und Kulturalismus stellt Smith infrage, indem er auf die biokulturelle Perspektive⁵³ verweist. Bei einer Emotion kann man davon ausgehen, dass die Bedeutung einer realen oder imaginären Sache, also ein Erlebnis, eine Person oder ein Gegenstand durch den betreffenden Menschen innerhalb eines Prozesses, somatisch und kognitiv erfasst wird. Somatisch deshalb, weil dies zunächst über das neuronale System erfolgt indem es eine, wie Jenefer Robinson dies benennt,

⁵⁰Vgl. Piecha, Alexander. Die Kunst der Wahrnehmung – Die Wahrnehmung der Kunst. In: Allesch, Christian. (Hg.) Rudolf Arnheim oder die Kunst der Wahrnehmung. WUV. Univ.Verlag. Wien 2004. S. 59

⁵¹Vgl.ebenda S.60

⁵² Vgl.Smith, Murray. Was macht es für einen Unterschied? In: Piecha, Alexander, Alesch Christian.(Hg), Rudolf Arnheim. Oder die Kunst der Wahrnehmung.(1951).WUV. Univ.Verlag. Wien 2004

⁵³Vgl. Smith, Murray. Was macht es für einen Unterschied. In: Bartsch, Anne; Eder , Jens (Hg) Audovisuelle Emotionen. Emotionsdarstellung und Emotionsvermittlung durch audiovisuelle Medienangebote. Von Halem. Köln 2007. S.42

affektive Bewertung⁵⁴ durchläuft, die dabei sehr schnell und ungenau erfolgt. Nach dieser affektiven Bewertung, die in Verbindung zu den Grundaffekten steht, erfolgt die kognitive Verarbeitung mit einer genaueren Einordnung bei der kulturelle und spezifisch persönliche Zusammenhänge Bedeutung erlangen. Die genannten affektiven Emotionen fallen häufig mit den kognitiven zusammen, was zu einem inneren Konflikt führen kann wie zum Beispiel Wut oder Angst über eine bestimmte Situation, die nach der kognitiven Bewertung eigentlich abgeschwächt sein sollte. In vielen Fällen gehen diese beiden Emotionsverarbeitungsprozesse jedoch ineinander über und werden nur unbewusst wahrgenommen. Ein sehr ähnliches Erscheinungsbild zeigt sich im Gegenstand der Stimmungen. Die Zusammenhänge hierbei sind weitaus unbestimmt und großteils nicht auf ein konkretes Objekt oder Ereignis gerichtet, sondern auf ein sehr umfangreiches Zusammenspiel aus mehreren Faktoren, die jedoch in der Auseinandersetzung mit Kunst, insbesondere mit dem Film, eine bedeutsame Rolle spielen. Die wesentliche Differenz zwischen Emotionen und einer Stimmung ist also das Objekt oder Subjekt auf das sich die affektive Situation bezieht und die eben bei der Emotion definierbar und nachvollziehbar ist, während diese bei der Stimmung großteils undefiniert und eher als Resultat mehrerer Zusammenspiele, also als Ergebnis von emotionalen Bewertungen hervorgeht. Anhand einer einschlägigen Szene aus *Funny Games* will ich Smiths biokulturelle Perspektive versuchen zur Anwendung zu bringen, indem ich die emotionalen Bewertungen und die daraus resultierende Stimmung, die den gesamten weiteren Verlauf des Films mitbestimmt, demonstrieren. Bei der genannten Szene handelt es sich um den Ausschnitt in dem Peter und Paul erstmals gemeinsam das Haus der Familie Schober betreten und erneut um Eier bitten. Als Anna sich gerade eine Zigarette angezündet hat und kurz erschrickt, weil Rolfi draußen lautstark bellt, ist ihre erste Reaktion nachdem sie den Hund zurechtgewiesen hat, erst einmal die emotionale Reaktion der Überraschung über die Situation, das ungewöhnliche Verhalten des Hundes und der neuerlichen Erscheinung der beiden jungen Männer im Haus. Sie scheint ratlos auf die Situation zu reagieren. Aufgrund des Schreckens und der überraschten Gebärde könnte man hier von einer affektiven Bewertung ausgehen, da eine deutliche somatische Reaktion hinsichtlich ihrer Mimik, Gestik und dem etwas unbeholfenen Umgang mit Peter und Paul ablesbar ist.⁵⁵ Die Gelegenheit für eine kognitive Einschätzung war bis dahin noch nicht gegeben. Die Ratlosigkeit dauert noch ein Weile an bzw. zeigt sich Anfangs noch in einer verschämten, wenn nicht sogar demütigen Ausdrucksweise die sie stellvertretend für den Hund einzunehmen scheint, nachdem sich keine Erklärung für den Zwischenfall finden lässt. Als sie den Beiden anbietet, den Hund einzusperren, damit sie beruhigt in das Haus der

⁵⁴ Vgl. Robinson, Jenefer. *Deeper than Reason. Emotion and its Role in Literature, Music and Art*. Oxford 2005 S.41-47

⁵⁵ Abb.1 Screenshot: *Funny Games*, R: Michael Haneke, DVD-Video, Concorde Home Entertainment 1997. min.00:18:30

Nachbarn zurückkehren können, lehnt Paul dies jedoch ab. Die Situation wird mit dessen Begeisterung für die Golfschläger sogleich in eine andere Richtung gelenkt. Anna scheint über sein Verhalten erneut überrascht und verstört zu sein, jedoch wird innerhalb dessen die Möglichkeit einer kognitiven Bewertung geboten. Diese zeichnet sich wie bereits erwähnt, durch eine kognitive, wenn auch nicht durchwegs bewusste Überlegung über die kulturelle und gesellschaftliche Konvention und emotionalen Haltung im jeweiligen Sachverhalt aus. Angesichts der Höflichkeit der Beiden und nach kognitiver Bewertung scheint sich Annas Schrecken gelegt zu haben und ihr Verhalten zeigt sich erneut größtenteils unbekümmert. Im Gespräch über das Golftunier am folgenden Tag ringt sie sich noch die Floskel „Der Schläger ist noch nicht der Spieler“⁵⁶ und ein verkrampftes lächeln ab⁵⁷. Die Stimmung, die davor noch eher nervös und angespannt war, scheint sich kurzfristig zu beruhigen, wenngleich noch immer eine bestimmte angespannte Verunsicherung in Annas Verhalten erkennbar ist.

Diese wird schließlich schon bald wieder getrübt nachdem Paul mit ihrer Einwilligung, den Golfschläger zu testen, nach Draußen stürmt. Anna scheint dessen Verhalten als schamlos und unangebracht zu vermerken, was sie durch ihre verstörte Mimik und die ungeduldig anmutende Körpersprache zu Tage legt. Hier kann man erneut eine affektive Bewertung innerhalb ihrer emotionalen Empfindung erkennen, die sie anhand einer kognitiven Einschätzung zu glätten versucht.

Innerhalb dieser Szene wird infolge eines mehrmaligen Auf und Ab der emotionalen Darstellungen und Bewertungen hinsichtlich der Stimmung, kontinuierlich auf die Spitze getrieben, bis diese für Anna nicht mehr innerhalb des für sie tragbaren sozialen Kontextes zu sein scheint und sie die beiden jungen Männer mit einer deutlich wütenden Geste bittet, das Haus zu verlassen.⁵⁸ Die Stimmung ist hiermit für den Rest des Films festgelegt und kann aufgrund der folgenden Vorkommnisse nur mehr aufgrund neuer kognitiver Bewertungen, eine zunehmend durch Angst und Wut geprägte Grundstimmung sein.

Die biokulturelle Perspektive kann somit aufgrund der körperlich sichtbaren Reaktionen, die sich in Annas Körpersprache abzeichnet und die darauf folgende Höflichkeit, die aus einer gesellschaftlichen Norm hergeht, also als kulturell geprägt erkennbar gemacht werden.

Vor allem aber gehen aufgrund dieser, insbesondere in der beschriebenen Szene, rapide wechselnden Emotionen und Stimmungen auch eine bestimmte Verunsicherung und Einverleibung der Stimmung auf den/die RezipientIn über, da zu diesem Zeitpunkt die

⁵⁶Anna, Funny Games 1997. min: 00:18:20

⁵⁷Abb.2 Screenshot: Funny Games, Regie: Michael Haneke, DVD-Video, Concorde Home Entertainment 1997. min.00:18:32

⁵⁸Abb.3 u.Abb.4 ebenda. min. 00:20:51; min. 00:21:33

gesamte Situation ebenso fragwürdig und verwirrend ist, wie sie aus Annas Perspektive zu sein scheint. Murrays Konzept ist somit, nach sorgfältiger Analyse einer Filmsequenz meines Erachtens weitgehend aufschlussreich im Hinblick der konkretisierenden Dokumentation und der Interpretation von Darstellungen. Insbesondere kann dadurch die Konsequenz für die Stimmung einer Szene oder eines Films und darüber hinaus auch auf Situationen der realen Welt erschlossen werden.

2.6 Kunst und Emotionen - Die Faszination der Gefühlsdarstellung

„Wer mit den Lippen schweigt, der schwätzt mit den Fingerspitzen. Aus allen Poren dringt ihm der Verrat.“⁵⁹

Da Emotionen für die Kunst und die Rezeption einen primären Faktor darstellt, werde ich hier und auch in weiterer Folge näher darauf eingehen. Gedanken und emotionale Vorgänge anderer Menschen zu entlarven, sichtbar zu machen und zu verstehen beschäftigt die Menschen schon seit langer Zeit. Auch Ende des 19. Jahrhunderts gab es schon abenteuerliche und vor allem auch sehr abstrakte Versuche, in die Gedanken- und Emotionswelt der Menschen einzudringen. Inspiriert von der 1895 veröffentlichten wissenschaftlichen Errungenschaft der Röntgenfotografie von Wilhelm Konrad Röntgen wurden Versuche von Wissenschaftler und Fotografen unternommen um mittels der sogenannten Psychofotografie, bei der eine Fotoplatte auf der Stirn eines Menschen angebracht wurde, während des Schlafs die Träume und Gedanken des Probanden zu visualisieren. Aus den farblichen Veränderungen auf der Platte meinte man bestimmte Figuren und Umrisse zu sehen, die auf das Geträumte hinweisen sollten. Allerdings wurde schon bald erkannt, dass es sich dabei um Manipulationen oder physikalische bzw. chemische Reaktionen handelte.⁶⁰ Zur selben Zeit waren Experimente wie dieses keine Seltenheit, wenn sich auch keine dieser Theorien tatsächlich als wissenschaftlich erwies und somit durchgesetzt hatte. Jedoch hatten sich zur selben Zeit zwei Erfindungen äußerst erfolgreich ihren Standpunkt in der Wissenschaft und Kunst festgemacht. Damit sei zum ersten die Traumdeutung von Sigmund Freud erwähnt, die 1895 veröffentlicht wurde und die Geburtsstunde der Psychoanalyse einläutete. Weiterhin führten im selben Jahr die Brüder Lumière den Film „Arbeiter verlassen die Lumière-Werke“ vor, der bekanntermaßen als erster Film und somit als Erfindung der Kinematografie in die Geschichte einging. Dass diese beiden Meilensteine in meiner Arbeit in einem engen

⁵⁹ Freud, Sigmund. Bruchstücke einer Hysterieanalyse. Fischer Taschenbuchverlag. Frankfurt a.M 1901. S.240

⁶⁰Vgl.Mauer, Roman. Vortrag.<https://www.youtube.com/watch?v=p5u0umKbMNg> Zugriff: 14.10.2014

Zusammenhang stehen geht schon aus dem Titel hervor, wenn zu jener Zeit diese Verbindung höchstwahrscheinlich nicht klar war. Wie schon zuvor angedeutet, haben die Psychoanalyse und der Film eine besondere Eigenschaft gemein. Nämlich etwas zu erspüren und darzustellen. Um wieder auf den Begriff der Emotionen zurückzukommen, hat die Darstellung dieser Gefühlszustände der Film in dessen Geschichte in mehrfacher Weise bewiesen. Freuds Idee bei der Entwicklung der Psychoanalyse war es, anhand von körperlichen Reaktionen wie in etwa der Mimik und Gestik unbewusste, verborgene Gedanken, Wünsche und Vorstellungen seiner PatientInnen zu durchleuchten um das Problem zu erkennen und einen Lösungsansatz zu finden oder womöglich auch zu einem gewissen Teil aus Interesse am Gegenstand der Psychologie festzumachen. Mit folgenden Worten wird Freuds Methode sehr deutlich dargestellt:

„Als ich mir zur Aufgabe machte, das was die Menschen verstecken nicht aus dem Zwang der Hypnose, sondern aus dem was sie sagen und zeigen ans Licht zu bringen, hielt ich die Aufgabe für schwerer als sie wirklich ist. Wer Augen hat zu sehen und Ohren um zu hören, überzeugt sich, dass die Sterblichen kein Geheimnis verbergen können. Wessen Lippen schweigen, der schwätzt mit den Fingerspitzen. Aus allen Poren dringt ihm der Verrat. Und darum ist die Aufgabe das verborgenste, seelische bewusst zu machen sehr wohl lösbar“⁶¹

Die Kinematografie ist in vielerlei Hinsicht für diese Art der Analyse prädestiniert. Wenn sie von Sigmund Freud zwar größtenteils negiert wurde, haben dagegen andere TheoretikerInnen den kinematografischen Blick in die Seele sehr wohl zu schätzen gewusst. Der Filmtheoretiker Béla Balázs erläutert in seinem bekannten Werk *Der sichtbare Mensch – oder die Kultur des Films* sehr eindringlich die Bedeutung der Großaufnahme und ihre Möglichkeiten.

„Doch die Lupe des Kinematographs bringt uns die einzelnen Zellen des Lebensgewebes nahe, lässt uns wieder Stoff und Substanz des konkreten Lebens fühlen. Sie zeigt dir, was deine Hand macht, die du gar nicht beachtest und merkst, während sie streichelt oder schlägt. Du lebst in ihr und schaust nicht hin. Sie zeigt dir das intime Gesicht all deiner lebendigen Gebärden, in denen deine Seele erscheint, und du kennst sie nicht.“⁶²

Durch das Hervorheben eines Gesichts oder eines Gegenstands aus dessen räumlicher Umgebung können wir Regungen und Gefühlsausdrücke, die wir in anderen Situationen nicht zu erkennen vermögen, erst wahrnehmen und deuten. Neben den Einstellungsgrößen und zeitlichen Dimensionen tragen technische Mittel wie die Kameraperspektiven, Schärfe, Unschärfe, Verschwommenheit, Doppelsehen, Kamerabewegungen oder Doppelbelichtungen eine wesentliche Rolle bei der filmischen Rezeption von Emotionen. So ermöglicht der Point of View, also die subjektive Kamera,

⁶¹ Freud, Sigmund. *Bruchstücke einer Hysterieanalyse*. Fischer Taschenbuchverlag. Frankfurt a.M 1901. S.240

⁶² Bela Balazs: *Der sichtbare Mensch oder die Kultur des Films*. S. 49

dem Zuschauer oder der Zuschauerin beispielsweise die Szene aus der Sicht der Figur zu sehen und sich somit auch in deren Emotionen zu versetzen.

Ein noch viel eindringlicheres Instrument zur Darstellung subjektiver Regungen ist der sogenannte Vertigo Effekt, auch Dolly Zoom und Travelling Zoom, der seine Bezeichnung von Hitchcocks Film *Vertigo*- Aus dem Reich der Toten⁶³ erhalten hat wo dieser zum ersten Mal angewandt wurde. Hier wurde die technische Methode eingesetzt, um das Gefühl von Schwindel, den die unter Höhenangst leidende Hauptfigur empfindet, auch bei den ZuschauerInnen zu erzeugen. Der Effekt ergibt sich durch eine Kamerafahrt auf das Objekt, während diese im selben Moment aus dem Bild heraus zoomt. Dadurch scheint sich der Abstand zwischen Kamera und Objekt nicht zu verändern, während durch die Kamerabewegung auf das Objekt sich die Koordinaten im Raum jedoch verändern. Die psychologischen bzw. perzeptiven Strategien der filmischen Möglichkeiten sind aufgrund der raschen technischen und kinematographischen Entwicklung mittlerweile auf eine Palette von gestalterischen Mitteln angestiegen, mit denen das Spielfeld für FilmemacherInnen beinahe unerschöpflich ist, sofern diese klug eingesetzt werden. Da eine detaillierte Bezugnahme auf die unterschiedlichen Möglichkeiten zu weit führen würde, werde ich weitgehend auf allgemein theoretische Aspekte der Psychologie der Kamera sowie Sergei Eisensteins Prinzip der Montage eingehen.

2.7 Psychologie der Kamera - Psychologie des Bildes

Für die Betrachtung einer Psychologie des Zuschauers, der Zuschauerin und seine oder ihre Position bzw. Identifikation mit den Filmbildern innerhalb der Perspektive der Kamera und dem, was diese Imstände ist zu transportieren, liegt es nahe das Zuschauer-Subjekt und seine/ihre Beziehung zu sich selbst in Verbindung mit dem was er/sie auf der Leinwand sieht und vor allem wie das jeweilige Subjekt die Bilder sieht, zu betrachten. Die von Jean-Louis Comolli und Jean-Louis Baudry begründete Apparat Theorie oder Apparatus Debatte⁶⁴ geht davon aus, dass bestimmte im Film vermittelten Ideologien und Identifikationen bereits von den technischen Apparaturen ausgehen und nicht bloß von der Erzählung und deren Inhalt. Hierbei wird vor allem auch auf Jaques Lacans Theorie des Spiegelstadiums hingewiesen. Diese bezeichnet die Bildung einer Identität im Baby- bzw. Kleinkindalter unter Einbeziehen eines Anderen. Sobald ein Kind im Alter von etwa sechs bis achtzehn Monaten sich zum ersten mal als sich selbst im Spiegel identifiziert

⁶³R: Alfred Hitchcock. USA 1958

⁶⁴ Vgl. Baudry, Jean-Louis: "The Apparatus: Metapsychological Approaches to the Impression of Reality in Cinema" in: Rosen 1986, S. 299-318. Dt. "Das Dispositiv: Metapsychologische Betrachtungen des Realitätseindrucks", in: Psyche. Zeitschrift für Psychoanalyse, Bd. 48, Nr. 11, 1994, S. 1047-1074.

indem es von einem Anderen, beispielsweise von der Mutter oder dem Vater bestätigt bekommt, dass das Bild im Spiegel es selbst ist, nimmt es die subjektive Gestalt als die Eigene an. Hingegen der zuvor wahrgenommenen Sicht auf die Welt, aus der das Kind nur das, was außerhalb seiner Person oder fragmentarisch als einzelne Körperteile wie Hände oder Füße wahrgenommen wurden, erkennt dieses sich nun erstmals als ganzheitliche Gestalt, die allerdings nur durch ein Bild, das der Außenwelt, also dem Spiegelbild angehört, erkannt werden kann.⁶⁵ Das Kind kann anhand dieser Erkenntnis zwischen dem Ich und dem Anderen differenzieren. Gleichzeitig ist hiermit das eigene Ich auch immer das Ich eines Anderen, da es nur als Illusion (als Spiegelbild) außerhalb des eigenen Körpers gesehen werden kann. Ohne dieses Stadium durchlaufen zu haben, könnten wir auch den Film nicht verstehen. Dabei kann die Leinwand als Spiegel gekennzeichnet werden und der/die ZuschauerIn als BetrachterIn der durch die Kamera konstruierten Bilder, die somit als Spiegelbilder wahrgenommen werden und eine bewusste oder unbewusste Identifikation mit den Figuren impliziert. Die zweite Identifikation des Kindes erfolgt über die „symbolische Ordnung“,⁶⁶ die mit dem Erlernen der Sprache einher geht, wodurch es einerseits seine Begehren ausdrücken und des Weiteren sich selbst und seine gesellschaftliche und ideologische Position wahrnimmt. Diese ist speziell für die Entwicklung der Rolle in einem sozialen Gefüge als Grundvoraussetzung entscheidend.

„Jede Ideologie hat als Funktion (die sie definiert), konkrete Individuen als Subjekte zu konstituieren“⁶⁷

Somit sind es immer Subjekte oder Institutionen von Außen, die uns eine Position zuweisen, ähnlich wie uns auch das Bild im Spiegel zugewiesen wird und wie wir uns auch mittels der Kamera orientieren, die uns bestimmte Perspektiven und Ausschnitte offenbart anhand derer wir uns letztlich identifizieren. Innerhalb des Films befinden wir uns aufgrund technischer Mittel in einer zentralen Perspektive, also als Mittelpunkt des gesamten filmischen Geschehens. Aus dieser eröffnet sich uns die konstruierte Welt innerhalb des Films, der uns alle Bilder und Zusammenhänge präsentiert, die wir zum Verständnis dieser Welt benötigen. Der Blick der Kamera ist somit der Blick des Zuschauers und gleichzeitig derjenige der Figuren, wobei dieser Blick eben gerade durch die Kamera gelenkt und bestimmt wird. In diesem Zusammenhang ist auch der Begriff des „Sutur“⁶⁸ zu erwähnen, der grundsätzlich der Terminus für eine chirurgische Naht ist. Jacques-Alain Miller verwendet diese Definition als Formulierung für eine Verbindung von

⁶⁵ Vgl. Lacan, Jacques: Das Spiegelstadium als Bildner der Ichfunktion. In: Schriften Bd.1 . Olten. Freiburg 1973 S.61-70

⁶⁶ Vgl. ebenda

⁶⁷ Althusser, Louis. Freud und Lacan. Die Psychoanalyse im historischen Materialismus. Merve-Verl. Berlin 1976, S.110

⁶⁸ Vgl. Lowry, Stephen. Film-Wahrnehmung-Subjekt. Theorien des Filmzuschauers. montage/av. Jg.1 (1992), Nr. 1, S.113-

Subjekt und Symbol oder Signifikation innerhalb eines filmischen Prozesses.

„Sutur“ ist die Operation im Film, – vor allem in Schuss-Gegenschuß- Einstellungen, bei der der Zuschauer in das System der filmischen Blick 'eingenäht' oder 'verschweißt' wird.⁶⁹

Die Aufnahme, die anfangs nur einen bestimmten Ausschnitt zeigt der die Zuordnung erst nicht bestimmbar macht, wird durch eine gezielte Blickrichtung in eine bestimmte Erwartung gelenkt, welche mit dem Gegenschuss befriedigt wird. Dieser stellt in weiterer Folge wieder einen Bezug her, der den Zuschauer oder die Zuschauerin daraufhin in das filmische Geschehen versetzt.

Im Zusammenhang mit dem Schuss- Gegenschuss Verfahren ist vor allem die Fähigkeit des Perspektivenwechsels eine Disposition, die in enger Verbindung mit der Filmrezeption und dem genannten Verfahren steht. In unterschiedlichen Versuchsreihen konnte festgelegt werden, dass die Fähigkeit, Dinge aus verschiedenen Blickwinkel zu betrachten und die Gabe, sich in die Perspektive einer anderen Person zu versetzen und deren Sichtweise auf ein bestimmtes Objekt zu beschreiben, bei Menschen mit höherem Medienkonsum stärker ausgeprägt ist, als bei Menschen die weniger Medienerfahrungen mit sich bringen.⁷⁰

Abgesehen von der Fähigkeit der optischen Perspektivenübernahme ist es vor allem auch das Potential, sich mental in die Gefühle und Gedanken anderer Menschen zu versetzen und deren innere Perspektive zu erfassen.

„Theory of Mind“⁷¹ ist ein Begriff aus der Psychologie bzw. Entwicklungspsychologie, die die Fähigkeit bezeichnet, bestimmte menschliche Vorgänge wie Gefühle, Absichten, Vorstellungen zu erraten, zu deuten und im Hinblick darauf auch selbst zu empfinden. Diese Fähigkeit kann in sozialen Situationen von hohem Nutzen sein, nicht nur, weil es das gemeinschaftliche Miteinander erleichtert und zwischenmenschliche Beziehungen ermöglicht, sondern sich auch in Konflikt- und Gefahrensituationen als abmildernd oder entgegenwirkend herausstellen kann. Die Entschärfung der Situation ergibt sich somit durch eine gezielte, verständliche Einschätzung des Gegenübers. Zukünftige Handlungen einer Person werden erwartet und noch vor der tatsächlichen Aktion abgefangen oder kognitiv verarbeitet.

Fiktionale Geschichten funktionieren zu großen Teilen durch diese evolvierte Fähigkeit und trainieren diese darüber hinaus im Gegenzug.

Im Schuss-Gegenschuss, und das Pendant Schnitt-Gegenschnitt in der Montage, wird die Voraussetzung der Theory of Mind zu Nutze gemacht und verstärkt. Die Position der Kamera ist auf den Blickwinkel des/der RezipientIn ausgerichtet, wodurch dieser oder

⁶⁹Vgl. ebenda

⁷⁰Vgl. Schwender, Schwab S. 66. Die genannten Versuche beziehen sich hier auf Piaget/Inhelder sowie auf die >cultivation of mental skills< Kultivierung kognitiver Fertigkeiten von Salmon 1976, 1981

⁷¹ Vgl. Schwender/Schwab. Evolutionäre Grundlagen emotionaler und ästhetischer Medienrezeption. In: Audiovisuelle Emotionen. Bartsch, Anne (Hg). Von Halem Verlag. Köln 1969. S.66

diese an die Stelle der Figur rückt, deren Gegenüber die Kamera einfängt. Mit dem darauffolgenden Gegenschnitt wechselt die Position der Kamera und somit auch die Rolle des oder der ZuschauerIn, der oder die diesen Figurenwechsel ohne besondere Anstrengung mit vertritt. Ungeachtet dessen, welche dieser Rollen seiner mentalen Vorstellung entspricht. Der oder die RezipientIn nimmt somit immer die gesamte mimische, gestische und verbale Information der aktiv agierenden Figur aus der Sichtweise des Gegenübers wahr, wodurch emotionale Regungen gedeutet und teilweise selbst übernommen werden können.

Eine spezifische Form des Gegenschnitts ist der Reaktionsschnitt, der der Reaktion auf eine Handlung oder Aussage des Gegenübers meist in Großaufnahme folgt. Hier liegt der Akzent zu einem großen Teil auf den mimischen und gestischen Ausdruck der Figur um die emotionale Reaktion der Selben zu betonen, wodurch diese auch besonders stark an ein emotionales Mitfühlen von Seiten der RezipientInnen gekoppelt ist.

