Cinematographica diversa, marginalia et curiosa:
Beiträge zur Filmwissenschaft und ihrer Grenzgebiete

Heft 8, 2026

Vom Geschichtenerzählen:
Zwischen formaler, semantischer und didaktischer Analyse

von Hans J. Wulff

Mit Beiträgen von Elmar Elling, Britta Hartmann
und Karl-Dietmar Möller.

Westerkappeln: DerWulff.de 2022
Alle Rechte vorbehalten
ISSN: 2699-2981
Kontakt: hwulff@uos.de

Inhalt

4 / Homo narrans: Von den Sinnhorizonten des Erzählens / Hans J. Wulff.
Erstveröffentlichung in: *TelevIZIon* 25,2, 2012, S. 4-7.

9 / Geschichten und Geschichtenmaschinen / Hans J. Wulff.
Erstveröffentlichung in: *Kommunikation im Gespräch. Festschrift für Franz R. Stuke*. Hrsg. v. Peter Kruck, Christine Rothe u. Gudrun Schäfer. Münster: Daedalus Verlag 2002, S. 129-136.

14 / Alice in den Spiegeln: Vom Begehen und Konstruieren diegetischer Welten / Britta Hartmann, Hans J. Wulff.
Erstveröffentlichung in: *Montage/AV* 16,2, 2007, S. 4-7.

17 / Schichtenbau und Prozeßhaftigkeit des Diegetischen: Zwei Anmerkungen / Hans J. Wulff.
Erstveröffentlichung in: *Montage/AV* 16,2, 2007, S. 39-51.

25 / Mehrfachidentitäten, Maskierungen und Verkleidungen als empathisches Spiel / Hans J. Wulff.
Erstveröffentlichung in: *Maske und Kothurn* 53,2-3, 2007, S. 149-161.

36 / Propositionsgefüge und Erzähltexte. Semiotische Aspekte der Narrativik / Elmar Elling, Karl-Dietmar Möller, Hans J. Wulff.
Erstveröffentlichung in: *Semiotik und Massenmedien*. Hrsg. v. Günter Bentele. München: Ölschläger 1981, S. 280-297.

51 / Erzähltextanalyse / Hans J. Wulff.
Erstveröffentlichung in: *Erzählen in Literatur und Film*. Materialien eines Symposiums der Forschungsgruppe Film v. 5. bis 7. Dezember 1989. Hrsg. v. Jörg Schweinitz. Berlin: Akademie der Künste der DDR 1990, S. 16-18 (= Arbeitshefte. 42.).

57 / Historische Variationen des narrativen Topos' "Unter falschem Verdacht" im Film / Hans J. Wulff.
Erstveröffentlichung in: *2. Film- und Fernsehwissenschaftliches Kolloquium / Berlin '89. Akten*. Münster: MAkS Publikationen 1990, Sp. 265-277 (= Film- und Fernsehwissenschaftliche Arbeiten.).

66 / Das Geschichten-Erzählen und die Perspektivität therapeutischer Beziehungen / Hans J. Wulff.
Erstveröffentlichung in: *Jahrbuch Literatur und Medizin* 5, 2011, S. 199-217.

80 / Moral und Empathie im Kino. Vom Moralisieren als einem Element der Rezeption / Hans J.Wulff.
Erstveröffentlichung in: *Kinogefühle. Emotionalität und Film.* Hrsg. v. Matthias Brütsch [...]. Marburg: Schüren 2005, S. 377-394 (= Zürcher Filmstudien. 12.).

92 / Affektivität als Element der Filmrezeption oder Im Kino gewesen, geweint (gelacht, gegruselt...) - wie es sich gehört! / Hans J. Wulff.
Erstveröffentlichung in: *Mit allen Sinnen. Gefühl und Empfindung im Kino.* Hrsg. v. Susanne Marschall u. Fabienne Liptay. Marburg: Schüren 2006, S. 17-31.

107 / *Aesopics*: Die Film- und Fernsehgeschichte der aesopischen Fabeln / Hans J. Wulff.
Erstveröffentlichung in: *ide - Informationen zur Deutschdidaktik* 42,3, 2018, S. 90-99.

Zur Einleitung

Dass die Fähigkeit, Geschichten zu erzählen, eine genuin menschliche Fähigkeit ist, ist unbestritten. Das *Erzählen* selbst ist eine lustvolle Tatsache, lebt von Zuspitzung und Überraschung, von Spannung und manchmal der Moral von der Geschichte. Dass das Erzählen von Geschichten eine der Tätigkeiten ist, die die soziale Gemeinschaft von Erzählenden und Zuhörenden schafft, ebenso. Dass Geschichten zur Erbauung und Belustigung dienen, dass sie von Werten handeln, die den guten Menschen ausmachen, dass sie lehrhaft sein können – die sozialen Horizonte, die im Erzählen aufscheinen, sind unübersehbar groß. Auch können sie von Schrecknissen und Gefahren handeln, die den Figuren drohen, von Eingriffen von Mächten, die nicht zu dieser Welt gehören, die man vielleicht nicht kontrollieren kann. Oder sie überschreiten die Grenzen der Erfahrungswelt, dringen in Märchenwelten und nur in der Phantasie bestehende Realitäten ein. Das Erzählen selbst ist ein Verfahren, Zugestoßenes in Erzählbares umzumünzen, Individuelles dem Verständnis von anderen zu öffnen.

Das Erzählen als Tätigkeit und die *Erzählung* als symbolisches Konstrukt: Viele Theorien der Erzählung konzentrieren sich nur auf das eine (meist auf den Text der Erzählung). Und um der unübersehbaren Vielzahl von Geschichten Herr zu werden, abstrahieren sie von deren Buntheit und Vielscheckigkeit, suchen nach formalen Kriterien, die die Erzählung vorantreiben und die Geschichten zusammenhalten. Geschichten sind wie Zeitgestalten, scheiden aus dem Fluss des Aktuellen aus, konstruieren eine imaginäre Zeit- und Bedeutungsinsel in der Alltagszeit. So, wie die Sprachfähigkeit dazu in die Lage versetzt, sinnvolle Äußerungen zu produzieren, greifen auch Erzählungen auf die symbolischen Mittel zurück, komplexe Sinneinheiten hervorzubringen. Der Gedanke, dass es eines formalen Apparates bedürfe, Sinn zu generieren und dazu noch symbolische Gebilde, die sich aus der Alltagswelt herauslösen, die sogar der Erzählsituation selbst entbunden werden und neu erzählt werden können, ähnelt der Theorie der Sprache (bzw. des Sprechens), dass die Erzählenden auf eine Art „Erzählgrammatik“ zugreifen, um das Zu-Erzählende zu gestalten.

Die folgenden Überlegungen sind dieser Grundidee verpflichtet. Aber sie gehen in einem darüber hinaus: Weil sie der Überlegung anhängen, dass es nicht abstrakte und nur-formale Kategorien sind, die in diese Grammatik eingehen, sondern dass sie auf dramatischen Szenarien basieren, die selbst *erfahrungsnah* sind. Es geht um die Geschichten, die sich um den Geschichtenkern „Jemand wird einer Tat verdächtigt, die er nicht begangen hat“ oder die die Variationen der Beziehungen zwischen Ärzten und Kranken aushorchen, die in Geschichten entfaltet werden, nicht nur um Zeitfolgen, Kausalketten und ähnliches. Und auch die Annahme, dass es zur Qualität von Geschichten gehört, dem Adressaten nicht nur Informationen zu übermitteln, sondern ihn auch als emotionales und moralisches Wesen anzusprechen und zu binden, gehört zu den elementaren funktionalen Bestimmungen des Erzählens wie auch der Erzählung. Ohne diese *Bindung* von Adressaten an die Figuren der Handlung hätten Geschichten keine lehrhafte Qualität – und man möchte fortfahren: Es sind die Geschichten, die den Adressaten in Erfahrungskontexte einzutreten ermächtigen, die ihm *in der Sicherheit der Geschichte* Erfahrungen ermöglichen, denen er sich nicht real aussetzen muss.

Homo narrans: Von den Sinnhorizonten des Erzählens

Erzählen

Der Mensch ist das erzählende Tier. Das Erzählen ist – wie das Spielen und das Sprechen – eine genuin menschliche Tatsache, unterscheidet ihn von allen Tieren. Doch nicht jeder kann gleich gut erzählen. Nicht jeder ist eingeübt. Es bedarf dazu einer Praxis des alltäglichen Erzählens – Erzählen in der Familie, am Stammtisch, im Supermarkt. Das Leben besteht aus Geschichten, weil wir nur die Geschichten auffinden können. Nur-Zustoßendes vergessen wir oder verdrängen es in die schlechten Träume; es kann erst Gegenstand des Gedächtnisses sein, wenn es zur Erzählung geworden ist. Wir haben ein Sensorium für Geschichten. Lebensgeschichtliche Erinnerung ist in Geschichten aufbewahrt. Etwas Geschehenes wird nur dann wirklich gut und erinnerungswürdig, wenn es zur Geschichte wird. Etwas Zugestoßenes wird wieder und wieder erzählt, moduliert und verändert, bis es eine gute Geschichte ist. Erst dann kann es bestehen bleiben.

Manche können bessere Geschichten erzählen als andere. Und manche können besser erzählen. Zum Geschichtenerzählen gehört eine Kultur, in der das Erzählen gepflegt wird. Geschichten binden. Sie sind der Kitt, der Familien, Nachbarschaften und Freundeskreise zusammenhält. Darum nehmen Geschichtenerzähler – auch in den Medien – gemeinschaftsbildende Rollen ein. Sie markieren zentrale Funktionen der Sinngebung in allen Kollektiven der Welt. Darum gibt es überall Professionalisierungen des Geschichtenerzählens. Scheherazade, die Märchentante, die Klatschtante und der Journalist: So weit sind sie nicht voneinander entfernt. Sie unterhalten, weil sie Sinnhorizonte anbieten, weil sie die Phantasie von Adressaten binden, weil sie Spannung, Rührung und Empörung induzieren. Und weil sie Lösungen für Konflikte und Dilemmata anbieten, Kriterien von richtig und falsch abstecken, die Konsequenzen von Handeln aufweisen und vielleicht auch nur Urteile und Haltungen festigen, die der Rezipient vorher schon hatte.

Weil die Affekte des Publikums im Spiel sind, weil gerade sie vielleicht das Zentrum des kommunikativen Bandes zwischen Erzähler und Zuhörer/Leser/ Zuschauer sind – darum kann man mit dem Erzählen von Geschichten auch verhetzen, ausgrenzen und diffamieren. Der Geschichtenerzähler leistet propagandistische Arbeit, beeinflußt Haltungen und Tatbereitschaften.

Film und Fernsehen und weite Teile des AV- und Print-Journalismus sind Geschichtenmaschinen. Geschichten rund um die Uhr, zu allem und jenem. Was ist die *story*?, fragt der Redakteur des Boulevardblattes oder des TV-Magazins – gibt ein Stoff keine Geschichte her, ist er uninteressant. Selbst Realitätsfernsehen geht nur, wenn aus dem Geschehen eine Geschichte wird. Der Journalist und der Medienmacher sind darum professionelle Geschichtenerzähler. Sie bekommen Geld dafür, aus Vorgefundenem Erzählungen zu formen oder frei zu fabulieren. Sind sie aber auch im realen Leben Geschichtenerzähler? Die Geschichten erzählen aus Lust an der Herstellung von Zusammenhang, aus Lust am Zusammensein mit anderen?

Sinnhorizonte, Weltvertrauen

Geschichten liefern Stoff und Beispiel für Gespräch und Diskussion. In einer Sendung des Fernsehens haben sich die Figuren intrigant verhalten – das eine Mädchen sucht die andere, die mit

dem Jungen ihrer Wahl zusammen ist, zu diffamieren, die Konkurrentin dadurch auszuschalten. Man geht in der Rezeption ganz in das hinein, wovon die Rede war. Darf man sich so verhalten? Ist das zulässig? Oder muß man mit fairen Mitteln um den ersehnten Partner kämpfen? Manche Gespräche auf dem Schulhof drehen sich nicht um triviale Formen des Fernsehens, sondern eigentlich um soziale Tugenden, man muß nur genau hinhören.

All dieses deutet auf einen tieferen Unterboden des Moralischen und des Normativen hin, der im Erzählen immer auch thematisch ist. Ich will erzählen von Gewalt. Nehme ich meine Erzählung als Alltagserzählung, thematisiere ich die konventionellen Regulierungen der Gewalt in unserer Lebenswelt dadurch, dass Grenzen und Regeln überschritten werden (auf den Schulhöfen, in der Kneipe, in der Familie, das ist hier egal). Dabei geschieht zweierlei: Zum einen wird die Geltung dieser Grenzen und Regeln unter Beweis gestellt (die Geschichte handelt von der Wiederherstellung alltäglichen Friedens, der zumindest als utopische Hoffnung den Einbruch der Gewalt beendet); zum anderen werde ich Ausnahmesituationen thematisieren und strukturell-exemplarisch umreißen – nur sie können begründen, warum der konventionell-normative Apparat des Alltags außer Kraft gerät. Immer geht es um ein „Etwas“: Sei es, dass zwei Schüler sich eines Etwas wegen prügeln, zwei Männer in der Kneipe wegen Etwas aneinander geraten oder der Vater seinen Sohn wegen Etwas brutal züchtigt. „Wegen Etwas“: Es ist der oft nichtig erscheinende Grund, der die Gewaltreaktion als überzogen und verwerflich kennzeichnet; aber das „Etwas“ enthält auch einen Hinweis auf die Wertvorstellungen der Figuren, die für den Adressaten lesbar sind, als Hinweise auch auf Abhängigkeiten und Machtbeziehungen, in die die Figuren gebunden sind. Die Erzählung lenkt den Blick von der rein physischen Aktion auf das tiefere System der (moralischen, ethischen, religiösen, ideologischen usw.) Überzeugungen der Handelnden genauso wie auf die sozialen Bedingungen, aus denen sie nicht heraustreten können. Beides – die Extremifizierung der Aktion ebenso wie der implizit enthaltene Hinweis auf die Gründe zum Heraustreten aus der Kontrolle des Alltagsverhaltens – sind Strategien, um eigentlich verborgene Regulationen und Normen des Alltags zu illustrieren. Die Verletzung einer Regel leistet eines vor allem – sie verdeutlicht die Regel, sie beweist, dass es die Regel gibt.

„Alltag“ ist hier in einem denkbar abstrakten Sinne gefasst, als (formales) Hintergrundwissen, das der Zuschauer in jede Rezeption einbringt, selbst dann, wenn die Geschichte in einer fernen, einer vergangenen oder einer gänzlich erfundenen Welt spielt. Es geht nicht so sehr um das, was der Zuschauer jeden Tag tut und denkt, sondern um einen anderen Prozess: Alle Erzähltexte haben die grundlegende Eigenschaft, Modelle von Wirklichkeit aufzubauen, auch die, die auf dem Schulhof nebenan zu spielen scheinen. Sie bilden keine Wirklichkeiten ab, sondern sie konstruieren Realitäten. Manche dieser „Modell-Welten“ haben gewisse Ähnlichkeiten mit der Alltagswirklichkeit eines Zuschauers; andere dagegen entwerfen eine ganz „unreale Realität“ – im Weltraum, im antiken Bologna oder im zeitgenössischen Südkorea oder auch in der Steinzeit. Wichtig ist hier nur die Tatsache, dass der Zuschauer auch diese Texte verstehen kann, obwohl sie – oberflächlich betrachtet – mit seiner Alltagsrealität so wenig zu tun haben. Das hängt mit ihrer Fähigkeit zusammen, Entwürfe ganzer Wirklichkeiten aufzubauen. Sie nehmen dadurch Bezug zum Wissen des Rezipienten und bauen auf abstrakteren Schichten des Wissens auf als der blanken Kenntnis von „normalem“ Alltag: Sie nutzen die Fähigkeit des Zuschauers, sich einen „möglichen“ Alltag mit allen seinen normativen Tiefenschichten auszumalen.

Als Bruno Bettelheim sein Buch „Kinder brauchen Märchen“ vorstellte, ging es ihm genau darum: In der Erzählung würden nicht nur *stories* vorgetragen, seltsame und wundersame, schreckliche und schöne Geschichten, sondern es gehe um einen anderen, pädagogischen und sozialen Funktionshorizont des Erzählens: Weil Geschichten immer auch von Werten und Tugenden handeln, weil sie auf Wert- und Tugendkonflikten beruhen und diese zudem noch in ei-

ner Form darbieten, die das Wesentliche erfasst, können insbesondere Kinder abstraktere Vorstellungen des Moralischen ausbilden, die am Ende in ihre Alltagskompetenzen eingehen, sie dazu befähigen, sich selbst als moralische Wesen verantwortlich zu verhalten.

Dass er sein Leben lang die Märchen im Gedächtnis behielt, die ihm seine Mutter erzählte, führt Bettelheim aber zudem auf die Tatsache zurück, dass es eben seine Mutter war, die sie ihm erzählte. Der Erzähler oder die Erzählerin tritt – gerade in der so intimen Situation der vis-à-vis-Erzählung – immer auch in eine Beziehung zum Zuhörer ein, die vom Vertrauen darin geprägt ist, dass das Erzählte gut ausgehen wird; selbst dann, wenn es traurig ausgeht oder wenn der Schluss offen bleibt, ist das Ende abgesichert durch die Präsent jenes formalen Gegenübers, das den tieferen Sinn garantiert. Das Erzählen ist ein soziales Szenario, das die beiden Beteiligten gegen die Welt für eine Weile abschirmt. Und so ein grundlegendes „Vertrauen in die Welt" befestigen kann. Bettelheim war später Kinogänger, tauchte in Phantasiewelten ein, die nicht mehr von der Mutter erzählt wurden: „Wir durchlebten aufregende Phantasien, die unsere eintönige Existenz um so vieles erträglicher machten", schrieb er dazu: Selbst das mediale Erzählen umfaßt das Eintreten in ein kommunikatives Vertrauensverhältnis und hat auch dadurch eine entlastende und tröstende Kraft, die es Wert zu schätzen gilt.

Geschichtenmaschinen

Es gibt eine ganze Disziplin, die sich um die Formen des Erzählens kümmert: Die Narratologie ist die Wissenschaft vom Erzählen, sollte es zumindest sein. Doch ist das Geschichtenerzählen ein viel innigerer Teil alltäglicher und beruflicher Praxis, als dass sie in den dürren Kategorien von Geschichtengrammatiken oder Taxonomien des Perspektivischen sich erschöpfen dürfte. Für manche Wissenschaften ist der Text etwas Unantastbares. Der Text ist dort eine authentische Zelle des Sinns. Wer in sie eingreift, zerstört einen Sinnentwurf, der seine Dignität in sich trägt. Das deutet zurück auf das Buch aller Bücher und einen Schriftglauben, der von der Einzigartigkeit des Aufgeschriebenen überzeugt ist. Dabei ist die Bibel eine Omnibusgeschichte, ein krauses Buch voller Bücher, Dokument einer Jahrhunderte währenden Kette des Erzählens! Texte wandeln sich im Erzählen, es ginge gar nicht anders.