Grundlegend für die Darstellung der Positionen und deren Wahrnehmungscharakter von Seiten der RezipientInnen, ist die Position der Handlungsachse. Fällt der Blick durch die Kamera durch die 180° oder 0° Achse, spricht man von einer subjektiven Kamera was dem oder der ZuseherIn das Gefühl vermittelt, das Geschehen aus dem Auge der jeweiligen Figur zu verfolgen. Die dadurch zugeschriebene Perzeption ist mittels des direkten Blicks unweigerlich intensiv mit der Wahrnehmung der Filmfigur verknüpft. Sobald diese Perspektive allerdings allzu konsequent verfolgt und dem oder der ZuschauerIn nicht die Möglichkeit geboten wird die Person, durch deren Auge wir das Geschehen verfolgen, aus einer äußeren Perspektive zu sehen, schlägt die Wirkung in das Gegenteilige um. Die Umkehrung entsteht aufgrund der fehlenden Möglichkeit, die Figur aus deren Augen und somit auch aus deren Persönlichkeitsperspektive wir zu sehen und wahrzunehmen gedrängt werden, direkt zu beobachten und uns ein Bild von jener Person zu machen. Durch die Lücke an Informationen über die jeweilige Personen, sei es eine Vorstellung von der optischen Erscheinung oder vor allem auch die Deutung deren Mimik und Gestik, wird die Einfühlung in die Figur und das Verständnis über diese fundamental erschwert, wenn nicht sogar unmöglich gemacht.⁷²

Dahingegen befindet sich der oder die ZuschauerIn bei einem 90° Betrachterwinkel in einer Position außerhalb der Figuren und kann aufgrund der spitz zur Handlungsachse verlaufenden Kameraachse das Geschehen von einer Distanz, die aufgrund der Perspektive immer die Selbe zu bleiben scheint, wahrnehmen. Da keine klare Position einer bestimmten Figur eingenommen wird, bleibt die emotionale Nähe weitgehend unabhängig von der Kameraperspektive, wodurch die Identifikation der Figur durch den

⁷²Vgl. Clemens Schwender. Schnitt-Gegenschnitt. Bedingungen zur Identifikation mit Medienfiguren. TV Diskurs 14. http://fsf.de/data/hefte/ausgabe/14/schwender54_tvd14.pdf S.5. Zugriff: 3.12.2014

oder die BetrachterIn offen bleibt oder selbst, meist aufgrund persönlicher oder inhaltlicher Präferenzen, entschieden wird.⁷³

Das Schnitt-Gegenschnitt Verfahren, das vor allem bei Dialogen zum Standardschnittverfahren zählt, ist insbesondere deshalb so wesentlich für das Verständnis des Films, der Figur und vielmehr noch für das emotionale Erleben innerhalb des Films, da die Einnahme der Perspektive visuell dargestellt wird. Wir können abwechselnd die aktiv handelnde Person aus der Sicht des Gegenübers betrachten und darauf folgend die Reaktion der Figur erkennen, an deren Standpunkt wir uns zuvor befunden haben. Aufgrund einer psychologischen Logik innerhalb des Films und vor allem auch hinsichtlich einer medialen Gewöhnung, empfinden wir diese Sprünge, die keineswegs unserer äußeren Realität entspricht, nicht als irritierend oder realitätsfern.

Der Wechsel von Perspektiven spielt vor allem auch in Horrorfilmen oder Thrillern eine maßgebliche dramaturgische Rolle. Im Positionswechsel zwischen Täter und Opfer wird hierbei Spannung aufgebaut, indem wir aus der Perspektive des Opfers das Gegenüber nicht oder nur in Form von Andeutungen, wie in etwa Spuren, Schatten oder Geräuschen, wahrnehmen. Die klare räumliche Position desselben bleibt jedoch weitgehend verschleiert. Hingegen sehen wir, sobald wir uns in der Perspektive des Täters befinden, das Opfer in den meisten Fällen sehr wohl. Somit können wir einerseits dessen emotionalen Ausdruck in der Mimik erkennen, die im Sinne der Theory of Mind einen wesentlichen Teil zum emotionalen Potential des Mitfühlens beiträgt und zudem erleben wir die Perspektive des Täters, häufig aus einem Versteck heraus, indem ein Türspalt im Sichtfeld angedeutet oder die Sequenz aus der Untersicht aufgenommen wird. Dadurch wird ein Gefühl des plötzlichen Angriffs aus dem Versteck suggeriert. Und wenngleich wir uns auch nicht persönlich mit dem oder der TäterIn identifizieren, hängt das Interesse und die Lust an gewalttätigen Filmen auch zu einem bestimmten Anteil mit dem Interesse am Tätermotiv und einem unbewussten Verlangen nach der Identifikation mit demselben zusammen, die mittels der Betrachtung aus dessen Blickfeld zu einem bestimmten Teil befriedigt werden kann.

⁷³Vgl. ebenda S. 5

2.8 Die russische Schule der Manipulation - Montage und Ästhetik im sowjetischen Film

Bei dem Vorhaben, emotionale und psychologische Wirkungsweisen anhand filmischer Techniken zu veranschaulichen ist es meines Erachtens maßgeblich, auf bestimmte Aspekte der Ästhetik und Montage früher sowjetischer Filmeinflüsse, insbesondere jener des sowjetischen Filmemachers Sergei Michailowitsch Eisenstein, zurückzugreifen. Ein wesentliches Motiv für die spezifische filmische Gestaltung in jenen Filmen sind, durchaus zu einem großen Anteil aus dem propagandistischen Zwecken, die emotionale, psychische und kognitive Beteiligung des Publikums am filmischen Werk. Ähnlich wie auch in diversen Filmen von Michael Haneke werden auch hier vorwiegend Gesellschaftsgruppen den individuellen Charakteren in der Erzählung vorgezogen. Bei Eisenstein und seinen russischen Kollegen ging es hierbei in erster Linie um die Transportation eines Ideals sowie die Darstellung gesellschaftlicher Missstände, im Gegensatz zur Identifikation mit den einzelnen Figuren.

Ein wesentliches Mittel, bestimmte psychologische und ideologische Inhalte zu transportieren, ging und geht noch heute von der Filmmontage aus. Diese meint nicht nur den generellen Schnitt, also die sinnstiftende Aneinanderreihung von einzelnen Einstellungen, sondern nicht zuletzt seit Eisenstein, eine bestimmte künstlerische und ideologische Wirkungsweise des Schnitts, als Erweiterung der filmischen Möglichkeiten. Hierbei soll aus der gezielt aneinander gereihten Bilderfolge ein neues, ideologisches Bild der Bedeutung entstehen. Eisensteins Methode kann anhand der Formel: $A+B \neq AB$ sondern $A+B=C$ verstanden werden⁷⁴. Damit soll demonstriert werden, dass nicht die rein logische Aneinanderreihung von Bildern, die für das Verständnis der Geschichte eingesetzt wird, ausschlaggebend ist, sondern vor allem auch die Aussicht, dass die Kombination zweier Darstellungen eine vollkommen neue, dritte Bedeutung evozieren kann, sofern diese intelligent eingesetzt wird⁷⁵. Hierbei geht es vor allem um psychologische Mittel der Perzeption, die entweder unbewusst wahrgenommen oder metaphorisch interpretiert werden können.

„For the Soviet artist Eisenstein, the director must aim at using all available means to attack the spectator, not in the service of a reaction which is superficial, but rather to strike a hammer blow on the psyche. There is the sense that what is at stake is an interior dynamic relationship between the purveyor of an idea and the recipient whose very psyche is the prey.“⁷⁶

⁷⁴Vgl. Yampolsky, M. The essential bone structure. Mimesis in Eisenstein. In: Richard Taylor und Ian Christie (Hg), Eisenstein Rediscovered. London: Routledge. 1993 S.178-188

⁷⁵Vgl. Eisenstein, S., (2009a). The Montage of Attractions (1923). In: Taylor, R., ed., The Eisenstein Reader. S.82

⁷⁶Jean Antoine-Dunne. The Montage Principle. Eisenstein in New Cultural and Critical Contexts. Editions Rodopi B.V.

Bei der von Eisenstein konzipierten „Attraktionsmontage“⁷⁷ wird vorrangig nach einer emotionalen und intellektuellen Form der Bilderfolge gesucht, die dem Film so eine neue, bei Eisenstein im Speziellen häufig politisch, propagandistische, Bedeutung zuweist. Mit der Attraktionsmontage, die grundsätzlich die fünf Methoden der metrischen, rhythmischen, tonalen, übertonalen und intellektuellen Montage umfasst, soll mittels deren jeweils spezifischen Wahrnehmungscharakter, Sinngehalt und Intention ein Zustand des Schocks hervorgerufen werden. Dieser basiert laut Eisenstein auf Methoden der Kollision und des Kontrastes, infolge derer eine aufrüttelnde und psychologisch bewegende Attraktion hervorgerufen werden soll.

Die metrische Montage verläuft nach dem Prinzip des musikalischen oder auch literarischen Versmaßes. Die aufeinander folgenden Einstellungen, die sich entweder ähneln oder auf einander verweisen, werden in unterschiedlichen Längen gezeigt, wodurch sich bei den ZuseherInnen der Eindruck einer schnelleren oder langsameren Bewegung innerhalb der Einstellung ergibt. Hierbei wird von der Prämisse ausgegangen, dass nicht das einzelne Bild, bzw. die einzelne Einstellung, die durch den Takt oder das Tempo definiert wird, seine Wirkung erzielt, sondern der Zusammenprall jener Einstellung mit dem vorherigen und darauffolgenden Bild.

Wie bereits bei der metrischen Montage angedeutet, wird Eisensteins Montageprinzip analog einer musikalischen Komposition konstruiert, die nach dem Vorbild einer Partitur gegliedert werden kann, während hierbei der Schnitt im Film das Gegenstück zum Takt in der Musik darstellt.⁷⁸ Die Metrik wird somit durch die Frequenz des Schnitts und demnach auch durch die Einstellungsdauer bestimmt. Innerhalb einer Einstellung lässt sich überdies eine Frequenz in der Bewegung definieren, die bestimmend für die rhythmische Montage ist. Das rhythmische Montageprinzip definiert somit die „Relation zwischen der Länge des Abschnitts und der darin abgebildeten Bewegung“⁷⁹ Schnittlänge und Bewegung gehen hierbei eine Verbindung ein, die eine bestimmende Wirkung in der Einstellung hinterlässt. Die Art der Bilderrhythmen, die aufeinander folgen, können dabei durchaus auch sehr gegensätzlich sein oder im Rhythmus variieren, wodurch eine bestimmte Dynamik entsteht und folglich Spannung aufgebaut werden kann.⁸⁰

Bei der tonalen und obertonalen Montage geht es im wesentlichen um die Beschaffenheit der Bilder, also die Wirkung und dem Einsatz von Lichtverhältnissen oder die physiologischen Eigenschaften der dargestellten Objekte, die eine emotionale oder

Amsterdam-New York, NY 2004. S.4

⁷⁷Eisenstein, Sergej. In: Lenz, Felix, Diederichs, Helmut. Sergej M. Eisenstein. Jenseits der Einstellung. Schriften zur Filmtheorie. Suhrkamp. Frankfurt a.M. 2005. S.10

⁷⁸Vgl. Oliver Keutzer, Sebastian Lauritz, Claudia Mehlinger (Hg.) Filmanalyse. Film, Fernsehen, Neue Medien. Springer Fachmedien. Wiesbaden 2014. S.164

⁷⁹Bulgakowa Oksana, Sergej Eisenstein - drei Utopien, Architekturentwürfe zur Filmtheorie; PotemkinPress; Berlin; 1996. S.67

⁸⁰Vgl. Keutzer, Lauritz, Mehlinger 2014. S. 165

affektive Perzeptionen evozieren. Sie nehmen den Stellenwert der einzelnen Töne in einem musikalischen Werk ein, woher dieses Montageprinzip seinen Namen bezieht. Während die tonalen Aspekte den Klang bestimmen, wird durch den Oberton ein zusätzlicher Nebenklang erzeugt, was im filmischen Schnitt, bzw. in der Montage, durch zusätzliche Lichtreflexe und Darstellungsmerkmale gekennzeichnet ist.

„Bei den Schwingungen des dominierenden Grundtons entsteht dort eine Reihe ähnlicher Nebenschwingungen, die Obertöne genannt werden. In Kombination, die derlei Nebenschwingungen - und das heißt recht eigentlich, die das gefilmte Material selbst - verwerten, können wir ganz analog zur Musik den visuellen Obertonkomplex des Bildes sinnvoll einsetzen.“⁸¹

Als letztes Prinzip, nach dem Eisensteins Montage zu definieren ist, sei die intellektuelle Montage genannt, bei der nicht nur die emotionale und zu einem bestimmten Teil unbewusste Wahrnehmung, sondern darüber hinaus eine intellektuelle Rezeption gefordert ist. Somit werden an gezielten Stellen Metaphern und Symbole montiert, um eine filmische Aussage zu erzielen. Zu den bewussten symbolischen Bildern, die je nach RezipientIn und der filmischen Aussage gemäß, richtig oder falsch interpretiert werden, trägt auch ein unbewusster psychologischer Nebenklang einen wesentlichen Teil zur Perzeption bei. Die Montage richtet sich auf bestimmte symbolische Objekte, die durch intelligente Platzierung mit emotional aufgeladenen Bildern des Gewohnten oder mittels bewusster Kombination mit anderen Bildern im Film eingesetzt werden, die eine gewisse Spur in der bewussten und unbewussten Wahrnehmung der RezipientInnen hinterlassen.⁸²

Wesentlich bei Eisensteins Montage sind immer die Zusammenhänge und Bezüge, die ästhetisch oder inhaltlich ineinander verflochten sind. Aufgrund der Assoziationen der RezipientInnen, die anhand der aufeinander folgenden Bilder bzw. Kontrapunkten hervorgerufen werden, können Emotionen und Ideen ausgelöst werden. Mittels der vom Film erzeugten Reize auf die ZuschauerInnen, die bewusst oder unbewusst reagieren, soll von jenen ein Mitwirken am Film oder an den zu vermittelten Inhalten, veranlasst werden. Somit wird bei den RezipientInnen im Idealfall eine aktive Beteiligung erreicht. Geschehnisse und Handlungen werden oft nicht unmittelbar gezeigt, sondern anhand von Bilderfolgen, Rhythmus, Ton oder mittels Metaphern angedeutet und als gezielt montierte Einstellungen den RezipientInnen überlassen. Somit soll deren Verständnis oder psychologisches Bewusstsein geschärft werden, worin nach Eisensteins Idealvorstellung der höchstmögliche Effekt einer filmischen Darstellung erzielt wird.⁸³

⁸¹Schmiege, Hartmann. Eisenstein, Bazin, Kracauer - Zur Theorie der Filmmontage. *Hamburg Video-Magazin* 1977. S.122

⁸²Vgl. Jentsch, Markus. Sergej Michailowitsch Eisensteins Montagetechnik und -theorie: Im Stummfilm "Panzerkreuzer Potemkin". *Hamburg: Diplomica* 2012. S.34

⁸³Vgl. Burgakowa, Oskana: Montagebilder bei Segej Eisenstein. In: Beller, Hans (Hg.): *Handbuch der Filmmontage. Praxis und Prinzipien des Filmschnitts*. München. 1993. S. 49-77.

An dieser Stelle sei zudem erwähnt, dass noch vor Eisensteins Attraktionsmontage die Macht der Montage bereits durch das berühmte Experiment des Regisseurs Lew Wladimirowitsch Kuleschow, das in späterer Folge als Koleschow Effekt in die Filmgeschichte einging, äußerst deutlich demonstriert wurde. Sein Experiment geht davon aus, dass nicht die Figur, bzw. der oder die SchauspielerIn, eine Wahrnehmung oder Emotion darstellt, sondern vielmehr die gedanklichen Verknüpfungen der RezipientInnen anhand der Bilderfolgen. Das Gesicht der Figur und ein bedeutungsgeladenes Objekt oder Subjekt werden aufeinander geschnitten. Die Person, die die Bilder betrachtet, empfindet die eigentlich unveränderte Mimik der gesehenen Person in unterschiedlicher Weise, je nach Bedeutung des darauf folgenden Bildes. Demnach wird nicht nur der mimische Ausdruck der Figur interpretiert, sondern vor allem auch das, was diese in Bezug auf die Bilder empfinden müsste.

Dieses Experiment erweitert die Theorie der Spiegelneuronen um den Faktor der Bildkombinationen, die für die Einfühlung und Mitempfindung mindestens genauso maßgeblich ist wie die reine Beobachtung von emotionalen und affektiven Gesichtsausdrücken.⁸⁴

2.8.1 Haneke trifft Eisenstein – Analogien und Ideale

Michael Hanekes Prämissen für die ästhetische Umsetzung im Film kommen an diversen Stellen den cineastischen Vorstellungen von Eisenstein sehr nahe. Wenn Haneke auch das bei Eisenstein in vielen Fällen prägnant propagandistische Ziel nicht im Sinne der Propaganda hervorhebt, so kann man in seinen Filmen, insbesondere in *Funny Games* ein Ziel erkennen das einem pädagogischem Auftrag nahe kommt, was durchaus mit Eisensteins ideellen Vorstellungen einer gesellschaftlichen Umwälzung vergleichbar ist. Was bei Eisenstein also im Sinne einer politischen Revolution steht wird bei Haneke zu einem Ruf nach einer gesellschafts- und medienkritischen Revolution, indem er den

⁸⁴ 1992 wurde von dem italienischen Neurophysiologen Vittorio Gallese zum ersten mal bei Makaken- Affen eine Ansammlung von Nervenzellen im Bereich des Großhirns beschrieben, die wesentlich für das Empfinden von Empathie und die Übertragung von Gefühlen zu sein scheint. Diese sogenannten `Spiegel-Neuronen` werden aktiv, wenn genannte Affen einen Artgenossen bei einer bestimmten Handlung beobachtet und diese nicht nur physisch imitiert, sondern auch auf der emotionalen Ebenen aktiv werden. Das selbe Ergebnis konnte bei Experimenten mit Menschen erzielt werden, indem Beispielsweise Versuchspersonen nicht nur dann Ekel empfanden, indem diese selbst ein ekelerregendes Bild oder Erlebnis wahrgenommen haben, sondern es konnten auch Beobachtet werden, dass jene Nervenzellen die bei Ekel angeregt werden auch dann aktiv sind wenn dieser nur den Gesichtsausdruck eines angeekelten Menschen beobachtet. Die neuronale Veränderung wurde im übrigen bei unterschiedlichen Emotionen wie zum Beispiel Trauer, Freude, Angst oder Wut beobachtet

zeitgenössischen Medien und insbesondere deren Gewaltdarstellungen den Kampf ansagt. Wie bereits erwähnt, geht es sowohl Eisenstein als auch Haneke nicht darum, persönlichkeitszentrierte und individuelle Charaktere, sondern demgegenüber Gesellschaftsgruppen und deren ganzheitlich umfassende Problematiken darzustellen, um diese den RezipientInnen anhand ausgewählter und genau konstruierter künstlerischer Mittel vor Augen zu führen. Haneke wählt hiermit eine der Attraktionsmontage entsprechenden, gezielt psychologische Bildersprache und Montage. So werden in etwa die Lichtverhältnisse sehr deutlich an inhaltliche Ereignisse angepasst. Während die Stimmung des Lichts am Filmanfang, der betont friedvoll und unbeschwert eingeläutet wird, beinahe simultan bis zu dem Zeitpunkt der Folter sehr hell und natürlich ist, wird ab dem Moment, in dem die Handlungen der Gewalt beginnen, auch die Sprache der Bilder und die Verhältnisse des Lichts zunehmend düsterer. Dies kann einerseits auch durch die einbrechende Nacht begründet werden, die allerdings chronologisch erst viel später folgt. Es fällt allerdings auf, dass sich die Handlung nach Georgs Verletzung, also die erste Gewalttat, sich zu einem wesentlichen Teil des gesamten Films in das Wohnzimmer verlagert, indem die Lichtverhältnisse von nun an äußerst düster anmuten, trotz des zu diesem Zeitpunkt noch sommerlichen und frühen Abends. Dazu sei auch gesagt, dass der selbe Raum bei der Ankunft von Familie Schober, trotz abgedunkelter Fenster, noch wesentlich heller und freundlicher dargestellt wird, obwohl die Fensterläden in der Szene, in der die Gefahr bereits offenkundig wird, teilweise geöffnet sind. Logisch betrachtet müsste der Raum also zum Zeitpunkt des Einzugs der Familie viel dunkler erscheinen als in dem Moment in dem das Schrecken einzieht. Somit wird das Moment der Stimmung mit dem Akt der Gewalt verknüpft und ästhetisch umgesetzt.

Des Weiteren werden symbolische Charakteristika in *Funny Games* an diversen Stellen bedeutungsvoll eingesetzt. So wird beispielsweise nach dem Einfahren des Familienautos in das Feriendomizil die Kamera, nachdem das Auto aus dem Bild verschwindet, noch für eine Weile auf das sich schließende Einfahrtstor gerichtet.⁸⁵ Aus dieser Einstellung kann die Metapher des Einschließens und der darauf folgenden Gefangenschaft gelesen werden. Dasselbe Tor wird kurz darauf noch einmal in gleicher Weise gezeigt, als dieses für Fred und Paul geöffnet wird.⁸⁶ Hierbei wird von Georg ohne dessen Wissen, der Feind mit dem vorherigen Opfer, das Tor bildlich und symbolisch geöffnet. Die Pforte, die elektronisch mittels einer Fernbedienung gesteuert wird, wird zum Zeitpunkt von Schorschis Flucht dem Kind zum Verhängnis, da es ihm den Weg zur Befreiung versperrt.⁸⁷ In ähnlicher Weise werden nach der Ankunft der Familie diverse Objekte, die im späteren Verlauf eine inhaltliche Rolle spielen, in die Szene geschnitten, wie in etwa

⁸⁵ Abb.5 *Funny Games*, Regie: Michael Haneke, DVD-Video, Concorde Home Entertainment 1997 min. 00:05:29

⁸⁶ Abb.6 ebenda. Min. 00:07:14

⁸⁷ Abb.7 ebenda. min. 00:50:03

die Golfschläger, der Inhalt des Kühlschranks der auf die Eier verweist oder Georgs Bein das durch den Bruch seine von da an körperliche Unterlegenheit den Tätern gegenüber markiert. Für das Verständnis oder die Handlung wäre es indessen nicht unbedingt notwendig diese Bilder einzusetzen, die vor allem auch deshalb als sehr auffallend wahrgenommen werden, da über eine längere Sequenz nur die Innenräume des Hauses als Übersichtsschuss gezeigt werden, während die Personen darin nahezu nur akustisch wahrgenommen werden. Inmitten dieser Szene werden allerdings immer wieder gewisse Teile der Figuren, wie eben Georgs Beine beim ausziehen der Schuhe oder Annas Hände beim einräumen des Kühlschranks in Großaufnahme sichtbar, die durchwegs einen symbolischen Bezug zu den späteren Geschehnissen herstellen.

Zuletzt sei auch noch auf die Szene hinzuweisen, die in einer über mehrere Minuten andauernden Plansequenz dargestellt wird.⁸⁸ In der Szene wird der Tod des Kindes mittels einer unbewegten Kamera und der Verweigerung des Schnitts gekennzeichnet, der inmitten des Schockmomentes die Zeit des Begreifens geboten wird. Dabei entsteht bei den RezipientInnen entweder ein Gefühl des kurzzeitigen Stillstands und der Verarbeitung dessen, was soeben passiert ist oder jedoch der Eindruck der Bedrückung, da man es als ZuschauerIn nicht gewohnt ist, einen derartigen Bewegungsstillstand über längere Zeit auf der Leinwand zu betrachten während überdies das ruhende Bild eines der Trauer und des Todes ist. Wie diese Szene sich bei den einzelnen RezipientInnen in ihrer Wirkung zeigt ist vermutlich subjektiv zu bewerten. Ganz klar stellt diese allerdings ein Moment der Affekte und Emotionen dar, nicht zuletzt aufgrund seines ausgedehnten Zeitraumens, in der die Szene des Schocks verweilt.

Zuletzt besteht die Verbindung zwischen Eisenstein und Haneke vor allem auch in der Bestrebung der Zuschauerpartizipation, indem diese zu eigenständigem Denken und Handeln aufgefordert werden und die im Zusammenhang beider Regisseure mehrfach Erwähnung finden.

3. Das Dreistufige Modell der Filmrezeption von Peter Wuss

3.1 Die Modellkonstruktion

Bei dem Versuch, eine Filmanalyse hinsichtlich der perzeptiven Wirkung auf den oder die RezipientIn zu unternehmen ist zu beachten, dass nicht nur die rein narrative und ästhetische Gestaltung der Bilder auf der Leinwand in den Fokus filmischer Diskussionen und Analysen gezogen werden können, sondern, dass überdies und insbesondere in der

⁸⁸ Abb.8 u. Abb.9 ebenda min. 01:06:05; min. 01:10:09

Rezeptionsanalyse die Bezugnahme auf psychoanalytische, kognitionspsychologische, soziologische und kulturwissenschaftliche Bezüge von großer Bedeutung sind. Der Filmwissenschaftler Peter Wuss beschäftigt sich eingehend mit einer psychoanalytischen bzw. kognitionspsychologischen Werk- und Rezeptionsanalyse ausgehend von der Prämisse, dass der/die RezipientIn sich jeweils durch eine psychische Aktivität einbringt und betont hierbei, dass nicht nur die bewusste, kognitive Reflexion bei der Filmrezeption beteiligt ist, sondern zu einem beträchtlichen Teil auch vorbewusste und unbewusste Strukturen zu tragen kommen.⁸⁹ Hinsichtlich der Tatsache, dass die Modalitäten sowie Methoden der Filmwissenschaft sich von denen der Psychologie bzw. Psychoanalyse in wesentlichen Punkten durchaus unterscheiden, versucht er ein von ihm konstruiertes Modell zur Analyse sowie zur Entstehung filmischer Werke in Anwendung zu bringen um, wohlgerichtet aus vorrangig Filmwissenschaftlicher Perspektive, die beiden Wissenschaften vermittelnd zu verbinden. Im Anblick einer psychoanalytischen Untersuchung der Rezeptionstheorie scheint mir das dreistufige Modell von Wuss als anschauliches Konstrukt für diese Arbeit.

Für eine strukturelle Filmanalyse muss einerseits von einem Werkmodell ausgegangen werden, bei dem es um eine deskriptive und analytische Darstellung des Filmwerks per se geht und andererseits ein Rezipientenmodell bei dem differenzierte Herangehensweisen unterschiedlicher RezipientInnen auf den selben Film deutlich werden. Beide Modelle sollten dabei in Bezug zueinander gesetzt werden, da das Werk bereits in seinem Schaffensprozess an den oder die ZuschauerIn gerichtet wird, nach diese orientiert ist und sich das Interesse der ZuschauerInnen wiederum auf das Werk richtet. Im Hinblick auf das Rezeptionsmodell liegt die Schwierigkeit darin, dass dieses aufgrund des mentalen Charakters nur sehr schwer einsehbar und fassbar gemacht werden kann. Die Methoden belaufen sich daher auf Untersuchungen des Rezeptionsverhaltens hinsichtlich kognitiver Veränderungen und den Bezug auf Systeme ästhetischer Wirkungseffekte.⁹⁰ Bei Rezeptionsmodellen von Kunstwerken können Wahrnehmungskonzepte und Abläufe aus der realen Welt für die Erkenntnis herangezogen werden, da sich bereits in der Schaffensphase weitestgehend Einflüsse aus der Realität im Werk vereinen.

Um die internen Strukturen, also die mentalen Charakteristika auf die sich die Verdeutlichung der Filmrezeption stützt, fassbar zu machen, muss man sich erst an den externen Strukturen orientieren, die aus einem Zusammenspiel von Dramaturgie, Bildgestaltung, Figurenkonzepte etc. bestehen und die sich in deren Zusammenspiel als Gesamtwerk verdeutlichen. Hierbei lehnt sich die Erkenntnistheorie an eine Begrifflichkeit

⁸⁹Vgl. Wuss, Peter. Filmanalyse und Psychologie. Ed. Sigma Bohn. Berlin 1993. S.9

⁹⁰Vgl. ebenda S. 54

aus der Mathematik an, indem kognitives Verständnis der Strukturen mit dem Begriff der Invariantenbildung der Kognition⁹¹ versehen wird, die dahingehend zu verstehen ist, dass bestimmte Teilstrukturen in unterschiedlichen Darstellungen gleich bleiben, also invariant sind.

„Die unmittelbare Aufgabe unseres Erkenntnisapparates besteht in der Bildung von Invarianten, und zwar von Invarianten der Wahrnehmung, des Denkens und der Motive. Es gibt also auf jeder unserer Ebenen, in die wir den Erkenntnisvorgang unterteilt haben, spezifische Invarianten. Die Invarianten der Ebene des Denkens beispielsweise nennen wir Begriffe [...]“⁹²

Es handelt sich dabei also um bestimmte Einheiten die auf unterschiedliche Abbildungen als eine Art Muster transportiert und angewandt werden. Somit kann das interne Modell auf eine Ebene gestellt werden, auf der Informationen nicht einfach nur hinzugefügt, sondern abstrakte Vorgänge kognitiv verarbeitet und zu anderen Repräsentationen in Bezug gesetzt werden. Daraus ergibt sich ein dynamisches System aus perzeptiver Invariantenbildung, die der Zuschauer gerade erst sinnlich erfasst und Invariantenbildung des Denkens, die bereits im Bewusstsein integriert ist oder aufgrund mehrfacher Erfahrung als Stereotyp in Erscheinung tritt.⁹³ Dazu hat Peter Wuss das dreistufige PKS-Modell entwickelt, mit der Intention, das filmische Verstehen und bewusste sowie unbewusste Wahrnehmungen im Film nicht ausschließlich auf ein Prinzip von Ursache und Wirkung zu beschränken. Das Modell setzt sich aus drei Typen der Strukturbildung zusammen, die ich im Folgenden kurz erläutern werde.

1. perzeptionsgeleitete Strukturen
2. konzeptgeleitete Strukturen
3. stereotypengeleitete Strukturen

3.1.1 Perzeptionsgeleitete Strukturen

Bei den perzeptionsgeleiteten Strukturen, die sich auf die sensorische Wahrnehmung stützen, werden wiederkehrende Reizmuster unbewusst vom Rezipienten oder der Rezipientin aufgenommen, aneinander gereiht und somit in den Verstehensprozess des Films integriert. Semantische Gesten spielen hierbei eine ebenso wichtige Rolle wie bedeutungsgeladene Objekte, Atmosphären oder Stimmungen. Die Informationen die über diese Strukturen an den oder die RezipientIn gelangen, bedürfen nicht unbedingt ein Vorwissen über die wahrgenommene Darstellung, wobei jedoch in der Wiederholung dieser Muster ein wesentlichen Beitrag zur Perzeption geleistet wird. Ohne dies wirklich zu bemerken erschließt sich durch diese Strukturen ein Verstehensprozess mit dem

⁹¹Vgl. ebenda S 55

⁹²ebenda, S.55

⁹³Vgl. ebenda S. 56

filmische Zusammenhänge erfasst werden können.⁹⁴

3.1.2 Konzeptgeleitete Strukturen

Konzeptgeleitete Strukturen sind narrative Kausalketten die bewusst durch kognitive Verarbeitung aufgenommen werden und als offenkundig relevant für das Filmverständnis erscheinen. Die Zusammenhänge ergeben sich aus der Handlung des Films, also auf evidente aufeinander folgende Einstellungen und Szenen in denen Dialoge und klare Handlungen so gestaltet werden, dass sie einen sinnvollen Fortgang der Geschichte deutlich machen, die also nach dem Prinzip von Ursache und Wirkung funktionieren und dem oder der ZuschauerIn auch für längere Zeit in Erinnerung bleiben.⁹⁵

3.1.3 Stereotypgeleitete Strukturen

Stereotypengeleitete Strukturen richten sich auf das Filmverständnis aufgrund der Rezeption von zahlreichen Filmen ,in denen sich ein bestimmtes Muster aus der Wiederholung von Darstellungsarten, Themen, Motiven, Figurenkonstellationen etc. ergibt. Dieses wird für den oder die ZuschauerIn einfach erkannt, die Aufmerksamkeit auf bestimmte wiederholte Details gerichtet und kann somit sowohl kategorisiert als auch interpretiert werden. Da in diesem Verlauf eine Gewöhnung aufgrund der Wiederholungen entsteht, werden die stereotypengeleiteten Strukturen in den meisten Fällen nur unbewusst wahrgenommen. Durch ein hohes Maß an Vorwissen, wenn auch größtenteils unbewusst, an das diese Strukturen geknüpft sind ist es für die RezipientInnen, gesetzt dem Fall, dass diese das Vorwissen anhand anderer Filme erlangt haben, relativ einfach diese wahrzunehmen und zu interpretieren.

Hierbei ist anzumerken, dass sich die Stereotype Strukturbildung im Gegensatz zur perzeptiven und kognitiven nicht auf ein einzelnes filmisches Werk stützt, sondern allgemeiner auf die Filmkultur,⁹⁶ oder zumindest die Kultur innerhalb eines bestimmten Genres.

Die unterschiedlichen Strukturen werden von den RezipientInnen abgearbeitet, indem zuerst stereotype Merkmale aus bereits gesehenen Filmen in die Rezeption einfließen und unbewusst erkannt werden. Anschließend werden durch einen bewussten Denkprozess die narrativen Teile aneinander gestellt um dem Filmverlauf logisch folgen

⁹⁴Vgl. ebenda. S. 58

⁹⁵Vgl. ebenda

⁹⁶Vgl. ebenda S. 61

zu können während gleichzeitig oder anschließend perzeptive Strukturen das Filmverständnis an bestimmte Motive und Erkenntnisse aufgrund der Wahrnehmung, heranzuführen. Die Relevanz und Prägnanz der jeweiligen Strukturen hängt sehr stark von der filmischen Gattung ab, wobei in bestimmten Genres eine gesamte Struktur wegfällt oder nur in sehr geringem Ausmaß in Erscheinung treten und durch die beiden anderen Modelle kompensiert werden kann. So kommen beispielsweise konzeptgeleitete Strukturen in Experimentalfilmen häufig nicht oder nur eingeschränkt vor, leiten dafür die RezipientInnen mittels vermehrter Darstellungen von sensorisch wahrnehmbaren Mustern in eine verständliche Richtung. Diese ist allerdings häufig auch an Erfahrung derartiger Filme gekoppelt, wobei auf das stereotypengeleitete Modell hingewiesen sei. Für ein umfassendes Filmverständnis und Filmerleben ist hingegen ein einigermaßen ausgeglichenes Einbeziehen aller drei Strukturen von Vorteil, da sich jede Struktur für sich als Sinnstiftend erweist und ein Film sich somit Ganzheitlich in seinem Ausdruck manifestieren kann.

Für Wuss scheint dieses Modell vor allem für die Filmanalyse als hilfreiches Instrument zu gelten, da es aufgrund von klar abgrenzbaren und fassbaren Werten und Einheiten, wie zum Beispiel das Auftreten von Wiederholungen oder das eindeutige Hervortreten von Stereotypen, eine deutliche, wenn nicht gar empirisch nachweisbare, Struktur in das sonst oft auf vage Anhaltspunkte und aufgrund des mentalen Charakters der Wahrnehmungen teilweise ambivalente Thesen gestützt ist.

3.2 Filmrezeption nach Peter Wuss- Die Realität unter der Lupe der Illusion

Der Film bietet im Vergleich zu anderen Kunstgattungen ein besonders umfangreiches Repertoire an sinnlich wahrnehmbaren Reizen sowie ästhetischen, narrativen und technischen Möglichkeiten. Zusätzlich eröffnet sich in ihm die Charakteristik der Echtheit oder des Dokumentarismus aufgrund einer fotografischen Realität, die auf dem Filmstreifen oder einem digitalen Datenträger festgehalten und beliebig reproduziert werden kann. Anhand von Großaufnahmen, Kameraperspektiven, Schnitt, Montage etc. werden zusätzliche Wahrnehmungsimpulse aktiviert die einen wesentlichen Einfluss auf die filmische Rezeption nehmen. Vor allem aber ist es auch die Bewegung in Raum- und Zeitstrukturen, die dem Film einen Geschehenscharakter verleihen, wobei der Ausdruck der Bewegung im weiteren Sinne auch an die Bewegung des Ausdrucks, also Mimik und Gestik geknüpft ist. Der Mensch ist es aus seinem alltäglichen Umfeld gewohnt, Bewegungen in unterschiedlichsten Formen zu erleben. Statische Bilder wirken aus dieser Erfahrung heraus zu einem bestimmten Teil fremdartig und unnatürlich.

„Dementsprechend sollte man das bewegte Bild als Grundform der bildlichen Darstellung behandeln und Malerei oder Fotografie als Spezialfall davon“. ⁹⁷

Schon aus dem Wortursprung Kinematographie sollte der Bezug und die Untersuchung auf die Bewegungen der Bilder oder in den Bildern als unumgänglich betrachtet werden, wenngleich in filmwissenschaftliche Analysen und Texten mehrheitlich auf das filmische Einzelbild eingegangen wird. Wuss betont hierbei die Relevanz der Bewegungen im Hinblick auf die filmische Wahrnehmung und weist auf die Beziehungen der wahrgenommen und kognitiv verarbeiteten Informationen der einzelnen Filmbilder zueinander hin sowie auf deren laufende Veränderungen die wir ohne besondere Anstrengung kognitiv verarbeiteten und miteinander in Verbindung setzen können. Die fotografischen Bilder und zeitlich exakten Abfolgen im Film werden auf Bilder und Bewegungsmuster aus der realen Umwelt bezogen und aufgrund unserer Erfahrungen verarbeitet sowie entsprechend interpretiert, wenn diese auch keine vollständige Abbildung der Realität darlegt. ⁹⁸

Da eine Filmeinstellung immer auf einen bestimmten Radius beschränkt ist, den die Leinwand, vergleichbar mit einem Bilderrahmen, umfasst, grenzt sich die filmische Wahrnehmung von der Realen ab, wodurch unsere Empfindungen und kognitive Verarbeitung bei der Visualisierung des Betrachteten, größtenteils unbewusst, verändert. Damit ist nicht nur die dritte Raumdimension, die im Film auf nur zwei Dimensionen beschränkt ist, beziehungsweise die vergrößerte oder verkleinerte Darstellung auf der Leinwand oder einem Bildschirm gemeint, sondern vor allem die Fokussierung auf bestimmte Bildausschnitte und Kameraperspektiven. Das Ausmaß dieser Wahrnehmungsverschiebung kann wiederum zwischen Einstellungsgrößen und Perspektiven stark variieren. Weiters können uns aus der Realität bekannte Objekte oder Subjekte durch das reproduzierte Bild verändert oder ungewohnt erscheinen, die Aufmerksamkeit kann auf einen bestimmten Punkt gelenkt oder dieser ausgeblendet werden wodurch wir Veränderungen oder Konstanten durchwegs anders wahrnehmen als wir dies in einer realen Situation erfassen würden.

Sachverhalte, Gegenstände oder Lebewesen können mitunter durch die Kamera intensiver und deutlicher wahrgenommen werden als wir diese in Situationen aus der Realität kennen.

„Man hat hier wiederholt beobachtet und der Beobachtung in vielfältig abgestuften Wendungen Ausdruck gegeben, dass die Kamera – auffällig genug für eine mechanische Apparatur – die eigentümliche Fähigkeit entfaltet, die optische Hülle der Erscheinungswirklichkeit zu durchdringen, so als wäre die Fotografie in der Lage, wie mit Röntgenstrahlen die Oberflächenschichten der Dinge transparent zu machen, ihr Inneres bloßzulegen, gegebenenfalls dann das gefällige, glatte Schöne unbarmherzig als solches zur Schau zu stellen, umgekehrt hinter der

⁹⁷Gibson 1982, S. 315

⁹⁸vgl. Wuss 1993, S. 236

durchschnittlichen Erscheinung das Bedeutende, wenn vorhanden, hervorzuholen. Der Mensch schuf sich mit der Kamera ein neues, zusätzliches und schärferes Auge, das ihm fast jeden Sachverhalt festzustellen gestattet und das nicht nur exakter sieht als seine zwei Augen, sondern den einmal empfangenen Eindruck besser bewahrt als das Gehirn irgendeines Homo sapiens. Die Kamera ist eine Prothese des Menschen, die ihm Dinge zu sehen gestattet, die er ohne sie niemals erblicken würde“⁹⁹

3.3 Verfremdung

„Wir erfahren die auffallenden Abweichungen vom gewohnten Bild als Herausforderung unserer Sinneswahrnehmung und unseres Verstehens. Man sieht das Ding, das man immer schon sah, in anderem Licht und fühlt sich angeregt, es nun mit gesteigerter Aufmerksamkeit zu betrachten. Die Abweichungen, zumal die vom Stärkegrad von Verfremdungen, gelten dabei, da sie ja nicht schon im Oberflächenbild selbst gegeben sind, als Hinweise dafür, was – tatsächlich oder vermeintlich – hinter der Fassade anzunehmen ist“¹⁰⁰

In ähnlicher Weise, wie die Psychoanalyse bestimmte Vorkommnisse im Gespräch oder im menschlichen Verhalten auf eine wissenschaftliche und kategorisierte Ebene der Bedeutungen bringt, wird auch die Wahrnehmung von Zeichen, Gesten oder Darstellungen im Film bewertet, interpretiert und erforscht. Diese Beobachtung gilt vor allem für Filme mit einem starken Realitätsbezug oder Dokumentarismus wo den RezipientInnen die Möglichkeit geboten wird, bekannte Abläufe durch die konservierte Aufnahme genau zu betrachten und durch die ausgewählten Aufnahmen in einem anderen, teilweise sogar klarerem Licht, wie unter einer Lupe zu sehen, obwohl diese genau genommen nur eine Kopie von ausgewählten Ereignissen aus dem Umfeld wiedergeben.

3.4 Konservierte Bewegung und Zeitlichkeit

Aufgrund der visuellen und zeitlichen Genauigkeit, mit der die Kamera in der Lage ist Bilder einzufangen und zu konservieren, werden veränderte Bildgestaltungen meist nicht bewusst von den RezipientInnen erkannt. Bestimmte Abläufe im Film werden beispielsweise durch stereotype Symbolhaftigkeit erkannt und automatisch kategorisiert, wodurch das Geschehen auf uns vertraut wirkt und uns real erscheinen lässt. Weiters sind wir uns zwar einerseits über die Möglichkeiten der filmischen Montage und Manipulationen im klaren, vertrauen andererseits auch gerade durch das Wissen um die Funktion der Kamera und Tonaufnahmegeräte auf deren Fähigkeit der exakten Aufnahme und Wiedergabe realer Bilder und Töne aus der Umwelt die wir schließlich erst mal als

⁹⁹ Dadek 1968, S. 47

¹⁰⁰ Dadek 1968, S. 74

Wahrhaftig interpretieren.¹⁰¹

Durch die Selektion von Bildausschnitten und die gezielte Aneinanderreihung und Umstrukturierung von Kompositionen oder vorsätzlichen Wiederholungen wird die kognitive Wahrnehmung der ZuschauerInnen in eine bestimmte Richtung gelenkt und das innere Vorstellungsmuster der RezipientInnen modifiziert. Mittels vertrauter schemenhafter Abläufe, werden Erfahrungen gesammelt auf denen unsere Schlussfolgerungen im Filmgeschehen schrittweise aufgebaut werden. Wichtig ist dabei auch, dass von den FilmemacherInnen bestimmte Gesetze der Gestaltung beachtet werden um das, was vermittelt werden soll von den ZuschauerInnen verstanden und gezielte Strukturen und Ereignisse wahrgenommen werden können. Dieses 'Gesetz von der Guten Gestalt' oder auch Prägnanzprinzip, das aus dem Bereich der Gestaltpsychologie stammt, zielt auf die Wahrnehmung von einfachen, symmetrischen, geschlossenen Zusammenhängen oder Wiederholung von bekannten Systemen ab, die wir mühelos einordnen und interpretieren können.¹⁰²

3.5 Der Authentie-Effekt - psychologischer Realismus

Vor allem bei Objekten spielt die gezielte Anordnung oder eine gezielte Folge der Bilder im Sinne des Prägnanzprinzips eine wichtige Rolle für die Lenkung der Aufmerksamkeit der RezipientInnen, da diese nicht von vorn herein über ein derartiges Potential der Wahrnehmungsvermittlung verfügen wie lebende Subjekte. Letztere ziehen die Aufmerksamkeit der ZuschauerInnen mittels verbaler oder nonverbaler Kommunikation, Intonation oder den Ausdrucksbewegungen innerhalb der Handlungsaktivität die per se signifikant sind und somit auch einen semantischen Charakter aufweisen, sehr schnell auf sich¹⁰³

Ausdrucksbewegungen einer Filmfigur lenken die Aufmerksamkeit gezielt in die eigene Richtung, da sie eine Handlung vollziehen, die nach einem bestimmten Konzept abläuft und das im Sinne einer dramaturgischen Gestaltung errichtet wurde um das Verhalten der ZuseherInnen in eine klare und im Vorhinein konzipierte Richtung zu lenken. Der Psychoanalytiker Hanns Sachs schildert die Ausdrucksbewegung als Anlehnung an Sigmund Freuds Begriff der „Fehlleistung“ oder des „Symptoms“, indem er erklärt, dass unscheinbare Fehler oder Widersprüche in einer Szene von den RezipientInnen zwar unbewusst, aber eben gerade durch diese Fehlleistungen viel eindringlicher und längerfristig in die Wahrnehmung übergehen. Der Fehler, die Disharmonie oder das als unwichtig Erscheinende stellen sich demnach als besonders signifikant heraus, wenn

¹⁰¹ Vgl. Wuss 1993, S. 241

¹⁰² Vgl. Cube 1965, S. 163ff

¹⁰³ Vgl. Wuss 1993, S. 244

auch meist nur unbewusst oder vorbewusst vom Rezipienten erfasst.

Auch Einstellungen, wie Bilder einer Atmosphäre, eine Handlung die sich nebenbei abspielt oder ungünstig positionierte Objekte und Personen, die der Handlung und Ästhetik des Films eher zuwider laufen müssten oder die zumindest scheinbar unbedeutend für die Dramaturgie und das Erscheinungsbild sind, verstärken den filmischen Ausdruck unweigerlich. Vor allem wenn man nicht nur die einzelne Einstellung betrachtet, sondern hingegen auf die filmische Gesamtkomposition eingeht, gewinnt dieser Ausgangspunkt an Relevanz. Die Montage der sorgfältig aneinandergereihten Einstellungen, eben auch inklusive der zuvor genannten „Verunreinigungen“ erhöhen den Grad der Informationsverarbeitung einzelner Details, sowie größerer Handlungsabläufe im Film. Angelehnt an Gilles Deleuze können zwei Gesichtspunkte der zeitlichen Strukturen betrachtet werden, die er in seinem Werk über das Bewegungsbild¹⁰⁴ darlegt. Der erste Aspekt dieser Betrachtung bezeichnet die einzelnen Teile oder das, was sich innerhalb dieser ereignet, während ein weiterer Blickwinkel die Dauer des Gesamten betrachtet die durch die einzelnen Teile gebrochen wird, während jene separaten Objekte sich in die gesamte Dauer eingliedern und ineinander übergehen.¹⁰⁵ In Anlehnung zu Deleuze's Bewegungsbild erläutert Wuss die einzelnen Geschehensbilder, die wahrgenommen und interpretiert werden und durch die Integration in das Gesamtwerk ineinander übergehen um den Verstehens- und Wahrnehmungsprozess des Films zu ermöglichen. Hierbei sind eben auch erst mal unwichtig erscheinende Details die nicht in die gesamte Komposition passen zu scheinen ein wesentlicher, wenn auch meist nur unbewusst wahrgenommener Faktor der Filmrezeption, da gerade diese durch die vermeintlich ungestellte Wirklichkeit einen erhöhten Realitätsbezug erwirken.¹⁰⁶

„Beim Authentie-Effekt handelt es sich um einen besonderen Rezeptionseindruck, den der Zuschauer bemerkt. Er stellt sich verschieden stark her und ergibt sich aus dem Erlebnis sehr unterschiedlicher Momente einer Spielfilmkomposition, etwa bei der Beobachtung des Verhaltens einer Figur, jedoch auch angesichts einer Landschaft, die den Hintergrund für das Geschehen bildet oder bei der Sicht auf diese oder jene beweglichen oder ruhenden Gegenstände. Dabei werden offenbar Reizkonfigurationen wirksam, die der sinnlich-konkreten Objektfaktor entstammen, wie sie sich im optisch-akustischen Bereich über zeitgenaue Geschehensbilder enthüllt.“¹⁰⁷

Dieser sogenannte Authentie-Effekt hat für die ZuschauerInnen eben gerade deshalb eine stark perzeptive Wirkung, da er den Eindruck erweckt, die Bilder im Film stellen die Welt so Wahrhaftig dar, wie wir diese nicht einmal aus der realen Umwelt kennen da man sie meist nicht so gezielt oder auf bestimmte Vorkommnisse fokussiert wahrnimmt.

¹⁰⁴ Vgl. Deleuze, Gilles. Das Bewegungsbild. Kino 1. Suhrkamp. Frankfurt a.M. 1989

¹⁰⁵ Vgl. ebenda S. 26

¹⁰⁶ Vgl. Wuss 1993, S. 249

¹⁰⁷ ebenda S.249

Neben den bereits genannten Wiederholungen von Filmausschnitten, dem Einbringen von bestimmten Unregelmäßigkeiten, die eine aus dem Leben entnommene Wahrhaftigkeit anmuten lassen oder einem festgelegte Zeitintervall in dem einzelne Einstellungen durch den Schnitt in die Szene und den gesamten Film eingebettet werden, ist die Beachtung der kulturellen Gegebenheiten¹⁰⁸ für den Authentie-Effekt nicht unwesentlich. Dieser bezieht sich nicht nur auf das kulturelle und ethnologische Umfeld in dem sich die RezipientInnen befinden, sondern in weiterer Folge auch auf die medienkulturelle Konvention der jeweiligen Personen. Durch einen regelmäßigen Gebrauch bestimmter Gattungen wie zum Beispiel Film, Fernsehen oder Videokunst werden unsere Reizwahrnehmungen an diese angepasst. Je besser wir das Medium kennen, desto stärker haben sich bestimmte Muster in unser Vorbewusstes eingeprägt und gelangen von dort sehr schnell in die Stufe des Bewusstseins wodurch wiederum die Aufnahmefähigkeit gesteigert wird. Bei erhöhtem Ausreizen dieser Muster aufgrund häufiger Wiederholung bestimmter Wahrnehmungsmerkmale stellt sich allerdings ein Absinken der Auffälligkeiten ein und erwirkt somit das Gegenteil des Authentie-Effekts.¹⁰⁹ Die Hypothese einer übermäßigen Auseinandersetzung mit bestimmten Reizen einer selben Art und der Konsequenz des damit verbundenen Wahrnehmungs- und Aufmerksamkeitsverlustes auf jene spezifischen Reize, kann sehr gut am Beispiel von häufigen Konsum bestimmter Horror- oder Slasher- Filme beobachtet werden, worauf ich im späteren Verlauf im Bezug auf Gewaltdarstellungen, insbesondere hinsichtlich der Kritik derselben bei Haneke, eingehen werde.

Stellt sich jedoch die genannte Überreizung und der darauf folgende Verlust der Wahrnehmung und Aufmerksamkeit nicht ein, indem eine Verbindung zwischen der Medienkultur und dem einzelnen Film geschaffen werden kann, wird die Rezeption durch einen routinierten Umgang mit medienspezifischen Phänomenen auf eine anspruchsvollere Ebene gestellt. Man kann demnach den medienkulturellen Umgang als eine Art Arbeits-, Lern- oder Sozialisierungsprozess verstehen, indem sich der oder die ZuschauerIn durch wiederholte Informationsaufnahme in Form von audiovisuellen Medien eine empfindliche Sensorik zur kognitiven Entschlüsselung von Bildern und Informationen aneignet.

Durch den immer stärker ansteigenden Medienkonsum, sei es in Form von Filmen, Fernsehen, Videoclips etc., steigen auch unsere Erwartungen und Ansprüche an das jeweilige Medium in mehrfacher Hinsicht. Natürlich tragen hierbei die sehr rasche Entwicklung immer neuerer technischer Errungenschaften einen wesentlichen Anteil an den sich ständig veränderten Vorstellungen dieser Medien bei. Vor allem sind aber auch

¹⁰⁸ Vgl. ebenda S. 251

¹⁰⁹ Vgl. Frank, Helmar 1965, S. 325

die erhöhten Ansprüche der RezipientInnen, immer tiefer in die psychischen Regungen und an die intimsten Gedanken der Figuren heranzutreten und diese zu erkennen, gestiegen. Hierbei stellt sich die in unserem Kulturkreis fast selbstverständliche und gewohnte Fähigkeit, filmische Ausdrücke von Gefühlsregungen zu erkennen und richtig zu deuten, als relevant für den gesamten filmischen Prozess heraus. Ästhetische Umsetzungen, Dramaturgie und Narration haben seit den Anfängen der Kinematographie eine ständige Entwicklung vollzogen, mit der sich das Publikum entwickelt hat bzw. die zu einem bestimmten Teil gerade durch das immer qualifiziertere Publikum seine Dynamik erhält. Die Wiederaufnahme bestimmter, mittlerweile kaum angewandter Elemente der Filmgeschichte sind dabei natürlich nicht ausgeschlossen und können als Ausdrucksmittel, das dem Zuschauer bereits bekannt ist und aus dem Vorbewussten herangezogen wird, dienen.

4.1 Filmische Daten und Inhalt in Funny Games

Regie und Drehbuch: Michael Haneke

Produktion: Veit Heiduschka

Produktionsland: Österreich

Originalsprache: Deutsch

Erscheinungsjahr: 1997

Länge: 104 min

Musik: Georg Friedrich Händel, Pietro Mascagni, Wolfgang Amadeus Mozart, John Zorn

Kamera: Jürgen Jürges

Schnitt: Andreas Prochaska

Besetzung: Susanne Lothar, Ulrich Mühe, Arno Frisch, Frank Giering, Stefan Clapczynski, Doris Kunstmann, Christoph Bantzer

Familie Schober fährt übers Wochenende an ihr Ferienhaus am See. Schon bald nach der Ankunft im Haus bekommen sie unerwarteten Besuch von zwei jungen Männern, die sich als Peter und Paul vorstellen und vorgeben, gemeinsam mit Fred und Eva, die Nachbarn der Familie am Urlaubsort zu sein und in deren Namen um Eier für das Abendessen zu bitten. Die Bitte um die Eier entpuppt sich jedoch schon bald als der Beginn einer stundenlangen Qual mit Todesfolgen für die Familie.