Eine Geschichte ist nichts Gegebenes und Unveränderliches, sondern Erfindung. Es macht einen Unterschied, ob man aus männlichen weibliche Helden macht. Wer das Ende an den Anfang setzt und von dort aus die Intrige entwickelt, baut dem Adressaten einen anderen Weg in die Welt, in die er sich für die Zeit der Rezeption vertieft. Man kann dann aus nichtigen Anlässen gewichtige machen, die gleiche Geschichte aus der Sicht des Dieners oder des Sohnes erproben. So wird aus Robinsons Geschichte diejenige Freitags, aus Cäsars die des Kochs. Was ist die *story*? Manches muss man extremifizieren, aus dem blutigen Knie wird dann ein gebrochenes Bein, aus der mageren Schwester ein männerverzehrender Vamp, aus dem spießigen Polizisten mit dem Strafzettel der bösartige Sheriff mit der Pistole. Immer geht es darum, den Zuhörer zu binden, ihn zu faszinieren, ihn an die Figuren heranzuführen. Nichts ist so verführerisch und so einladend, wie ein Geschehen mit den Figuren zu erleben, die handeln oder erleiden. Erst dann gewinnt das Erzählte jene affektive Intensität, die mich die Geschichte verfolgen, mich in sie eintauchen lässt. Und die zumindest ein wenig das Erzählte zu etwas Eigenem macht. Ich kann die Geschichte miterleben, weil ich mich in die Figuren hineinversetzen kann.

Dies mag auch ein Grund dafür sein, dass Geschichten so gedächtniswirksam sind. Auch dann, wenn ich Selbsterlebtes erinnern will: Wenn ich es zur Erzählung weiterentwickelt habe,

kann ich es wiedererzählen. Und wenn mir andere erzählen, was ihnen widerfuhr, kann ich es wieder- und weitererzählen (auch wenn ich vielleicht das eine oder andere auslasse oder verändere). Eine Geschichte hat viele Durchläufe, bis sie gut und erzählbar geworden ist. Sie reflektiert auf das, was die Erzähler einzubringen haben. Am Ende ist die Geschichte nicht mehr nur subjektiv, sie löst sich vom Erzähler und vom Erlebten oder auch von der Arbeit des freien Fabulierens, die ihr einmal vorangingen.

Auch professionelle Drehbucharbeit ist keine individuelle Arbeit. Eine Geschichte entwickelt sich durch kollektiven Zuspruch, durch Beratung, Variation und Modulation, Verdrehung. Eine Geschichte ist kein individuelles Produkt, sondern das Ergebnis einer gemeinsamen Anstrengung. In handwerklich orientiertem Erzählen ist der Schreiber nicht narzißtisch gebunden, er entblößt und gefährdet sich nicht. Drehbuchentwicklung ist das Ergebnis von Teamarbeit, verlangt eine verbindliche Konzentration mehrerer auf das Produkt. Selbst dann, wenn ich allein an der Konzeption einer Geschichte arbeite, sind die Anderen anwesend – als diejenigen, die die Vorbilder liefern, die für die Regeln stehen, denen ich folge, die vor allem mein erstes, noch imaginäres, nur von mir simuliertes Publikum bilden. In den meisten Bildungsinstitutionen ist eine solche latente oder reale Kollektivität des Erzählens fremd, hier geht es um individuelle Leistungen. Kollektive Produktionsweisen sind dort exotische Arbeitsformen.

Geschichten sind etwas Heuristisches, sie sind in Bewegung, stehen der Bearbeitung an. Sei ehrlich und aufrichtig, recherchiere gut, halte dich an die Fakten!, sagt die journalistische Tugendlehre. Halte das Publikum, erzähle die Geschichte, sei spannend und vertraue der Moral deiner Geschichte!, sagt die Erfahrung der Geschichtenerzähler. Beides ist zu vermitteln, beides anzustreben, auch wenn es nicht ganz vereinbar ist.

Drehbuchschreiben

Geschichtenerzählen und -entwicklung als Methode der Sinnstrukturierung und als didaktische Technik mit festem Blick auf das Publikum geschieht mit konkretem Material. Das Konkrete und das Abstrakte – sie gilt es zusammenzubringen und miteinander zu verquirlen. In der Wissenschaft redet man von der „Perspektivität der Darstellung“ und nicht davon, wessen Geschichte man eigentlich erzählt! Von „mangelnder Motivation“ und nicht von der Entwicklung konsistenter und glaubwürdig handelnder Charaktere! Man kritisiert ganze Gattungen und Darstellungsstile wie die von Seifenopern, aber kommt nicht darauf, dass die *story* vielleicht von misslingender Kommunikation handelt und vom Fremdwerden im Alltag (und in welchem Genre als in der Soap sollte man das wohl besser darstellen?)! Das Konkrete lässt sich nicht in ästhetische oder ideologische Kritik auflösen – und darum ist es nicht nur attraktiv, sondern auch bildungstheoretisch notwendig, vom Konkreten auszugehen. Also: Geschichten erzählen, sie zu variieren und zu optimieren ist Teil pädagogischer Arbeit. An Orten, die mit den Bildungsorten so nichts zu tun zu haben scheinen!

Integration wissenschaftlicher und handwerklicher Techniken: Das Handwerkliche ernst nehmen! Das Erzählen selbst ist eine Erfahrungstatsache, die eben nicht intuitiv und blind, sondern die analytisch ist – und sie muß es sein, weil sie auf Arbeit beruht, die professionalisiert werden kann. Professionalität könnte nicht allein auf Intuition aufruhen. Das zeigt schon die Handbuchliteratur vor allem des Drehbuchschreibens, deren exorbitantes Wissen über Gegenstand, Verfahrensweisen und ästhetische Qualitäten erst seit kurzem auch von Wissenschaftlern ernstgenommen wird. Drehbuchentwicklung ist zutiefst praktisch orientiert, auf die Beispiele und die

Modelle der Adressaten angewiesen, zudem aber verbunden und verbindbar mit wissenschaftlicher Reflexion. Die Arbeit am Material ist beständiger Rückgriff auf Kategorien der Narratologie: Geschichtenerzählen ist für den Profi idealerweise reflexive Praxis

Die Textanalyse spricht von strukturellen Eigenschaften der Texte, von Rekurrenzen, von thematischen Ketten und von Isotopien. Die Drehbuchliteratur kennt dagegen die Metapher vom „Säen“ und „Ernten“. Sie meint im Endeffekt etwas ähnliches, aber sie nimmt es als eine strategische Qualität der Geschichte, die sich erst im Verlauf des Erzählens erfüllt. Der Gedanke ist einfach: Wenn der Zuschauer nachvollziehen können soll, was geschieht und warum eine Figur sich so verhält, wie sie es tatsächlich tut, dann muß die Handlung vorbereitet werden. Die Plausibilität der Entwicklung muss abgesichert werden, sonst bricht der Prozess des Nachvollzugs und der Illusionierung zusammen. Wenn zwei Figuren sich etwa gegen alle anderen solidarisieren sollen, ist es vernünftig, ihre Isolierung gegen die anderen, ihre Ausgrenzung und ihr Alleinsein mehrfach zu zeigen. Es braucht Szenen des Säens, die am Ende geerntet werden können – weil die Entscheidung, sich zur Qualität der eigenen Wünsche zu bekennen und sich aus der Welt der Probleme der anderen zu verabschieden, erst dann nachvollziehbar wird. Diese Überlegung führt z.B. zu einer rekurrenten Kette von Szenen, die das Thema der „Einsamkeit“ umschreiben; es entsteht ein „Isotopos“, der mehrfach angesprochen wird. Man könnte nun meinen, dass diese strukturellen Eigenschaften einfach nur intuitiv gesetzt seien – falsch!, möchte man ausrufen, weil hinter ihnen eine kommunikationsstrategische Überlegung steht: Mittels der formalen Gestaltetheit des Textes ermöglicht man es dem Adressaten (dem unmittelbaren Gegenüber ebenso wie dem Zuhörer am Radio, dem Zuschauer im Kino oder vor dem Fernseher), eine bestimmte Erfahrung der Figuren sehen zu lernen. Wer Geschichten erzählt, erzählt sie mit dem Adressaten im Hinterkopf. Wer Drehbücher entwickelt, muss lernen, Kommunikation vom Adressaten her zu denken.

Idealerweise ist Erzählen getragen vom Respekt vor dem Adressaten. So, wie dieser dem Erzähler unterstellt, dass er sich bewusst ist, warum er diese Geschichte erzählt, investiert er auch in die Geschichten, in die er im Kino und beim Fernsehen eintaucht, einen Vorschuss von Vertrauen, so muss der Erzähler sich seiner Adressaten bewusst sein, ihre Unterhaltungs- ebenso wie ihrer Sinnbedürfnisse. Er muss sich der Sinn-Verantwortung stellen, die mit dem Erzählen einhergeht und der er nicht ausweichen kann.

[*] Für kritische Lektüre und Hinweise danke ich Simone Vrckowski und Ina Wulff.

Geschichten und Geschichtenmaschinen

Unterhaltung ist‘s, wenn‘s unterhält, sagt Thomas Gottschalk irgendwann. Manche Dinge der Kommunikation erklären sich in sich selbst, möchte man meinen, in kommunikativer Praxis, nicht im Reden und Theoretisieren darüber. Man könnte in diesem Sinne auch sagen: Nur der kann kompetent kommunizieren, der kompetent kommuniziert. Unterhaltung, kompetentes Kommunizieren - nur scheinbar habe ich echte Selbstdefinitionen gegeben, weil es Kriterien gibt, die nur umständlich aufzudecken sind und eines Blicks in die kommunikative Praxis bedürfen.

Warum sind Artikel über Langeweile oft höchst unterhaltsam? Wer langweilt, verliert Leser, Zuhörer oder Zuschauer. Man muß den Adressaten binden können. Darum braucht man ein Wissen darüber, was ihn hält. Kommunizieren lernt man wie das Tanzen: beim Tun. Gute Absicht reicht nicht aus. Du willst eine Geschichte erzählen? Sei dir sicher, daß Adressaten zuhören mögen!

Der Mensch ist das erzählende Tier. Das Erzählen ist - wie das Spielen und das Sprechen - eine genuin menschliche Tatsache. Doch nicht jeder kann erzählen. Nicht jeder ist eingeübt. Es bedarf einer Praxis des alltäglichen Erzählens - Erzählen in der Familie, am Stammtisch, im Supermarkt. Das Leben besteht aus Geschichten, weil wir nur die Geschichten auffinden können. Nur Zustoßendes vergessen wir oder verdrängen es in die schlechten Träume. Wir haben ein Sensorium für Geschichten. Lebensgeschichtliche Erinnerung ist in Geschichten aufbewahrt. Etwas Geschehenes wird nur dann wirklich gut und erinnerungswürdig, wenn es zur Geschichte wird. Etwas Zugestoßenes wird wieder und wieder erzählt, moduliert und verändert, bis es eine gute Geschichte ist. Erst dann kann sie bestehen bleiben.

Manche können bessere Geschichten erzählen als andere. Und manche können besser erzählen. Zum Geschichtenerzählen gehört eine Kultur, in der das Erzählen gepflegt wird. Geschichten binden. Sie sind der Kitt, der Familien, Nachbarschaften und Freundeskreise zusammenhält. Darum nehmen Geschichtenerzähler gemeinschaftsbildende Rollen ein. Sie markieren zentrale Funktionen der Sinngebung in allen Kollektiven der Welt. Darum gibt es überall Professionalisierungen des Geschichtenerzählens. Scheherazade, die Märchentante und der Journalist: so weit sind sie nicht voneinander entfernt. Sie unterhalten, weil sie Sinnhorizonte anbieten, weil sie Phantasie von Adressaten binden, weil sie Spannung, Rührung und Empörung induzieren.

Weil die Affekte des Publikums im Spiel sind, weil sie vielleicht das Zentrum des kommunikativen Bandes zwischen Erzähler und Zuhörer/Leser/Zuschauer sind - darum kann man mit dem Erzählen von Geschichten auch verhetzen, ausgrenzen und diffamieren. Der Geschichtenerzähler leistet ideologische Arbeit.

Film und Fernsehen und weite Teile des Print-Journalismus sind Geschichtenmaschinen. Geschichten rund um die Uhr, zu allem und jenem. Was ist die *story*? fragt der Redakteur des Boulevardblattes - gibt ein Stoff keine Geschichte her, ist er zweitrangig. Selbst Realitätsfernsehen geht nur, wenn aus dem Geschehen eine Geschichte wird. Der Journalist und Medienmacher ist darum ein professioneller Geschichtenerzähler. Er bekommt Geld dafür, aus Vorgefundenem Erzählungen zu formen. Sind Journalisten auch im realen Leben Geschichtenerzähler? Die Geschichten erzählen aus Lust an der Herstellung von Zusammenhang, aus Lust am Zusammensein mit anderen?

Akademische Ausbildung legt wenig Wert auf die Heraus-Bildung des Erzählens. Das Erzählen ist eine Tugend, die Studenten eher zufällig haben (oder auch nicht). Im Studium geht es um Analyse, um Kontextualisierung, um Bedingungen, um Statistik und Geistesgeschichte. Aber nicht darum, wie man einen Stoff in eine Geschichte formt, wie man Spannung erzeugt, wie man über die ethischen und politischen Implikationen einer Erzählung nachdenkt und sie so verändert, daß sie ihre Moral auch hat. Manchmal klaffen Diskrepanzen auf – die junge Frau, die Geschichten für Kinder erfinden und erzählen kann wie keine zweite, verstummt im Seminar. Nicht, daß Analyse, Kontextualisierung, Bedingungen, Statistik und Geistesgeschichte schlecht oder gar verwerflich wären. Aber sie bilden nur einen Kernbereich der Fähigkeiten, die die Studenten später benötigen. Die vielleicht wichtigste fristet in der Universität nur ein Schattendasein, findet auf Fluren, in den Cafeterien und Kneipen ihren Ort.

Ist das Narrative nun aber nur am Rande interessant? Immerhin gibt es eine ganze Disziplin, die sich um die Formen des Erzählens kümmert. Narratologie ist die Wissenschaft vom Erzählen, sollte es zumindest sein. Doch ist das Geschichtenerzählen ein viel innigerer Teil alltäglicher und beruflicher Praxis, als daß sie in den dürren Kategorien von Geschichtengrammatiken oder den Taxonomien des Perspektivischen sich erschöpfen dürfte. Es steht an, sie in die akademische Arbeit einzuholen, neben das analytische Gegenüber ein handfest-praktisches Mit zu stellen. Immerhin könnte die *Drehbuchentwicklung* Teil des film- und fernsehwissenschaftlichen Methodenkanons werden. Das hat wissenschaftliche Gründe, weil der Schritt von einer Drehbuchfassung zur nächsten auf einer konkreten Reflexion des Stoffes und der Strategien beruht, den Adressaten zu binden. Das hat didaktische Gründe, weil sie Alltagskompetenzen der Lernenden einbindet und professionalisiert. Für manche Wissenschaften ist der Text etwas Unantastbares. Der Text ist dort eine authentische Zelle des Sinns. Wer in sie eingreift, zerstört einen Sinnentwurf, der seine Dignität in sich trägt. Das deutet zurück auf das Buch aller Bücher und einen Schriftglauben, der von der Einzigartigkeit des Aufgeschriebenen überzeugt ist. Dabei ist die Bibel eine Omnibusgeschichte, ein krauses Buch voller Bücher, Dokument einer Jahrhunderte währenden Kette des Erzählens! Texte wandeln sich im Erzählen, es ginge gar nicht anders.

Wer daran glaubt, ein Text sei etwas Perfektes, etwas Definitives – er unterschiebt der Erzählung eine jenseitige Stimme, eine genialische Animation. Eine Wissenschaft, die sich für das Erzählen interessiert, wird die Geschichten nicht als Gegebenes und Unveränderliches nehmen, sondern sie variieren, sie könnte gar nicht anders. Sie wird *stories* weiterentwickeln. Wird aus männlichen weibliche Helden machen. Wird das Ende an den Anfang setzen und von dort aus die Intrige entwickeln. Wird aus nichtigen Anlässen gewichtige machen. Wird die Geschichte aus der Sicht des Dieners oder des Sohnes erproben. So wird aus Robinsons Geschichte diejenige Freitags, aus Cäsars die des Kochs. Was ist die *story*? Manches wird extremifiziert werden, aus dem blutigen Knie wird ein gebrochenes Bein, aus der mageren Schwester eine männerverzehrende Vamp-Figur, aus dem spießigen Polizisten mit dem Strafzettel der bösartige Sheriff.

Besonders wichtig zu klären: Wer ist die interessante Figur? Erzähl deren Geschichte, zentriere sie und nicht die Spießer! Donnie Brasco ist ein Undercover-Polizist, ein Aufrechter und Selbstgerechter. Er schleicht sich ein, wird geliebt und schließlich adoptiert von einem Mafioso, wird dessen Sohn. Der Sohn verrät den Vater, der den Sohn nie fallen läßt, um den Preis des eigenen Lebens - wessen Geschichte willst du erzählen? Wessen Perspektive bietest du dem Zuschauer an, dass er sich identifizieren und anrühren möge? Der Film erzählt die *story* des Spießers, des Verräters, des Gerechten. Eine Bush-Land-Geschichte. Aber auch ein Hollywood-Film, der nicht zu Ende entwickelt wurde, der die Erzählprobe nicht durchgemacht hat und das tragische Potential der Gegenrolle nicht ausreichend erprobte.

Geschichten sind etwas Heuristisches, sie sind in Bewegung, stehen der Bearbeitung an. Sei ehrlich und aufrichtig, recherchiere gut, halte dich an die Fakten!, sagt die journalistische Tugendlehre. Halte das Publikum, erzähle die Geschichte, sei spannend und vertrau der Moral deiner Geschichte!, sagt die Erfahrung der Geschichtenerzähler. Beides ist zu vermitteln, beides anzustreben, auch wenn es nicht ganz vereinbar ist.

Geschichtenentwicklung als akademische Methode und als didaktische Technik geschieht am konkreten Material. Das Konkrete und das Abstrakte – da tut sich die akademische Lehre meist schwer, eine Verbindung zu suchen. Das gilt auch für die Untersuchung des Geschichtenerzählens. Du redest von der „Perspektivität der Darstellung“ und nicht davon, wessen Geschichte du eigentlich erzählst! Du redest von „mangelnder Motivation“ und nicht von der Entwicklung konsistenter Charaktere! Du kritisierst Gattungen und Darstellungsstile wie die von Seifenopern, aber du sprichst nicht davon, daß die Geschichte von mißlingender Kommunikation handelt und vom Fremdwerden im Alltag (und in welchem Genre sollte man das wohl besser darstellen?)! Das Konkrete läßt sich nicht in ästhetische Kritik auflösen – und darum ist es nicht nur attraktiv, sondern auch bildungsethisch notwendig, vom Konkreten auszugehen. Also: Geschichten erzählen, sie variieren und optimieren ist Teil akademischer Arbeit.