Die Gefangenschaft, in der sich die Familie befindet passiert allerdings aus keinem offensichtlich Motiv, sondern wie es scheint zur reinen Unterhaltung für die beiden Täter und wie mehrfach betont wird, für das Publikum.

Die Foltermethoden sind auf zahlreiche unfreiwillige Spiele aufgebaut, von denen sich das Zentrale auf eine Wette bezieht, die auf das Überleben oder Sterben der Familie aufbaut. Nachdem zwei der drei Familienmitglieder bereits getötet wurden, muss auch Anna ihr Leben lassen, da die 12-Stunden-Wette zeitbedingt zu Ende gebracht werden muss. Der mörderische Streifzug von Peter und Paul scheint mit Familie Schober allerdings noch nicht beendet, da sie schon kurz nach Annas Ableben vor der Eingangstür des nächsten Hauses stehen um ein weiteres mal um Eier zu bitten. Den Fortgang dieser Geschichte darf das sich Publikum eigenständig ausmalen.

Der grundsätzlich linear ablaufende Film ist markiert von filmuntypischen Unterbrechungen, die scheinbar nur für Paul und das Publikum geltend gemacht werden. In einzelnen Einstellungen sieht dieser in die Kamera und richtet seine Worte direkt an das Publikum. Dabei spricht er Themen, wie den Verlauf des Spielfilms oder die Erwartungen des Publikums an. In einer weiteren Szene wird der Trug des filmischen Spiels insofern unterbrochen, indem der Verlauf innerhalb der Diegese von Paul zurückgespult wird. Somit wird der an sich äußerst real gestaltete Film von surrealen Elementen unterbrochen, die stellvertretend für einen Hinweis auf die trügerischen

Mechanismen des Mediums eingesetzt werden. Der Film versteht sich aufgrund dieser Unterbrechungen als Hinweis und Kritik medialer Konstrukte und deren Wahrheitsgehalt. In erster Linie will Haneke mit *Funny Games* jedoch auf die Darstellung und Wahrnehmung filmischer Gewalt hinweisen und die unweigerliche, emotionale Abstumpfung aufgrund medialer Gewaltdarstellungen in Frage stellen. Nicht zuletzt hat sich der Filmemacher der Herausforderung gestellt, ein Remake seines eigenen Films zu machen, mit dem einzigen Unterschied, dass die zweite Version, *Funny Games U.S.*,¹¹⁰ in Amerika und in der Starbesetzung mit Naomi Watts und Tim Roth produziert wurde. Den Anlass dazu gab nach Aussagen von Haneke in erster Linie die Tatsache, dass die Kritik an gewaltvollen Filmen aufgrund der Sprache bzw. der Untertitel sowie der dem amerikanischen Publikum unbekannten SchauspielerInnen nicht zugänglich gemacht werden konnte und dass er gerade in den USA eine besondere Notwendigkeit zur Sichtbarmachung der gewaltdurchdrungenen Filmdarstellungen sehe.

¹¹⁰*Funny Games U.S.* R: Michael Haneke. USA, GB, F, Ö 2007

4. 2.1. Das mediale Spiel mit Realität und Fiktion

Mediale Realität vs. reale Gegenwart

Peter: „Wenn Kelvin die Gravitation überwindet dann stellt sich heraus, dass das Universum wirklich, das andere aber nur Fiktion ist. [...]“

Paul: „Aber die Fiktion ist doch wirklich?“

Peter: „Wieso?“

Paul: „Na du siehst sie doch in dem Film, oder?“

Peter: „Na klar“

Paul: „Dann ist sie genauso wirklich wie die Wirklichkeit die du genauso siehst, oder?“¹¹¹

In den oben angeführten Zitaten aus *Funny Games* wird exemplarisch, wenn auch abstrakt das mediale Spiel mit der Fiktion und der Wirklichkeit vor Augen geführt. Dass der selbstverständliche und alltägliche Umgang mit diversen medialen Erscheinungen in unserer Zeit immer umfassender wird ist offensichtlich und allgemein bekannt. Insbesondere Bildmedien wie Film, Fernsehen und Internet, die zu den am häufigsten konsumierten Medien zählen, prägen unsere Wahrnehmung und die Sicht auf die Dinge immens. Gerade hierbei gestaltet sich das Bewusstsein von Realität und Fiktion oftmals verschwommen, undurchsichtig und durchaus auch unhinterfragt, da es über unterschiedliche Reize an uns herantritt und was noch erheblicher ist, dass es aufgrund der Abbildung realer Bilder und Bewegungen eine gewisse Glaubwürdigkeit und Nähe an die äußere Realität mit sich bringt.

„Durch audiovisuelle Repräsentation erschließen uns Medien die Welt und lassen ihre verschiedensten Phänomene für uns wahrnehmbar werden.“¹¹²

Die Medienwissenschaftler Jay Bolter und Richard Grusin vertreten die These der Remediation, die von einer doppelten Logik ausgeht indem einerseits betont wird, dass ein zunehmend technischer- medialer Vorantrieb in Form eines Anstiegs an medialen Kommunikationsmittel zu verzeichnen ist, während auf der anderen Seite der Wunsch nach einer Transparenz der sichtbaren Spuren medialer Vermittlungen deutlich wird. Dieser Wunsch wird dahingehend begründet, dass wir das Bedürfnis hegen, die (Medien-)Inhalte die wir konsumieren, direkt und ohne eine sichtbare Zwischenstufe rezipieren zu wollen.¹¹³ Vermutlich deshalb, weil diese als störendes Element den gefühlten Realitätseindruck vermindern. Diese Realität bezieht sich hierbei in erster Linie auf emotionale Wahrnehmungen und den Eindruck der unmittelbaren Erfahrung, die durch die Bilder und Töne nahezu als eigene Erfahrungen wahrgenommen werden.

¹¹¹Michael Haneke. Drehbuch zu *Funny Games*. Drehbuchforum Wien. 1997 S.69

¹¹²Alexander D.Ornella. 2012. S.196/Vgl.Fiala, Erwin, Medien, zeichen und Kultur. Medientheretische und soziologische Grundlagen der Kulturwissenschaft, in : List, Elisabeth, Fiala, Erwin (Hg.), Grundlage der Kulturwissenschaften. Interdisziplinäre Kulturstudien, Tübingen: A.Francke Verlag, 2004, S. 115f

¹¹³Vgl. Bolter, Jay D., Grusin, Richard, Remediation. Understanding New Media, Cambridge/MA: MIT Press, 2000 . In: Alexander D.Ornella. Haneke und seine Filme, eine Pathologie der Konsumgesellschaft. S.197

Die Auseinandersetzung mit dem Umgang und Ausdruck durch audiovisuelle Medien nimmt in Filmen von Michael Haneke eine dominante Position ein. So wird beispielsweise im Film Bennys Video (1992) der Mord des Mädchens durch den Protagonisten Benny auf Video aufgezeichnet, den auch die Zuschauer nicht direkt durch die Kamera des Filmteams, sondern über den Umweg durch Bennys Kamera erfährt. Ebenso wird auch das Geständnis von Benny an seine Eltern nicht durch ein verbales Gespräch abgelegt, sondern dadurch, dass er das von ihm gedrehte Video den Eltern zeigt. Weiters wird die Kommunikation der (Droh-)Botschaften in Caché (2005) anhand mehrerer Videos dargestellt. In 71 Fragmente einer Chronologie des Zufalls (1994), Code inconnu (2000) und Bennys Video werden audiovisuelle Medien, zusätzlich in Form von echten Nachrichtenbeiträgen über aktuelle bewaffnete Konflikte in diversen Einstellungen eingebaut. Die Nachrichten die wir aus der realen Welt kennen, die uns aber eben auch hierbei nur über den Bildschirm oder die Zeitung, also aus einer sicheren Distanz und als konstruierte Informationsquelle gegenüber stehen, begegnen uns nun erneut im Film. Da diese Bilder hier in die fiktive Geschichte eingebettet sind, verlieren sie ihren Charakter des realen Informationsbeitrages und es wird ihnen trotz ihrer Authentizität (es handelt sich um reale Nachrichten des österreichischen Rundfunks), ein Schleier des Irrealen angehaftet.

Bei Funny Games wird das Spiel mit den Medien in mehrfacher Art besonders unkonventionell dargestellt. Die Zuschauerinnen werden in regelmäßigen Abständen aufgerüttelt, indem ihnen immer wieder mitgeteilt wird, dass es sich bei dem Film um reine Fiktion handelt. Und dennoch wird gerade dieser Film als besonders grausam, eindringlich und authentisch wahrgenommen.

Die spezifische Umsetzung scheint mir wie das Geständnis eines Verbrechens zu sein, das niemand, außer dem Täter selbst, wahrhaben will. Die Verleugnung des Gestehens basiert darauf, dass der oder die gestehende TäterIn dies mit äußerster Ehrlichkeit gewillt ist zu beichten und alle Details offen zu legen versucht. Die Skepsis über die Wahrheit entsteht allerdings nicht aufgrund einer fehlenden Beweisgrundlage oder aus einem Mangel an Aufklärung, sondern weil man manchmal vorzugsweise an der Offenheit des Gestehenden zweifelt als an der Wahrhaftigkeit jener Tat.

Ähnlich wie jener fiktiver Verbrecher, versucht der Film dem Zuschauer immer wieder mitzuteilen: "Es handelt sich um einen Film. Es ist Fiktion!" und gerade diese Mitteilung erweckt den Eindruck von Realität, weil er uns insofern partizipiert, indem er mit uns spricht. Er scheint Teil unserer realen Welt zu werden.

Um von der Abstraktion meiner Ausführung abzuweichen, will ich im Weiteren konkreter auf die angedeuteten medialen Weckrufe bei Funny Games eingehen.

4.2.2. Der Blick in die Kamera

Am deutlichsten werden die medialen Zwischenrufe durch den Blick und die verbalen Äußerungen in die Kamera vermittelt, die an mehreren Stellen im Film vorkommen.

Das direkte Gespräch mit den ZuschauerInnen wird in fünf Szenen und ausschließlich von Paul repräsentiert. Durch diese durchaus eigentümliche filmische Ausdrucksweise wird das Publikum indirekt zum Komplizen der beiden Täter. Sie verbünden sich mit den ZuschauerInnen, auch wenn diese emotional auf der Seite der Familie stehen. Vor allem aber bricht der Film damit die Wand der Fiktion auf. Das Medium, das im Sinne der Remediation generell in den Hintergrund tritt und sich als solches zu verschleiern versucht, macht hier genau das Gegenteil. Es präsentiert sich als solches und reißt die ZuschauerInnen aus dem filmischen Schlaf. Wie bereits im Kapitel 1.8, in dem ich versucht habe den Film im Kontext zum Traum zu betrachten, erwähnt gibt es Traumsituationen (Luzide Träume oder Klarträume), in denen dem träumenden Subjekt klar wird, dass es sich um einen Traum und nicht um die Realität handelt. Man wird gewissermaßen aus der Fiktion gerissen und sich der Irrealen Situation bewusst.

Durch Pauls direkte Fragen in das Publikum, in der Szene in der Peter und Paul die von der Familie unerwünschte Wette vorschlagen, machen sie die ZuschauerInnen nicht nur auf die Fiktion aufmerksam, sondern partizipieren diese zusätzlich mit der Aufforderung, auf das Überleben und Sterben der Familie oder Täter zu setzen, also am Spiel teilzunehmen:¹¹⁴

Paul: „Das geht nicht. Gewettet muss werden.“

Paul wendet sich um und schaut zu uns, in die Kamera

„Was meinen Sie? Denken Sie, sie...“

Mit einer kleinen Kopfbewegung in Richtung der Familie

„...haben sie eine Chance zu gewinnen? Sie sind doch auf ihrer Seite, oder? Also, auf wen setzen Sie? Who will be the Winner?“¹¹⁵

Und das Spiel mit dem Publikum funktioniert sehr gut, sofern dieses sich nicht aus dem Kinosessel erhebt und den Saal verlässt. Es beteiligt sich, indem es sich weiterhin der Leinwand und somit dem Spiel zuwendet. Der Film wird für das Publikum gemacht, das sich mit der Wahl jenes Werks für die Gewaltszenen ausgesprochen hat. Es sehnt sich trotz bestürzter Reaktionen nach Unterhaltung und Brutalität. In einem Großteil der filmischen Werke wird es den RezipientInnen allerdings einfacher gemacht, indem sie sich von den Taten distanzieren und diese aus der Ferne betrachten können.

„Er (Haneke) will der 'Entwirklichung' der Gewalt entgegenwirken und ihr das zurückgeben, was sie

¹¹⁴Abb.10 Funny Games, Regie: Michael Haneke, DVD-Video, Concorde Home Entertainment 1997. min.:00:40:43

¹¹⁵Michael Haneke, 1997. Drehbuch zu Funny Games. Drehbuchforum Wien S.39.

im normalen Actionfilm verliert: ihre Realität. Sie wirkt brutal, weil sie plötzlich sie selbst wird. Im Mainstreamkino ist die Gewalt ein Spiel. In Wirklichkeit ist sie etwas Entsetzliches.“¹¹⁶

An einer anderen Stelle werden die ZuschauerInnen erneut auf das Medium hingewiesen, indem der übliche Filmaufbau und die abendfüllende Spielfilmlänge als Grund für das Fortfahren der Folter dargelegt wird nachdem Georg seine Peiniger verzweifelt dazu auffordert dem grausamen Spiel ein Ende zu setzen, ungeachtet dessen was die Konsequenzen desselben sein mögen:

Paul: „Wir sind doch noch unter Spielfilmlänge“

Er schaut in die Kamera:

„Ist es schon genug?“ Sie wollen doch ein richtiges Ende mit plausibler Entwicklung. Keinen Koitus interruptus.“¹¹⁷

Das Medium Film wird an dieser Stelle durch seine materielle Gegenständlichkeit zum Instrument für die Überschneidung der Realität mit der fiktionalen Geschichte. Durch dieses Eindringen der Konversation mit den ZuschauerInnen innerhalb der Diegese wird nicht nur die indirekte Beteiligung oder Mittäterschaft des Publikums hervorgerufen, sondern des Weiteren ein verstärkter Realitätseindruck, im Sinne eines Live Charakters ähnlich wie bei einer Reality- Show, geschaffen.

4.2.3. Die Fernbedienung als Instrument der Korrektur

An einer anderen Stelle wird die Macht der Technologie und des Mediums insofern demonstriert, dass eine Fehlleistung aufgrund einer Unaufmerksamkeit und verminderten Reaktion von Seiten der Täter korrigiert werden kann, indem eine gesamte Szene im Film innerhalb der fiktiven Handlung mittels einer Fernbedienung zurückgespult wird.

Nachdem Anna bei dem Spiel „Die liebende Hausfrau“ ein Gebet in umgekehrter Abfolge aufsagen sollte, schnappt sie sich das Gewehr und erschießt Peter.¹¹⁸

Paul zeigt zum ersten mal im Film einen heftigen Gefühlsausdruck in Form von Panik. Er bewegt sich hektisch durch das Wohnzimmer und sucht nach der Fernbedienung.¹¹⁹ Als er diese findet, drückt er fieberhaft daran herum und spult die Szene wie bei einem Videoband zurück bis diese sich wieder in dem Moment befinden in dem Anna das Gebet gesprochen hat, also bevor sie sich des Gewehres bemächtigen konnte. Diesmal ist Peter allerdings auf Annas Handlung gefasst, da er selbst die rücklaufende Zeit gesteuert und somit bewusst erlebt hat. Somit kann er die Waffe rechtzeitig ergreifen und den Tod seines Freundes verhindern.

Der gedankenlose Umgang mit dem Menschenleben kann in dieser Szene insofern als

¹¹⁶Alexander D.Ornella. 2012. S.203. Aus: Kilb, A., Täter mit Motiv, S.26

¹¹⁷Michale Haneke, 1997. S.63.

¹¹⁸Abb.11 Funny Games, Regie: Michael Haneke, DVD-Video, Concorde Home Entertainment 1997. min. 01:35:38

¹¹⁹Abb.12 u. Abb. 13. ebenda min:01:35:54; min. 01:35:57

Realitätsverweigerung gedeutet werden ,als dass Peter ganz selbstverständlich die Realität zurückschaltete in der etwas passiert ist, das nicht nach seinen Vorstellungen verläuft und ihn zudem noch schwer erschütterte. Mit der Fernbedienung hat er die Möglichkeit etwas schlimmes ungeschehen zu machen, ohne irgendwelche Konsequenzen davon zu tragen. Dies ist des Weiteren ein Motiv der gesamten Handlungen von Peter und Paul. Es geht deutlich hervor, dass das gewaltsame Eindringen in die Familienidylle für die Beiden nur ein Spiel ohne Konsequenzen ist. Sie sind letztlich innerhalb ihrer Handlungen auch nicht besonders vorsichtig bei der Ausübung und dem Verhindern von Missgeschicken. Vor allem gibt es abgesehen von der genannten Konsequenzenlosigkeit auch kein sichtbares Motiv für ihre Taten.

Der Überfall auf die Familie ist für die Beiden nicht real. Letzten Endes eben nur ein lustiges Spiel. Damit stellen sie sich auf dieselbe Position wie die ZuschauerInnen. Einzig die Opfer scheinen nicht von diesem Privileg der Konsequenzenlosigkeit und Unterhaltung betroffen zu sein.

Durch dieses Spiel mit der Realität und Fiktion stellt sich eine erneute Identifikation mit dem Publikum heraus, da dieses als Betrachter von dem selben Mangel an Folgewirkungen betroffen ist wie die beiden Täter und somit auf die Stufe der (Mit-)Täter gestellt werden.

4.2.4. Tat ohne Motiv

Bei der Frage nach dem Motiv greift Ornella einen ähnlichen Bezug auf, wie bereits in der Ausführung über die Konsequenzenlosigkeit verdeutlicht wird. Stellt man sich die Frage nach dem „Warum?“ also nach dem Grund der sinnlosen Gewaltausübungen, kann diese die erschreckende Gegenfrage „Warum nicht?“ zur Folge haben.

Dieses „Warum nicht?“ wird ein weiteres Mal durch das Publikum begründet, das sich insgeheim nach Szenen der Gewalt sehnt und ohne deren Verlangen es auch keine Begründung gäbe, diese darzustellen.¹²⁰

Eine Vielzahl an Filmen geht in der Erzählstruktur von dem Prinzip der Ursache und Wirkung aus. Wenn in einem Film eine Gewalttat verübt wird, erfahren wir an einer bestimmten Stelle den Grund für diese Tat. Meist handelt es sich dabei um einen Akt der Rache, Vergeltung, Eifersucht, Gewinnbringung oder das Motiv wird psychopathologisch thematisiert. Durch diese Darstellungen werden einerseits klare Grenzen zwischen Gut und Böse gesteckt und andererseits kann die Tat dadurch gerechtfertigt werden. Die Gewalt erhält somit einen Sinn. Sie bleibt dadurch zwar visuell, vor allem anhand von

¹²⁰Vgl. Ornella 2012. S.201

konkreten schonungslosen Darstellungen immer noch grausam, wird jedoch psychologisch weitgehend akzeptiert. In *Funny Games* muss die Suche nach dem Motiv, sofern diese überhaupt sinnstiftend ist, eher spekulativ erfolgen.

Ein Leitmotiv dafür wäre das bereits angesprochene Fehlen von Konsequenzen. Nach diesem Ansatz wäre die Tat somit anhand der reinen Unterhaltung, wie dies primär angesichts der Spiele gekennzeichnet wird, zu begründen. Dadurch verliert diese zu einem bestimmten Teil den Charakter eines Verbrechens und wird vielmehr mit einem Verlieren, den Spiele in manchen Fällen mit sich bringen assoziiert.

Diesem Motiv folgt eine ähnliche mögliche Ursache für die Taten die an die spezifische Umsetzung des Films durch die Hinwendung zum Publikum geknüpft ist. Hierbei wäre das Motiv für die Morde im Publikum konstituiert. Die Täter argumentieren schließlich mehrmals mit 'dem Unterhaltungswert' oder der noch nicht erreichten 'Spielfilmlänge'. Somit wird das 'Folterspiel' ganz klar zum 'Schauspiel' für das Publikum, das ein Film in Wahrheit immer ist.

Ein anderes mögliches Motiv kann gesellschaftlich bzw. psychologisch gesucht werden und zwar dahingehend, dass es sich bei Peter und Paul um zwei verwöhnte, medienfixierte Halbwüchsige handelt, die gelangweilt vom Alltag, erfahren wollen wie sich die Handlungen, die sie bisher nur aus Horrorfilmen kennen anfühlen wenn es die Eigenen sind. Diese Argumentation vergegenwärtigt das Tatmotiv in Bennys Video, der seinen Mord dadurch rechtfertigt, dass er wissen wolle wie es sich anfühlt jemanden zu töten. Auch hier tritt die Medialisierung der Gewalttat mittels seiner eigenen Kamera in den Vordergrund, die in *Funny Games* mittels der Blicke in die Kamera oder den Einsatz der Fernbedienung zu tragen kommt.

Nicht zuletzt lässt sich ein beinahe schon zynischer Ansatz für den Ausgangspunkt der Taten finden, der aus der Perspektive der Täter möglicherweise als Motiv positioniert werden kann. Dieses Motiv geht von den kaputten Eiern aus, die Anna nicht gewillt ist ein weiteres Mal zu ersetzen. Als Peter diese, nach eigenen Aussagen deshalb ein zweites Mal fallen lässt, weil der Hund von Familie Schober ihn erschreckt habe, reagiert Anna zunehmend verärgert auf des Verhaltens der Beiden. Paul zeigt sich sichtlich erbost über Annas Reaktion und zieht diesen Vorfall später als Rechtfertigung für die Tat heran indem er mitleidig beteuert:

„Für mich war das erfolglose Betteln um die Eier ziemlich unangenehm. Demütigend eigentlich – ich weiß nicht, ob Ihnen das klar ist. Das steht doch letztendlich nicht dafür, diese ganze Prozedur – wegen einer Schachtel Eier.“¹²¹

¹²¹Haneke. Drehbuch zu *Funny Games*. S.47

Der Täter versucht sich hierbei selbst zu entlasten indem er nach dem Maßstab 'Auge um Auge, Zahn um Zahn' agiert. Auch als Peter, indem er die aufgrund ihrer Fußfessel gestürzten Anna versucht hochzuzerren, die letzten Eier ein weiteres Mal auf den Teppich fallen lässt, reagiert er äußerst vorwurfsvoll auf das Missgeschick, für das er Anna die Schuld zuweist. Diese Reaktion bezeichnet nur ein weiteres Mal das Ungleichgewicht zwischen den Tätern und Opfern sowie Peters Uneinsichtigkeit, da es sich auch hierbei nicht tatsächlich um eine Fehlhandlung von Anna handelt. Demgegenüber war Annas Reaktion, als Peter die Eier zum ersten mal fallen ließ äußerst verständnisvoll und heiter. Dieses Ungleichgewicht nimmt vor allem auch deshalb eine markante Position ein, da die beiden Täter den Opfern mit der äußerst zynischen Höflichkeit sowie einer moralischen Konfrontation entgegen und diesen als 'gleichwertige' Mitspieler oder vielmehr Spielgegner gegenüber stehen.

Die Erklärung, in der die Eier als Motiv geltend gemacht werden kann prinzipiell nur als Ausrede der Täter, denn als tatsächliche Begründung für die Tat betrachtet werden, nicht zuletzt aufgrund der bereits verübten Morde an die Nachbarsfamilie die sie als Serientäter entschlüsselt.

Genauso wenig wie es bei Funny Games einen eindeutigen Hinweis auf ein Tatmotiv gibt, gibt es aufgrund der fehlenden Vorgeschichte auch kein Anzeichen für die Absenz eines Motivs. Die Figuren, insbesondere Peter und Paul werden weder vorgestellt noch wird deren sozialer und persönlicher Hintergrund thematisiert. Somit kann man als RezipientIn, je nach eigener Erfahrung oder Persönlichkeit, alle nur erdenklichen Motive in die filmische Interpretation einfließen lassen ohne deren Logik zu hinterfragen, sondern sich vorrangig mit der umfassenderen Frage zu beschäftigen wie es in unserer Gesellschaft überhaupt zu bestimmten Gewalttaten kommt.

4.2.5 Figuren ohne Identität

Das Aussparen von individuellen Figurencharakteristika und biografischen oder sozialen Hintergründen der Figuren zählt zu den wesentlichen Merkmalen in Filmen von Michael Haneke. Die Grundvoraussetzung scheint darin zu liegen, dass je weniger Informationen von den einzelnen Rollen vermittelt werden, desto stärker können die ZuseherInnen sich mit diesen identifizieren. Sobald ein Filmcharakter nämlich von diversen Eigenschaften oder sozialen, kulturellen und gesellschaftlichen Merkmalen gekennzeichnet ist, desto weniger kann der oder die RezipientIn von sich selbst in dieser Figur wiederfinden. Haneke versucht somit die Wahrnehmung zu schärfen und durch die Vermeidung

individueller Typen die RezipientInnen ihren Emotionen auszuliefern.¹²² Infolge dessen gelangt der oder die RezipientIn in eine meist unerwartete Position der Beteiligung und der Selbstreflexion.

Eine Vielzahl der uns bekannten Filme basiert auf eine der beiden grundlegenden Darstellungsformen des Kinos, nämlich der mythischen Darstellungsweise oder der des psychologischen Realismus.

Die mythische Darstellung, die prinzipiell auf die meisten Action-, Helden-, oder Westernfilme zutrifft, ist primär gekennzeichnet durch immer wiederkehrende Konventionen und Muster der Figuren, denen wir aufgrund von Wiederholungen und Klischees unhinterfragt Eigenschaften und Erwartungen zuschreiben, die in den meisten Fällen auch erfüllt werden. Diese Typen von HeldInnen sind uns seit unserer Kindheit vertraut und erwecken daher auch ein bestimmtes Maß an Glaubwürdigkeit. Ungeachtet dessen, dass wir dazu neigen unsere bewussten oder unbewussten Ängste, Wünsche und Vorstellungen in irgendeiner Form in diese Personen einzubeziehen und uns selbst für einen kurzen Moment in unseren Träumen bestärkt fühlen, findet die Identifikation mit den Charakteren nur begrenzt statt.¹²³

In der Darstellungsform des psychologischen Realismus wird die Glaubwürdigkeit anhand von realistischen Darstellungen, wie wir sie aus der realen Welt kennen, erzeugt. Wie ich bereits im Kapitel 3.6 zum Authentie-Effekt ausgeführt habe, beinhaltet die Erzählform des psychologischen Realismus in manchen Filmen mitunter subtile Stilmittel, die für die Dramaturgie oder das Filmverständnis nicht ausschlaggebend sind, allerdings (häufig unbewusst) anhand einer bestimmten Unvollkommenheit oder scheinbaren Fehlern einen verstärkten Eindruck von Authentizität erwecken. Diese Erzählform, in der die Identifikation mit den Figuren durch deren Alltagsbilder meist leichter fällt als bei der mythischen Darstellung, ist diese in vielen Fällen dennoch von klaren Charakterzeichnungen, Welterklärungsversuchen und Figurenverstrickungen gekennzeichnet. Die Ursachen für die dargestellten Ereignisse werden innerhalb der Geschichte erklärt und meist auch zur Befriedigung des Publikums plausibel aufgelöst, wie es beispielsweise im Melodrama äußerst gängig ist.

Haneke hinterfragt gerade diese Darstellungsformen kritisch und klammert Mythos, Psyche und Melodrama aus seinen Werken weitgehend aus.¹²⁴

Es wird somit nach einer vorwiegend offenen Form gesucht, die uns zwingt die Lücken der Motive zu hinterfragen und auszufüllen, anstatt nur zu rezipieren.

Die Figuren in den Filmen von Haneke sind somit eben nicht durch Persönlichkeitszuschreibung und Eigenschaften besetzt, sondern können vielmehr als

¹²²Vgl. Haneke. Utopie und Fragment. „Der Name der Erbsünde ist Verdrängung“ 1996, S.11

¹²³Vgl. Georg Seeßlen. Strukturen der Vereisung. In: Michael Haneke und seine Filme. 2012. S. 175

¹²⁴Vgl. ebenda. S. 176

Gesellschaftsgruppen identifiziert werden. Meist handelt es sich dabei um gebildete Personen aus der Mittelschicht die ein weitgehend abgesichertes Leben führen. Seeßlen sieht darin insofern eine Charakterisierung unserer Gesellschaft, als dass wir uns zunehmend in einer Gruppenkonstruktion wiederfinden, denn als einzelne Person innerhalb eines sozialen Ortes und begründet dadurch vor allem auch die zunehmende Unberechenbarkeit von Gewalthandlungen.

„Der Mensch in der postindustriellen Gesellschaft benötigt die Fähigkeit des Gestalt-Switches; wir werden uns nicht mehr darauf verlassen können, dass ein Mensch unzweifelhaft er selber ist. Was also auf der Verlustliste steht, ist das, was wir Identität nennen – und offensichtlich führt gerade das Bewusstsein dieses Verlustes zu immer neuen Versuchen willkürlicher und gewaltsamer Rekonstruktion von Identität, sei es durch den Versuch, sich vollständig zu bezeichnen in immer differenzierteren Subkulturen, durch immer stärkere Akkumulation von Zeichen des Reichtums, oder sei es durch die Rekonstruktion nationaler oder gar rassistischer Identität als barbarischem Ersatz für den sozialen Ort.“¹²⁵

Die einzelne Gestalt, die in Hanekes Filmen auftritt, verkörpert zwar eine Rolle der ein Name und eine Position im sozialen Umfeld zugeschrieben wird, jedoch keine individuelle Person mit einer biografischen Vorgeschichte, wodurch die Positionierung des Nähe und Distanzverhältnisses zur Figur für den oder die RezipientIn vorerst schwer zu konstituieren ist.¹²⁶

Eine markante und in Filmen von Haneke immer wieder hervortretende Figurencharakteristik, die im Zeichen emotionaler Kälte und seelischer Verwahrlosung steht, konkretisiert die Annahme, dass es zu einer Verschmelzung der Merkmale von Individuum und Umwelt bzw. Gesellschaft komme und zwar dahingehend, dass der Gesellschaft als kollektive Masse (in der wir und die zeitliche und örtliche Bestimmung der Figuren in *Funny Games* sich befinden) als ebenso abgestumpft und emotionslos skizziert wird, wie die gnadenlosen Handlungen der Filmfiguren. Diese pessimistische Sicht auf die Gesellschaft scheint hier zwar etwas unverhältnismäßig dargelegt zu werden, spiegelt allerdings tatsächlich die Thematiken und Darstellungen in Hanekes Werk äußerst deutlich wieder. Béla Balázs beschreibt bereits 1924 in seiner filmischen Auffassung zur Weltanschauung in *Der sichtbare Mensch, oder die Kultur des Films* die filmischen Motive und Figurencharakteristika und die damit verbundenen Zusammenhänge von Darstellungsformen und gesellschaftlichen Merkmalen. Balázs schildert hierbei die Thematik des Kapitalismus, der eine Vielzahl von Filmen hervorgebracht hat, die auf der einen Seite gierige Diebe hervorbringen und auf der anderen Seite die Hüter des Gesetzes in den Fokus rücken, die das gute Gefühl vermitteln, dass es einen Helden gibt der das Eigentum wieder an dessen rechtmäßigen Besitzer zurückgibt um die Einheit von

¹²⁵ ebenda Seeßlen S. 177

¹²⁶ Vgl. ebenda. S. 179

Weltordnung und Rechtsordnung wieder herzustellen.¹²⁷ Im fortschreitenden Kapitalismus sieht er das Interesse des Publikums zudem noch weiter in der Glorifizierung von erfolgreichen Geschäftsmenschen und prunkvollen szenischen Darstellungen, die deshalb als plausibel und keineswegs unheimlich oder abtrünnig erscheint, weil diese Welt für einen großen Teil des Publikums nicht tatsächlich vorhanden ist. Somit spiegelt er einen Schein wieder, der zwar real an bestimmte gesellschaftliche Umwälzungen geknüpft und diesen entnommen ist, jedoch auf einen großen Teil der Gesellschaft nicht real zutrifft.¹²⁸

„So verschieden auch ihre Abenteuer waren (wie auch die verschiedensten Schachpartien immer mit denselben Figuren gespielt werden), so war ihr Spiel miteinander, die Kombinationen ihres Kampfes miteinander interessant, nicht ihre Person. Der Detektiv suchte nur den Täter, aber nicht die seelischen Motive der Tat. Nur ergreifen wollte er ihn, nicht begreifen.“¹²⁹

Der Vergleich zu *Funny Games* scheint hierbei am ersten Blick etwas abstrakt, zumal auch zeitlich nicht in die selbe Kategorie einzuordnen, trifft meines Erachtens allerdings sehr wohl auch den Kern der Sache, wenn es darum geht, die Figuren als StellvertreterInnen für ein gesellschaftliches Symptom zu verkörpern und nicht als individuelle Person zu betrachten. Zugleich bleibt die Motivation oder sei es auch eine Form von Neugier, im Publikum bestehen, Eigenschaften und Charakterzüge in den Figuren zu durchleuchten, nicht zuletzt um die Intentionen deren Handlungen zu begründen.

4.2.6. Versuch über eine Figurencharakteristik

Mangels an zugeschriebenen charakterlichen Eigenschaften der Personen wird der oder die ZuschauerIn diese anhand von Objekten, Zeichen, Dialogen oder mimischen und gestischen Ausdrucks zu ergründen versuchen. Dementsprechend kann Familie Schober, nicht zuletzt aufgrund ihres stattlichen Ferienhauses am See, weitgehend als gut situierte Familie die in einem gewissen Wohlstand lebt, platziert werden. Das musikalische Quiz mit Tebaldi, Händel, Mozart etc. am Anfang des Films kann des Weiteren als Hinweis für Personen aus einer höheren Bildungsschicht gedeutet werden. Der gegenseitige Umgang in der Familie scheint äußerst harmonisch zu sein und auch das Kind, Georg jun. (Schorsch) wird als weitgehend unauffällig und wohlerzogen skizziert. Die Familie ist offensichtlich sozial gut integriert. Ein freundschaftliches Verhältnis mit zumindest zwei Familien die ebenso ein Haus am selben See besitzen sowie die Einladung eines weiteren befreundeten Paares wird am Anfang des Films thematisiert. Den Personen

¹²⁷Vgl. Balázs. *Der sichtbare Mensch. Weltanschauung*. S. 101

¹²⁸Vgl. ebenda. S. 102

¹²⁹Balázs, ebenda. S.103

inhärente Charakterzüge sind vor allem ab dem Zeitpunkt der Gefangenschaft, bzw. der einen großen Teil des Films einnehmende Folter, nicht mehr klar zu deuten, da diese sich hier in einer Extremsituation der Angst und Schmerzen befinden. Die Handlungen und der gegenseitige Umgang werden hierbei zu einem formelhaften Konstrukt, in dem trösten, helfen, miteinander leiden und trauern, sowie das gegenseitige gestehen der Liebe in einem Moment, in dem man sich des Wiedersehens nicht sicher ist, als markant typische und für RezipientInnen sehr nachvollziehbare Reaktionen gelesen werden. In diesem Kontext lassen sich kaum Hinweise auf die alltägliche Beziehung der Familie zueinander schließen, die demnach nur eine schemenhafte Charakterisierung von Anna, Georg und Schorschi zulässt.

Die Charakterzeichnung von Peter und Paul ist zwar nicht wesentlich klarer, erlaubt allerdings aufgrund ihres sehr schwer durchdringbaren Verhaltens, vor allem im Vergleich zur mustergültigen Familie Schober, einen weitaus größeren Interpretationsspielraum.

Hierbei will ich mich an einige Merkmale im Hinblick auf die Figuren der beiden Täter halten, aufgrund derer eine annähernde Identität geschaffen werden soll.

Wie ich bereits ausgeführt habe, werden Figuren bei Haneke nicht deutlich als individuelle Persönlichkeiten, sondern vielmehr als Persönlichkeitskollektive gezeichnet. Bei Peter und Paul wird dies anhand von diverser Spitznamen, mit denen die beiden sich gegenseitig immer wieder ansprechen untermalt, die durchwegs für Paarkombinationen aus der Medienlandschaft stehen, welche sich durch Misshandlung und Missgeschick auszeichnen.¹³⁰ Die (vermutlich) tatsächlichen Namen Peter und Paul hingegen, lassen sich eher auf die Apostel Simon Petrus und Paulus von Tarsus zurückführen, die sich als Kirchenväter Hl. Petrus und Hl. Paulus im Christentum aufgrund des gemeinsamen Märtyrertodes gefeiert werden weil: „die Beiden, die so lieblich und schön in ihrem Leben sich liebten und wertschätzten, auch im Tode nicht getrennt wurden.“¹³¹ Dass die Mörder ausgerechnet mit den Namen zweier kirchlicher Märtyrer ausgestattet wurden, kann unterschiedlich interpretiert werden. So haben sich zum Einen bei Haneke einfache Namen, denen der Filmemacher nach eigenen Angaben keinen großen Wert beimisst, in seinem Gesamtwerk als mustergültig bewährt. Demgemäß greift er auch immer wieder auf dieselben Namen zurück, die auch am Beispiel von Anna und Georg grundsätzlich alltägliche und somit auch biblische Namen demonstrieren. Hierbei kann dennoch hinsichtlich des Namensduos, bewusst auf Peter und Paul zurückgegriffen worden sein, da wie das Zitat oben deutlich ausdrückt diese biblischen Namen bezeichnend für ein unerschütterliches Paar sind, das die beiden Täter in sehr ähnlicher Form in Funny

¹³⁰ Vgl. Bert te Wildt. *Funny Games. Ein unerträgliches Meisterwerk des Films*. Verlag Königshausen & Neumann GmbH, Würzburg 2014. S.19

¹³¹ Heiligen-Glöcklein - Erbauliche Unterhaltungen für die Heiligen-Feste im katholischen Kirchenjahre aus dem Jahre 1865
Webpage: www.brauchtumsseiten.de/a-z/p/peter-und-paul/home.html. Zugriff: 23.11.2014

Games darstellen. Schließlich ist der Tod von Peter, der anhand der Rückspulfunktion der Fernbedienung durch Paul revidiert werden kann, der einzige Moment im Film in dem einer der Beiden, demnach Paul, emotionale Regungen zeigt. Trotz des sonst so nüchternen und unerschütterlichen Habitus bangt er in nervöser Unruhe, während er die Fernbedienung sucht, für kurze Zeit um das Leben seines Freundes. Diese konzentrierte aufgewühlte Erregung bekennt sich gleichzeitig als aufrüttelndes Moment für die RezipientInnen, indem dieser bis dahin seelenlosen Person eine überraschend menschliche Reaktion hinzugefügt wird.

Die Spitznamen Dick und Doof, die in der Filmgeschichte im Wesentlichen ein liebenswürdiges Paar abgeben, bezieht sich nicht nur auf den etwas dicklichen und nach eigener Aussage tollpatschigen Peter, sondern weiters auf ein nicht ganz ernstzunehmendes Paar, deren Unfälle sich innerhalb eines Medienphänomens vollziehen und zur reinen Unterhaltung des Publikums dienen. Somit bietet sich im Film ein weiterer Verweis auf das Medium an, das die Realität nur innerhalb einer Fiktion widerspiegelt.

Die Namen Tom und Jerry kennzeichnen zweifellos die verharmlosten Gewalttaten und deren Konsequenzenlosigkeit, die Peter und Paul verüben. Die Kinderserie ist dafür bekannt, dass die beiden Hauptcharaktere fortwährend versuchen, sich gegenseitig im Zusammenhang mit unterschiedlichen Gewaltakten zu fangen oder bössartige Streiche zu spielen. Die Taten scheinen jedoch keine weiteren Spuren zu hinterlassen, da sich die Figuren immer wieder sehr rasch von den Blessuren erholen. Die Mittel der Gewalttaten haben sich hier in der Geschichte, innerhalb der dieser Cartoon produziert wird, in ihrer Intensität gesteigert. So sind auch der Einsatz von Pistolen, Granaten und Dynamit mit den Jahren zu den üblichen Methoden der gegenseitigen Bekämpfung zwischen Katz und Maus übergegangen, was vor allem aufgrund des sehr jungen Zielpublikums und überdies aufgrund seiner klischeehaften Rassenzeichnungen an diversen Stellen zu starker Kritik führte.

Das letzte Paar, nach dem Peter und Paul sich selbst einige Male benennen, ist Beavis und Butt-Head. Die seit 1993 als Satirecartoon produzierte Serie handelt von zwei Freunden, die abgesehen vom ersten Geschlechtsverkehr, weder irgendwelche Ziele verfolgen, noch durch jegliche Form von Intelligenz ausgezeichnet sind. Die Hauptbeschäftigung der beiden Protagonisten besteht aus Fernsehen, sinnlosen Aktionen bei denen sie meist scheitern und dem hervorbringen von auf Sex bezogene Sprüche oder Phrasen. Die primären Sätze, die Beavis und Butt-Head von sich geben, belaufen sich auf „That’s cool“ oder „That sucks“. Im Besonderen zeichnen sich die Beiden jedoch für ihr stetiges und grundloses Lachen aus.

„Beavis & Butthead sind keine Sittenstrolche, sie sind Monster ohne

Empfindungen, ohne Motivationen – aber das ist nicht das Erschreckende. Erschreckend ist, wie ähnlich sie uns manchmal sind – und wenn ich aufmerksam hinhöre, so begegnet mir ihr Lachen neuerdings immer öfter und ich hege den Verdacht, dass so mancher es schon heimlich übt, dieses Lachen, das uns gegen alles immunisiert.“¹³²

Das Comic-Duo umrahmt somit die vollkommene Gefühlsarmut, eine ziellose Spaßgesellschaft und nicht zuletzt das sowohl böartige als auch stumpfsinnige Grinsen, das sich Peter und Paul nach dem Vorbild von Beavis und Butt-Head angeeignet haben.

In dieser Sache wird klar, dass sich die Charaktere der beiden Täter grundsätzlich aus diversen Phänomenen aus Film und Fernsehen zusammensetzen. Somit tritt erneut die Intention einer Medienkritik in den Vordergrund, indem Haneke versucht zum Ausdruck zu bringen, dass Charaktere nicht immer nur als fiktive Figuren im Umfeld ihres Mediums bleiben, sondern durchaus auch im Verhalten, Sprache, Interessen oder Gesprächsinhalte auf Ideen und Handlungen der Realität übergehen.

Nachdem Georg die Frage äußert, aus welchem Grund die Beiden ihre Taten ausführten, veranlassen diese einen kurzen, wenn auch nur vorgespielten Versuch, deren Intentionen auf Peters familiären Hintergrund zu beziehen, was die RezipientInnen vor allem durch Peters wehmütiges Verhalten in Unsicherheit über deren Persönlichkeit fallen lässt. So schildern die Beiden, in mitleiderregender Manier, Peters verdorbene Kindheit in unterschiedlichen Varianten als Scheidungskind, das von seiner Mutter als Partnerersatz missbraucht wurde, als Kind einer von Drogen und Prostitution geprägten Familie, als verwöhntes, reiches Kind an dem „Überdruss und Weltekel nagen“ und der „schwer an der Leere der Existenz“¹³³ zu tragen hat oder eben zuletzt als Opfer seiner Drogensucht die ihn dazu nötigt, reiche Familien auszurauben. Diese Erklärungen, mit dem Versuch einen persönlichen Hintergrund zu konstruieren, werden weder bestätigt noch negiert, wenn sie auch eher als Lüge zu deuten sind. Sie scheinen vorrangig aus dem Grund inszeniert zu werden, um dem Publikum zu zeigen, dass es diesen Background nicht notwendigerweise für die Ausübung von Gewalttaten braucht. Eigentlich handelt es sich schließlich nur um eine Reihe von Spielen die der Unterhaltung dienen.

Peter und Paul können des Weiteren vor allem durch einen überaus dominanten Zynismus, sowie ironisch formulierter Moralvorstellung und einer damit einhergehenden übertriebenen Höflichkeit porträtiert werden. Durch Floskeln wie „Du sollst nicht lügen“, „Wir wollen Ihnen doch nur helfen“, die Erläuterung eines „lustigen Spiels für die ganze Familie“ oder die Empörung über die Tatsache, dass Anna kein Gebet aufsagen kann,

¹³²Karl Suppan, Der wahre Horror liegt im Blick. Utopie und Fragment. Michael Hanekes Filmwerk. S.84

¹³³Haneke. Drehbuch zu Funny Games. S.37

stellen sie sich selbst immer auf eine nach Außen oder zumindest nach eigenem Ermessen sichere Seite, die sie von jeglichem Fehlverhalten distanziert.

Ebenso zynisch ist hierbei der Satz von Paul, der Peter nach Schorschis Tötung mit den Worten: „Deswegen musst du ja nicht gleich losballern!“¹³⁴ anschreit. Während der Satz für das Publikum eher solcherart wirkt, dass überhaupt grundlos „losgeballert“, also getötet, wurde bezieht sich Paul mit dem aussagekräftigen Satz schließlich nur auf das, seiner Meinung nach, schlecht gewählte „Timing“. Der Zynismus der beiden Figuren zählt hierbei auch zu einem besonders markanten und schwer ertragbaren Instrument der Gewalt, das die Beiden nicht nur gegen ihre Opfer, sondern vor allem auch gegen das Publikum anwenden. Das Ziel scheint darin zu liegen, dieses emotional noch vehementer in die Geschichte einzubinden und ein Gefühl der Ausweglosigkeit und Wut zu erzeugen.

Die vordergründig höfliche und scheinbar moralische Attitüde der beiden Täter, kann als Spiegelbild für eine Gesellschaft gedeutet werden, die einen sittlichen und vorbildhaften Schein nach Außen trägt, während die einzelnen ihr angehörigen Personen bei näherer Betrachtung und von der tatsächlich inneren Gesinnung über Leichen geht, sofern es den eigenen Vorteilen, die hier eine spielerische Unterhaltung ist, dienlich ist. Diese Deutung wird auch durch die sprichwörtliche „weiße Weste“ zugelassen, die die beiden jungen Männer symbolisch, in Form eines gesamten weißen Outfits, nach außen tragen.

Es ist vor allem auch Auffällig, dass die weißen Klamotten der beiden Täter, trotz stundenlang ausgeübter Folter und überdies im Hinblick auf die vorherige Tat an die Nachbarsfamilie, keinen einzigen Schmutzfleck, nicht einmal einen Blutspritzer, erkennen lässt. Somit wird klar, dass die weiße Weste nicht schmutzig wird und die Täter unbescholten weiter machen. Dieser Vergleich kann hierbei als Metapher für so manche Mitglieder einer Gesellschaft, die nicht selten unbefleckt mit deren Taten davon kommen, gelesen werden. In diesem Zusammenhang sei auch auf die weißen Handschuhe verwiesen, die während des gesamten Films nicht ausgezogen und beschmutzt werden. Somit stellt sich erneut die Frage nach der Realität der Bilder, die in einem Film, der abgesehen von den medialen Brüchen mit der Realität, den Gesetzen der Natur äußerst getreu folgt. Gleichzeitig scheint dieser dem schweren Unterfangen, ein weißes Kleidungsstück nach einem derartigen Tag nicht zu beschmutzen, mit Leichtigkeit nachzukommen. Die Handschuhe können entweder als Vorsichtsmaßnahme der Täter, zur Vermeidung von Fingerabdrücken verwendet werden oder aber sinnbildlich dafür stehen, sich die Finger nicht schmutzig zu machen. Mit den Handschuhen schützen sie sich getreu dem Motto „kein Blut klebt an ihren Händen“ somit vor der Gefühlskälte und Grausamkeit die sie gleichzeitig verüben.¹³⁵

¹³⁴Funny Games. Paul: Min.01:06:03

¹³⁵Vgl. Alexander D. Ornella. Das Spiel mit der Wirklichkeit. Michael Haneke und seine Filme. S.201

4.3 Film als Prinzip der Gewalt

Will man *Funny Games*, vor allem im Hinblick auf Zuschauergewohnheiten und psychologischen Motiven der Rezeption, untersuchen ist es notwendig, auf das Phänomen filmischer Gewalt einzugehen, da der Film zwar als besonders gewalttätig empfunden wird, während Haneke gleichzeitig gerade dieses brutale Genre kritisiert und somit mit dem Film eine Art Heilsversprechen der gewalttätigen Zuschauergewohnheiten anberaumt. Hierbei sehe ich es als notwendige Maßnahme auf andere filmische Werke zu verweisen, da diese die Gewaltdarstellungen auf eine Art sichtbar machen, wie sie von Haneke kritisiert wird. Somit kann die spezifische Gewalt in *Funny Games*, jener des Mainstreamkinos vergleichend gegenüber gestellt und verdeutlicht werden.

4.3.1 Unterschiedliche Wege zur Gewalt(darstellung)

„Gewalt braucht stets einen Agenten, der sie ausübt, einen weiteren, der sie erleidet, sowie einen dritten, der sie sieht oder erlebt. Beliebige dieser drei Agenten können in einer Person zusammenfallen“¹³⁶

Da wo Gewalt entsteht wird immer auch Macht ausgeübt und Machtverhältnisse festgelegt. Sie stellt ein klares Verhältnis zwischen Täter, also Inhaber der Macht, dem Opfer das seiner Freiheit beraubt wird und mitunter auch dem, der als Zeuge der Tat beiwohnt und dessen Verhältnis zur Macht nicht allgemein festgelegt werden kann, dar. Wie tief die Facetten von physischer oder psychischer Gewalt, - und Machtausübung reichen und an wie vielen unterschiedlichen Orten diese ausgeübt werden kann, sei es mit oder ohne konkrete Motive, würde zur weiteren Ausführung vermutlich ins Unermessliche führen. Das Leid(en) an der Gewalt muss nicht ausschließlich durch das unmittelbare Opfer, dem dieses zugefügt wird erfolgen, sondern kann zusätzlich auch durch den oder die BeobachterIn der Gewaltszenen wahrgenommen werden. Dieses zeigt sich hierbei als Mitleid(en) und kann durchaus auch ein hohes Maß an Schmerz mit sich bringen. In diesem Zusammenhang will ich deutlich festhalten, dass es Darstellungen von Gewalt in der Kunst nicht erst seit dem Aufkommen der Kinematographie gibt. Die menschliche Begierde nach Szenen der Grausamkeit gibt es wahrscheinlich ebenso lang wie es bildnerische Darstellungen gibt und kann somit genau genommen ihren Ursprung bereits in der Höhlenmalerei finden. Und spätestens nach Caravaggios „Giuditta e Oloferne“¹³⁷ sind der Vorstellung von möglicher Brutalität in der Kunst kaum noch Grenzen gesetzt.

¹³⁶Friedrich Weltzien, *Das Bild als Spediteur der Gewalt. Anmerkungen zum Medium Malerei*. k3/2001 – S. 1

¹³⁷ dt. Judith köpft Holofernes, Michelangelo Merisi Caravaggio. 1598–1599

Um die unterschiedlichen Wege und Wirkungsweisen von Gewaltdarstellungen noch deutlicher zu demonstrieren, will ich hierbei erst einmal im Exkurs der Malerei haften bleiben, da ich meine, dass die im folgenden erläuterten Arten von Gewaltwahrnehmung als exemplarisches Beispiel für jene des Films, insbesondere im Hinblick auf *Funny Games*, hilfreich sind. Der Geschichts- und Kulturwissenschaftler Friedrich Weltzien, der sich vor allem mit Kreativitäts- und Wahrnehmungspsychologie auseinandersetzt, legt drei Arten von Gewalt in der Malerei offen, die sich als solche der Darstellung, der Wirkung und des Schaffensprozesses zeigen.

4.3.2 Darstellung

Wie bereits erwähnt, zählen Darstellungen von Gewaltszenen seit frühester Zeit zu einer immer wiederkehrenden künstlerischen Ausdrucksform. Bereits in den mythologischen Bildern der Antike, aber vor allem auch anhand von Märtyrerbildern im Mittelalter oder auf späteren christlichen Motiven, entstanden Bilder des Grausamen nicht zuletzt auch aufgrund eines abschreckenden und erzieherischen Hintergrundes.¹³⁸ Das ehrgeizige Ziel, vor allem des Christentums, dass die Darstellung von Gewalt vor der realen Gewalt abschreckend wirken und diese somit ersetzen mögen hat sich, betrachten man den Verlauf der Geschichte, als mehr oder weniger wirkungslos oder möglicherweise auch einfach als Vorwand des 'guten Willens' mit dem tatsächlichen Hintergrund der Lust an Gewaltszenen, herausgestellt.

Hingegen ist die Gewalt, die in den Anfängen des 20. Jahrhunderts künstlerisch hervortritt eher aus dem Motiv der psychologischen Verarbeitung von Schreckensbildern des ersten Weltkrieges entstanden. Diese sollte die BetrachterInnen zum reflektieren über die Auswirkungen und Traumata des Krieges anregen. Zur selben Zeit wirkt sich auch der zunehmende Einfluss der Psychoanalyse auf die Interpretationen der Kunst aus, die nicht sehr überraschend, im Zusammenhang mit Freud zu einem großen Teil in der Sexualität und in Machtverhältnissen der Geschlechter beruht, die hinsichtlich jener Machtstrukturen zu Akten der Gewalt führen wie es zahlreiche Bilder mit dem Motiv des Lustmordes zeigen.¹³⁹

Ungeachtet der unterschiedlichen Ursprünge der Darstellungen können derartige Bilder den oder die BetrachterIn als durchaus erschreckend, ekelerregend oder gar furchteinflößend erscheinen und machen ihn oder sie in solchen Fällen selbst zu Opfern der Gewalt. Allerdings lösen eine Vielzahl der Malereien, die tatsächlich brutale und

¹³⁸ Vgl. Weltzien. Mit einem Hinweis auf «Terreat Terror – damit der Schrecken schrecke» zitiert Bredekamp die romanische Inschrift zu einer Darstellung des jüngsten Gerichts der Kirche von St. Lazare in Autun S.2

¹³⁹ Vgl. ebenda. S. 3

blutige Szenen auf die Leinwand bringen, derartige Gefühlsregungen nur vereinzelt oder gar nicht aus, da sie erstens keine Abbildungen des Realen sind, wie etwa die Fotografie oder der Film es imstande sind zu offenbaren, sondern immer nur fantastische oder nachgemalte Szenen eines tatsächlichen oder imaginierten Ereignisses sind. Wobei dies nur eine von mehreren Begründungen der meist eher affektlosen Reaktionen solcher Bilder ist deren Wirkung und Reaktion des Weiteren auch sehr subjektiv und individuell ausfallen kann.