Geschehen im Streik 1997: Ein Seminar soll Geschichten über den Streik erfinden und beraten. Einer der Vorschläge handelt von einer militanten Studentengruppe, die die Bildungsministerin dazu erpreßt, Forderungen der Studenten auf einer Vollversammlung zu unterstützen. Das Konzept wird mehrfach überarbeitet, immer wieder verändert. Die Studenten haben Filmmaterial gefunden, das die Ministerin auf einer Vollversammlung zeigt – sie hat einen Knopf im Ohr und scheint mit ganz geistesabwesendem Gesicht dem zuzuhören, was sie hört. Dieses Material soll auf jeden Fall verwendet werden. So kann der Text der Erklärung, den die Ministerin spricht, in der ersten Fassung motiviert werden. Die Figuren aber ändern sich. Mehrfach wird der Text diskutiert, neu überarbeitet, die Änderungen in neue Fassungen einbezogen. Wir folgen den Fragen der Poetiken des Films und der Drehbuchliteratur. Wer hat welches Ziel? Sind am Beginn die Figuren flach, reichern sie sich in den späteren Versionen an, werden komplizierter und widersprüchlicher. Wo ist der Konflikt, welche Handlungsintentionen kollidieren? Wer ist die interessante Figur? Aus der Interessenkollision von Studenten und Bürokratie wird am Ende ein viel komplizierterer Konflikt – die Ministerin wird sich mit einem Studenten, der nur notgedrungenermaßen in der militanten Studentengruppe mitarbeitet, solidarisieren und mit ihm zusammen auf einem Kutter nach Norwegen fliehen, die Perspektiv- und Hoffnungslosigkeit der bildungspolitischen Diskussion hinter sich lassend. Aus der Streik- ist so eine Liebesgeschichte geworden. Welche Moral hat der Film? Unter der Hand hat sich eine Propagandageschichte in eine resigniert-privatistische Perspektive verkehrt.

Halt, keine voreiligen Schlüsse! Der Film wurde nicht nur als Drehbuch vollendet, sondern auch als Videofilm realisiert. Die Studenten haben ihn als WIR SIND NICHT NIEDLICH! tituliert, und sie markieren darin eine Position, die gegen eine allzu vereinfachte Sicht der Mächteverhältnisse und die Planlosigkeit des Streiks protestiert. Das Privatistische ist möglicherweise eine Gegenmaßnahme gegen schnelle Vereinnahmung. Ideologiekritische Diskussion tut not – und der Film und seine komplizierte Entstehungsgeschichte liefert ihr das Material.

Integration wissenschaftlicher und handwerklicher Techniken war Leitvorgabe des Seminars. Das Handwerkliche ernst nehmen! Es ist eine Erfahrungstatsache, die eben nicht intuitiv und blind, sondern die analytisch ist – und sie muß es sein, weil sie auf professioneller Arbeit beruht. Professionalität könnte nicht auf Intuition aufruhen. Das zeigt schon die Handbuchliteratur des

Films, deren exorbitantes Wissen über Gegenstand, Verfahrensweisen und ästhetische Qualitäten erst seit kurzem auch von Wissenschaftlern ernstgenommen wird.

Drehbuchentwicklung ist zudem verbunden und verbindbar mit wissenschaftlicher Reflexion. Die Arbeit am Material ist beständiger Rückgriff auf Kategorien der Narratologie. Geschichtenerzählen ist reflexive Praxis.

Die Textanalyse spricht von strukturellen Eigenschaften der Texte, von Rekurrenzen, von thematischen Ketten und von Isotopien. Die Drehbuchliteratur kennt dagegen die Metapher vom „Säen“ und „Ernten“. Sie meint im Endeffekt etwas ähnliches, aber sie nimmt es als eine strategische Qualität der Geschichte. Der Gedanke ist einfach: Wenn der Zuschauer nachvollziehen können soll, was geschieht und warum eine Figur sich so verhält, wie sie es tatsächlich tut, dann muß die Handlung vorbereitet werden. Die Plausibilität der Entwicklung muß abgesichert werden, sonst bricht der Prozeß des Nachvollzugs und der Illusionierung zusammen. Wenn zwei Figuren sich gegen alle anderen solidarisieren sollen, ist es vernünftig, ihre Isolierung gegen die anderen, ihre Ausgrenzung und ihr Alleinsein mehrfach zu zeigen. Es braucht Szenen des Säens, die am Ende geerntet werden können - weil die Entscheidung, sich zur Qualität der eigenen Wünsche zu bekennen und sich aus der Welt der Probleme der anderen zu verabschieden, erst dann nachvollziehbar wird. Diese Überlegung führt zu einer rekurrenten Kette von Szenen, die das Thema der Einsamkeit umschreiben. Aber die Kette ist nicht intuitiv gesetzt, sondern entsteht aus einer kommunikationsstrategischen Überlegung – sie übt den Adressaten ein, eine bestimmte Erfahrung der Figuren sehen zu lernen. Wer Drehbücher entwickelt, muß lernen, Kommunikation vom Adressaten her zu denken.

Eine Geschichte hat viele Durchläufe, bis sie gut und erzählbar geworden ist. Sie reflektiert auf das, was die Erzähler einzubringen haben. Drehbucharbeit ist keine individuelle Arbeit. Eine Geschichte entwickelt sich durch kollektiven Zuspruch, durch Beratung, Variation und Modulation, Verdrehung. Eine Geschichte ist kein individuelles Produkt, sondern das Ergebnis einer gemeinsamen Anstrengung. In handwerklich orientiertem Erzählen ist der Schreiber nicht narzißtisch gebunden, er entblößt und gefährdet sich nicht. Drehbuchentwicklung ist das Ergebnis von Teamarbeit, verlangt eine verbindliche Konzentration mehrerer auf das Produkt. Auch darum ist das Geschichtenerzählen in einer Hochschule fremd, in der es um individuelle Leistungen geht. Kollektive Produktionsweisen, die das Leben der Kommunikationsbranche fast ausschließlich bestimmen, sind hier exotische Arbeitsformen geblieben.

***

Franz Stuke [dem dieses Nachtstück zugeeignet ist], Geschichtenerzähler: Dir zuzuhören, macht Spaß. Man merkt, daß da einer am Werk ist, der sein Handwerk versteht. Erworben in Münster und Warendorf und allen anderen Orten. Man merkt, daß da einer Lust hat an der Mitteilung und daß er weiß, daß soziale Bindung aus der Bindung der Mitteilung entsteht. Versuchen, diese ursprüngliche Lust an der Kommunikation in die Hochschule einzuschmuggeln: die Professionalisierung des Geschichtenerzählens ist und bleibt ein Projekt der Hochschuldidaktik. Wer aus der Hochschule herausgeht, soll kommunizieren können – Deine Leitforderung, lieber Franz, klingt mir nach.

Sie ist vernünftig, sie leuchtet ein. Und sie kann nicht ohne Implikationen sein. Manchmal lasse ich Studenten in einem Planspiel Tischvorlagen für eine Sitzung des ministerialen Rats schreiben, in dem sie herausstellen sollen, warum und zu welchem Ende es nötig ist, handwerk-

liche Techniken in die Hochschulausbildung zu integrieren. Es ist anrührend zu sehen, wie genau sie begründen können, welcher Horizont von Wissen, Fähigkeiten und Fertigkeiten dadurch aktiviert werden könnte. Und sie wissen auch, daß sich solche Arbeit aus dem Kontrollbedürfnis der Curricula und Prüfungsleistungen herausschleicht. Da entsteht kein abfragbares Wissen, kein Kanon, nichts Repetierbares. Handwerkliches Wissen erweist sich in der Praxis selbst, in der Evaluation von Produkten, in der Fähigkeit, Produkte auf den gegebenen Zweck hin zu verändern. Kompetenzunterricht eben, keine Bibelkunde. Studenten, die weit genug sind, wissen davon mehr als viele ihrer Lehrer. Ihre Biographien belegen, dass sie eine folgenreiche Einsicht gehabt haben.

Britta Hartmann / Hans J. Wulff
Alice in den Spiegeln:
Vom Begehen und Konstruieren diegetischer Welten

Eine Geschichte beginnt. Der Zuschauer ist gewiss, dass sie ihm nicht nur Verhalten, Sehnsüchte, Ängste und Traumata der Figuren, Konflikte zwischen ihnen und anderes, was für die Handlung wichtig ist, präsentieren wird, sondern auch eine fiktionale Welt. Eine Wirklichkeit, in der sie leben, geboren werden und sterben, in der sie zu Mittag essen, an den Festtagen gemeinsam feiern und sich Geschichten erzählen. Wie der Zuschauer in seiner Welt lebt, so leben die Figuren des Films in einer ‚zweiten Realität', die jedoch lediglich in der Simulation der Geschichte gültig ist. Einer abgeleiteten Wirklichkeit, in der eigene Gesetze herrschen, die aber auch eigenen Gesetzen unterliegt. Der Zuschauer lässt sich ein auf diese Welt und ihre Regeln, und er akzeptiert bereitwillig die Tatsache, dass hier Öfen sprechen können und es fliegende Drachen, Elfen oder Untote gibt.

Eine Geschichte hört auf. Doch die Welt, in der sie gespielt hat, besteht fort. Neue Geschichten könnten in ihr erzählt werden – mit denselben Figuren oder mit solchen, die bislang eher am Rand gestanden haben. Was wir von ihrer sozialen Realität wahrgenommen haben, mag sich dabei vertiefen, es können aber auch andere Figurenperspektiven die bestehende Welt neu konfigurieren. Der Zuschauer geht nicht unschuldig in die Prozesse des Filmverstehens hinein; er kennt nicht nur seine eigene Welt, sondern auch eine Vielzahl von Genrewelten. Alle Revisionen der Genres im Laufe der Filmgeschichte basieren nicht allein auf anderen Geschichten, sondern zugleich auf Modulationen und Neufassungen der Vorstellung davon, wie ihre Handlungswelten jeweils beschaffen sind.

Handlungswelten von Geschichten tendieren zur Fortzeugung, nehmen Bezug auf andere Geschichten und ihre Welten, auf Bilder, die ihrerseits Bezug auf andere Geschichten und Bilder nehmen und so fort. Auch die Welten, die in Erzählungen hervorgebracht sind, sind nicht unschuldig und neugeboren, sondern leben aus den Bezügen zu anderen, älteren Welten, und ziehen aus dem Vertrauen darauf, dass Zuschauer sich auskennen und die Kenntnis anderer Welten mitbringen, ihre Kraft. Sie sind Produkte und Voraussetzungen der jeweiligen Erzählung zugleich. Sie sind Fortschreibungen von schon Vorhandenem. Sie sind so neu und so vertraut zugleich! Darum können sich Zuschauer so schnell orientieren, sich so schnell einfinden in die diversen Bestimmungselemente dessen, was eine Welt ausmacht, in der eine Geschichte spielen kann.

Die Weltvorstellungen der Genres erscheinen in aller Regel sicher, ihre inneren Macht- und Rechtsverhältnisse vertraut. Doch zuweilen begegnet uns ein Film, der diese Welt anders fasst: Eine Figur wie François Vatel in dem gleichnamigen Film von Roland Joffé (Vatel, Frankreich/Großbritannien/Belgien 2000) wäre im Barock-Film für gewöhnlich eine typische Nebenfigur gewesen. Ihn zum Zentrum der Geschichte zu machen, ermöglicht es, die Vorstellung barocker Lebensverhältnisse um eine Ebene zu erweitern – ‚unterhalb' der Fürstenschicht wird so eine technokratisch-administrative Intelligenz sichtbar, die die Entfaltung des aristokratischen Glanzes mit einer Gruppe von Bürgerlichen zusammenbringt, deren Arbeit einen Vorgriff auf die Leittugenden des kommenden bürgerlichen Zeitalters darstellt. Ein aufklärerischer Impuls wird in der Gliederung der erzählten Welt spürbar. Ein anderer Fall ist die Anreicherung der Sozialwelt in Serienerzählungen: In den Geschichten um Simenons Kommissar Maigret erweist sich die gesellschaftliche Wirklichkeit als Ensemble von sozialen Kleinwelten, die oft nur wenig mit-

einander zu tun haben und doch zu der einen Wirklichkeit gehören, in welcher der Kommissar seine Arbeit tut. So entsteht oberhalb der einzelnen Serienfolgen die Vorstellung einer bis zur Inkompatibilität der Teil- oder Subwelten in sich differenzierten modernen Massengesellschaft. Dass Strategien des multiepisodalen und –perspektivischen Erzählens (wie in Robert Altmans Short Cuts, USA 1993) diese Charakteristik der Vielfalt und inneren Differenz der gesellschaftlichen Lebenswelten auch formal reflektieren, weist auf die tiefe innere Beziehung zwischen Erzählverfahren und Weltenkonstitution.

Eine Geschichte kann brüchig werden. Lässt sich der Zuschauer auf das Leinwand-Geschehen ein, begibt er sich voller Vertrauen in das Geschäft des Filmverstehens hinein. Er sieht Figuren auf der Straße, und er nimmt die Straße als ‚real' im oben genannten zweiten Sinn. Doch dann zeigt sich, dass die Straße gar nicht der erzählten Welt zugehört, sondern selbst Teil einer Simulation/Fiktion ist. Zu Beginn von François Truffauts La Nuit américaine (Frankreich 1973) sieht man auf einen belebten Platz; zwei Männer bewegen sich aufeinander zu, der eine ohrfeigt den anderen – nein, das ist nicht der Beginn der Geschichte, sondern der einer Geschichte in einer anderen Geschichte, eines ‚Films-im-Film'. Man sieht die Studiobauten, in denen dieser andere Film gedreht wird. Die eigentliche Geschichte und die ihr zugehörige Wirklichkeit ist die Wirklichkeit des Studios, nicht die der Fiktion, die darin entsteht. Der Film wird im weiteren Verlauf auch zeigen, wie schnell der Zuschauer bereit ist, von der ersten Ebene der Fiktionalität auf jene zweite ‚umzuschalten'. Seine Aneignungstätigkeiten sind flexibel, und er kann mehrere ineinander geschachtelte Fiktionen nicht nur kognitiv auseinanderhalten, sondern sich auch empathisch und emotional fließend von einer ersten in eine zweite und womöglich in eine dritte bewegen.

Solche Brüche können sich aber auch ergeben zum umgebenden Rahmen der kommunikativen Beziehungen zwischen Erzählinstanz und Zuschauer. Einen Jux kann man sich machen, wenn man die Beziehung zwischen Figuren und ihrer Welt entsolidarisiert. In Hellzapoppin' (USA 1941, H.C. Potter) müssen die Figuren einen Weg quer durch ein großes Hollywoodstudio zurücklegen. Je nachdem, welcher Genrefilm gerade auf dem Set, durch das sie laufen, gedreht wird, wechseln sie ihre Kleidung. Am Ende dieses ‚Wechselbads der Wirklichkeiten' sind sie wieder sie selbst – als ihnen ein Indianer auf einem Pferd begegnet, der ‚seine' Realität verloren hat und nach der Bühne fragt, auf der der Western gedreht wird.

Es mag aber auch ein – durchaus als lustvoll empfundener – Schauder entstehen aus der tiefgreifenden Umorganisation dessen, was man bis dahin als die erzählte Welt angesehen hatte. Die Geschichte spielt dann in einer ganz oder zumindest teilweise anderen Realität als der zunächst unterstellten. Wenn also mitten im Film Zombies auftreten wie in From Dusk Till Dawn (USA 1996, Robert Rodriguez), wenn sich in Still Life (Sanxia Haoren, China 2006, Jia Zhang-Ke) ein Denkmal als UFO entpuppt und unvermittelt ins All abhebt oder wenn die Protagonisten in Börn náttúrunnar (Children of Nature, Island 1991, Friðrik Þór Friðriksson [dt. Transliteration: Fridrik Thor Fridriksson]) mittels Stopptrick aus der Szene verschwinden – dann ist zu klären, dass Derartiges in einer ‚realistischen Erzählwirklichkeit' nicht geschehen kann und die Weltenkonstruktion zu modifizieren oder auch von Grund auf neu zu bestimmen ist.

Geschichten und ihre Realitäten – so evident es zu sein scheint, dass Geschichten die Wirklichkeit der in ihr Handelnden hervorbringen, so jung ist die Theorie- oder Konzeptgeschichte dieses Befundes. Zwar hat die Poetologie eine jahrhundertealte Debatte um ‚Mimesis', ‚Imitatio' und ‚Nachahmung' geführt, aber dies immer mit Blick auf die erste Bezugsrealität und die Differenzen, die fiktionale Welten von jener scheiden. Ein Modell, das die Wirklichkeit der Erzählung als eigenständige Größe nahm, wurde von Etienne Souriau Anfang der 1950er Jahre als

diégèse/Diegese eingeführt. Seitdem wird der Begriff oft verkürzt gebraucht als Bezeichnung der raumzeitlichen Beziehungen der erzählten Welt, ihrer modellhaften Einheit, als räumlich-zeitliches Universum der Figuren im Sinne des weicheren Begriffs der ‚erzählten Welt'. Die Probleme, die mit diesem Konzept zusammenhängen, insbesondere mit der Gegenüberstellung der medialen Ausdrucksmittel, mit denen die Erzählung artikuliert wird, und der resultierenden Ganzheit einer imaginären Erzählwelt, sind bislang wenig bearbeitet worden. Das vorliegende ‚Forum' zum Diegese-Begriff und -Modell, mit dem sich *Montage AV* zehn Jahre, nachdem die deutsche Übersetzung von Souriaus einflussreichem Aufsatz „La structure de l'univers filmique et le vocabulaire de la filmologie" publiziert wurde (*Montage AV* 6,2, 1997), dem Diegese-Konzept widmet, versteht sich als Versuch, zu dessen begrifflicher, theoretischer, auch theoriehistorischer Klärung beizutragen. Diesem Kontext gehört auch der folgende Artikel zu.

Schichtenbau und Prozeßhaftigkeit des Diegetischen: Zwei Anmerkungen

1. Schichtenbau

In der Filmtheorie hat sich die Bezeichnung *Diegese* für die Weltvorstellung, die eine Fiktion anbietet, seit Etienne Souriau eingebürgert. Der Begriff bezeichnet die raumzeitlichen Beziehungen der erzählten Welt, ihre modellhafte Einheit, das räumlich-zeitliche Universum der Figuren (vgl. Fuxjägers Übersichtsartikel in diesem Heft). Souriau (1948; 1953) unterschied die repräsentierte Welt von den medialen Mitteln, in denen die Repräsentation erfolgt; für ihn ist *diégèse* die Menge der vom Film behaupteten Denotationen (Souriau 1953, 7) [1]. Seither hat das Konzept internationale Verbreitung gefunden [2]. Es wurde in der Filmtheorie von Metz aufgegriffen und avancierte zu einem Grundelement einer Signifikationslehre des Films (Metz 1972, 137ff). Bei Bordwell ist *diegesis* „the total world of the fabula – its spatio-temporal frame of reference, its furnishings, and the characters that dwell and act within it" (1989, 51f; ähnlich Bordwell 1985, 16). Aumont at al. sprechen von einer „pseudo-world, as the fictional universe whose elements fit together to form a global unity" (1992 [frz. 1983], 89). Im Sinne der *erzählten Welt* wird Diegese heute allgemein, so Gfrereis, „als Inbegriff der Sachverhalte, deren Existenz von der Erzählung behauptet oder impliziert wird, angesehen. Die erzählte Welt kann dabei homogen oder heterogen, stabil oder instabil, möglich oder unmöglich sein" (Gfrereis 1999, 38). Ihr kommt ein eigener Raum und eine eigene Zeit zu.

Es erscheint mir nötig, die erzählte Welt genauer zu bestimmen und dabei zu differenzieren. Ähnlich, wie man in einer handlungstheoretisch motivierten Umweltlehre die Welt der Handelnden in verschiedene Handlungsebenen aufgliedern würde, besteht auch die diegetische Realität aus vier miteinander koordinierten Teilschichten: Sie ist gleichzeitig *physikalische Welt*, *Wahrnehmungswelt*, *soziale Welt* und *moralische Welt*. Auf allen Ebenen kann sie eigenständig sein, von der Alltagswelt außerhalb der Fiktion abweichen. Die diegetischen Teilschichten oder Ebenen sei im Einzelnen vorgestellt.

(1) Die erzählte Welt ist eine *physikalische Welt*, die physikalische Eigenschaften hat wie etwa Schwerkraft oder Konsistenz. Meist befindet sich die Physik der erzählten Welt in Übereinstimmung mit jener der äußeren Welt der Zuschauer. Ausnahmen gibt es vor allem im Fantasy-Film. Ein Beispiel ist der Geisterfilm Ghost – Nachricht von Sam (USA 1995, Jerry Zucker): Die Welt der Geister und die Welt der Menschen unterscheiden sich hier physikalisch. Die Geister sind immateriell, sie durchgehen die materielle Welt; allerdings können sie miteinander kommunizieren oder sogar ‚materiell' aufeinander einwirken. Ein Untoter im Zug wirft den gestorbenen und selbst immateriell gewordenen Titelhelden Sam bei ihrer ersten Begegnung um. Am Ende der Begegnung zerstört er sogar ein Zugfenster, wirkt also in die materielle Welt hinein. Als Sam, der von dieser Fähigkeit irritiert und fasziniert ist, ihn zum zweiten Mal bewusst aufsucht, um etwas über seine geheimnisvollen Fertigkeiten zu lernen, stürzt sich der Geist wütend auf ihn, Zeitungen aus den Händen von Passagieren der U-Bahn schlagend und Einkaufstaschen umwerfend. Sodann zeigt er Sam, dass man Objekte bewegen kann, wenn man alle Wut und allen Hass anstaut, sich auf das Objekt konzentriert, um dann explosionsartig darauf zu reagieren. Sam entdeckt so eine Brücke von der physikalischen Geisterwelt in die der lebenden Figuren, und am Ende kann er die geliebte Frau beschützen.

(2) Die erzählte Welt ist als *Wahrnehmungswelt* der Figuren konzeptualisiert. Alles, was von ihnen wahrgenommen werden kann – Visuelles, Akustisches, aber auch Olfaktorisches, Gustatorisches, Haptisches – gehört zur Diegese. Manche der diegetischen Wahrnehmungstatsachen sind für den Zuschauer nur indirekt zugänglich, müssen aus den Reaktionen der Figuren abgeleitet werden. Wenn es in der diegetischen Realität heiß ist, ist das am Schweiß der Akteure ablesbar; stinkt es und die Handelnden zeigen, dass der Gestank unerträglich ist, ist auch der Zuschauer eingeweiht. Manchmal gehören Wahrnehmungstatsachen zur Wahrnehmungswelt der Figuren, die nicht der natürlichen Realität entstammen (wenn etwa in Blade Runner [USA 1982, Ridley Scott] an einem Rotschimmer der Augen ablesbar ist, dass eine Figur zu den Replikanten gehört).

Das Diegetische muß nicht mit der normalen Wahrnehmungserfahrung des Zuschauers übereinstimmen. Wenn etwa der Held in Die Hard (Stirb langsam, USA 1988, John McTiernan) barfuß über ein Feld zersplitterten Glases laufen muss, kann der Zuschauer dessen Empfindungen nur empathisch simulieren – und er darf erstaunt darüber sein, wie schmerzunempfindlich der Held damit umgeht. Eine dergestaltige Differenz von ‚‚‚wahrscheinlichem Wahrnehmungseindruck‘‘‘ einer dargestellten Figur und dem Horizont der ‚‚‚zuschauereigenen Körpererfahrung‘‘‘ wird gerade in komischen Genres zum Vergnügen des Publikums lustvoll inszeniert. Wahrnehmungswelt der Zuschauer und Wahrnehmungswelt der Figuren sind dann nicht deckungsgleich, sondern Teil der Inszenierung wie Teil einer spezifischen Distanz, die zwischen Diegese und Zuschauer aufgerichtet wird.

Gemeinhin nehmen die Figuren ihre Welt gemeinsam wahr. Doch kommt es vor, dass sie den Wahrnehmungsraum nicht vollständig teilen – manche können Geister sehen, andere nicht: In The Sixth Sense (USA 1999, M. Night Shyamalan) kann nur ein kleiner Junge die Toten sehen, die unter den Lebenden wandeln; in The Milagro Beanfield War (Milagro - Der Krieg im Bohnenfeld, USA 1988, Robert Redford) können nur manche der Mexikaner-Figuren den Engel sehen, der als Ratgeber der einheimischen spanischen Bevölkerung auftritt, die sich gegen eine Umwandlung ihres Tals in ein Freizeitparadies wehrt. Auch die filmischen Darstellungen halluzinatorischer Wahrnehmungen spielen mit der Ungleichheit der Wahrnehmungswelten der Figuren. So bleiben in Robert Altmans Images (Irland 1972) halluzinierte Figuren, die nur die schizophrene Heldin sehen kann, zur Irritation des Zuschauers im szenischen Feld liegen - die anderen Handelnden können sie nicht sehen.

(3) Die diegetische Welt ist die *soziale Welt* der Figuren. Die *Sozialwelt* ist jene Annahme über die Lebenswelt, in der jeder handlungsfähige Mensch existiert, denkt, handelt und sich mit anderen verständigt. Sie wird als vorgegeben erlebt, ist also nichts subjektiv Hervorgebrachtes, sondern ein intersubjektiver Rahmen des individuellen Lebens und wird in aller Regel fraglos und selbstverständlich hingenommen. Sie umfasst das Feld der Bedeutungen, der Konventionen und der Regeln, die dem Handeln zugrundeliegen oder die es begleiten (und im Handeln immer wieder neu hervorgebracht werden). Die Tatsachen der Sozialwelt sind mit Bedeutungen behaftet und verweisen auf Sinnzusammenhänge und Deutungsmuster, die zum Grundbestand des Kulturellen zählen.

Eng verbunden sind Sozialwelten mit Wahrnehmungswelten, weil Wahrnehmungen nicht allein psychophysikalische Ereignisse, sondern bedeutungstragende Tatsachen sind. Ein Beispiel mag die scharfkantige Gegenüberstellung der Sphären der Reichen und der Armen in manchen Mittelalter-Geschichten zu sein. Manchmal hat darin allein die Textur der Objekte etwas Magisches.

Man sieht Kinder in einer mittelalterlichen Vorstadt. Ein Prinz in seinen feinen Sachen hat sich in ihr Viertel verirrt. Die Kinder betasten die Sachen des Fremden, konzentriert und fasziniert.

Der Fremde ist auch deshalb fremd, weil seine Kleidung eine andere Sinnen-Welt stimuliert. Für einen Moment stehen zwei Tast-Wirklichkeiten einander gegenüber. Eine der ersten Wahrnehmungs-Wirklichkeiten ist die Welt des Haptischen (von griech. *haptein* [fassen]). Ich bin in meiner Welt, ich vertraue ihr, weil ich ihre Fühl-Formen kenne. Ich lebe in einer ‚haptischen Normalität'. Darum gibt es ‚haptische Fremdheit', und darum sind manche Stoffe ausgezeichnet, sie sind ‚besondere Stoffe', nicht-normale Stoffe, die exklusive Wahrnehmungen ermöglichen. Es gibt eine Gliederung der Tastwelt (so wie es ähnliche Gliederungen der Welten des Schmeckens oder Riechens gibt): Die Welt des Arbeitens fühlt sich anders an als die des Erotischen oder die der Zärtlichkeit.

Die Überlegung ist folgenreich: Sozialwelten sind auch innerhalb von Gesellschaften nicht homogen, sondern vielfältig. Die Differenz zwischen den (Teil-)Welten wird sinnfällig, wenn z.B. in Undercover-Geschichten einer gezwungen ist, in eine andere subkulturelle Welt mit anderen Bedeutungen einzudringen: In Donnie Brasco (USA 1997, Mike Newell) erschleicht sich ein verdeckt arbeitender Polizist das Vertrauen eines Mafia-Mannes, der ihn sogar als Sohn adoptiert. Aus der Perspektive des Mafioso begeht er damit den tiefsten Vertrauensbruch, der in dieser Welt begangen werden kann. Der Mafioso wird dadurch zur tragischen Figur; wogegen der junge Polizist dagegen nur einen Trick angewendet hat, um das Syndikat zu infiltrieren, der in der der Mafia-Welt gegenüberstehenden Realität des Bürgertums und der Agenten des Bürgertums (wie der Polizei) gerechtfertigt und als Strategie der Verbrechensbekämpfung einleuchtend ist.

Es ist offensichtlich, dass die Vertrautheit des Zuschauers mit der dargestellten Figur und der Sozialwelt, in der sie agiert, die der Zuschauer wiederum empathisch-imaginierend nachvollziehen muß, um die Gefühls- und Motivationsbewegungen der Figur begreifen zu können, von verschiedener Intensität ist. Das Diegetische geht dem Empathischen also unmittelbar zur Hand, ist ihm formal sogar vorgeordnet. Man könnte vermuten, dass das Empathisieren mit der Figur um so leichter fiele, je näher ihre Sozialwelt an die Erfahrungs- und Ausdruckswelt des Zuschauers angelegt ist. Die Zugänglichkeit der Figuren wäre so mit der Vertrautheit der diegetischen Realität eng korreliert. Der kognitive und phantasierende Aufwand, den ein Zuschauer leisten muß, wenn er - historisch und/oder kulturell - „fremde diegetische Sozialwelten" verstehen will, definiert nicht nur eine besondere Beziehung zwischen einem Zuschauer und einem Film (auf der Skala des „Vertrautseins"), sondern ist rückgekoppelt auf den Film, der die Sozialwelt, in der die jeweilige Geschichte spielt, informationell viel stärker ausgestalten muß, als wenn sie der Normalwelt des Zuschauers entspräche [3]. Dabei bleibt die Differenz zwischen Zuschauer und Figur aber immer erhalten, „es fällt gemeinhin nicht schwer, Eigenes und Fremdes zu unterscheiden" (Brinckmann 1997, 60). Die These, die Dorr/Doubleday/Kovaric (1984, 112) äußern, erscheint darum auch nicht wirklich stichhaltig zu sein: Geschichten, die in der Zukunft oder Vergangenheit spielten oder an eindeutig fiktiven Orten, könnten leichter als Fiktion erkannt werden, heißt es dort. Damit sei ein geringerer Bezug der Diegese zum Leben der Zuschauer gegeben, der Zuschauer - insbesondere der kindliche - könne den Inhalt schon aus dem Grunde mit Distanz verfolgen, innerlich unbeteiligt bleiben. Nein, man sollte das Argument umdrehen: Wenn eine erzählte Welt als deutlich in Differenz zur Normalwelt des Zuschauers konfiguriert ist, wird nicht nur eine fundamentale ästhetische Differenzerfahrung fundiert, sondern vor allem das Diegetisieren - also das Nachgestalten der diegetischen Realität - als primäre Aufgabe der Rezeption definiert.

(4) In engem Zusammenhang mit der Sozialwelt ist die erzählte Welt schließlich eine *moralisch eigenständige Welt*. Zwar bilden die dargestellten Wertewelten meist die äußeren Wertehorizonte des Zuschauers ab, aber sie ist mannigfaltigen Einflüssen ausgesetzt: denen der spezifischen Geschichte, denen des Genres, denen der abgebildeten Zeit und Gesellschaft. Der moralische Konflikt ist Teil oder gar Zentrum des dramatischen Konflikts und zeigt Bedeutungen des Sozialweltlichen sowie Geltungsbedingungen moralischer Wertvorstellungen für die Figuren auf. Wenn in Hans-Christian Schmids LICHTER (Deutschland 2003) ein ukrainischer Flüchtling die Deutsche, welche ihm zuvor selbstlos geholfen hat, kaltblütig bestiehlt, öffnet das ebenso den Blick auf eine moralisch in Unruhe befindliche Realität wie wenn ein polnischer Taxifahrer ukrainischen Flüchtlingen ihr letztes Geld nimmt – um ein Kommunionskleid für seine Tochter zu kaufen, das bis dahin unbezahlbar schien und das seine Frau darum längst selbst genäht hat. Eine ähnliche Rolle hatte schon einmal ein Kommunionskleid in Kenneth Loachs Film RAINING STONES (Großbritannien 1993) gespielt - auch hier ging es darum, dass ein Vater bereit war, elementare Regeln der Ziemlichkeit zu verletzen, ja sogar Gesetze zu übertreten, um dem kleinen Mädchen die ihm zustehende Kommunion zu ermöglichen.

Es geht darum, in die inneren Wertehorizonte der Filme einzutreten und aus ihnen heraus ebenso Motivationen wie Begrenzungen des Verhaltens von Figuren zu gewinnen. Es geht nicht um die *Moral von der Geschichte*, die wesenhaft zur dramaturgisch-narrativen Verfaßtheit von Geschichten gehört und die in vielen Filmen auch explizit vorgetragen oder exemplifiziert wird. LICHTER etwa endet mit der Feststellung der Vergeblichkeit der kriminellen Tat und einem Blick auf den in Scham versunkenen Mann, der sich der Schäbigkeit seines Tuns bewusst ist. Hier wird das Moralische der vorhergehenden Geschichte zu einem Element eines *moralischen Diskurses*.

Die Diegetizität und die Diskushaftigkeit des Moralischen gehören unmittelbar zusammen wie zwei Seiten eines Blatts Papier, weil das Moralische die Mittlerfunktion zwischen Zuschauer und Fiktion ist. Verhält sich die erzählte Welt differenziell zum Wertehorizont der Zuschauer, wird das diegetische Moralsystem auffällig, ist aber dann meist auch Gegenstand der dramaturgischen Konzeption. In der Differenz der moralischen Horizonte ist der Zuschauer gezwungen, sich selbst zu positionieren – eines der impliziten Ziele einer ganzen Reihe politischer Filme. Weil das Diegetische und das Diskursive so eng miteinander verschwistert sind, ist die moralische Ebene des Diegetischen ein Sonderfall, den man scharf gegen die drei anderen „Realitätsschichten“ abgrenzen sollte. Insoweit die Wertvorstellungen der Figuren der Handlung betroffen sind, dürfte deutlich sein, dass man es hier mit einem Teilaspekt der Sozialweltcharakteristik des Diegetischen zu tun hat. Das Moralische ganz dem Diskursiven zuzuschlagen, würde seine enge Bindung an das Diegetische zu einer sekundären Tatsache machen und damit eine wesenhafte Dimension des Erzählens oder sogar der Kommunikation verschütten.

2. Prozeßhaftigkeit

Gerade die Brüchigkeit der Diegese weist darauf hin, dass sie nicht passiv entgegengenommen, sondern *aktiv* konstruiert wird (vgl. so auch Casebier 1991, 105). Das macht sich z.B. daran fest, dass ein Element diegetisch sein kann, ohne in Bild oder Ton repräsentiert zu sein. Durch die Geschichte und die Handlungen der Figuren werden in manchen Horrorfilmen Vorstellung des Monsters induziert, das man nicht oder erst am Ende zu Gesicht bekommt. Auch abwesende Figuren wie Katelbach aus Polanskis CUL-DE-SAC (WENN KATELBACH KOMMT…, Großbritannien

1965) könnte man hier nennen.: Das Diegetische umfasst mehr als das, was das Bild zeigt. Die Diegese ist das Produkt einer *synthetischen Leistung*, die in der Aneignung des Textes erbracht wird und die ich im folgenden *Diegetisieren* nennen werde. Sie ist eines der formalen Ziele der Rezeption – den Raum der Erzählung zu generieren und zu durchdringen, die inneren Plausibilitäts- und Wahrscheinlichkeitsmaße der erzählten Welt aufzubauen. Zum Verstehen der Geschichte ist es unabdingbar, die Kondition der Diegese als Voraussetzung der Narration zu akzeptieren.

Die erzählte Welt ist im engeren Sinne die *Welt der individuellen Fakten*. Die diegetische Welt besteht aber sowohl aus individuellen Fakten wie aus Gesetzen, Regeln, Geboten und Verboten, Stilistiken und ähnlich Überindividuellem. Der Zuschauer vermittelt zwischen beiden Ebenen, leitet im Idealfall das Überindividuelle aus dem Besonderen ab. FAHRENHEIT 451 (Großbritannien 1966, François Truffaut): Die Regelungen des Tagesablaufs, die Tätigkeiten, die Verstrickungen und Irritationen, in die die Figuren geraten – all das muss der Zuschauer aus dem Dargebotenen gewinnen. Manchmal leistet der Text Hilfe, wenn er artikuliert, wie es in der erzählten Welt zugeht.

Die Bereitschaft zum *Diegetisieren*, zur Konstruktion der Welt der Geschichte, gehört zur Rezeption wesentlich dazu. Wenn jemand in die Rezeption eintritt, tritt er in einen zweifachen Schritt von Bedingungsübernahmen ein:

(1) Er hat die Überzeugung: *Dies ist Spiel*, setzt also eine allgemeine Rahmenvorgabe.

(2) Im Kern heißt das auch: *Dies ist Diegese*, er ruft also seine Bereitschaft auf, aus dem Gezeigten die diegetische Welt abzuleiten und eine konsistente Vorstellung der dargestellten Wirklichkeit aufzubauen. Er akzeptiert, dass die Diegese die Konkretisierung der Spielannahme ist und das Spiel nur dann gespielt werden kann, wenn er bereit ist zu diegetisieren.

Meist erfolgt das Diegetisieren ‚durch die dargestellten Mittel hindurch', als Interpretation dessen, *wovon die Rede ist* – ungeachtet, dass der Gegenstand der Rede im Text nur in besonderer Art und Weise in Erscheinung tritt. Für die Figurensynthese z.B. wird von der Tatsache, dass sie farbig oder schwarzweiß abgebildet sind, abgesehen – die Figur, die Humphrey Bogart gerade darstellt, weiß nicht, dass sie schwarzweiß zu sehen ist, und sie weiß auch nicht, dass Humphrey Bogart tatsächlich einen lila Anzug trägt, um die geforderten Grauwerte zu erzeugen. Diese Vorüberlegung hat erhebliche Implikationen: Die erste betrifft die Eigen- und Selbständigkeit der Diegese gegenüber der primären Realität des Zuschauers; die zweite wirft ein Licht auf die fantasierenden, imaginierenden, mögliche Welten simulierenden Aneignungstätigkeiten des Zuschauers, die als semiotische, auf die Ganzheit und Geschlossenheit der Diegese gerichtete Aktivität begreifbar wird.