4.3.3 Wirkung

Mit der Wirkung macht Weltzien auf Bilder aufmerksam, die in deren Darstellung tatsächlich auch starke emotionale und körperliche Reaktionen hervorrufen. Durch bestimmte Dargestaltungsformen kann der oder die KünstlerIn Gefühle aktivieren, die den oder die BetrachterIn an der Szene beteiligen und die durchaus nicht ausschließlich an offensichtliche Gewaltszenen gekoppelt sind und hierbei als 'Schock' bezeichnet werden.¹⁴⁰ Dieser Schock konnte beispielsweise im 19. Jahrhundert durch unkonventionelle Materialien oder für damalige Verhältnisse unsittliche Darstellungen ausgelöst werden und scheint zu einem großen Anteil auch aus jenen Gründen berührt zu haben, da diese nicht den gesellschaftlichen Vorstellungen nachzukommen schienen und somit als Brecher des Gesetzes der Sehgewohnheiten Empörung hervorriefen. Somit zeigt sich die Gewalt eher in der Empörung über einen Konventionsbruch, der die BetrachterInnen innerlich gewalttätig aufwühlt. Auch in Bildern des Expressionismus und der Avantgarde wurde dieser Art von Schock vielfach hervorgerufen, weil sie die gewohnte realitätsnahe Darstellung durchbrechen und anhand neuer Wirkungsästhetiken in den BetrachterInnen Stimmungen anhand ästhetischer Mittel erzeugen, die als fremdartig empfunden wurden und deshalb den Schein des Unheimlichen und Bedrohlichen mit sich brachten. Die stetige und voranschreitende Dynamik von künstlerischen Ausdrucksformen und Stilen muss deshalb dennoch nicht automatisch immer neue Schockzustände hervorrufen, kann dieses allerdings immer noch als mögliches Instrument der Macht über die Möglichkeiten der Wahrnehmung für sich nutzen.

¹⁴⁰Vgl. ebenda S. 4

4.3.4 Schaffensprozess

Der Gewaltakt im Schaffensprozess ist eine Form der künstlerischen Avantgarde, die ihre Anfänge in der Mitte des 20. Jahrhunderts hat. Die Idee dahinter ist, die Gewalt und den Schmerz, der als solcher nicht direkt vermittelt, sondern nur nachempfunden oder dargestellt werden kann, im Hinblick auf den körperlichen Akt der künstlerischen Tätigkeit, wie es beispielsweise in der Bildhauerei, aber auch mit der Bearbeitung der Leinwand durch den Pinsel geschieht, zu vermitteln. Die gewaltsame Tätigkeit während der Produktion soll somit am Kunstwerk durch die Spuren, die dabei entstehen und die die Kunst erst zu dieser werden lassen, langfristig spürbar machen. Lucio Fontana beginnt beispielsweise in den 1950er Jahren damit, in seiner Bilderreihe *concetto spacia* mit einem Messer gewaltsam auf die bemalte Leinwand einzuwirken oder bearbeitet in seinen plastischen Werken Tonkugeln mit einer Eisenstange, die er anschließend in Bronze gießt.¹⁴¹ Die Liste der in den Jahren darauf folgenden KünstlerInnen, die in ähnlicher Weise destruktive Bilder herstellen, ist lang. Erwähnt sei zudem noch die besonders zerstörerische Arbeitsweise von Niki de Saint Phalle und Robert Rauschenberg, die mit einem Gewehr auf eine Leinwand, auf der sich unter einer getrockneten Farbschicht noch nasse Farbe befindet zielen, wobei mittels der Schüsse die obere Schicht aufplatzt und die frische Farbe wie Blut herausspritzt. Der Hinweis auf den verwundeten Körper versteht sich hier fast von selbst. Die Wirksamkeit der Darstellungen dieser und in ähnlicher Weise entstandener Kunstwerke auf die RezipientInnen ist dabei durchwegs ähnlich bis gleich. Sie setzt sich aus einer Mischung von ästhetischem Genuss und der Sichtbarkeit von gewaltsamer Einwirkung zusammen, die mitunter Emotionen des Schreckens oder ein unbehagliches Gefühl von Verwundbarkeit auslösen können. Der Hinweis aufgrund der äußeren Erscheinung derartiger Bilder muss jedoch nicht tatsächlich in Form von gewaltsamen Einwirkungen entstanden sein, sondern kann häufig auch in der Vortäuschung solcher, wie beispielsweise in Jim Dines *Crash Drawings* oder Hermann Nitschs *Schüttbilder*, wahrnehmbar gemacht werden. Die Spontaneität und die Kraft die dahinter steckt variiert somit und ist nicht deutlich erkennbar. Dieses Vortäuschen raubt dieser gesamten Kunstrichtung, die schließlich ihre Wirkung anhand der Brutalität während des Schaffensprozesses erzielen will, zu einem gewissen Anteil ihren Charakter der Authentizität. Allerdings kann man ihr dies nicht zum Vorwurf machen, da diese 'gefakten' Arbeiten nichts anderes machen als beinahe jede andere Form von künstlerischem Schaffen. Sie stellt etwas nach oder dar um eine Idee, sei es eine Stimmung, eine Aussage, eine Geschichte etc., zu transportieren ohne dabei das Gebot eines Wahrheitsanspruches erfüllen zu müssen.

¹⁴¹Vgl. ebenda. S. 5

4.3.5 Die diversen Gewaltversprechen im Film

Die Ausführung von Weltziens unterschiedliche Wege der Sichtbarmachung von Gewalt in Gemälden kann meines Erachtens genau so oder zumindest in ähnlicher Weise, wie diese soeben beschrieben wurde, für den Film geltend gemacht werden nur, dass sich die Art der Wahrnehmung aufgrund des divergierenden Mediums naturgemäß von der Malerei, nicht zuletzt aufgrund der Bewegung der Objekte und Subjekte, des Tons und der vorerst realen Bilder die anhand der Fotografie rekonstruiert werden, unterscheidet. Allerdings kann im Film ebenso zwischen den drei Formen von Darstellung, Wirkung und Schaffensprozess unterschieden werden.

Die Darstellung von Gewalt ist, ähnlich wie in der Malerei, die für uns geläufigste der drei genannten Versprechen. Vor allem im Medium Film trifft dieser Ansatz nicht selten auf Kritik vonseiten pädagogischer Stimmen, die diese, um es hier sehr allgemein und vereinfacht auszudrücken oftmals als Sinnbild geistiger und emotionaler Abstumpfung, wenn nicht sogar als Ursprung realer Gewalt, in Verruf bringt. Hierbei ist Auffällig, dass diese Kritik jener soeben ausgeführten Ambition aus dem Christentum und darüber hinaus, konträr gegenüber steht. Obschon die Art der Darstellung, also die der blutigen, und brutalen Szenen, eine sehr Ähnliche ist. Während damals der Vorwand zur Entstehung derartiger Bilder darin begründet wurde, das Volk aufgrund grausamer Bildnisse von realen Gewaltakten abzuhalten, werden etwa Horror- oder Slasher- Filme immer wieder in Verruf gebracht die Neugier und Lust an ähnlichen Taten zu erwecken und somit im schlimmsten Fall als Triebfeder für ähnliche Taten darzustellen. Zumindest wird diese nicht selten in Verantwortung gezogen, ein bestimmtes Maß an Abgestumpftheit in unserer Gesellschaft auszulösen, wie es eben gerade Michael Haneke mehrfach betont.

„Nehmen Sie das Beispiel 'Gewalt' – ein zentrales Thema unserer gesellschaftlichen Realität. Auf Grund seiner Beschreibungsmittel ist das Medium Film wohl das geeignetste für diesen Themenbereich. [...] Actionfilme sind weltweit das profitbringerste Genre des Mediums. Wodurch? Dadurch, dass man die Gewalt konsumierbar gemacht hat. [...] Wir spüren im Kino den Oberflächenreiz der Gewalt, ein immer virtuoser werdendes Blut- und Gestenballett, dessen Tempo und optischen Reizwerten wir uns nur schwer entziehen mögen, haben im Film einen durch das Geschehen und die Handlungsführung legitimierten Stellvertreter, den Helden, als dessen Schattendouble wir mittöten, schießen, schlagen dürfen, ohne mit moralischem Kater bezahlen zu müssen.“¹⁴²

Doch stellt sich hierbei die Frage, ob ein ganzes Filmgenre und dessen zahlreiche

¹⁴²Haneke, Utopie und Fragment. 1996. S.11

Subgenres tatsächlich aufgrund ihrer brutalen Darstellungen zur Verantwortung gezogen werden kann wenn es darum geht, die Einschreibung von Gefühlen einer gesamten Gesellschaft festzumachen und ob diese Begierde nach Gewalt als Symptom des Konsums des Horror- oder Actionfilmgenres festzumachen ist. Während Haneke die Ursache für den Konsum von Gewalt in bestimmten Problematiken der Gesellschaft und des Alltags sucht und mit filmischen Mitteln versucht dieser durch Offenlegung entgegenzuwirken, argumentiert Georg Seeßlen diesbezüglich damit, dass wir durch das künstliche Hervorrufen von Angst und Gewalt dem sicheren und geordneten Alltag in dem wir uns befinden für einen Moment entfliehen können um uns danach wieder mit einem guten Gefühl in die geborgene Höhle des sicheren Lebens zurückzuziehen. Hierbei fasst Seeßlen als Exempel den Jahrmarkt ins Auge, der unabhängig von gesellschaftlichen und zeitlichen Abgrenzungen eine reizvolle Freizeitbeschäftigung, wenngleich auch nicht in dem massentauglichen und hoch frequentierten Ausmaß an Besuchern wie der Film es imstande ist zu erreichen, darstellt. Beim Jahrmarkt, wo sich das Angebot von Angstausslösern zwischen Achterbahnen, Karusselle, Spiegelkabinette und Geisterbahnen erstreckt, gibt man sich diesen in einem Ambiente des Phantastischen mit großer Lust dem Schrecken hin, mit dem starken Drang, das Angstgefühl der vorherigen Attraktion im besten Fall zu überbieten.

„Jahrmarktvergnügungen sind ein frontaler Angriff auf die Sinne, bis an die Grenze ihrer Belastbarkeit und ganz sicher mit einem mythischen Ziel von Zerstörung und Selbstzerstörung ausgestattet, das sich aber erschöpft in den willigen Objekten, die sich aufgeputzt wie die Opfer eines heidnischen Rituals, der Zerstörung scheinbar lustvoll darbieten. In den Riten der Jahrmarktsvergnügungen könnte man einen 'Masochismus der Objekte' diagnostizieren, der dem 'Sadismus der Objekte' im Allgemeinen Leben gegenübersteht.“¹⁴³

Nach dieser Auffassung ist das Wesen des Thrills, wie er dies auch bezeichnet, der „Weg zur Lust über die Angst“¹⁴⁴ und benennt damit ein dem Menschen inhärentes Gefühl von Ausgleich zwischen den realen Gegebenheiten des Alltags und dem was möglich wäre, das uns jedoch nicht willkürlich im Leben begleitet sondern nur dann, wenn wir das Gefühl gezielt hervorrufen. Ebenso werden im Film Situationen suggeriert, die vielleicht in ähnlicher Form einer anderen Person tatsächlich widerfahren sind, sich jedoch fern von unserer eigenen Biografie befindet. Diese sind also kulturell und biografisch gebunden. Brutale Kriegsdarstellungen in Filmen werden von Menschen in aktuellen oder ehemaligen Kriegsgebieten anders rezipiert als von jemandem der oder die solche Bilder in der realistischsten Form nur aus den Nachrichten kennt die, wenn auch erschreckend, immer noch mit dem Sicherheitsabstand des Bildschirms und der Verfremdung von medialen Darstellungen, Zensur oder der Begrenztheit des Bildradius an uns herantreten.

¹⁴³Seeßlen, Filmwissen Thriller. Schüren Verlag 2013. S. 11

¹⁴⁴ebenda, S. 12

Will man ein filmisches Pendant zu den von Weltzien genannten Formen der Gewaltwirkung, im Sinne von Erschütterung über zuvor unbekannte Mittel und empfindliche, konfliktgeladene Thematik in die Betrachtung einbeziehen, wird man sehr bald fündig werden. Grundsätzlich kann hierbei der genannte 'Schock', wie er bereits am Beispiel der Malerei beschrieben wurde, sehr ähnlich auf das Medium Film umgelegt werden. Da es in den Anfangsjahren der Kinematographie noch undenkbar war, Sexszenen oder auch nur nackte DarstellerInnen zu zeigen, waren die ersten 'Versuche' diesbezüglich noch als skandalträchtiger Schock verbucht und werden es in manchen Fällen bis heute noch. Der tschechoslowakisch-österreichische Film Ekstase¹⁴⁵ sorgte 1933 nicht nur wegen Hedy Kieslers Nacktheit und der Sexszene für Aufregung. Über diese hinaus war es insbesondere ihr Gesichtsausdruck der sexuellen Erregung in Großaufnahme, der es schaffte das Publikum in eine schockartige Betroffenheit zu versetzen. Doch auch neuere Werke, die eigentlich in einer Zeit entstanden sind von der man glauben könnte, dass die Darstellung von Nacktheit und Sexualität keine Bestürzung mehr hervorrufen vermag, werden immer noch in ähnlicher Weise von unterschiedlichen Seiten mit empören und Schockreaktionen rezipiert. Allerdings hat sich auch das Ausmaß an Sexszenen und die filmische Genauigkeit der gezeigten Bilder inzwischen zugespitzt. Filme wie Caligula,¹⁴⁶ der von Seiten mehrerer KritikerInnen und RezipientInnen in die Ecke der Pornographie gerückt wird oder etwa Irreversibel,¹⁴⁷ bei dessen Rezeption zahlreiche ZuseherInnen den Saal verließen, bevor es noch zu den tatsächlich gewalttätigen und äußerst verstörenden Vergewaltigungsszenen kommen konnte, besitzen ein Maß an Brutalität und Detailgetreue in Sexszenen, die die Bilder des Gewohnten längst überschreiten. Der Schockzustand ist hierbei jedoch nicht nur an Sex und Nacktheit gebunden. Anhand der Thematisierung von gesellschaftlichen oder politischen Fragestellungen wie Krieg, Terror, Krankheiten etc., wird dieser auch thematisch oder mittels unüblicher künstlerischer Herangehensweisen oder Umsetzungen wirkungsästhetisch hervorgerufen. Am Beispiel von Funny Games löst unter anderem das Auflösen der vierten Wand eine Art Schock in Form von Verwirrung aus. Dieser entsteht vor allem durch die mehrmals eingesetzte, direkte Kommunikation mit dem Publikum, auf das jene Integration der eigenen Person in den Verlauf der Handlung eine verstörende Wirkung erzielt, die diese bewusst oder unbewusst wahrnimmt.

Eine vorwiegend rare, aber wie auch in der Malerei in experimentellen bzw. avantgardistischen Gattungen bestehende Form von Gewalt im Schaffensprozess, kann

¹⁴⁵Ekstase. (dt. Symphonie der Liebe) Österreich, Tschechoslowakei. 1933. R: Gustav Machatý

¹⁴⁶Caligula (dt. Untertitel: Aufstieg und Fall eines Tyrannen) USA, Italien. 1979. R: Tinto Brass

¹⁴⁷Irréversible (Irreversibel) Frankreich. 2002. Gaspar Noé

im Film exemplarisch am Werk von Valie Export hervorgehoben werden.

„[...] in den Schnitten der Haut spielt sich das Drama der menschlichen Selbstdarstellung ab. Sichtbarmachungen zeigen auf, was Vergangenheit in der Gegenwart und Gegenwart in der Vergangenheit ist.“¹⁴⁸

Die Künstlerin bezieht sich hierbei auf den Film“ ...Remote...Remote...“,¹⁴⁹ in dem sich Export selbst mit einem Tapetenmesser an den Fingern verstümmelt, während sie diese im Laufe des Films in eine Schale mit Milch taucht. Die direkte und ungestellte Gewalteinwirkung gegen sich selbst bewirkt, nicht zuletzt aufgrund der unmittelbar sichtbaren und künstlich hervorgerufenen Schmerzen, ein starkes Gefühl des Schmerz-Mitempfindens und stellt somit gleichzeitig einen Gewaltakt gegen den oder die RezipientIn dar. Im Gegensatz zur Gewalteinwirkung im Schaffensprozess in der Malerei, wo direkt auf das Medium, also die Leinwand oder das Material gewaltsam eingewirkt wird, ist es im Beispiel von ...Remote...Remote... nicht das Filmmaterial, in das das Schnittwerkzeug seine Spuren hinterlässt, sondern das Subjekt, die Künstlerin selbst, die hier als Kunstmedium gleichzeitig die Gewalt erleidet und ausübt. Direkte Bearbeitung durch willkürliche chemische Prozesse oder ritzen mit einem spitzen Gegenstand auf dem Filmstreifen, sogenannte 'Filme ohne Kamera', sind besonders in der Avantgarde im Umfeld von Len Lye, Hans Richter, Norman McLaren oder Bärbel Neubauer zu einer eigenständigen filmischen Gattung im Bereich des Animationsfilms geworden und sollten in diesem Kontext aufgrund der teilweise gewaltsamen Einwirkung auf das Material, das gleichzeitig den Kunstgegenstand ausmacht, ebenso Erwähnung finden.

4.3.7 Die Lust an der Gewalt

Die Anzahl an filmischen Werken in denen Gewalt thematisiert und vor allem visuell und auditiv dargeboten wird ist gewaltig, was entsprechend auf ein besonders starkes Verlangen nach derartigen Filmen schließen lässt. Ich habe oben bereits in Kürze eine bestimmte Freude am Schrecken und der Angst im Zusammenhang mit der Lust an Jahrmarkterlebnissen geschildert und werde in weiter Folge näher auf diese Sehnsucht nach dem Grauen und der Furcht im Film eingehen. Das Fundament für die meisten Erzählungen von Horror und Gewalt basiert auf Verbote und Tabus, die vonseiten einer Autorität, sei es aus politischen, familiären oder religiösen Verhältnissen, hervorgerufen wird. Diese können durchaus in der Lage sein, die Funktion eines Ventils zur Entladung von gesellschaftlichen Zwängen einzunehmen.¹⁵⁰ Somit kann ein verstärktes Aufkommen

¹⁴⁸Valie Export. Filmmuseum München: Film- und Videoprogramm „Sammlung Generali Foundation“

S.http://foundation.generali.at/fileadmin/grafikpool/downloads/Downloads_OccupyingSpace/OS_EXPORT.pdf

¹⁴⁹...Remote...Remote.../Österreich. 1973. R:Valie Export (16mm. Farbe, Ton. 12min)

¹⁵⁰Vgl. Georg Seeßlen, Fernand Jung. Horror. Geschichte und Mythologie des Horrorfilms. S.94

von Horrorgeschichten zu einem bestimmten Teil anhand gesellschaftlicher und politischer Verhältnisse festgemacht werden. Eine weitere Quelle für die Sehnsucht nach dem Schrecken wird hingegen in der menschlichen Intuition verankert, aufgrund derer wir uns durch das Probehandeln von gefährlich anmutenden aber fiktiven Situationen für mögliche reale Gefahren verteidigungsfähig und resistent machen.¹⁵¹

Demnach können erschreckende Momente selbst dann, wenn sie nur fiktiv sind und uns in dieser Form wahrscheinlich nicht real begegnen werden, als Übung für den Extremfall und somit als intuitiver psychischer Schutzmechanismus, zumindest auf mentaler Ebene, dienen. Letztlich sind solche Momente auch immer an die zu den Affekten gehörige Emotion der Furcht oder Angst gekoppelt, die grundsätzlich aus Gründen der eigenen Sicherheit wahrgenommen wird, indem ein Mensch oder Tier durch Flucht bzw. Abwehr der Gefahr, auf das Gefühl der Angst reagiert. Die Angst ist schließlich der Motor, der das Kino der Grausamkeit vorantreibt. Wobei sich die Motive, die diese Angst auslösen größtenteils an die jeweilige Zeit anpassen. Das Horror- Genre ist von jeher geprägt von mythischen und phantastischen Gestalten, denen in den Anfangsjahren der Filmgeschichte vielleicht aus der rationalen Sicht der Rezeption nicht unbedingt ein höheres Maß an Glauben geschenkt wurde, als dies gegenwärtig der Fall ist. Aber die Darstellung von dunklen und gefährlich anmutenden Gestalten, die man zuvor nur aus der eigenen Fantasie oder unbewegten Bildern kannte, war neu und demnach auch wesentlich unheimlicher als wir die selben Gestalten zur heutigen Zeit bemessen würden. Neben der mythischen Angst vor Kreaturen des Bösen, ist die Angst vor körperlicher Veränderungen, basierend auf der Angst vor Krankheiten, ein häufiges Motiv für die Auswüchse des Unheimlichen im Horrorfilm. Als Folge von Infektionen mit einem Virus oder dem Kontakt mit einem Alien verändert sich der Körper und mit ihm häufig auch der Geist.¹⁵² Diese Angst wird vor allem dadurch verstärkt, da sie unberechenbar ist und in der Erzählung meist so lange unbemerkt bleibt, bis die Gefahr für die Ansteckung oder die Mutation sich schließlich aus der unmittelbaren Umgebung im Kreis der Familie oder Freunde entpuppt. So unberechenbar das monströse Grauen jedoch auf seine Opfer einwirken mag, so sehr haftet diesem auch meist ein Grund für die Ereignisse der unschuldig wirkenden Opfer an. Dieser erklärt sich letztlich aus einem Schuldmotiv, wie etwa die Abkehr vom Glauben, sexuelles Begehren, Gier, Neid technischem und wissenschaftlichem Übermut etc. Die Tore für das Böse werden schlussendlich von den Opfern selbst geöffnet, die irgendwann auch dafür bezahlen müssen. Nur die 'besonders Guten', denen die moralische und somit auch heldenhafte Rolle angelegt wird, schaffen es sich aus der Misere zu retten und als Überlebende vor dem Trümmerhaufen zurück zu

¹⁵¹Vgl. ebenda S.94

¹⁵²Vgl. ebenda S. 32.

bleiben. Dadurch wird die Angst im Publikum einerseits indirekt geschürt, da dieses sich selbst meist als weniger moralisch und heldenhaft wiedererkennt als die wenigen Überlebenden im Film es sind. Gleichzeitig wird diese aber abgeschwächt, da sich die Gefahr letztlich nicht als gänzlich willkürlich zeigt, wie diese vielleicht anfangs erscheint und wir das hoffnungsvolle Gefühl erhalten, dieser mit ein wenig Anstrengung und Moral entgegen treten zu können.

Seit Anfang der 1980er Jahre zeichnet sich eine leichte Abkehr von den übersinnlichen und außerirdischen Gestalten in Horrorfilmen ab. Daraufhin tritt ein Subgenre des Horrorfilms, der Slasher-Film in den Vordergrund, in dem in weiten Teilen tatsächliche Menschen als Racheengel oder PsychopathInnen auf immer brutalere Art mordend umherstreifen. Wenn sich aus dem Genre auch Mischformen ergeben, wie beispielsweise *Nightmare on Elm Street*¹⁵³, der grundsätzlich nach dem selben Prinzip der Figurencharakteristik, der Dramaturgie und der Gestaltung funktioniert wie etwa die Halloween Reihe¹⁵⁴, *Scream*¹⁵⁵, *Friday the 13th*¹⁵⁶ etc., so zeigt sich der Stellvertreter für das mordlüsterne Böse, Freddy Krüger, nicht in einer realen Gestalt, sondern in Form eines bereits verstorbenen Menschen der seine Opfer in deren Träumen aufsucht. Die Bestrafung mit dem Tod erfolgt hier also nicht auf wahrhaftige Taten sondern, je nach Leseart des Films, auf eine unbewusste Ebene aufgrund des Unmoralischen und Bösen in den Gedanken und Träumen der Jugendlichen, die dafür mit dem Tod bezahlen müssen. Möglicherweise stehen diese auch tatsächlich nur als stellvertretende Opfer für die Rache an deren Eltern, die Freddy Jahre zuvor getötet hatten. Die Angst die sich daraus ergibt, offenbart sich als Angst vor dem Unbewussten und dem Kontrollverlust der in Form des Schlafes eintritt.

Bezeichnend für die „modernen Horrorfilme“¹⁵⁷ ist die Entkoppelung vom Mythos und das Bewusstsein, dass das grausame Schicksal jeden treffen kann. Die genannten Slasher-Filme, in denen es keine übermenschliche Gestalten gibt, sondern Handlungen von denen wir wissen, dass sie real möglich wären, ziehen ihr Angstpotential gerade daraus, dass sie sich im Bereich des Möglichen befinden. Selbst dann, wenn diese zahlreiche Szenen beinhalten, die nicht nur aufgrund der außerordentlichen Überlebensfähigkeit so mancher MörderInnen, sondern auch durch deren rapides Tempo, das sie bei Verfolgungen trotz gemächlicher Schritte zurück zu legen vermögen. In *Funny Games* sind trotz Hanekes

¹⁵³Nightmare on Elm Street. Filmreihe. R: Wes Craven, Jack Sholter, Chuck Russel, Renny Harlin, Stephen Hopkins, Rachel Talalay, Ronny Yu, Samuel Bayer. USA. 1984-2010

¹⁵⁴Halloween. Filmreihe R: John Carpenter, Rick Rosenthal, Tommy Lee Wallace, Dwight H. Little, Dominique Othenin-Girard, Joe Chappelle, Steve Miner, Rob Zombie. USA 1978-2009

¹⁵⁵Scream. Wes Craven. USA 1996

¹⁵⁶Friday the 13th. Filmreihe. R: Ari Lehman, Warrington Gillette & Steve Dash, Richard Brooker, Ted White, Tom Morga, C.J. Graham, Kane Hodder, Ken Kirzinger, Derek Mears. USA: 1980-2009

¹⁵⁷Vgl. Georg Seeßlen, Fernand Jung. Horror. Geschichte und Mythologie des Horrorfilms. S.33

immer wieder betont ablehnendem Verhalten gegenüber dem Mainstream- (Horror)film, mehrere scheinbare Parallelen zu den genannten filmischen Formen zu finden, die großteils bewusst eingesetzt wurden um seinem Publikum die Mittel und Zeichen des Genres vor Augen zu führen und sie gleichzeitig anhand seiner eigenen, bedacht eingesetzten Stilmittel, in einem anderen Licht erscheinen zu lassen. Denn die Analogien, sobald man sie als solche wahrnimmt und glaubt sich einem wohlbekannten Genre hinzugeben, werden sogleich negiert und in eine neue Richtung gelenkt die längst nicht mehr viel mit dem zu tun haben, was wir aufgrund unserer filmischen Erfahrungen erwartet hätten.