Zunächst zum ersten Punkt: In seinem 1965 erschienenen Essay „Über denZum Realitätseindruck im Kino" stellt Christian Metz die *Leibrealität* des Zuschauers scharf gegen die *imaginierte Realität der Diegese* – „die diejenige der Fiktion (Idee der ‚Diegese')[...] ist, einer Realität, die nur durch uns geschaffen wird, durch die Projektionen und Identifikationen, die sich unter unsere Perzeption des Films mischen" (Metz 1972, 29). Metz bezieht sich auf Michotte, der hier von einer „Dissoziierung der Räume" spricht (zit. n. ibid., 30) [4], und führt dazu aus: – „der Raum der Diegese und der des Saales (der den Zuschauer umschließt [...]) sind inkommensurabel, keiner der beiden schließt den anderen ein oder beeinflußt ihn, alles läuft ab, als hielte eine unsichtbare, jedoch feste Trennwand sie in totaler Isolation" (Metz 1972, 30).

Die zweite Implikation der Annahme eines diegetischen Raums verweist auf das rezeptionsästhetische Zentrum dieser Überlegungen – dass Filmverstehen eine *semantische Aktivität* ist

Die Möglichkeit, in der Rezeption die Vorstellung einer diegetischen Wirklichkeit aufzubauen, ist auch für die Produktion zentrale Leitvorstellung. Die Diegese im Sinne eines eigenständigen, imaginären Referenzraumes ist dann nämlich eine der Kernleistungen des Fingierens und ist als *fiktive Welt* eines der Produkte der damit verbundenen semiotischen und kommunikativen Tätigkeiten. Das Hervorbringen einer Diegese ist *notwendige Implikation* jedes textuellen oder zumindest jedes narrativen Aktes: Für die Sinnstruktur des Textes, seine Geschlossenheit, Konnexität und Kohärenz ist die Diegese wesentlich: „Nothing can rupture or suspend it" (Casebier 1991, 106). Entsprechend gehört der Aufbau einer diegetischen Wirklichkeit essentiell zum Verstehen eines (narrativen) Textes. Diegetische Realitäten sind *imaginäre semantische Enklaven* in der Realität der Zuschauer. ‚Diegese' bezeichnet so eine imaginierte Bezugsgröße, die zur Filmerfahrung gehört.

Der entfaltete Text, auch das klang oben bereits an, umfasst *Vordergrund-* und *Hintergrund-Elemente*, manches ist offen präsentiert, anderes muss erschlossen werden (vgl. Caprettini 1985, 203). Entsprechend ist die diegetische Welt niemals ganz entfaltet, sondern bildet einen offenen Horizont zu Dingen, die ihr zwar zugehören, aber nur in Indizien repräsentiert sind. Es gibt *starke* und *schwache* Elemente, die im jeweiligen Text im Vordergrund stehen oder nicht. Wird der gleiche Stoff neu verfilmt, verändern sich möglicherweise die *Relevanzprofile* – aus ursprünglich Nebensächlichem wird ein zentrales Element. Doch obwohl die Entfaltung des diegetischen Universums bruchstückhaft und selektiv ist, erfolgt der Ausgriff auf eine homogenisierte semantische Welt. In der Regel geht man davon aus, dass sie *harmonisch* aufgebaut ist, also keine Widersprüche zwischen Elementen enthält. Caprettini spricht sogar von der „harmonischen Beschreibung" einer Figur, „bei der sich alle Elemente (wenn auch mit unterschiedlichen Bedeutungsgraden) zur unzweideutigen Darstellung eines gegebenen Charakters vereinen" (ibid.). Insbesondere im Kriminalroman sei nun, so Caprettini weiter, die Aufmerksamkeit und Arbeit des Lesers darauf gerichtet, Relevantes von Beiwerk zu sondern, sich nur auf solche Details zu konzentrieren, die der Handlung zuträglich sind (ibid., 204). Beispielsweise werde aus einer Landschaftsbeschreibung das Ornamentale herausgefiltert. Die Aufmerksamkeit fokussiere sich auf die genauere Betrachtung eines „Pfades", so dass die zunächst neutral gegebenen Informationen der Landschaftsbeschreibung zu einem Element der narrativen Konstruktion werden, dem Bedeutung und Relevanz zukomme. Noch ist vielleicht unklar, wie sich das herausgehobene Detail später in die Handlung fügen wird, wie es funktionalisiert sein wird, aber es stellt sich schon eine *Funktionserwartung* ein, die das Element an seiner späteren Stelle umzirkelt. Caprettini nennt diese Verweisung auf den kommenden Gang der Handlung „enigmatisch und unterschwellig" (ibid, 205). Rezeptive Arbeit bestehe ganz zentral darin, das Handlungsrelevante von den Elementen der Darbietung zu scheiden (ibid.).

Die Frage nach der Diegese richtet sich aber gerade auf jene Elemente, die bei Caprettini an der Peripherie der Textverarbeitung angesiedelt sind. Denn immerhin wird die erzählte Welt, darauf weist ja auch Caprettini hin, als relativ homogenes, harmonisches, in sich wahrscheinliches und stimmiges Universum aufgebaut. Die diegetische Welt ist die *Handlungswelt*, darin ist dem Autor zuzustimmen. Aber man sollte fragen, ob es nicht notwendig ist, verschiedene Konzepte von Handlungswelt auseinanderzuhalten: Da ist zum einen die *Welt der Erzählung*, des Dramas; in ihr liegt fest, was für die Handlung und ihren Fortgang bedeutsam ist. Dann sind da die *Handlungswelten der Figuren*, ihre jeweiligen sozialen Welten (oft stehen in der gleichen erzählten Welt unterschiedliche soziale Welten einander gegenüber, ihre Unterschiedlichkeit ist vielleicht sogar der Kern des Konflikts).

Der Rand der Diegese zur äußeren Welt einerseits und zu den Welten der Genres andererseits ist in der besonderen Geschichte nicht thematisch, sondern wird durch Welt- und Diegesewissen

importiert, weil die dargestellte Welt immer in einem *Horizont* steht. Das lässt sich an einfachen Beispielen illustrieren:. Eine Geschichte spiele um 1880 in der Welt der schlesischen Bergarbeiter, im Milieu der kleinen Leute. Da wird die Gegenwelt der ‚Fabrikanten' evoziert, auch wenn nie von ihnen die Rede war. Und wenn einer aus dieser Welt fliehen will, um ein anderes und besseres Leben zu führen, wird er nach ‚Amerika' aufbrechen. Dieses ‚Amerika' gehört zu unserem Wissen über die Handlungswelten der damaligen Zeit, es ist der Flucht- und Hoffnungsort. Die erzählte Welt umfasst ganze Kontinente, die nie erwähnt werden, weil dieaber den Horizont der Geschichte bilden, in einem Horizont steht, der das Erzählte und das Gewusste integriert. Spielt sie die Geschichte in Russland, ist der Ort der Hoffnung vielleicht ‚Sibirien' – weil der russische Wissenshorizont andere Elemente enthält. Doch nicht nur die subjektive, auch die objektive Welt ist am Rande der Diegese immer mitgegeben:. Wenn einer aus dem Berliner Kiez eine Urlaubsreise nach Mallorca gewinnt, sind wir nicht überrascht – sondern können Mallorca als Insel des Massentourismus in der erzählten Welt (sie ähnelt unserer Alltagswelt) wie auch in der Bedeutungswelt unterbringen. Horizontwissen ist historisch sensibel:. Eine Geschichte spielt im England des 12. Jahrhunderts; ‚Amerika' ist im Horizont dieser Welt nicht enthalten. Sicher sein dürfen wir nicht. Auch in der 1880er-Geschichte in Schlesien kann einer nach ‚Sibirien' aufbrechen; doch dies ist in unserem ‚Schlesien-1880-Wissen' nicht wahrscheinlich.

Hier sei unter Rekurs auf Burch (1979, 19) und Odin daher nochmals betont, dass Diegese als Resultat einer synthetisierenden Leistung des Zuschauers anzusehen ist (ähnlich wie Odin, der unter *diegeticization* resp. frz. *diégétisation* explizit das Konstruieren einer fiktiven Welt versteht, vgl. Odin 1983). Dieser Prozeß ist wissensbasiert und wissensaktivierend. Auch Aumont et al. (1992, 90) dynamisieren das Konzept der Diegese und nehmen an, dass in allen Phasen der Rezeption der diegetische Raum synthetisiert wird, nicht allein auf der Grundlage der vom Text bereitgestellten Informationen, sondern auch mittels zusätzlicher Wissensbestände über andere diegetische Welten. *Diegetisierung* ist eine Leistung, die die Rezeption über ihre ganze Dauer hinweg begleitet. Weiter noch: Über das besondere Vergnügen bei der Aneignung einer im Film dargebotenen Geschichte hinausweisend besteht die Rezeptionsgratifikation des Films wesentlich im Aufbau von erzählten Welten als Bedingung für mögliche Handlungen, die sich darin zutragen.

Anmerkungen

[1] Vgl. dazu eine harsche Kritik von Jean Mitry (1997, 72), der das Paar *Diegese/diegetisch* als vollständig äquivalent zu „Drama/dramatisch" ansieht. Genette hat 1972 Souriaus Terminus in die Literaturtheorie übernommen und zur Grundlage einiger Unterscheidungen (extra-, intra-, metadiegetisch etc.) gemacht. Zur Wirkungsgeschichte von Souriaus Modell vgl. Verstraten 1989; Kessler 1997, 137f und Anton Fuxjägers Artikel in vorliegendem Heft.

[2] Man denke aber an die sehr intensive Diskussion, die Carroll (1988, 183-199) dem Konzept widmet um es am Ende zu verwerfen.

[3] Die Überlegung scheint mir wichtig zu sein, weil das Diegetische nicht allein mit der semantischen Dichte, Widerspruchsfreiheit usw. der erzählten Welt korreliert ist, sondern auch mit der empathischen Aneignung eines Films durch den Zuschauer. Ist die obige Überlegung richtig, ist das Empathisieren eng mit dem „In-der-Welt-Sein" des Zuschauers verbunden. Und ähnlich, wie seine außerrezeptive Fähigkeit, sich in die soziale Lage anderer versetzen zu können, variiert, variiert auch seine Fähigkeit, Filmfiguren empathisch-diegetisierend nachzubilden. Hinweise auf diese Problematik finden sich insbesondere in der Untersuchung prosozialer Effekte der Medienrezeption. Hier scheint auch die Implikation, die Feshbach (1982) zieht, plausibel zu sein: Je entwickelter die Fähigkeit der empathischen Teilnahme ist, desto höher ist die soziale Mitleidensfähigkeit. Prosozia-

le Effekte (einschließlich Toleranz) steigen an. Entsprechend wäre zu fragen, ob die Umkehrung des Arguments ebenfalls sinnvoll ist: Die antisozialen Effekte steigen mit der Verengung dessen, was als „vertraut“ erscheinen kann. Vgl. dazu auch Dorr/Doubleday/Kovaric 1984, 112, 116: Die Anteilnahme von Zuschauern an Figuren, die ihnen selbst ähnelten, sei höher als die an fremden Figuren.

[4] Der Artikel von Michotte, auf den sich Metz hier bezieht, ist inzwischen auf Deutsch erschienen; Michotte 2003 [frz. 1948]; in unserer Übers. ist wörtlich von einer „*Abtrennung der Räume*“ die Rede; 2003 [frz. 1948], 119; Herv.i.O.

Literatur

Aumont, Jacques, Bergala, Alain/Marie, Michel/ Vernet, Marc [...] (1992) *Aesthetics of Film.* [franz. 1983]. Übers. u. bearb. v. Richard Neupert. Austin, Tex.: University of Texas Press (Texas Film Studies Series.).

Bordwell, David (1985) *Narration and in the Fiction Film.* Madison, Wisc.: The University of Wisconsin Press.

--- (1989) *Ozu and the Poetics of Cinema*. Princeton: Princeton University Press.

Brinckmann, Christine N. (1997) Empathie mit dem Tier. In: *Cinema* (Basel) 42, S. 60-69.

Burch, Noël (1979) *To the Distant Observer: Form and Meaning in the Japanese Cinema.* Berkeley: University of California Press.

Caprettini, Gian Paolo (1985) Peirce, Holmes, Popper. In: *Der Zirkel oder Im Zeichen der Drei. Dupin, Holmes, Peirce.* Hrsg. v. Umberto Eco & Thomas A. Sebeok. München: Fink, S. 203-230.

Carroll, Noël (1988) *Mystifying Movies: Fads and Fallacies in Contemporary Film Theory*. New York: Columbia University Press.

Casebier, Allan (1991) *Film and Phenomenology. Toward a Realist Theory of Cinematic Representation.* Cambridge [...]: Cambridge University Press, S. 105-112.

Dorr, Aimée / Doubleday, Chatherine / Kovaric, Peter (1984) Im Fernsehen dargestellte und vom Fernsehen stimulierte Emotionen. In: *Wie verstehen Kinder Fernsehprogramme? Forschungsergebnisse zur Wirkung formaler Gestaltungselemente des Fernsehens.* Hrsg. v. Manfred Meyer. M?nchen: Saur 1984, S. 93-137 (Schriftenreihe des Internationalen Instituts f?r das Jugend- und Bildungsfernsehen. 17.).

Feshbach, Norman D. (1982) Sex differences in empathy and social behavior in children. In: *The development of prosocial behavior.* Ed. by N. Eisenberg. New York: Academic Press, S. 315-338.

Gfrereis, Heike (Hrsg.) (1999) *Grundbegriffe der Literaturwissenschaft*. Stuttgart/Weimar: Metzler.

Kessler, Frank (1997) Etienne Souriau und das Vokabular der filmologischen Schule. In: *Montage / AV* 6,2, S. 132-139.

Metz, Christian (1972) *Semiologie des Films*. München: Fink.

Michotte van den Berck, Albert (2003) Der Realitätscharakter der filmischen Projektion [frz. 1948]. In: *Montage/AV* 12,1, S. 110-135.

Mitry, Jean (1997) *The Aesthetics and Psychology of the Cinema*. Bloomington/Indianapolis: Indiana University Press.

Odin, Roger (1983) Pour une sémio-pragmatique du cinéma. In: *Iris* 1,1, 1983, S. 76-82. - Engl.: For a semio-pragmatics of film. In: Buckland, Warren (ed.): *The film spectator from sign to mind*. Amsterdam: Amsterdam University Press 1995, S. 213? 226 (Film culture in transition.).

Souriau, Etienne (1948) La Structure de l'univers filmique et le vocabulaire de la filmologie. In: *Revue de Filmologie*, 7/8, S. 231-240. - Dt. als: Die Struktur des filmischen Universums und das Vokabular der Filmologie. In: *Montage / AV* 6,2, 1997, S. 140-157.

--- (1953) Préface. In: zu seinem *L'Univers filmique*. Paris: Flammarion, S. 5-10.

Verstraten, Paul (1989) Diégese. In: *Versus*, 1, S. 59-70.

Mehrfachidentitäten, Maskierungen und Verkleidungen als empathisches Spiel

1. Inkognito

Es gibt Filme, die von Akteuren handeln, die als andere auftreten als die, die sie sind. Ein Beispiel ist Anthony Minghellas *The Talented Mr. Ripley* (USA 1999), der die Geschichte des mittellosen jugendlichen Hochstaplers Tom Ripley erzählt. Hochbegabt, smart, skrupellos läßt er sich anheuern, den Millionärssohn Dickie Greenleaf dazu zu überreden, Italien zu verlassen und in die USA zurückzukehren. Ripley ist vom unbeschwerten Leben der *jeunesse dorée*, vom Reichtum, vor allem von Greenleafs Freundin Marge schnell verführt, gibt seinen Auftrag auf. Als es zum Streit mit Greenleaf kommt, tötet Ripley ihn - und beginnt, seine Identität zu übernehmen, seine Rolle zu spielen. Er wird ihm äußerlich ähnlicher, kopiert manches Stilistische, trägt seine Kleidung. Mit gefälschten Unterschriften erlangt er ausreichend Geld, um den ausschweifenden Lebensstil des Toten fortzuführen. Er bleibt unentdeckt, nur Marge beginnt zu ahnen, was geschehen ist.

Eine Inkognito-Geschichte. Der Zuschauer weiß vom doppelten Spiel. Aber nicht alle Figuren wissen darum. Manche kennen Ripley als Ripley. Andere kennen ihn als Greenleaf. Er muß vermeiden, mit Mitgliedern beider Gruppen gleichzeitig zusammenzutreffen. Manchmal scheint die Zeit abgelaufen zu sein, das Verkleidespiel aufzufliegen. Der Zuschauer weiß immer, wer zu welcher Gruppe gehört. Er kann sich also ausmalen, wann die Gefahr der Enttarnung droht - und das bedeutet im Kontext dieses Films fast immer auch: Identifizierung als Mörder. Und es ist erstaunlich, dass der Zuschauer immer auf Seiten des Helden bleibt, wissend, dass er gemordet, geschwindelt und betrogen hat. Spannung entsteht dann, wenn man das doppelte Spiel beenden könnte. Eine eigenartige Mischung von Sorge um die Zentralfigur mischt sich mit dem privilegierten Wissen, als wer er wem gegenüber bekannt ist. Man sympathisiert mit dem Helden, und man muß mit ihm empathisieren, sonst würde die Dramaturgie nicht aufgehen.

2. Empathie

Empathischer Nachvollzug einer Figur richtet sich scheinbar immer auf die Einheit der empathisierten Person. Nun soll es mir gehen um Fremdverstehen - um die in der Rezeption vollzogene Innenperspektivierung einer Figur. Sie wird dann komplexer, wenn die Figur in mehreren aufeinandergeschichteten Identitäten auftritt, Rollen einnimmt, von denen nicht alle Beteiligten wissen. Mir geht es um *heimliche Mehrfach-Identitäten*. Keine pathologischen oder magischen Fälle, sondern um intentionalen Umgang mit Maskerade, Verkleidung, Vorgabe falscher Identität. Empathie ist eine feldartige Modellierung der Handlungsperspektiven der Beteiligten, keine auf die einzelne Figur bezogene Tätigkeit. Das unterscheidet das *Empathisieren* vom *Sympathisieren*. Wenn nun einzelne in mehreren Identitäten auftreten, muß das Empathisieren das jeweilige Wissen, das die Figuren voneinander haben, nachzeichnen, sonst könnte kein darauf basierender Witz, keine drohende Peinlichkeit u.ä. verstanden werden.

Wie komplex das Geschehen ist, wird deutlich, wenn man versucht, die verschiedenen Wissensstände der Figuren zu notieren. Wenn man das gesamte Wissensfeld auf die Perspektive der Hauptfigur reduziert, wird schon deutlich, wie widersprüchlich die unterschiedlichen Annahmen

der Figuren übereinander sind. Ich währe eine propositionale Darstellung. Grundwissensträger ist Ripley; ihm wird attribuiert, was er über das Wissen der Figuren, mit denen er interagiert, hat. Wenn also Ripley weiß, dass Marge von seiner Doppelidentität nichts ahnt, notiere ich:

Ripley W(Marge W(Ripley = Ripley))
Lesefassung: Ripley weiß, dass Marge annimmt, Ripley sei Ripley.

Für den Akteur folgert daraus (>), dass er als Ripley agieren kann (und muß). Entsprechend komplizierter wird das Gefüge, wenn der Akteur mit zwei Figuren konfrontiert wird, die verschiedene Wissensstände haben - dann treten Widersprüche (#) auf und es ist nötig, eine Intrige zu spinnen, die verhindert, dass er angesichts der beiden „Verschieden-Wissenden" als Doppelfigur erkannt wird. Am Beispiel: Ripley besucht mit Meredith als Greenleaf die Oper; zufällig ist auch Marge mit einem Freund in der Vorstellung, Ripley trifft die beiden - ohne Meredith, sonst würde das Spiel auffliegen - in der Pause. Der Konflikt ist da. In der propositionalen Darstellung, einschließlich der praktischen Implikationen (in kursiv abgesetzt):

(1) Ripley W(Marge W(Ripley = Ripley)) > Ripley = Ripley

(2) Ripley W(Meredith W(Ripley = Greenleaf)) > Ripley = Greenleaf

(3.1) Ripley W(Marge W(Ripley = Ripley) UND

(3.2) Ripley W(Meredith W(Ripley = Greenleaf))

> Ripley = Ripley UND Ripley = Greenleaf > #

ALSO: Intrige

Lesefassung: Ripley weiß, dass Marge Ripley für Ripley hält; er weiß aber auch, dass Meredith ihn für Greenleaf hält; würden er, Marge und Meredith aufeinander treffen, würde seine falsche Identität aufgedeckt werden - also muß er eine Intrige spinnen und das Aufeinandertreffen von Marge und Meredith verhindern.

Der Zuschauer bangt um den Helden. Und er ist gespannt, wie er sich aus dem Dilemma befreien wird. (Er verabredet sich mit beiden Frauen zur gleichen Zeit, erscheint selbst aber nicht zum Rendezvous. Die Frauen unterhalten sich über die beiden Männer, mit denen sie sich treffen wollten, nicht ahnend, dass in beiden Fällen Ripley gemeint ist. Erst als die eine das Café verläßt, taucht Ripley auf, nun vom Dilemma des unvereinbaren Doppelwissens befreit.)

Disharmonien der gegenseitigen Intentionalitätswahrnehmung, Dissonanzen des Vertrauens, Asymmetrien der Personeneinschätzung bilden einen Treibsatz, der die empathische Teilnahme an einem dramatischen Geschehen ebenso verkompliziert wie seinen eigentlichen Reiz ausmacht. Der eine glaubt, der andere hintergehe ihn, und behandelt ihn, als hätte er ihn hintergangen; der andere ist irritiert, hält den einen für verrückt oder zweifelt nun seinerseits an der Loyalität des Gegenübers. Eine Konstellation, wie wir sie insbesondere aus Gruppengeschichten kennen - in der dänischen Gaunerkomödie *Stealing Rembrandt* (2003, Jannik Johansen) stiehlt eine Vierergruppe versehentlich den einzigen Rembrandt, der in einem dänischen Museum hängt; als sie gewahr werden, wie wertvoll die Beute ist, beginnen sie einander zu mißtrauen, dass der eine die anderen betrügen könnte. Immer ist der Zuschauer auf eine Seite gestellt, nimmt das Geschehen aus einer der Handlungsperspektiven wahr, damit wird seine Teilnahme am Geschehen gesteuert. Aber da er auch die Konterperspektiven nachbilden muß, gerät er in den Strudel der gegenseitigen Unterstellungen hinein, wird zu einem Teilnehmer an einem Spiel, das ausschließlich auf den „inneren sozialen Bezügen" des Dramas aufbaut. Wenn also - wie in *Stealing Rembrandt* - der Zuschauer sieht, wie einer der Gauner zufällig Zeuge wird, dass ein anderer der Bande Geschäfte mit einem obskuren Holländer macht und einen neuen Computer hat, den er vorher nie hätte bezahlen können, ist ihm plausibel, warum der Beobachtende mißtrauisch wird;

und wenn der Verdächtigte dann doch den Rembrandt unter dem Bett versteckt hat, nur seine Superhelden-Comics-Sammlung verkauft hat, versteht er auch, dass der Stachel des Mißtrauens umgeht. Um so ironischer wirkt dann der Schluß, wenn der Rembrandt zurückgegeben und das Museum neu eröffnet wurde und der Zuschauer in der letzten Szene just jenen einst Verdächtigten sieht, der das eigentliche Original immer noch unter dem Bett versteckt hat.

Das Spiel mit falschen Identitäten ist nur ein Sonderfall der empathischen Prozesse, soll das heißen. Doch gehen sie weiter, weil sie nicht allein auf Intentionen, Wünsche und Absichten gerichtet sind, sondern auf die Identitäten der Handlungspartner.

Nochmals im Detail: Falsche Identitäten bedürfen der Konterperspektiven. Erst sie produzieren jenen doppelten Blick auf die Figur - auf das Original und die angenommene Rolle. Darum ist es nötig, mehrere Figuren gleichzeitig im Blick zu haben, die Szene als perspektivisches Feld empathisch nachzubilden.

Das bahnt *Emotionen*. Ein junger Mann, der sich verliebt und der gleichzeitig der Königssohn ist, also nie zu seiner Geliebten kommen wird, weil er sich nur *inkognito* unters Volk gemischt hat: Das ist die Voraussetzung für eine sentimentalische und kitschige Wehmut, für ein Auslesen des Verliebtseins unter gleichzeitigem Wissen des Verzichts. Ein Held, der *undercover* in eine fremde Organisation eingeschleust wird, bildet Anlaß für permanente Befürchtung, dass seine wahre Identität aufgedeckt wird und er Schaden erleidet. Der Mann, der seine eigene Organisation als Undercover-Agent ausspionieren soll, um Praktiken der Korruption aufzudecken und Verantwortliche zu benennen, steht in einer dauernden moralischen Spannung zwischen der Loyalität der Kollegen und der Gerechtfertigtkeit des eigenen Auftrags.

Doppelidentitäten sind auch ein Mittel für gewisse *Wirkungseffekte*. Ein Undercover-Agent zieht Spannungserleben auf sich, weil sich immer die Doppelfrage stellt: Erledigt er seinen Auftrag? Und bleibt er unentdeckt? Das ist gemischt mit der Gefahr, die mit dem Entdeckt-Werden einhergeht. Das mag „nur“ peinlich sein, kann aber auch mit Gefahr für Leib und Leben verbunden sein. Der Zuschauer kann die Problemräume, die als spannend erlebt werden, nur aufbauen, wenn er mehrere unterschiedliche Sichtweisen auf das Geschehen gleichzeitig modelliert. Ein Verhalten mag in der einen Perspektive unauffällig sein, erweist sich in der anderen aber als fragwürdig, weil es vielleicht die falsche Identität aufdecken könnte. Es gehört zur Rezeption dazu, das Verhalten der gedoppelten Figur stets zu evaluieren - hinsichtlich ihrer Sicherheit, der Auffälligkeit des Spiels, die möglichen Anlässe, die Mißtrauen erzeugen könnten.

Möglicherweise gerät die gedoppelte Figur in tiefe *moralische Dilemmata*. Einer ist als Undercover-Agent in die Mafia eingeschleust worden. Er soll einen Kollegen, dessen falsche Identität aufgeflogen ist, für das Kartell hinrichten. Wird er die Tat begehen? Er muß es tun, will er seine Identität als Mafioso glaubhaft machen. Er darf es auf keinen Fall tun, weil er sich dann mit Schuld belädt und zudem gegen die Dienstverpflichtungen seiner ersten Identität als Polizist (und vielleicht sogar als Freund des Delinquenten) verstoßen müßte. Derartige Dilemmata lassen sich nur verstehen, wenn das *Handlungsfeld* als *empathisches Feld* aufgebaut ist. Ripley ist kalt. Als ein gemeinsamer Freund von Greenleaf und ihm herausbekommt, dass Greenleaf gar nicht in Rom ist und dass Ripley seine Rolle übernommen hat, bringt er ihn recht kalten Herzens um. Ihm entsteht das moralische Problem nicht, weil er in der Logik der doppelten Identität bleibt, rigoros das Spiel gegen die Aufdeckung verteidigt.

Falsche Identitäten: Immer geht es darum, daß einer vorgibt, ein anderer zu sein. Im Theater ist die Tatsache, daß der Schauspieler in eine fremde Rolle schlüpft, Teil und Grundlage des Spiels. Aber der Übertritt des einen in die Maskerade ist zeitlich begrenzt, es ist die Wirklichkeit des Spiels. Ist das Spiel vorbei und der Vorhang gefallen, ist auch die Geltung der Maskerade

beendet. Ist die Deckung von Akteur und Rolle nicht perfekt, ist das im Handlungsrahmen des Theaters nicht dramatisch, weil jeder sowieso weiß, daß die Akteure nicht das sind, was sie spielen. Falsche Identitäten sind ein Theater im Theater. Spiele mit einem zweiten Rahmen.

3. Verdachte und falsche Annahmen

Die Unterstellung von Absichten gehört zum Elementarsten, was Beziehungskommunikation ausmacht. Auch hier sind Asymmetrien höchst interessant und in manchen Genres Anlaß für komödiantische Verwirrung. Ein Beispiel mag eine Szene aus *I Was a Male War Bride* (USA 1949, Howard Hawks) sein. Das unfreiwillige Paar ist spät nachts in Bad Nauheim angekommen. In einem Hotel beziehen sie zwei Zimmer. Der Mann kommt noch herüber, um die Frau, die über Rückenschmerzen klagt, einzureiben und zu massieren. Sie schläft schnell ein. Als er das Zimmer verlassen will, fällt der Türgriff auseinander, die Tür ist nicht mehr zu öffnen. Wohl oder übel nächtigt er im gleichen Zimmer wie die Frau, zunächst unbequem auf einem Sessel, dann auf dem Bett. Die Wirtin entdeckt das Gegenstück des Türgriffs, das auf dem Flur liegt, steckt es wieder in das Schloß hinein. Die Frau wird wach, sie entdeckt den Mann neben sich auf dem Bett. Als er sich entschuldigt, die Türklinke sei defekt, macht sie die Probe, die Tür schließt. Sie bezichtigt ihn als „elenden Lügner“ und unterstellt ihm unlautere Absichten. Der Zuschauer ist in das Gesamtgeschehen eingewiesen, er kennt den Weg, den die Zufälle genommen haben. Die Nichtbereitschaft der Frau, die Erklärung des Mannes zu akzeptieren, wird rückschließbar an ein Konzept von „Tugend“, das die Frau zu bewahren sucht (allerdings ohne Leidenschaft oder Verbissenheit). Erst als die Wirtin vor der Tür steht, sucht die Frau den Anschein zu wahren und bewegt den Mann, aus dem Fenster zu klettern (was in einer grotesken Wendung mißlingt).

Ein ungleich komplexeres und narrativ erschlossenes Beispiel stammt aus Alfred Hitchcocks *The Thirty-Nine Steps* (Großbritannien 1935): Das ungleiche Paar ist mit Handschellen aneinander gekettet und hat sich spätabends in einen allein gelegenen Landgasthof verirrt. Die Frau glaubt, dass der Mann eine Waffe in der Sakkotasche hat, deshalb wehrt sie sich nicht, als er den Wirtsleuten eine wirre Geschichte erzählt, die beiden hätten heimlich geheiratet und würden vom Vater der Braut verfolgt werden. Im Zimmer schläft er bald ein. Sie kann sich aus den Handfesseln befreien - und betritt just in dem Augenblick die Empore über dem Schankraum, als zwei der feindlichen Spione, die den Mann und die Frau verfolgen und umbringen wollen, auftauchen. Sie fragen nach dem Paar, aber die Wirtsleute leugnen seine Ankunft. (Die Wirtsleute sind klassische „Helfer der Verstellung“, die also über das doppelte Spiel Bescheid wissen, es aber nicht aufklären. Die Gründe für ihre Kooperativität können sehr verschiedener Art sein, von Sympathie für die Helden über politische Überzeugungen bis hin zur Mitgliedschaft in einer umfassenden Intrige.) Die Frau hat gehört, was unten besprochen wurde, und kehrt ins Zimmer zurück.

Allerdings ist ihre Rückkehr elliptisiert, was einen klaren Hinweis darauf gibt, dass und wie sich auch für den Zuschauer das Gefüge der gegenseitigen Unterstellungen geändert hat: Am nächsten Morgen wird der Mann wach. Er liegt auf einem Bett, die Hand mit der leeren Handschelle neben sich. Er setzt sich auf, zwischen Verwirrung und Schrecken - als am Fußende des Bettes der Kopf der Frau sichtbar wird, sie hatte auf einem Läufer vor dem Bett geschlafen. Galt noch zu Beginn der Sequenz:

(1) Richard Hannay W(Pamela W(Hannay = Verbrecher))

> *Hannay spielt einen Verbrecher*

(2) Pamela W(Hannay = Verbrecher)

> *sich zu befreien suchen*

(3) Hannay W(Wirtspaar (W(Paar = Liebespaar))

(4.1) Wirtspaar W(Paar = Liebespaar) UND

(4.2) Wirtspaar W(Verfolger = Gefolgsleute des Brautvaters)

> *Verfolger abweisen*,

so hat sich nun das Blatt gewendet: Die Frau glaubt dem Mann die Geschichte, die er ihr ursprünglich erzählt hat, sie wird seine wichtigste Helferin bei der Aufklärung des Spionagefalls. Das Wirtspaar wird nicht aufgeklärt, es hat zum Zwecke der Geschichte funktioniert.

(1a) Hannay W(Pamela W(Hannay = Hannay = ehrenwerter Mann))

(2a) Pamela W(Hannay = ehrenwerter Mann)

> *nicht fliehen, Hannay helfen*

(3) = (3), (4) = (4)

Der Zuschauer sieht nur das Resultat der kleinen Modifikation des Systems der gegenseitigen Unterstellungen: Aber er kann erschließen, dass sich die Konstellation der narrativen Rollen grundlegend gewandelt hat. Als die Frau sich befreit, kann er immer noch annehmen, dass sie die Verfolger erneut auf den Mann aufmerksam machen kann. Und als der Mann morgens erwacht, kann er nicht sicher sein, ob die Frau nicht doch noch geflohen ist. *Fährten* sind solche Schlüsse, die das mögliche und wahrscheinliche Handeln der Figuren aus den bestehenden Konstellationen extrapolieren. Das Entwerfen von Fährten ist eine Tätigkeit, die auf der Rekonstruktion der Wissenshorizonte, in denen sich die Figuren bewegen, aufruht.

4. Das Spiel der Identitäten

To Be or not to Be, ein besonders komplizierter Fall, ein Film von Lubitsch aus dem Jahre 1942. Er beginnt mit einer *Probe*: Da spielt der Schauspieler Bronski die Rolle des Hitler. Noch weiß der Zuschauer das nicht, seine *Illusion* ist einfacher. Der Erzähler hatte den seltsamen Besuch Hitlers in Warschau zurückgeführt auf das, was im Gestapo-Hauptquartier in Berlin begonnen habe. Das nimmt nicht wunder. Hitler, im August 1939, in Warschau: die Tatsache bedarf der Begründung, sie ist unwahrscheinlich. Der Zuschauer beginnt die Besichtigung eines Films in der Erwartung, daß ihm die Figuren vorgestellt werden. Und er ist es gewöhnt, daß die Figuren als die eingeführt werden, die sie sind. Berlin also, im August 1939. Ein Führungsoffizier der Nazis. Eine eigentümliche Differenz zwischen dem stereotypen Bild der Nazis und der Art, wie sich die Leinwandfiguren verhalten (kann man gähnend „Heil Hitler!“ vollziehen?), bestimmt von Anfang an den Eindruck. Dann Hitler selbst, ein stereotypes „Heil Hitler!“, von Hitler selbst als „Ich heil mich selbst!“ skandiert. Umschnitt auf den Regisseurstisch. Die *erste Illusion* wird durch eine *zweite Illusion* abgelöst - dies alles ist nicht Realität, sondern Theater. Eine Theaterrealität in der Filmrealität, wenn man‘s genauer sagen wollte.

Lubitsch‘ Film beginnt mit Theater. Hier ist man es gewöhnt, daß Schauspieler Rollen spielen, fremde Identitäten mehr oder weniger gelungen vorspiegeln. Der Film wird wenig später aber von Maskeraden im tatsächlichen Leben handeln, die *Sicherheit* des Theaters wird dann nicht mehr gegeben sein, hier gelten dann andere Gesetze. Grünstein, der Komparse, der im

Theater immer nur Speere tragen durfte, darf die Verse aus Shakespeare erst im realen Kontext verwenden - mit der Konsequenz, daß er verhaftet und mit hoher Wahrscheinlichkeit sterben wird. Das Theater ist ein sicherer Ort, weil auch dann, wenn die Maske durchsichtig ist, dieses nur eine schlechte Maskierung ist. Maskierungen aber, die im realen Leben fallen, bedürfen auf jeden Fall der Rechtfertigung (selbst dann, wenn sie scherzhaft waren). Oft aber drohen *Sanktionen* - wenn sich der Maskierte ein Amt angemaßt hat, wenn er einen anderen verunglimpfte, wenn er die Würde der Uniform beschmutzt hat usw.

Manchmal ist der Witz des Films ein Aberwitz. Joseph Tura, der falsche Nazi, der diese Rolle schon in den Proben des Stücks gespielt hatte, das dann abgesetzt wurde, weil sein Witz die deutschen Nachbarn ärgern könnte, kommt im Kostüm der Theaterproben mit einem berüchtigten Schlächter der Nazis zusammen, man nennt jenen „Konzentrationslager-Erhardt“ wie im Stück. Der Nazi macht ausgerechnet die Witze, die vorher auf der Bühne als Anti-Nazi-Witze erzählt wurden - und der falsche Nazi hat nur eine Möglichkeit zu kontern: Er führt sich als noch authentischerer Nazi auf als der echte. Der Aber-Witz dieser Szene entsteht dem Zuschauer aus dem geheimen Wissen, daß hier einer zur Nazi-Räson ruft, der die Ideologie und das Regime selbst zutiefst haßt. Das Lachen entsteht, weil die „reale“ Szene als Wiederholung der offensichtlich satirisch gemeinten Theater-Szene daherkommt. Im Gefüge der Identitäten bleibt der Zuschauer sehr wohl orientiert. Das Empathisieren der formalen Identitäten ist schließlich die Voraussetzung dafür, daß man sowohl die Übertreibung des falschen Nazis verstehen kann wie aber auch die Reaktion des echten Nazis (der sich wie ein pubertärer Jüngling aufführt, als sei er ertappt worden).