Wie auch im klassischen Slasher-Film, stellen die Figuren in *Funny Games* keine außergewöhnlichen Charaktere, sondern im Gegenteil, überaus durchschnittliche Menschen aus dem Mittelstand dar. Die ersten Szenen des Films wirken betont unschuldig und behütet. Diese Stimmung kippt allerdings sehr bald durch einen Akt der Gewalt. Während dieser bei Haneke etwas harmloser durch einen gewaltigen Schlag mit dem Golfschläger auf Georgs Bein markiert wird, offenbart sich der Umbruch im klassischen Slasher-Film meist durch den ersten Mord. Dieser ist grundsätzlich anhand blutiger Szenen auf der Leinwand abgebildet, ein Bild, das in *Funny Games* nicht zu finden ist, abgesehen von den Blutspritzern am Fernseher nach Schorschis Tod. Der Akt des Mordens und die Leichen finden allerdings keinen Platz im Film, während das Slasher Genre primär auf derartige Bilder des Gemetzels aufbaut. Eine scheinbare Übereinstimmung könnte man auch in der Willkür der Taten zu finden glauben, die bei *Funny Games* bis zuletzt erhalten bleibt, sich bei den gängigen Werken allerdings immer in einem bestimmten Motiv, spätestens am Ende des Films, begründet. Ähnlich verhält es sich mit der Ausweglosigkeit der Situation für die Opfer. Die Täter scheinen ihren Opfern immer einen Schritt voraus zu sein. Während Zweitere sich zunehmend in der Hoffnungslosigkeit ihrer Lage verrennen, schafft es mindestens eine 'auserwählte' Person, primär der oder die ProtagonistIn, dem Horror zu entkommen. In *Funny Games* gibt es zwar auch zwei Hoffnung versprechende Fluchtversuche von Schorschi und Anna, die letztlich dennoch scheitern. Und schließlich ist es vor allem auch der Horror in der real anmutenden Umgebung, der wie oben bereits erwähnt jedenfalls in etlichen Filmen des Genres seit den 1980er Jahren frei von jeglichen mythischen, übersinnlichen Gestalten ist, sondern vielmehr den oder die PsychopathIn von nebenan verkörpert. Diese These trifft zwar auf *Funny Games* sehr wohl zu, wird jedoch ein weiteres mal unterbrochen oder im Realitätseindruck verstärkt, indem die vierte Wand mehrmals aufgelöst wird und die ZuschauerInnen mittels Blicke und Äußerungen, die eben an diese gerichtet sind, eine vollkommen neue Bedeutung von Realität entstehen lässt, die mit den Alltagsbildern der Slasher- Filme nur noch wenig zu tun hat.

4.3.8. Die Absenz der Schmerzgrenze – Ästhetik der Gewalt

Ästhetik, die etymologisch auf den Terminus der Wahrnehmung oder Empfindung zu begründen ist, geht immer auch mit diesen ursprünglichen Termini einher und zwar dahingehend, dass ästhetische Erlebnisse eine Erkenntniswahrnehmung vorweg nehmen.¹⁵⁸ Mit diesem Versprechen bieten ästhetische Darstellungen in jeglicher Form einen tiefgehenden Zugang zu Prozessen der erkennenden Wahrnehmung und zum Verständnis unterschiedlichster Gegebenheiten. Somit kann diese einen fühlbaren Zugang zu Darstellungen von Gewalt eröffnen, sofern sie beispielsweise in künstlerischer Form umgesetzt wird. Gerade im Film spielt die Abbildung von Gewalt und somit auch deren Ästhetisierung eine beträchtliche Rolle, nicht zuletzt deshalb, weil durch die technischen Mittel des Films Möglichkeiten dargeboten werden, die eine gewalttätige Macht in sich tragen. Es sind also nicht nur die blutigen und zerstörerischen Bilder, die Gewalt im Film demonstrieren, sondern auch die Wege und Prozesse diese in unterschiedlichster Form mitzuteilen und wahrnehmbar zu machen. Insbesondere in diesen scheint wiederum gerade der Reiz an dem gesamten Konstrukt zu liegen. Das, was wir in blutrünstigen Action- oder Horrorfilmen sehen, vermag uns oftmals nicht sonderlich stark aus der Fassung zu bringen. Die kurzen Schreckmomente erhöhen die Lust an der Rezeption indem sie uns für einen kurzen Moment stimulieren. Diese bleiben allerdings nicht lange erhalten und wir sehnen uns nach stärkeren und zahlreicheren Reizen. FilmemacherInnen reagieren wiederum darauf und finden immer wieder neue Wege um diese Bedürfnisse zu befriedigen. Ohne das Genre der Action- und Horrorfilme etc. oder die Darstellung von Gewalt generell zu verurteilen, ist diese von Karl Suppan geschilderte Tendenz kaum zu verleugnen. Wenn Gewalt in den Medien, entgegen so mancher pädagogischer Meinungen, auch nicht gezwungenermaßen oder offensichtlich Mitschuld an realen Gewalttaten trägt, so ist ein bestimmter Verlust an Sensibilität¹⁵⁹ gegenüber so mancher Bilder eindeutig an eine immer umfangreicher werdende mediale Gegenwart unserer Zeit und der jüngsten Vergangenheit erkennbar. Diese definiert sich insbesondere in bestimmten Prägungen einer distanzierten Wahrnehmungsfähigkeit. Diesem Phänomen versucht Haneke mittels einer eigenen, großteils verstörenden Ästhetik entgegenzuwirken, indem er nicht die Gewaltakte per se darstellt, sondern die ZuschauerInnen entblößt indem er ihnen vor Augen führt, dass sie sich nicht (mehr) vor dem Blut und den Mördern ängstigen, sondern vor sich selbst und dem, was das Medium

¹⁵⁸Vgl. Karl Suppan. Der wahre Horror liegt im Blick. Michael Hanekes Ästhetik der Gewalt. Utopie und Fragment. S. 81

¹⁵⁹ Vgl. ebenda S.85

imstande ist mit und aus ihnen zu machen.

Wolfgang Welsch spitzt den Abriss der Gewaltperzeption soweit zu, dass er die Ästhetisierung der Brutalität als Umformung in eine Anästhetisierung bezeichnet und weist damit auf eine zunehmende Lähmung und Ekstase der Emotionen bzw. der Wahrnehmung hin.

„Es geht um Unbetreffbarkeit, um Empfindungslosigkeit auf drogenhaft hohem Anregungsniveau. Ästhetische Animation geschieht als Narkose – im doppelten Sinn von Berausung wie Betäubung.“¹⁶⁰

Genau dieser Form von Betäubung und der Verkümmierung emotionaler Wahrnehmungsfähigkeit versucht Haneke mit allen Mitteln der Kunst entgegenzuwirken und kreiert dadurch Werke, die von einer Vielzahl der RezipientInnen als besonders Gewalttätig im Gedächtnis haften bleiben. Im besten Fall, und darin liegt bestimmt eines der Ziele in Hanekes Werk, lässt der oder die ZuschauerIn den Film nicht passiv auf sich wirken indem er oder sie die Geschehnisse unhinterfragt beobachtet und einzig den Nutzen der Unterhaltung daraus zieht, sondern selbstständig über die Vorgänge nachdenkt, diese hinterfragt und gegebenenfalls auch im Schock des Unerträglichen den Saal verlässt. Dabei, und im Übrigen auch in weiteren Formen, lässt sich durchaus eine Analogie zu Bertold Brecht feststellen, dessen Bestreben darauf gerichtet war das Publikum zu partizipieren, diverse Gegebenheiten sowie gesellschaftliche Um- und Missstände zu hinterfragen und anhand der eigenen Persönlichkeit die Handlung zu erfahren und zu bewerten. Eine weitere Ähnlichkeit zu Brecht besteht in *Funny Games* in der bereits behandelten Auflösung der vierten Wand, die mittels wiederholter Kommunikation mit dem Publikum umgesetzt wird und die durchaus mit dem Verfremdungseffekt von Brecht im Einklang steht.

Die Mittel, anhand derer Haneke bestrebt ist seine Intentionen umzusetzen, sind vorrangig jene der Vermeidung von Emotionalität durch Figurencharakteristika, die Unvorhersehbarkeit der offenen Dramaturgie, Vermeidung von Psychologisierung und einem erhöhten Grad an Identifikation aufgrund alltagsfähiger Figuren und Umgebungen.

¹⁶¹

Im Wesentlichen spielt aber auch die Position der Opfer eine Rolle für die gewaltsame Wahrnehmung in Hanekes Werken.¹⁶² Während in Actionfilmen des Mainstream Kinos die überzogene Darstellung der Gewaltakte so zentral ist, dass sie durch irgendeine beliebige Sequenz im Film austauschbar wäre und die wie eine im Kunstblut ertränkte Choreographie ins Bild zu treten scheint, sind es bei Haneke die Opfer von denen die Erzählung ausgeht, selbst dann, wenn sie keine persönlichen Merkmale aufweisen. Somit

¹⁶⁰ Welsch, Wolfgang: *Ästhetisches Denken*, Reclam, Stuttgart 1993 S. 14.

¹⁶¹ Vgl. Suppan, Karl. *Der wahre Horror liegt im Blick*. In: *Utopie und Fragment*. S.88

¹⁶² Vgl. ebenda S. 95

ist es nicht das personalisierte Opfer das aus einem bestimmten Grund zu diesem wird, sondern das Opfer an sich, dessen Leiden und Sterben ins Bild gesetzt wird, anstatt dieses einfach als Abfall oder Spur einer Inszenierten und hochstilisierten Brutalität in den Vordergrund zu rücken. Dies ist in Funny Games äußerst demonstrativ durch den Tod von Schorschi gekennzeichnet, indem die ZuschauerInnen durch das Schussgeräusch, die Blutspritzer im Wohnzimmer und vor allem aufgrund der Reaktion der Eltern über den Tod des Kindes Bescheid wissen, ohne dass die getötete Figur zentral in das Bild gerückt wird. Stattdessen richtet sich die Kamera über mehrere Minuten hinweg auf das Wohnzimmer mit dem blutbespritzten Fernseher und die Eltern, ohne die Handlung in dieser Zeit voranzutreiben. Hierbei wird dem Toten und den schockierten Eltern die Zeit des Schocks gewährt, die sich rein auf das eben Geschehene konzentriert und vor allem auch auf die RezipientInnen, die ohne zusätzliche Ablenkung mit den Gedanken alleingelassen werden um zu verstehen, was soeben vorgefallen ist.

5.1 Die nicht so lustigen Spiele - Wo bleibt die Lust an den Funny Games?

Wenn ein Film den Titel Funny Games trägt dann liegt es zwar nahe, dass er sich inhaltlich auf Spiele bezieht, aber wenn man vermuten würde diese seien auch tatsächlich lustig, so muss man entweder das Prinzip von Lust in einen neuen Kontext stellen, oder die Lust aus der subjektiven Position der Initiatoren der Spiele betrachten. Zweifellos kann man den Titel auch einfach ironisch als Antagonismus zu lustigen Spielen betrachten. Tatsächlich ist der gesamte Film auf eine Vielzahl an Spielen, wenn man diese so nennen kann, aufgebaut auf die ich im Weiteren näher eingehen werde.

Davor sei jedoch in Kürze erwähnt, dass das Prinzip des Spiels, etwas dem Menschen inhärentes ist das bereits ab dem frühkindlichen Alter als lustvolle Beschäftigung in Erscheinung tritt und einen wesentlichen Teil zur Entwicklung beiträgt. Vor allem das spielerische Nachahmen der Erwachsenen, das bei Kindern häufig beobachtet wird kann als lustvolle Vorbereitung auf das Erwachsenenalter im Sinne einer Probehandlung verortet werden. Des Weiteren ist dieses Nachspielen von Situationen eine Art von Schauspiel, in dem es letztlich auch auf die Darstellung und Nachahmung von Vorstellungen und Ereignissen aus der realen Welt innerhalb einer fiktiven Geschichte geht.

Primär handelt es sich bei den meisten Spielen vor allem um Unterhaltung und der Ausübung sowie Verbesserung der persönlichen Fähigkeiten. Man kann vertiefend von einer Art Spieltrieb im Menschen ausgehen dem, im Bezug auf Freuds Trieblehre eine Kraft innewohnt, die den Ausgleich der Bedürfnisspannungen zum Ziel hat. Bei der Formulierung eines Spieltriebes, die von Freud nicht explizit dargelegt wurde, jedoch meines Erachtens dazu konkret in Bezug gestellt werden kann, können wir von Freuds Prämisse ausgehen, dass „Triebe ihr Ziel verändern können (durch Verschiebung) auch, dass sie einander ersetzen können, indem die Energie des einen Triebs auf einen anderen übergeht.“¹⁶³ Dies kann so verstanden werden, dass wir unsere Wünsche und Begehren, die möglicherweise nicht in der Realität umgesetzt werden können, durch jegliche Art von Spiel ihren Raum zur Erfüllung dieser Begehren finden.

Aus der Position der beiden Täter in Funny Games, wäre das Konstrukt der Triebe in Form von Spielen sogar im wörtlichen Sinne auf den Destruktionstrieb, bzw. Todestrieb zurückzuführen, der zwar in Freuds Lehre mehr umfasst, als die bloße Lust an Zerstörung und die Tötung eines anderen Lebewesens, aber in diesem Beispiel genau diese Form des Triebes vor Augen führt. Nicht zuletzt handeln die Beiden nicht aus einem bestimmten

¹⁶³Sigmund Freud, Abriss der Psychoanalyse. Das Unbehagen in der Kultur S.12

Motiv, sondern aus reiner Lust und Unterhaltung an den zerstörerischen Spielen.

5.2 Wer beim Spiel böse wird....

Das finnische Sprichwort „Wer beim Spiel böse wird der soll sich nicht beteiligen“ wird in *Funny Games* buchstäblich ins Gegenteil gekehrt und sollte demnach im Film eher heißen: „Wer sich am Spiel beteiligt wird böse“ oder „Wer böse wird, soll sich am Spiel beteiligen“. Die Beteiligung an den Spielen geht nämlich grundsätzlich nur von den beiden böartigen Subjekten, Peter und Paul aus während sie von den Opfern erzwungen wird und somit nicht von einem wirklichen Mitspielen gesprochen werden kann. Allerdings wird der Film mit einem freiwilligen Spiel von Familie Schober, nämlich dem musikalischen Quiz in der Anfangssequenz eröffnet, was als lustvoller Vorbote der kommenden Spiele, mit denen diese bald konfrontiert werden gilt und aufgrund derer sie wiederum von dem geplanten Golfspiel mit ihren Freunden gehindert werden.

Das erste Spiel, das Peter und Paul initiieren zeichnet sich in der Darbietung mit den Eiern ab, indem die beiden einen Vorwand vorspielen um in die Familienidylle einzudringen um deren Geduld bis auf ein Höchstmaß auszureizen. Anna untermauert dies unbewusst indem sie sichtlich gereizt auf deren Verhalten mit den Worten:

„Hören Sie junger Mann, ich weiß nicht was für ein Spiel sie da spielen. Ich denke jedenfalls nicht daran, mitzuspielen.“¹⁶⁴

Bevor sie sich auch nur ausmalen kann, was innerhalb der nächsten Stunden auf sie zukommt entzieht sie sich hiermit, im Glauben sie habe eine Wahl, bereits von den Spielen zu denen sie genötigt wird.

Im darauf folgenden Spiel beteiligt sich Anna zwar, aber auch nur um zu erfahren, wo sich der Hund Rolfi befindet und was mit ihm geschehen ist. Der Trieb, der sie zum Mitspielen bewegt ist somit in der Neugier und Sorge um das Tier begründet. Bei diesem Suchspiel wird der oder die ZuschauerIn auch zum ersten Mal zum Mitspielen aufgefordert, indem Peter grinsend in die Kamera zwinkert und somit dem Publikum zeigt, dass dieses an der selben Position wie er, neugierig beobachtet wie Anna im dunklen tappt und schon bald durch den Fund des Tieres in Schrecken versetzt wird.

Noch bevor der Hund getötet wird, kommt eine weitere textliche Ankündigung zu den Spielen zum Vorschein die im Gegenzug Peter als unfreiwilliger Mitspieler, wenn es sich dabei seinerseits auch eher um den Versuch eines Vorwands gegen die Familie handelt. Als diesem die Eier zum zweiten Mal herunter gefallen sind, weil nach seiner Aussage der

¹⁶⁴Michael Haneke, Drehbuch *Funny Games*. (1997) Drehbuchforum Wien. S. 22

Hund an ihm hochgesprungen sei, entschuldigt sich Anna mit der Begründung, dass der Hund nicht bössartig sei, sondern höchstens spielen wolle entgegnet Peter verstimmt: „komisches Spiel“ wodurch gleichzeitig auf den Titel des Films hingewiesen wird.

Das zentrale 'Funny Game', innerhalb dessen alle weiteren Spiele statt finden ist die Wette, bei der es darum geht, dass die Familie nach dem Ablauf der vorgesehenen zwölf Stunden „kaputt“ ist, wie Paul den Tod gleichzeitig verspielt und drastisch formuliert. Zumal die Familie nicht auf die Wette einzugehen scheint äußert sich Paul daraufhin, dass eine Verweigerung nicht möglich sei und dass gewettet werden muss. Hierbei sucht er erneut die Bestätigung beim Publikum, indem er dieses in das Spiel einbindet. „ Was meinen Sie? Denken Sie, sie haben eine Chance zu gewinnen? Sie sind doch auf ihrer Seite, oder? Also, auf wen setzen Sie?“¹⁶⁵

Es wird zwar davon ausgegangen, dass das Publikum sich auf die Seite der Opfer schlägt, aber durch die Position als BeobachterInnen und MitspielerInnen dennoch als deren GegenspielerInnen verortet. Dieser Ausgangspunkt wird insbesondere deshalb markiert, weil sie dadurch zu einem Teil des Motivs werden.

Wir befinden uns somit in einem Raum zwischen Mitleid und Mitspiel, vergleichbar mit einem oder einer TierschützerIn, der oder die die Voraussetzungen bei Pferderennen zwar als Tierquälerei empfindet, aber sich wettend oder nicht, trotzdem das Rennen ansieht. Natürlich ist dieser Vergleich nicht durchwegs gerechtfertigt, da sich die FilmrezipientInnen in erster Linie für das Gesamtwerk und deren inhaltliche und künstlerische Umsetzung interessieren, jedoch kann Hanekes Motiv hinsichtlich dieser Einbindung des Publikums in die Wette verdeutlicht werden.

Als die Wette vorgeschlagen wird sieht man Annas Gesicht in Großaufnahme die das, was sie gerade gehört hat nicht für wahrhaftig zu halten scheint und mit einer fassungslosen Miene nur ein unsicheres „Was?“ heraus bringt. Bis zu diesem Moment scheinen ihr die mörderischen Absichten der beiden Jungen nicht bewusst zu sein. Die Kamera nimmt anschließend die Gesichter aller drei Opfer scharf ins Visier um die Reaktionen auf dieses Todesversprechen und scheinbar auch ihre Gedanken im Detail zu verfolgen. Während Anna und Schorschi Fassungslosigkeit und Angst empfinden zu scheinen, versucht Georg seine Familie mit einem sanften Lächeln zu beschwichtigen um ihnen mitzuteilen, dass die Beiden diese absurde Wette bestimmt nicht ernst meinen, während sich sein Lächeln zunehmend in eine besorgte und verzweifelte Miene verwandelt. Die Ernsthaftigkeit der Situation und das Ungleichgewicht der Machtpositionen in der Wette wird sehr bald gefestigt, nachdem Peter die Wette in Frage stellt, da sie seines Erachtens keinen Sinn macht wenn im Falle des Gewinns von Peter und Paul der Einsatz nicht eingefordert werden kann, da die Gegner tot sein werden. Im

¹⁶⁵ Paul. Funny Games. Min: 00:42:27

umgekehrten Fall, in dem die Familie auf der Gewinnerseite stehe könne wiederum der Gewinn nicht kassiert werden. Hier ergibt sich jedoch eine Unlogik, da im zweiten Fall keine Toten im Spiel wären und sehr wohl Gewinn kassiert werden kann. Paul löst die Ungewissheit seines Freundes mit dem sicheren Todesversprechen, das sich zugleich als deutliche Morddrohung herausstellt auf, indem er versichert, dass die Familie auf jeden Fall verlieren werde. Somit wäre der Wetteinsatz, von dem die Täter einen Gewinn herausschlagen, die Gewissheit des Todes oder vielleicht auch nur der Spaß an der Unterhaltung der mit den berühmten Worten einer bekannten Fernsehshow als Startschuss verpackt wird: "Top, die Wette gilt...!"

Die Spiele, die sich die beiden ausdenken scheinen größtenteils spontan aus der Situation der Gespräche zu entstehen was die Willkür der Taten zusätzlich unterstreicht.

So entsteht das nächste Spiel mit dem Namen „Kätzchen im Sack“, aufgrund der Neckerei zwischen Peter und Paul die sich auf das leichte Übergewicht von Peter bezieht der wiederum nach Pauls Auffassung die Makellosigkeit von Annas Figur in Frage stellt. Mit dem moralischen Vorwand, das Kind vor dem Bild der nackten Mutter zu schonen, ziehen sie Schorschi den Überzug eines Kissens über den Kopf. Um auch Georg am Spiel zu beteiligen rufen sie ihn auf, Anna mit dem Satz: "Zieh dich aus, mein Schatz"¹⁶⁶ seine Frau zur Entledigung ihrer Kleidung aufzufordern. Hierbei wird das Ausmaß der Demütigung auf mehrfacher Weise ausgeführt. Einerseits wird Georg vor die Wahl gestellt, seine Frau mit dem geforderten Satz herabzuwürdigen oder anderenfalls das Risiko einzugehen, dass seinem Sohn Schaden zugefügt wird.

Für das Publikum stellt sich hierbei auch die Frage, ein mögliches Motiv für die Taten zu finden indem es aufgrund der Aufforderung, Anna solle sich ausziehen, auf die Fährte einer möglichen Vergewaltigung geführt wird. Als Georg nach längerem zögern seine Frau dazu auffordert, sich auszuziehen und sie, um ihr Kind zu schützen dies auch macht, wird diese Vermutung sogleich entkräftet, nachdem sie sich gänzlich ihrer Klamotten entledigt hat. Paul bestätigt, dass Anna keine Fettpölster hat und erlaubt ihr, sich gleich wieder anzuziehen. Die Auflösung von Seiten des Publikums, im Glauben endlich ein Motiv gefunden zu haben, wird somit gleich wieder erstickt und im Dunkeln gelassen.

Das Spiel Kätzchen im Sack bringt jedoch weitere Assoziationen in den Vordergrund, die an mediale Berichte von Folterszenen erinnern. Insbesondere sind hierbei an Bilder der Abu-Ghuraib-Folteraffäre, in der Kriegsgefangenen aus dem Irak von US-amerikanischen SoldatInnen brutale Foltermethoden unterzogen wurden mit dem Vorwand, Informationen über einen möglichen Terroranschlag in Erfahrung zu bringen. Auf den teilweise in die Öffentlichkeit gelangten Bildern sind häufig Menschen zu sehen, deren Kopf mit einer Art

¹⁶⁶ Funny Games. Paul. Min. 00:47:50

Überzug bedeckt wurde um deren Identität nicht kenntlich zu machen und diese zudem, den Blick zu entziehen. Ähnliche Assoziationen der Folter in der Darstellung von Schorschi in jener Szene können des Weiteren auf die Foltermethode des Waterboarding schließen lassen, bei der mit einem Tuch oder Textilüberzug über dem Kopf und dem Schütten von Wasser das Gefühl von Ertrinken simuliert wird was in den meisten Fällen zu traumatischen Nachwirkungen und erzwungenen Geständnissen führt.

Die Verbindung zu den Foltermethoden ist zwar weitgehend an die gegenwärtige Rezeption anzuknüpfen, da der genannte Folderskandal erst nach Entstehung des Films publik wurde, allerdings wird dieser bei der gegenwärtigen Rezeption sehr stark in Erinnerung gerufen. Zudem waren die genannten Bilder zum Zeitpunkt des von Haneke selbst geschaffenen Remakes *Funny Games U.S.*, bereits bekannt und durchaus noch präsent. Dazu sei noch erwähnt, dass die Methoden der SoldatInnen nicht nur teilweise bis heute von Regierung der USA als Vorwand der Terrorbekämpfung verteidigt wurde, sondern dass zusätzlich zu den Methoden und der Beschwichtigung auch eine enorme Brutalität in der Inszenierung von Seiten der Soldatinnen auf den Fotografien, die in die Folterer mit den Opfern in stolzer und ausgelassener Leichtigkeit darstellen. Diese spielerische Leichtigkeit jener realen Bilder innerhalb ebenso realen Gewaltakten lässt auch an die emotionslosen und spielerisch dargestellten Handlungen von Peter und Paul denken. Bis auf die Tatsache, dass die Szenen aus dem Irak tatsächlich real sind.

Reale Bilder von den genannten und ähnlichen Vorkommnissen werden mitunter auch als Fundament für den Anstieg von immer brutaleren Darstellungen in Filmen in Zusammenhang gebracht, da wir diese in bestimmten Maß in den täglichen Nachrichten und zudem gegenwärtig auch in weitaus höherem und ständig abrufbaren Ausmaß im Internet nachverfolgen können. Dem für uns zumutbaren sind kaum noch Grenzen gesetzt, was auch die Herausforderung für das, was wir in Filmen als Reiz oder Nervenkitzel erwarten auf eine erweiterte Stufe bringt. Susan Sontag hat das Phänomen des Beobachtens von Leiden im postmodernen Medienkonsum, ähnlich wie Haneke, mit äußerster Besorgnis festgestellt indem sie den Blick auf derartige Bilder als mitleidlos und passiv schildert und dazu ermutigt, uns für reale sowie virtuelle Bilder verantwortlich zu fühlen, da uns diese zwar resistent aber gleichzeitig auch zu Mittätern gemacht haben.¹⁶⁷

¹⁶⁷ Vgl. Susan Sontag. (2003) *Das Leidern anderer betrachten*. Frankfurt a.M.: Fischer, 2005

Conclusio

Als ich Funny Games vor einigen Jahren zum ersten Mal gesehen hatte, wusste ich anfangs nicht wie ich diese Bilder und die Geschichte einordnen soll. Ein Teil von mir war tief beeindruckt von dem Film in seiner künstlerischen und inhaltlichen Umsetzung und doch war ich überrascht darüber, als wie schockierend ich diesen empfunden hatte, obwohl ich mir, nicht zuletzt aufgrund einer mehrfachen Rezeption von Gewaltdarstellungen, eine gewisse emotionale Standhaftigkeit im Horror- und Thrillergenre angeeignet habe. Die Hintergründe über die Erschütterung hatte ich zu diesem Zeitpunkt allerdings nicht weiter hinterfragt und den Film per se nicht tiefgreifender betrachtet oder analysiert.

Nachdem ich vor einiger Zeit zufällig erneut über Funny Games gestolpert bin erschienen mir zahlreiche Aspekte aus einer weitaus umfassenderen Perspektive als ich diese in Erinnerung hatte. Dieser zweite Eindruck hat mich in weiterer Folge dazu veranlasst mich mit dem Werk näher auseinander zu setzen und mir diesen als Gegenstand einer psychoanalytischen Betrachtung der Filmrezeption für meine Diplomarbeit vorzunehmen.

Ein Aspekt wurde mir in Anbetracht von Funny Games und den Intention, die Haneke nach eigenen Angaben für den Film hatte in mehrfacher Weise bestätigt. Und zwar, dass es für den Schock, den ein Film oder ein Kunstwerk auszulösen imstande ist, nicht notwendigerweise die Bilder und Töne dessen bedarf, die wir aus bekannten Gewaltdarstellungen kennen, sondern im Gegenteil, dass gerade das Aussparen der Blut- und Mordszenen und was wir sonst noch aus dem Genre kennen den wahren Charakter der Fassungslosigkeit und Bestürzung nach sich zieht.

Diese Erfahrung wurde mir nicht zuletzt aufgrund diverser Gespräche in meinem Umfeld in der letzten Zeit mehrfach bestätigt. So wurde mir im Gedankenaustausch von beinahe sämtlichen Person, mit denen ich mich über Funny Games unterhalten hatte bestätigt, dass es sich bei Funny Games um einen jener Filme handelt, der auf einen Großteil des Publikums einen besonders verstörenden und tiefgreifenden Eindruck hinterlässt. Interessanterweise konnte mir kaum eine dieser Personen den genauen Grund für diese Empfindung erläutern. Arno Frischs Blick in die Kamera war vielen nicht vordergründig in Erinnerung. In weiteren Konversationen waren vielen meiner GesprächspartnerInnen auch wesentlich blutigere und brutalere Darstellungen als Gesamteindruck im Gedächtnis als diese tatsächlich im Film zu finden sind. Da es sich bei den genannten Gesprächen nicht um eine empirische Forschung handelt und der Zeitpunkt der Filmsichtung bei vielen meiner GesprächspartnerInnen schon eine Weile zurück liegt, haben diese natürlich keine wissenschaftliche Aussagekraft. Nichtsdestoweniger waren es solche und ähnliche

Gespräche, die mich in der Entstehung meiner Arbeit in mehrfacher Weise motiviert und auch in den theoretischen Ausführungen bestätigt haben. Als Ausblick für diese Forschungsfrage wäre eine empirische Umfrage im Feld der emotionalen und perzeptiven Wahrnehmung und Filmrezeption bei Haneke oder im Speziellen in Funny Games meines Erachtens ein interessanter Aspekt um zu einem umfassenden Erfahrungsbericht zu gelangen.

Um ein weiteres Mal auf die genannten Gespräche zurück zu kommen, kann ich deutlich festmachen, dass diese mich auch in diversen weiteren Gegenständen zu inhaltlichen Fragestellungen sowie Antwortmöglichkeiten Aufschluss geben konnten. Jene beziehen sich in erster Linie auf die Rezeption von Gewalt und Gewaltakte in der Kunst, die in divergierenden Gesellschafts- und Altersgruppen auch unterschiedlich wahrgenommen werden. Hierbei hat sich für mich die Frage der Gewöhnung an brutalen Szenen aufgrund erhöhten Konsums von Gewaltszenen gestellt, worauf ich zwar ohnedies eingegangen wäre, aber die mich hierbei zumindest bestärken konnten.

Mit der Erläuterung meiner Gespräche will ich vor allem auch untermauern, dass die Wirkung und die gesamte Arbeit eines Films, wie auch in anderen Kunstgattungen zu weiten Teilen RezipientInnenorientiert ist.

Dabei soll keinesfalls die Position des oder der KünstlerIn, die historischen und gesellschaftlichen Hintergründe oder die Produktionsbedingungen unbeachtet bleiben. Kunst entsteht zuletzt immer aus einer Notwendigkeit heraus, bestimmte Ideen, Vorstellungen oder Gegebenheiten kreativ umzusetzen. Die Ideen, die innerhalb der psychischen, kognitiven, emotionalen, kreativen etc. Wahrnehmung und Vorstellungen der Künstlerin oder der Künstlers entstehen und nur durch diese zum Werk werden können, werden zu weiten Teilen innerhalb der möglichen, zukünftigen RezipientInnen ausgeübt die hierbei als Reflexion eines Spiegelbildes der entstandenen Kunst in Erscheinung treten. Ohne deren Erscheinung in diesem Spiegel wäre das Werk zwar noch ein Ausdruck von künstlerischen Ambitionen, würde psychologisch aber, um es scharf zu formulieren, allenfalls einer Kunsttherapie für den oder die Kunstschaffende/n gleich kommen.

So konnte beispielsweise auch anhand des Modells der Dreiteilung des filmischen Prozesses von Christian Metz vor Augen geführt werden, dass in den unterschiedlichen Stadien eines Films, von der Produktion bis zur Rezeption, immer auch das jeweilige andere Subjekt, also der oder die KünstlerIn und der oder die RezipientIn in den jeweils nicht aktiven Phasen innerhalb der Einstellung, Darstellung oder Vorstellung zumindest als ideelle Stellvertreterperson anwesend ist.

Anhand der Darstellung von Filmen im Kontext des Traums konnten hinsichtlich der Bewusstseinszustände über Realität und Fiktion, die in *Funny Games* anhand unterschiedlicher Aspekte, wie beispielsweise im Auflösen der vierten Wand zu tragen kommen, in den Diskurs miteinbezogen und hinsichtlich der Frage, inwiefern man den Traum als Konstrukt der psychischen Realität wahrnehmen kann, erläutert werden. Hierbei werden in erster Linie mentale Bilder den realen gegenübergestellt die im Film, wie auch im Traum, aufeinander bezogen werden da das mentale Bild aus dem der realen Bilder und Erlebnisse folgt.

Da der Film eine Kunstgattung darstellt, die auf eine besonders umfangreiche Palette von sinnlich wahrnehmbaren Reizen, sowie ästhetischen und technischen Möglichkeiten zuzugreifen imstande ist, kann dieser auch hinsichtlich der Mittel zur Verstärkung von Wahrnehmung und Emotionen auf ein unvergleichbar weites Spektrum ausgeweitet werden. So können durch die zahlreichen Mittel der Bildgestaltung, Montage oder Verfahren im Bereich des Tons, Stimmungen in besonderer Weise verstärkt und die Wahrnehmung durchaus auch manipuliert werden. Dass wir den Film in besonderer Weise als real wahrnehmen kann durchaus auch aufgrund eines hohen Maßes an Echtheit und Dokumentarismus, das anhand der fotografischen Bilder in räumlichen und zeitlichen Bewegungen entsteht, festgehalten werden wie uns diese auch in der Realität begegnen. Darüber hinaus kann der Film mittels der Möglichkeit, ausgewählte Bilder und Sachverhalte wie unter der Lupe des Realen darzustellen, gezielte Momente des Sehens und der Wahrnehmung evozieren.

So können auch in der Filmanalyse ähnlich wie in der Psychoanalyse anhand markanter und bewusst inszenierter Bilder und Szenen hinsichtlich bestimmter Zeichen, Gesten oder Subtexten interpretiert und erforscht werden. Denn trotz der Unterschiede der Psychoanalyse und der Kinematografie in diversen Ansatzpunkten haben die beiden Wissenschaften vor allem auch die Gemeinsamkeit der Interpretation und Analyse. Ob die jeweiligen Deutungen letztlich immer dem entsprechen, was tatsächlich dahinter steckt ist eine Frage, deren Klärung nicht notwendigerweise Vordergründig ist, da in beiden Analyseverfahren zu einem bestimmten Anteil der Prozess der Analyse und das, was durch diese als Zeichen hervortritt, bereits die Sinnhaftigkeit derselben begründet und als geistiger Nutzen vielfach geeignet erscheint.

Bibliographie

- Althusser, Louis. Freud und Lacan. Die Psychoanalyse im historischen Materialismus. Merve-Verl. Berlin, 1976
- Antoine-Dunne, Jean. The Montage Principle. Eisenstein in New Cultural and Critical Contexts. Editions Rodopi B.V. Amsterdam/New York, 2004
- Balázs, Béla. Der sichtbare Mensch oder die Kultur des Films. Suhrkamp. Frankfurt a.M. 2001
- Baudry, Jean-Louis: "The Apparatus: Metapsychological Approaches to the Impression of Reality in Cinema" in: Rosen 1986; Dt. "Das Dispositiv: Metapsychologische Betrachtungen des Realitätseindrucks", in: Psyche. Zeitschrift für Psychoanalyse, Bd. 48, Nr. 11, 1994
- Bolter, Jay D.; Grusin, Richard. Remediation. Understanding New Media, Cambridge/MA: MIT Press, 2000
- Burgakowa, Oskana. Montagebilder bei Segej Eisenstein. In: Beller, Hans (Hg.): Handbuch der Filmmontage. Praxis und Prinzipien des Filmschnitts. München, 1993
- Bulgakowa, Oksana. Sergej Eisenstein - drei Utopien, Architekturentwürfe zur Filmtheorie; PotemkinPress; Berlin, 1996.
- Cube, Felix von. Bildungsfragen im Zeitalter der Automation. Beltz. Weinheim, 1965
- Dadek, Walter. Das Filmmedium. Zur Begründung einer allgemeinen Filmtheorie. Reinhardt. München, 1968
- Deleuze, Gilles. Das Bewegungs-Bild. Kino 1. Suhrkamp Verlag. Frankfurt a.M. 1989
- Eisenstein, Sergej. In: Lenz, Felix; Diederichs, Helmut. Sergej M. Eisenstein. Jenseits der Einstellung. Schriften zur Filmtheorie. Suhrkamp. Frankfurt a.M. 2005
- Eisenstein, Sergei. The Montage of Attractions (1923). In: Taylor, R., ed., The Eisenstein Reader. Palgrave Macmillan London, 2009
- Faulstich, Werner. Filmgeschichte, Fink. Paderborn, 2005
- Frank, Helmar. Kybernetik. Brücke zwischen den Wissenschaften. Umschau-Verl., Frankfurt a.M., 1965
- Freud, Sigmund. Gesammelte Schriften. Ergänzungen und Zusatzkapitel zur Traumdeutung/Über den Traum/Beiträge zur Traumlehre/Beiträge zu den wiener Diskussionen. Internationaler Psychoanalytischer Verlag. Leipzig/Wien/Zürich, 1925
- Freud, Sigmund. Abriß der Psychoanalyse. Das Unbehagen in der Kultur. Fischer. Frankfurt a.M. 1938
- Freud, Sigmund. Die Traumdeutung. Deuticke. Leipzig/Wien 1900a, S.562-564; 1917d, S.414-416
- Freud, Sigmund. Bruchstücke einer Hysterieanalyse. (1901) Fischer Taschenbuchverlag. Frankfurt a.M. 1993
- Gibson, James J.; Die Sinne und der Prozess der Wahrnehmung. Huber. Bern/Wien 1982
- Grabner, Franz; Larer Gerhard; Wessely, Christian (Hg.). Utopie und Fragment. Michael Haneke's Filmwerk. Kulturverlag Thaur. Wien 1996
- Seeßlen, Georg. Grabner, Franz; Larer, Gerhard; Wessely, Christian (Hg.) Strukturen der Vereisung. In: Michael Haneke und seine Filme. Schüren Verlag. Marburg 2012.
- Haneke, Michael. Drehbuch zu Funny Games (1997) Drehbuchforum Wien 2009
- Keutzer, Oliver; Lauritz, Sebastian; Mehlinger, Claudia (Hg.) Filmanalyse. Film, Fernsehen, Neue Medien. Springer Fachmedien. Wiesbaden, 2014
- Jentsch, Markus. Sergej Michailowitsch Eisensteins Montagetechnik und -theorie: Im Stummfilm "Panzerkreuzer Potemkin". Diplomica. Hamburg, 2012
- Lacan, Jacques: Das Spiegelstadium als Bildner der Ichfunktion. In: Schriften Bd.1 . Olten. Freiburg 1973
- Mahler-Bungers, Annegret.; Zwiebel, Ralf (Hg.). Projektion und Wirklichkeit. Die Unbewusste Botschaft des Films.
- Metz, Christian. Der fiktionale Film und sein Zuschauer. Eine metapsychologische Untersuchung. (1975) In: Psyche. Zeitschrift für Psychoanalyse. Nr.11. Stuttgart, 1994.
- Mulvey, Laura. Zwiebel, Ralf (Hg.). Projektion und Wirklichkeit. Die Unbewusste Botschaft des Films. Vandenhoeck & Ruprecht. Göttingen, 2007
- Ornella, Alexander D.; Fiala, Erwin. Medien, Zeichen und Kultur. Medientheretische und soziologische Grundlagen der Kulturwissenschaft, In : List, Elisabeth; Fiala, Erwin (Hg.), Grundlage der Kulturwissenschaften. Interdisziplinäre Kulturstudien, A. Francke Verlag, Tübingen, 2004

- Piecha, Alexander; Alesch, Christian.(Hg). Rudolf Arnheim. Oder die Kunst der Wahrnehmung.(1951).WUV. Univ.Verlag. Wien 2004
- Robinson, Jenefer. Deeper than Reason. Emotion and its Role in Literature, Music and Art. Oxford Press, 2005
- Rotermund, Erwin. Der Affekt als literarischer Gegenstand: Zur Theorie und Darstellung der Passiones im 17. Jahrhundert. In: Jauß, Hans Robert. Die nicht mehr schönen Künste, Grenzphänomene des Ästhetischen. Wilhelm Fink Verlag. München, 1968.
- Sabbadini, Andrea (2003). In: In: Ralf Zwiebel (Hg). Projektion und Wirklichkeit. Die Unbewusste Botschaft des Films. Vandenhoeck & Ruprecht. Göttingen 2007
- Schmige, Hartmann. Eisenstein, Bazin, Kracauer - Zur Theorie der Filmmontage. Video-Magazin Hamburg, 1977
- Schwender, Clemens. Schwab, Frank.;Bartsch ,Anne(Hg.). Evolutionäre Grundlagen emotionaler und ästhetischer Medienrezeption. In: Audiovisuelle Emotionen. Herbert von Halem Verlag. Köln, 2007
- Seeßlen, Georg; Jung, Fernand. Horror. Geschichte und Mythologie des Horrorfilms. Schüren Verlag. Marburg 2006
- Seeßlen, Georg. Filmwissen Thriller. Grundlagen des populären Films. Schüren Verlag. Marburg 2013
- Smith, Murray. In: Piecha, Alexander, Alesch Christian.(Hg), Rudolf Arnheim. Oder die Kunst der Wahrnehmung.(1951).WUV. Univ.Verlag. Wien 2004
- Thompson, Kristin. Bordwell, David. Film History. An Introduction. McGraw-Hill. Boston, 2003
- Watzlawick, Paul. Anleitung zum Unglücklichsein. Piper Verlag. München, 1983
- Welsch, Wolfgang. Ästhetisches Denken, Reclam, Stuttgart, 1993
- Wildt, Bert te . Funny Games - Ein unerträgliches Meisterwerk des Films. Verlag Königshausen & Neumann GmbH, Würzburg, 2014
- Wuss, Peter. Filmanalyse und Psychologie. Ed.Sigma Bohn. Berlin 1993
- Yampolsky, Mikhail. The essential bone structure. Mimesis in Eisenstein. In: Richard Taylor und Ian Christie (Hg), Eisenstein Rediscovered. London: Routledge. 1993

Medien

Funny Games, Regie: Michael Haneke, DVD-Video, Concorde Home Entertainment 1997

Internetquellen

- Bernhard, Thomas. Aus: Thomas Bernhard. Eine Herausforderung - Monologe auf Mallorca. Interview mit Krista Fleischmann. Aufgezeichnet von Krista Fleischmann und Wolfgang Koch. Filmedition Suhrkamp. 1981. Min. 3:56. Zugriff: 5.1.2015
- Stephen Lowry. Film- Wahrnehmung- Subjekt. Theorien des Filmzuschauers. montage/av Jg. 1 (1992), Nr. 1, 113-128 : 46 Lit. Zugriff: 13.11.2014
- Mauer, Roman Vortrag: Sprache des Films. Mentale Bilder und Emotionen in der Kunst: <https://www.youtube.com/watch?v=p5u0umKbMNg> Zugriff: 5.8.2014
- Export, Valie Filmmuseum München: Film-und Videoprogramm „Sammlung Generali Foundation“ S.http://foundation.generali.at/fileadmin/grafikpool/downloads/Downloads_OccupyingSpace/OS_EXPORT.pdf Zugriff: 17.12.2014
- Heiligen-Glöcklein - Erbauliche Unterhaltungen für die Heiligen-Feste im katholischen Kirchenjahre aus dem Jahre 1865 <http://www.brauchtumsseiten.de/a-z/p/peter-und-paul/home.html> Zugriff: 11.12.2014
- Schwender, Clemens Schnitt-Gegenschnitt. Bedingungen zur Identifikation mit Medienfiguren. TV Diskurs 14. http://fsf.de/data/hefte/ausgabe/14/schwender54_tvd14.pdf S.5. Zugriff: 20.11.2014
- Weltzien, Friedrich. Das Bild als Spediteur der Gewalt. Anmerkungen zum Medium Malerei.2001 – <http://edoc.hu-berlin.de/kunsttexte/download/kume/weltzien.PDF> Zugriff: 10.11.2014

Filme

Caligula (dt. Untertitel: Aufstieg und Fall eines Tyrannen) USA, Italien. 1979. R: Tinto Brass

Ekstase. (dt. Symphonie der Liebe) Österreich, Tschechoslowakei. 1933. R: Gustav Machatý

Friday the 13th. R: Ari Lehman, Warrington Gillette & Steve Dash, Richard Brooker, Ted White, Tom Morga, C.J. Graham, Kane Hodder, Ken Kirzinger, Derek Mears. USA: 1980-2009

Funny Games, Regie: Michael Haneke, DVD-Video, Concorde Home Entertainment. Österreich 1997

Halloween. Filmreihe R: John Carpenter, Rick Rosenthal, Tommy Lee Wallace, Dwight H. Little, Dominique Othenin-Girard, Joe Chappelle, Steve Miner, Rob Zombie. USA 1978-2009

Irréversible (Irreversibel) R: Gaspar Noé Frankreich. 2002.

Léolo. R: Jean-Claude Lauzon. F, Can. 1992. 107min.

Nightmare on Elm Street. Filmreihe. R: Wes Craven, Jack Sholter, Chuck Russel, Renny Harlin, Stephen Hopkins, Rachel Talalay, Ronny Yu, Samuel Bayer. USA. 1984-2010

...Remote...Remote.../Österreich. 1973. R: Valie Export (16mm. Farbe, Ton. 12 min)

Scream. R: Wes Craven. USA 1996.

Abbildungen

Standbilder aus Funny Games

R: Michael Haneke, Österreich. 1997, 104min



Abb.1 Die Situation verunsichert Anna



Abb.2. Anna ringt sich ein verkrampftes Lächeln ab



Abb.3. Anna wird zunehmend wütend...



Abb.4. ...und versucht die Peter und Paul rauszuwerfen



Abb.5. Das geschlossene Tor als Schutz vor Eindringlinge



Abb.6. Das Tor wird dem Eindringling nichts ahnend geöffnet



Abb.7. Das 'schützende Tor' wird zum verhängnisvollen Gefängnis



Abb.8. Plansequenz nach Schorschis Tod.
Schorschi u. Anna



Abb.9. Plansequenz nach Schorschis Tod. Anna und
Georg verweilen fassungslos am Boden



Abb.10. Paul wettet mit dem Publikum



Abb.11. Anna erschießt Peter



Abb.12. Paul sucht verzweifelt die Fernbedienung



Abb.13. Paul spult Peter Tod mit der Fernbedienung zurück

Abstract

Ein unerträgliches Meisterwerk des Films, wie Berndt te Wildt Michael Hanekes *Funny Games* (AT, 1997) sehr treffend bezeichnet, demonstriert in ausgesprochen zynischer Form die Grausamkeit und Gefühlskälte die innerhalb einer medialen Gewalt ihren Ausdruck findet. Es werden Grenzen überschritten und Zuschauergewohnheiten so weit ausgereizt, dass am Ende des Films vor allem ein Gefühl der Unfassbarkeit im Raum bleibt. Vor allem werden in *Funny Games* aber Fragen aufgeworfen, die weniger um die Verständlichkeit der Geschichte und filmischer Ausdrucksmöglichkeiten kreisen, sondern vielmehr mit dem einfachen Wort „Warum“ artikuliert werden können. Warum finden die Handlungen, die die Figuren durch die Geschichte treiben statt und worin kann das Motiv für jene Taten begründet werden?

Diese Fragen werden auch bis zuletzt nicht beantwortet. Wenn man sich allerdings näher mit dem Film beschäftigt, kann demgegenüber hervorgehoben werden, dass die Klärung jener Frage für den Film weniger bedeutend ist als das Motiv, warum wir uns derartige Filme überhaupt ansehen. Genau darin liegt nämlich das Motiv bei Haneke. Nicht die Figuren sind es, deren Motivation von Bedeutung ist, sondern die ZuschauerInnen mit ihrer lustvollen Sehnsucht nach Akten der Gewalt und Grausamkeit. So hat Haneke mit *Funny Games* nicht nur ein künstlerisches Werk geschaffen, sondern überdies eines der Aufklärung und Erziehung. Die Intention des Filmemachers ist es nämlich, sein Publikum zum selbstständigen Denken zu bewegen und gesellschaftliche Vorgänge sowie mediale Konstrukte zu hinterfragen.

Einer ähnlichen Herausforderung stellt sich auch die psychoanalytische Filmtheorie, indem innerhalb kinematographischer Werke vorrangig die Position der RezipientInnen in den Fokus der Analyse geraten, die im Zusammenspiel mit dem Film einen gegenseitigen Einfluss aufeinander ausüben. Darüber hinaus fällt auch das Subjekt der Filmemacherin oder des Filmemachers in eine psychoanalytisch orientierte Filmbetrachtung ein, wodurch die Trias Künstlern-Werk-RezipientIn verankert werden kann. Die Ideen der Künstlerin oder des Künstlers fließen in das Werk ein, während in dieser Entstehungsphase auch schon der oder die RezipientIn darin festgemacht wird indem dessen oder deren Rolle im Entstehungsprozess bereits mitgedacht wird. Umgekehrt ist auch die Anwesenheit der Künstlerin oder des Künstlers im Moment der Rezeption erkennbar, da der Gegenstand durch dessen oder deren Ideen und Umsetzungen erst zum Filmwerk werden kann.

In diesem Verhältnis stellt sich vor allem auch die Frage der Wahrnehmung und

Emotionen, die ein Film auszulösen imstande ist. Aufgrund der Vielfalt an technischen Möglichkeiten, der photographischen Bilder sowie nicht zuletzt aufgrund der Bewegung in Raum und Zeit schafft es das Medium Film, wie kaum eine andere Kunstgattung eine besondere Vielfalt und Intensität an Emotionen und Wahrnehmungsfelder hervorzurufen, die bestimmt einen großen Teil zur Begeisterung an der Kinematographie beisteuern.

Diese Arbeit beschäftigt sich erstrangig mit jenen Themen der Wahrnehmung und Emotionen im Film aus der Perspektive der RezipientInnen und richtet sich am Beispiel von Hanekes *Funny Games* insbesondere auf die Wahrnehmung und Rezeption von Darstellungen der Gewalt und des Schreckens, die nicht zuletzt ein weites Spektrum der Filmlandschaft darbietet. Weiterhin soll angemerkt sein, dass sich die Form der Gewaltdarstellungen die Haneke kritisiert, größtenteils auf Werke aus den U.S.A. richten. Insgesamt kann auch gesagt werden, dass *Funny Games* so unkonventionell dieser auch in seiner Darstellung und Inhalt sein mag, meines Erachtens hinsichtlich des österreichischen Films weniger außergewöhnlich als charakteristisch ist.

Eidesstattliche Erklärung

Ich erkläre hiermit an Eides statt, dass die vorliegende Diplomarbeit ohne Benutzung anderer Hilfsmittel, als die hier angegebenen angefertigt wurde. Die aus fremden Quellen übernommenen direkten oder indirekten Quellen sind als solche kenntlich gemacht.

Wien, am 30. 1. 2015

Curriculum Vitae

Wien, Jänner, 2015

Maria Rauch

Schulbildung:

1993-1996: Volksschule in Gnas
1996-2000: Hauptschule in Gnas
2000-2003: Handelsschule in Feldbach (Abschluss 2003)
2004-2007: Bundesoberstufenrealgymnasium Lichtenfelsgasse, Graz
(Matura mit gutem Erfolg, 2007)

Studium:

Oktober 2008 -: Universität Wien
Jänner 2015 Diplomstudium Theater- Film- und Medienwissenschaft
1.9.-31.12 2012: Erasmus Programm, Studienaustausch in Finnland an der University of Helsinki (Helsingin Yliopisto)

Berufliche Tätigkeiten:

2009 - 2014 Veranstaltungsbetreuung bei ArtCom Tanzer/ Artists by jay
9. - 21.7.2012: Betreuungstätigkeit bei der Kinderuni Wien der Universität Wien und Kinderbüro Universität Wien GmbH
1.2. - 2.4.2011: Regieassistent im Ignaz J. Pleyel Theaterverein Ruppersthal
Produktion: Ferdinand Raimund/ „Der Verschwender“, R: Adolf Ehrentraud
1.2.-31.3.2013: Praktikum bei Diagonale - Forum österreichischer Film
Okt. 2013 - Mai 2014: Diagonale - Forum österreichischer Film
Sponsoring, Medienkooperationen, Protokoll
Nov. 2014 - Mai 2015: Diagonale - Forum österreichischer Film
Sponsoring, Medienkooperationen, Protokoll

Zusätzliche Angaben:

Sprachkenntnisse: Deutsch, Englisch, Latein

Regie bzw. Co-Regie, sowie Produktion bei Kurzfilmprojekten Slice of Life:

– 2009: Frühstück ans Bett

- 2009: Die Verantwortung des falschen Versprechens
- 2010: Unter der Oberfläche

- April 2011:** Teilnahme am Blogbattle und Veröffentlichung von Internetkritiken sowie Mitarbeit an der Festivalzeitung „e-xilant“ im Rahmen des Freischwimmerfestivals 2011, Plattform für junges Theater
- 21.1.-28.2.2014:** Lehrgang Sponsoringmanagement am WIFI Steiermark
- Febr.- Sept. 2014:** Zertifikatslehrgang Kulturmanagement am Institut für Kulturkonzepte