To Be or not to Be ist eine Komödie der Verkleidungen und Maskierungen. Darum soll es hier gehen. Aus der Kollision der Wissensstände der Figuren entstehen komische und dramatische Konflikte. Der Zuschauer ist massiv damit beschäftigt, die Architekturen des Wissens und seiner Bindungen an die Figuren zu rekonstruieren. Und er ist gebunden in eine permanente Entwurfstätigkeit, was geschehen wird und was getan werden muß, um das Spiel nicht auffliegen zu lassen. Gerade die Fixierung auf den kommenden Verlauf der Geschichte und den Abgleich, dass das Geschehen sich anders entwickelt als vermutet oder befürchtet, ist ein Spiel mit Möglichkeiten, Wahrscheinlichkeiten und Dingen, die zu befürchten oder zu erhoffen sind. Kurz: ein Spiel mit Fährten, die in das noch Ungesagte der Geschichte hineinweisen.

Die Notation: Mit P(n) sind jeweils die Figuren benannt, die an einer sozialen Situation resp. einer Szene des Spiel teilnehmen. Die erste Figur ist zugleich Träger der Perspektive und des Wissens, wer in dieser Szene wer ist. Wenn in der Anfangsszene also Bronski den Hitler spielt, weiß er, dass er Bronski ist. Und alle anderen wissen, dass Hitler Bronski ist. Ich notiere:

[(1) Zuschauer des Films (Hitler, Soldaten) UND Nicht-W(2,3)]

Lesefassung: Der Zuschauer des Films sieht Soldaten im Führerhauptquartier, der Führer kommt dazu; er weiß (noch) nicht, dass das alles die Aufführung eines Theaterstücks in Warschau ist.

Auf der Bühne gelten andere Wissensstände:

(2.1) Bronski W(Bronski = Hitler) UND

(2.2) Bronski W(Schauspieler = Soldaten))

(3.1) Schauspieler W(Schauspieler = Soldaten) UND

(3.2) Schauspieler W(Bronski = Hitler) UND

(3.3) Schauspieler W(Bronski W(Schauspieler = Soldaten))

Mit dem Brechen der Illusion erlangt der Zuschauer Einblick in die Rollen und wechselseitigen Wissensstände, so dass

(1a) Zuschauer W(2,3)

Alles Wissen der einen über die anderen ist in der Anfangssequenz für den Zuschauer also verborgen. Natürlich weiß er, dass nicht die historische Figur „Hitler“ den „Hitler“ in diesem Film spielt. Aber er kann nicht wissen, dass das Spiel vervielfältigt wurde. Das wird erst dann greifbar, wenn die Illusion gebrochen wird und die (gespielte) Realität unter dem Anschein der Realität greifbar wird. Nun verändern sich auch die Figuren, die „eigentlichen Figuren“ schieben sich vor die gespielten.

Natürlich sind die verschiedenen Ansichten der Figuren voneinander gleichzeitig realisiert. Später werden immer wieder Asymmetrien auftreten, gleichzeitige Nichtübereinstimmungen des Wissens über die Identität der Figuren. Ich notiere dieses, indem ich zeilenweise festhalte, welche *Identitätsannahmen* die Figuren wechselseitig haben.

Ich werde die „Identitätsannahme“ als Proposition <x=y> notieren, wobei der erste Terminus die wahre, der zweite die angenommene oder unterstellte Figur notiert. In den Doppel-Identitätsgeschichten, die ich hier behandele, bleibt der erste Terminus fix, die Figur, die die Rolle spielt, bleibt homogen. In der Normalform gilt immer <x=x>.

Die Geschichte des Films (oder vielleicht genauer: eine gewisse Ebene der Geschichte, eines ihrer narrativen Substrate) läßt sich so als Folge von Identitätsansichten darstellen. In der Folge der relevanten Veränderungen in Lubitschs *To Be or not to Be*: Der Schauspieler Josef Tura tritt als Konzentrationslager-Ehrhardt auf und empfängt den Verräter-Professor Siletsky, der nach Warschau gekommen ist, um den Deutschen eine Liste der polnischen Untergrundkämpfer zu übergeben. Nun gelten gleichzeitig die beiden - nicht-symmetrischen - Ansichten der Personen:

I

(1.1) Siletsky W(Siletsky = Siletsky) UND

(1.2) Siletsky W(Erhardt = Erhardt)

(2.1) Josef Tura W(Josef Tura = Erhardt) UND

(2.2) Josef Tura W(Siletsky = Siletsky) UND

(2.3) Josef Tura W(Siletsky Nicht-W(Josef Tura = Erhardt)))

> *Erhardt spielen*

[(3) Zuschauer W(1,2)]

In dem Augenblick, als Siletsky die falsche Identität durchschaut, bricht das Spiel der Rollen und die Differenz der Spieler zusammen; Siletsky weiß zwar nicht, mit wem er es zu tun hat (x), aber er weiß, dass er hintergangen wird:

II

(1.1) Siletsky W(Siletsky = Siletsky) UND

(1.2) Siletsky W(x = Erhardt)

> *mißtrauisch handeln*

(2.1) Josef Tura W(Josef Tura = Erhardt) UND

(2.2) Josef Tura W(Siletsky = Siletsky) UND

(2.3 Josef Tura W(Siletsky W(Josef Tura = Erhardt))

> *Erhardt vorsichtig spielen, Gefahr der eigenen Sicherheit*

Für den Formalismus, den ich benütze (und der nur eine Hilfskonstruktion ist, mit der ich deutlich machen möchte, wie sich auch im Drama interpersonelles Wissen als ein Gefüge gegenseitiger Identitäts-, Charakter- und Intentionalitätsunterstellungen ausfaltet), ist mir die Identitäts-Unterstellung besonders wichtig. Immer dann, wenn es hier Nichtübereinstimmungen gibt, Vermutungen, dass das Gegenüber ein anderer ist als derjenige, als der er sich ausgibt, entsteht ein Konfliktpotential, das narrativ oder dramaturgisch ausgewertet werden kann. Enthält die Identitätsproposition zwei Namen, heißt das in aller Regel, dass die Figur ein Spiel spielt. Von welcher Art es ist, läßt sich daraus nicht schlußfolgern, es kann sich um ein Theaterspiel, ein Spiel mit falschen Identitäten in der ersten Realität, ein Beziehungsspiel handeln. Sind alle Beteiligten in die falschen Identitäten eingewiesen, ist das Spiel ein Kollektivprojekt; sind es nur einige, soll dem Nichteingeweihten ein Streich gespielt oder eine Lektion erteilt werden, er soll betrogen oder überführt werden, das kommt auf den Kontext an. Um dieses deutlich zu machen, ist die Identitätskennzeichnung nützlich.

Zurück zu *To Be or not to Be*. Das Drama nimmt seinen Lauf. Siletsky versucht, der Situation zu entkommen, die er für eine Falle hält, und kommt eher versehentlich um, Tura schlüpft in seine Rolle. Maria Tura und Schultz erwarten ihn schon.

III

(1.1) Schultz W(Schultz = Schultz) UND

(1.2) Schultz W(Siletsky = Siletsky) UND

(1.3) Schultz W(Maria Tura = Maria Tura)

(2.1) Maria Tura W(Maria Tura = Maria Tura) UND

(2.2) Maria Tura W(Josef Tura = Siletsky) UND

(2.3) Maria Tura W(Josef Tura W(Josef Tura = Siletsky)) UND

(2.4) Maria Tura W(Schultz = Schultz) UND

(2.5) Maria Tura W(Schultz Nicht-W(Josef Tura = Siletsky))

(3.1) Josef Tura W(Josef Tura = Siletsky) UND

(3.2) Josef Tura W(Maria Tura = Maria Tura) UND

(3.3) Josef Tura W(Maria Tura W(Josef Tura = Siletsky)) UND

(3.4) Josef Tura W(Schultz = Schultz) UND

(3.5) Josef Tura W(Schultz Nicht-W(Josef Tura = Siletsky))

Es entsteht eine Doppelrealität - die Turas wissen um das doppelte Spiel und können einen zweiten Dialog führen („unterhalb des doppelten Bodens“, wenn man so will), in dem sie einander den Tod des wahren Siletsky mitteilen. Erst als die beiden allein sind, können sie unmarkiert und offen miteinander sprechen.

Die Entwicklung macht deutlich, dass nicht allein das Wissen einer Figur über die eigene Identität oder die anderer in den Verwicklungen eine Rolle spielt, sondern auch die Annahme (der Wunsch, die Befürchtung und alle anderen Abschattungen des Annehmens). Es scheint nötig, zwei verschiedene Grade von Sicherheit des Wissens zu unterscheiden: Man kann sich einer Sache sicher sein (abgekürzt: „W“), oder man kann sich einer Annahme unsicher sein, sei es, dass man nicht genau weiß, sei es, dass man eine Hypothese aus Indizien abgeleitet hat (abgekürzt: „A“).

Das Geschehen schreitet voran. Als die Leiche Siletskys gefunden wird, muß Erhardt davon ausgehen, dass er es mit einem falschen Siletsky zu tun hat. Ohne zu wissen, wer Siletsky spielt, beschließt er, den Betrüger in einer dramatischen Szene zu überführen. Josef Tura, der erneut den Siletsky spielt, wird zu Erhardt geführt, der ihn seinerseits ins Nebenzimmer komplimentiert, in dem die Leiche Siletskys in einem Sessel setzt. Tura erkennt, dass er enttarnt wurde, und sinnt einen Trick aus (er klebt dem wahren Siletsky einen Theaterbart an, den Erhardt zu seiner eigenen Überraschung abzieht). Siletsky erscheint als Täuscher, Tura hat sich selbst als „wahren Siletsky“ authentifiziert. Erhardt ist gezwungen, die Identitätsunterstellung erneut zu revisieren. Wenn also eingangs das folgende Szenario gilt:

IV

(1.1) Erhardt W(Erhardt = Erhardt) UND

(1.2) Erhardt W(x = Siletsky) UND

(1.3) Erhardt A(x Nicht-W(Erhardt W(x = Siletsky)))

> Enttarnung als dramatische Szene

(2.1) Josef Tura W(Josef Tura = Siletsky) UND

(2.2) Josef Tura W(Erhardt W(Siletsky = Siletsky)) UND

(2.3) Josef Tura W(Erhardt Nicht-W(Josef Tura = Siletsky)),

/x: der Fremde, der sich als Siletsky ausgibt

so gilt nach dem Eintreten Turas in das Nebenzimmer:

V

(1.1) Erhardt W(Erhardt = Erhardt) UND

(1.2) Erhardt W(x = Siletsky) UND

(1.3) Erhardt A(x Nicht-W(Erhardt W(x = Siletsky)))

(2.1) Josef Tura W(Tura = Siletsky) UND

(2.2) Josef Tura A(Erhardt W(Tura = Siletsky)) UND

(2.3) Josef Tura A(Erhardt Nicht-W(Tura W(Erhardt W(Tura = Siletsky))))

> Erhardt darf Tura nicht enttarnen > Handeln, Gegentrick

Das doppelte Spiel darf nicht auffliegen, der Betrüger darf nicht enttarnt werden, das würde für ihn möglicherweise tödliche Konsequenzen haben. Also fingiert Tura die „falsche Enttarnung“, der wahre Siletsky erweist sich als falscher Siletsky, sein Bart ist nur Teil einer Maske. Es bleibt die Implaktion für Erhardt: Der tatsächlich falsche Siletsky ist der „wahre Siletsky“. Interessanterweise ist der Zuschauer nur in die Intrige Erhardts eingeweiht, der Trick Turas wird ihm erst in der geplanten Enttarnungsszene vorgeführt, die Erhardt geplant hatte. Und dass Tura Erhardt auffordert, auch ihn am Bart zu ziehen, ist angesichts des Wissens des Zuschauers, dass auch dieser Bart falsch und nur angeklebt ist, eine aberwitzige Extremifizierung des Spiels der Identitäten.

VI

(1.1) Erhardt W(Erhardt = Erhardt) UND

(1.2) Erhardt W(Siletsky = Siletsky) UND

(1.3) Erhardt W(Toter = y) UND

(1.4) Erhardt W(Siletsky W(Erhardt A(Siletsky = y)))

> Beschädigung des Ansehens Siletskys > Unterwürfigkeit

(2.1) Josef Tura W(Tura = Siletsky) UND

(2.2) Josef Tura W(Erhardt W(Siletsky = Siletsky))

/ y: Fremder, der sich als Siletsky ausgibt

Tatsächlich ist das Spiel noch komplizierter, weil der Zuschauer schon vorher mitbekommen hat, dass Maria Tura erfahren hatte, dass Erhardt weiß, dass Siletsky tot ist. Sie hatte die Freunde vom Theater gewarnt, daß Siletskys Leiche aufgetaucht sei und daß ihr Mann in Lebensgefahr schwebt. Fatalerweise war Josef Tura aber - verkleidet als Siletsky - schon auf dem Wege zu Erhardt.

IVa

(3.2) Maria Tura W(Erhardt W(Tura = Siletsky))

(3.3) Maria Tura W(Josef Tura Nicht-W(Erhardt W(Tura = Siletsky)))

> Warnung der Gruppe > Gegenintrige: Befreiung Turas

Es folgt eine Kollision der Identitätsannahmen: Die Gegenintrige Turas hatte funktioniert, er gilt wieder als wahrer Siletsky, die Situation ist wieder unter Kontrolle. Im gleichen Augenblick, als Tura sich von Erhardt verabschieden will, öffnet sich die Tür, die Schauspieler-Kollegen Turas dringen ein, sie sind als deutsche Soldaten verkleidet. Sie bezichtigen Tura, ein ein Schwindler zu sein, der ein Attentat auf den Führer plane, und nehmen ihn mit - zur Verwunderung und endgültigen Irritation Erhardts.

VII

(1.1) Erhardt W(Erhardt = Erhardt) UND

(1.2) Erhardt W(Siletsky = Siletsky) UND

(1.3) Erhardt W(Siletsky = Verschwörer)

(1.4) Erhardt W(Toter = Nicht-Siletsky))

Widersprüche Und Inkompatibilitätetn zwischen 1.2/1.3/1.4

(1.5) Erhardt W(deutsche Soldaten = deutsche Soldaten)

(2.1) Josef Tura W(Tura = Siletsky) UND

(2.2) Josef Tura W(Erhardt W(Siletsky = Siletsky)) UND

(2.3) Josef Tura W(Erhardt W(Toter = Nicht-Siletsky)) UND

(2.4) Josef Tura W(polnische Schauspieler = deutsche Soldaten)

(3.1) Deutsche Soldaten Nicht-W(polnische Schauspieler = deutsche Soldaten)

(4.1) polnische Schauspieler W(polnische Schauspieler = deutsche Soldaten) UND

(4.2) polnische Schauspieler W(Erhardt W(deutsche Soldaten = deutsche Soldaten)) UND

(4.3) polnische Schauspieler W(Josef Tura W(polnische Schauspieler = deutsche Soldaten)) UND

(4.4) polnische Schauspieler Nicht-W(Erhardt W(Siletsky = Siletsky)) UND

(4.5) polnische Schauspieler Nicht-W(Josef Tura W(Erhardt W(Siletsky = Siletsky)))

Das hier schon ausgeführte Spiel der Identitätsannahmen verkompliziert sich weiter, die Identitäten geraten endgültig in Bewegung, als die Theatergruppe ein aberwitziges Täuschungsmanöver inszeniert, um die Flucht der ganzen Gruppe zu ermöglichen: Vor deutschen Soldaten spielt Bronski, der schon zu Beginn des Films eine Rolle als Hitler in jenem Warschauer Theaterstück

des Filmanfangs probierte, erneut die Rolle Hitlers - aber auf der Bühne der Realität. Die Täuschung gelingt. Auf der Fahrt zum Flugplatz kann Tura seine Frau Maria nicht abholen, weil unterwegs der Schnurrbart verloren ging - die Verkleidung als deutscher Major funktioniert nicht mehr. Bronski - noch in der Maskerade Hitlers - muß sie selbst holen. Erhardt, der gerade von neuem Verdacht erfüllt bei Maria Tura ist, ist entsetzt, daß es ausgerechnet der Führer ist, mit dem die Tura ein Stelldichein hatte. Die Flucht gelingt: Ende gut.

Natürlich ist die Modellierung der jeweiligen Szenen nicht *atomistisch*, wie das hier angedeutete Repräsentationsverfahren nahelegt, sondern *holistisch*. Szenen, die doppelten Boden haben, umfassen zwei verschiedene „Handlungsrahmen“ und zwei verschiedene empathische Interpretationsrahmen, die vom Zuschauer gleichzeitig aufgerichtet werden und die ein ganzheitliches Verständnis von Rollen ermöglichen. Allerdings ist es unter Umständen nötig, in die detaillierten Wissensbestände der Beteiligten einzusteigen, weil einzelne Handlungen manchmal auf spezifischen Unterstellungen basieren, die Beteiligte einander machen.

Zusammenfassung

Identitätsunterstellungen konstituieren Fährten. Falsche Fährten sind nur ein Sonderfall der Fährten. Fährten sind im virtuellen Raum dessen angesiedelt, wie sich eine Geschichte entwickeln kann. Dass sie sich gelegentlich als falsch erweisen, gehört zum Spiel und macht rezeptiven Genuss aus. Das alles basiert auf einem Kalkül, den der Zuschauer auszuführen hat und der auf empathischer Rekonstruktion basiert. Dem Modell folgend, das ich hier vorgeschlagen habe, lassen sich Identitätsunterstellungen als Wissenskonnexe darstellen, die

(1) Figuren,

(2) Identitätsannahmen,

(3) als sicher geltende Annahmen (W) und hypothetische Unterstellungen (A),

(4) Annahmen über das Wissen oder die Identitätsannahmen der anderen Beteiligten und

(5) praktische Implikationen umfassen.

Aus Nicht-Symmetrien, Nicht-Übereinstimmungen oder Widersprüchen in den einzelnen Wissenspropositionen entstehen dramatische Potentiale, die wiederum Fährten - wahrscheinliche, mögliche, drohende Fortentwicklungen des Geschehens - hervorbringen können.

Eine zentrale Annahme in all diesen Überlegungen ist die Tatsache gewesen, dass der Zuschauer in Filmen dieser Art jederzeit von jedem Beteiligten die Annahmen evaluieren könnte, die die einzelne Figur von den anderen Figuren hat. Es wäre möglich, die Handlungssituation aus der Perspektive jedes Beteiligten zu gestalten, sie zu erzählen oder zu erläutern.

Danksagung

In die Arbeit sind Hinweise von Claus Michael Ort, David Georgi und Anton Fuxjäger eingegangen.

Elmar Elling / Karl-Dietmar Möller / Hans J. Wulff: Propositionsgefüge und Erzähltexte. Semiotische Aspekte der Narrativik

1. Probleme der Erzähltextanalyse

Da wir uns in dem vorliegenden Papier mit einer der Grundfragen des Aufbaus von Texten (insbesondere von Erzähltexten) befassen, möchten wir es im Rahmen der Wissenschaften innerhalb jener Disziplin verorten, deren Gegenstand Erzähltexte sind; also im Bereich der *Narrativik.*

Wenngleich als eine der ersten Untersuchungen narrativer Strukturen „unzweifelhaft die Poetik des Aristoteles“ (van Dijk et alii 1973, 2) angesehen werden kann, gibt es gute Gründe, als Zeitraum des Entstehens dieser Disziplin unser Jahrhundert anzusetzen; als ihr Urheber ist dann Propp anzusehen, wenngleich er sich nur mit Folklore befaßte und nie von Narrativik gesprochen hat. Die Berechtigung zu dieser historischen Zäsur liefert einmal das Aufkommen neuer Medien — unter denen vorrangig der Film zu nennen ist —, welche neue Methoden der Beschreibung und der Analyse narrativer Texte erforderlich machten: „sie haben weniger mit der *Poetik* zu tun als mit einer Disziplin, die voll und ganz eine Daseinsberechtigung zu verdienen scheint, und zwar mit der *Narratologie“* (Todorov 1973, 139). Der weitaus gewichtigere Grund ist systematischer und methodischer Natur. Ryan schreibt, Propps Methode „gave rise to what we understand today as the *semiotic approach*“ (Ryan 1979, 128), und es ist kein erkünstelter Vergleich, wenn sie die Bedeutung Propps für die Narrativik ebenso hoch einschätzt wie die Bedeutung Saussures für die Linguistik: nicht nur der Wirkungsgrad beider Wissenschaftler ist ähnlich, auch ihre Methoden weisen eine gewisse Verwandtschaft auf.

Die traditionelle Folkloreforschung hatte und hat noch zum Ziel, Textvorkommen zu klassifizieren. Als klassifikatorische Kategorien fungieren Einheiten, die man mit *Sujet* und *Motiv* zu berechnen gewohnt ist, also solche, die über das Kriterium der Identität von Figuren und/oder Themen aufgestellt werden (man denke etwa an den Motiv-Index von Thompson, 1932-36). Auch mittels der von Propp gewonnenen Ergebnisse sind Klassifikationen von Textvorkommen möglich, sie waren aber nicht das primäre Ziel seiner Untersuchung. Propp wollte die textkonstitutiven Einheiten von (Zauber-)Märchen ausfindig machen. Folgerichtig stellte er keine Taxonomie der Aktanten auf, sondern suchte die Invarianten unter den Handlungen.

Ein etwas legerer Vergleich mit Beschreibungsmöglichkeiten für ein Schachspiel sei zur Kennzeichnung der Unterschiede zwischen diesen beiden Ansätzen gestattet. Eine der Möglichkeiten wäre, die verschiedenen Erscheinungsformen der Schachfiguren zu beschreiben und zu klassifizieren. Auf diese Weise wäre es möglich, jene Merkmale herauszustellen, die typischerweise z.B. den Turm vom Bauern unterscheiden. Bei aller Kompliziertheit, die eine derartige Beschreibung möglicherweise erreicht: es bleibt eine Beschreibung der Funktionsträger, von der man niemals erwarten kann, daß sie Aufschluß über die *Regeln* gibt, denen die Figuren gehorchen. Das Verstehen der Regeln ist erst dann möglich, wenn die *Funktion* der einzelnen Figuren beschrieben wird; also das, was man mit ihnen im Spiel tun kann. Unter dem Gesichtspunkt ihrer Funktion ist das Aussehen der einzelnen Figuren beliebig, und es ist nur eine Konzession an die begrenzte Kapazität unseres Gedächtnisses, wenn wir unterschiedliche Funktionen durch unterschiedliches Aussehen kennzeichnen. Eine Schachfigur von bestimmtem Aussehen gilt uns dann als „Projekt“ [1] für bestimmte Zugmöglichkeiten, die mit ihr verbunden sind.

Propp nannte die von ihm gefundenen Invarianten *Funktionen.* Es sind nicht die kleinsten Einheiten, zu denen Sprach- bzw. Textanalyse führen kann, wohl aber können sie als *kleinste narrativ relevante Einheiten* angesehen werden. Ihre weitere Zerlegung führt zu Einheiten, die nicht mehr textkonstitutiv sind. Jedoch vermag eine Dekomposition der Proppschen Funktion Aufschluß darüber zu geben, welche Kriterien von einer Texteinheit mindestens erfüllt sein müssen, damit sie als *narrativ relevant* gelten kann. Propp definiert *Funktion* wie folgt: „Unter Funktion wird hier eine Aktion einer handelnden Person verstanden, die unter dem Aspekt ihrer Bedeutung für den Gang der Handlung definiert wird" (Propp 1975, 27). Die Proppsche Funktion ist also eigentlich eine Doppelfunktion, da sie zwei Momente vereinigt. Zum einen meint *Funktion* eine Handlung, die z.B. sprachlich durch eine einzelne Proposition wiedergegeben werden kann. Zum anderen ist mit *Funktion* Handlung — das erste Moment erweiternd — kontextsensitiv bestimmt, d.h. die Proposition (die die Handlung formuliert) ist mit Restriktionen versehen, die sie für bestimmte Kontexte funktional macht und für andere nicht.

Dieser Sachverhalt — häufig mißverstanden — bildet den Ausgangspunkt der folgenden Erläuterungen. Dabei verstehen wir diese Erläuterungen nicht als Exegese des Werks von Propp. Es ist sogar zu bezweifeln, daß Propp, dessen Arbeit wesentlich empirisch orientiert war, die allgemeine theoretische Fruchtbarkeit seines Ansatzes vollends erkannt hat. Was sich also im Hinblick auf eine Interpretation Propps als Unterstellung(en) auffassen ließe, ist eine Konsequenz der Zielsetzung: unter Rekurs auf seinen Ansatz Schwierigkeiten der heutigen Narrativik möglicherweise zu lösen.

Das Ergebnis von Propps Märchenanalyse ist eine Menge von 31 Funktionen [2]. Die Menge dieser Funktionen kann als das *Lexikon der Zaubermärchen* gelten — zumindest jener, die Propp untersucht hat. Wenn dieses gilt, dann kann unter Nutzung dieses Lexikons und *nur* dieses Lexikons — bei gleichzeitiger Beachtung jener Regeln, die die Kombinationsmöglichkeiten der einzelnen Lexikoneintragungen beschreiben, ein Märchentext „hergestellt" werden. Wir nennen diese Lexikon hier *Lexikon(1),* denn wir müssen es von einem zweiten Lexikon unterscheiden, dem Lexikon einer natürlichen Sprache, welches wir hier *Lexikon(2)* nennen wollen. Dem Lexikon(1) ist eine *Grammatik* zugeordnet; beide sind Komponenten einer nonterminalen Konstruktsprache, mit deren Hilfe es möglich ist, konstrukt-sprachliche/nonterminale Texte zu erstellen. Wir können diese auch „narrative Einzelstrukturen" nennen. Die terminalen Texte entstehen erst durch Interpretation und Realisierung der Einheiten des Lexikon(1) durch Einheiten des Lexikon(2). Dabei muß jedoch beachtet werden, daß nur solche Einheiten aus Lexikon(2) als mögliche Interpreten zugelassen sind, die die Merkmale der Einheiten aus Lexikon(1) bewahren. Bezogen auf Propp heißt das, es müssen beide Momente cter Funktion erfüllt werden; beachtet man nur das erste, so erhält man lediglich einfache Propositionen.

Ein Beispiel für eine solche isolierte Proposition ist:

(1a) Der Zar gibt dem Burschen einen Adler (Propp 1975, 25).

Diesen Beispielsatz kann man nach Regeln der Valenztheorie in eine Relation und in Terme zerlegen, welche die einzelnen Stellen besetzen, also:

(1b) GEB (x, y, z)

und die Liste

(1c) (Zar; Bursche; Adler).

Daß diese Zerlegung präziser beschrieben werden kann, braucht hier nicht berücksichtigt zu werden. Wenn alle drei Stellen der Relation besetzt sind, so ist sie *gesättigt;* versteht man GEB

nur als Bezeichnung des reinen Transferaktes, so besitzt die Relation von sich aus keine weiteren Bindungsobligationen.

Diese Tatsache bedeutet aber im Hinblick auf Texte und Textkonstitution, daß eine Handlung *geben* (bzw. deren Formulierung in Form einer Proposition [3]) jeder beliebigen Handlung folgen oder ihr vorausgehen kann. Mit dieser Feststellung ist natürlich nicht in Abrede gestellt, daß isolierte Propositionen Ketten bilden können. Allerdings besteht die Verkettung in nichts anderem als der bloßen zeitlichen Abfolge der Propositionen: „p und dann q und dann r ...". Isolierte Propositionen zu textkonstitutiven Einheiten erheben zu wollen bedeutet also, die Frage offen zu lassen, wodurch der Zusammenhang gewährleistet wird, der ja erst Texthaftigkeit ausmacht.

Die Valenz des Verbesseren läßt sich nicht über die dritte Stelle hinaus erweitern. Wohl aber lassen sich Einheiten finden, die eine Erweiterung erforderlich machen oder zumindest zulassen - und auf diese Weise Zusammenhang herstellen können. Eine solche Einheit ist z.B. das Verb *belohnen.* Unter Valenzgesichtspunkten ist zwar die Relation

(2) BELOHN (x, y, z)

ebenfalls gesättigt, wenn die drei Stellen aufgefüllt sind, aber diese Sättigung gilt nur unter dem Kriterium der grammatischen Vollständigkeit des *Satzes,* nicht jedoch im Sinne einer Beschreibung jener Situation, von der die Handlung, die wir das Belohnen nennen, nur eine der Komponenten ist. Eines der wesentlichen Kriterien von Handlungen der Kategorie *belohnen* ist, daß sie die — positiv bewertete — Reaktion eines Aktanten A auf eine Handlung eines Aktanten B (der gegebenenfalls mit A identisch sein kann) miterfaßt bzw. „bindet".

Selbstverständlich kann man von der Handlung *belohnen* nicht *aufgeben* als eine der Teilhandlungen schließen. *Belohnen* kann auch anders als durch den Transfer eines Gutes realisiert werden, z.B. durch die Aufhebung einer Obligation. Umgekehrt gilt auch, daß man von *geben* nicht auf *belohnen* folgern kann. Um aber in dem einmal aufgebauten Beispiel zu bleiben: Will *man geben* als Komponente des Handlungsschemas *belohnen* auffassen, so wird über *belohnen* jene Stelle eröffnet, die in *geben* selbst nicht vorgesehen ist, so daß *geben* erst in der Bedeutung *belohnen* eine weitere Bindungsmöglichkeit besitzt. *Belohnen* ist also — im Gegensatz zu *geben* — eine *Reaktion,* setzt also zwangsläufig eine andere Handlung voraus. Mit *belohnen* ist somit eine Einheit gewonnen, die einen Schluß auf andere mit ihr verbundene Handlungen und Zustände zuläßt, deren konzeptuellen Zusammenhang sie herstellt und garantiert.

Neben der bekannteren Unterscheidung nach Icon, Index und Symbol hat Peirce auch andere Apsekte von Zeichen untersucht; er klassifiziert und differenziert die Zeichen nach folgenden Komplexitätsstufen:

1. *Rhema,* worunter er die Leerstellenform einer einstelligen Proposition versteht;

2. *relatives Rhema,* womit die durch Elimination der Subjekte gewonnene Leerstellenform einer Proposition mit mindest zwei Leerstellen gemeint ist;

3. *dicentisches Zeichen,* welches eine vollständige Proposition ist und wirklich etwas behaupten kann;

4. schließlich ein Konnex von Propositionen, welcher *Argument* genannt wird.

Peirce' Standardbeispiel für das Argument ist der Syllogismus: Dieser besteht aus mehreren Propositionen, zwischen denen ein derartiger Strukturzusammenhang besteht, daß von zwei Propositionen immer Folgerungen auf eine dritte möglich sind. Ein Argument ist ein Zeichen struktureller Komplexität eine Stufe über der Proposition bzw. ein Zeichen, in welches mehrere Propositionen involviert sind; man könnte es eine „gebundene Folge von Propositionen" nennen

[4]. Peirce‘ Argumentationsweise postuliert, daß es neben dem Syllogismus noch andere Formen gibt, die die Fähigkeit haben, mehrere Propositionen binden zu können, daß es also nicht nur syllogistische Bindungen von Propositionen gibt, die auf Folgerungsbeziehungen zwischen Propositionen aufgebaut sind. Wie aus isolierten Handlungen keine Geschichten entstehen können, da sie keinerlei übergreifenden Zusammenhang ergeben, so kann auch aus einer Folge von Propositionen (wenn sie solche isolierten Handlungen repräsentiert) kein Text entstehen. Erst das Argument liefert die Einheit, die wir Text nennen.

In den 1960er Jahren setzte — vor allem unter französischen Strukturalisten — eine starke Rezeption der „Morphologie des Märchens“ ein, verbunden mit dem Ziel, das Proppsche Verfahren auf andere Erzählgenres anzuwenden und möglicherweise Kategorien zu finden, die es erlauben, eine „universale“ Grammatik narrativer Texte aufzustellen [5].

Die Ergebnisse dieser Bemühungen sind zum Gutteil unzureichend. Einer der Fehler, der diesen Mangel geradezu zwangsläufig machte, war die Verkennung der Proppschen Methode. Sie wurde in erster Linie — wenn nicht gar ausschließlich — als eine reine Syntax angesehen: Verkettung von isolierten Propositionen. Ein begrenztes Repertoire an Aktanten, Handlungen und Konnektoren — wenn nicht gar semantisch völlig leere Kategorien — bildete den theoretischen Bestand, aus dem Erzähltexte modelliert werden sollten.

Ein Beispiel für eine derartige Vorgehensweise — wenngleich keines aus dem französischen Strukturalismus — ist der Ansatz von Prince (1973). Prince versucht eine „Grammar of minimal stories“ aufzustellen, um ausgehend von der Struktur dieser Einfachst-Geschichten die Struktur komplexerer Geschichten entwickeln zu können. Der gesamte Ansatz kann hier nicht diskutiert werden, was sich aber auch erübrigt, wenn der Nachweis erbracht wird, daß auf dem von Prince vorgeschlagenen Wege keine Geschichten beschrieben werden können. Als Bedingung für das, was eine „minimal story“ ausmacht, nennt er folgende: „I will therefore tentatively define a minimal story as consisting of three events conjoined in such a way that the first is joined to the second by one conjunctive feature and the second is joined to the third by two conjunctive features, one of which is identical to the first conjunctive feature“ (Prince 1973, 22). Zwar wird diese Definition „tentativ“ genannt, aber auch endgültigere Versionen erweitern die genannten Grundbedingungen kaum. Die beiden Konjunktionen, die Prince‘ „minimal story“ besitzt, sind „then“ — was reine zeitliche Folge meint — und „as a result“ — was bedeutet, daß die der Konjunktion folgende Proposition kausal abhängig ist von jener, die der Konjunktion unmittelbar voraufgeht. Das folge Beispiel von Prince ist eine Geschichte („minimal story“), formuliert als Propositionsfolge mit expliziten Konnektoren.

(3) John was very sad, then he saw Mary, then, as a result, he was very happy (Prince 1973, 22).

Ein erstes und unkritisches Lesen dieser Satzfolge erweckt den Eindruck, es könne sich hierbei durchaus um eine (einfache) Geschichte handeln. Aber diese Geschichte ist nur ein Beispielfall, den es vor dem Hintergrund der Kategorien zu beurteilen gilt, welche die theoretischen Erklärungen liefern sollen, *warum* es sich hierbei um eine Geschichte handelt.

Gegen die Tragfähigkeit dieser Kategorien wurde bereits von Lipsky (1976) ein Einwand erhoben, der erst kürzlich von Ryan wiederaufgenommen wurde. Der Einwand Lipskys besagt, daß das Modell von Prince „does nothing more than generate the syntactic frames in which acceptable stories might be couched“ (Lipsky 1976, 196). Dem Einwand stimmen wir zu; um ihn zu belegen, konstruiert Lipsky ein ‚Gegenbeispiel‘, welches nicht länger als „minimal story“ akzeptiert würde.

(4) A man was very healthy, then he ate an apple, then as a result he was very poor (195).

Das Beispiel kann aber den Einwand nicht stützen, da Lipsky eine weitere Bedingung für die „minimal story“ außer acht ließ. Denn Prince schreibt an anderer Stelle: „We can now define a minimal story as consisting of three events, the third of which is the inverse of the first“ (Prince 1973, 28). Das Beispiel von Lipsky sprengt also den Definitionsrahmen, womit seine Kritik zunächst teilweise fehlschlägt.

Eine kritische Auseinandersetzung muß einen anderen Weg nehmen; theoretische Erläuterungen von Textstrukturen sind nur dann sinnvoll, wenn sie das menschliche *Textverstehen* modellieren — und unter diesem Gesichtspunkt erscheint der Ansatz von Prince tatsächlich fragwürdig.

Im Verstehen bleibt eine Satzfolge wie in (3) nicht einfach eine Folge, vielmehr wird ein Zusammenhang konstituiert; eine Tatsache, die auch Prince behauptet (Prince 1973, 27f). Also nur auf Grund bestimmter Operationen, die ein Rezipient ausführt, ist er bereit, das Beispiel in (3) als eine Geschichte oder als den Rahmen für eine solche zu akzeptieren. Auf die Frage, wie diese Operationen beschaffen sind, bietet Prince eine Erklärung an, deren Darstellungsform hinlänglich aus anderen Zusammenhängen bekannt ist. Sie läßt sich folgendermaßen darstellen:

(5i) Zustand(1)

negativ bewertet

(5ii) Ereignis / Handlung

= Transformationvon Z1 zu Z2

(5iii) Zustand(2)

positiv bewertet

Wir erkennen das Schema von logischen Schlüssen wieder. Dieses Schema ist aber semantisch nahezu leer. In der Zeile (5ii) ist eine Funktion angegeben, welche eine Transformation von Z1 zu Z2 bewirken soll, so daß der Zusammenhang zwischen den Einzelpropositionen gegeben ist. Wenn Z1 = ‚Sadness‘ und Z2 = ‚Happyness‘ ist, so kann die Transformation vom ersten zum zweiten Zustand prinzipiell durch sehr verschiedene Ereignisse bewirkt werden: durch einen Lottogewinn ebenso wie z.B. durch eine Reise. Nur mit dem Verb ‚sehen‘ bzw. ‚jemanden sehen‘ ist die Stelle denkbar schlecht besetzt. Denn ‚sehen‘ bezeichnet lediglich einen Akt der visuellen Wahrnehmung, der für sich genommen nichts bewirken kann; er kann höchstens die Initialphase oder Teil einer Handlung sein, die ihrerseits etwas bewirkt.

Wenn wir (3) als Geschichte akzeptiert haben, so haben wir dabei ‚sehen‘ auch gar nicht in der oben angegebenen Bedeutung verstanden. Auf die Frage, wie wir denn das Beispiel verstanden haben, läßt sich folgender rearrangierter Text angeben:

(6i) John was very sad,

(because he had no girl friend)

(6ii) then he saw Mary,

(both fell in love with one another)

(6iii) then, as a result, he was very happy.

Dieser, um die zusätzlichen Propositionen erweiterte und qualifizierte Text, ist allerdings nicht der einzige, der möglich ist. Es sind jedoch erst die zusätzlichen Propositionen, die einen weiteren Zusammenhang stiften, der über den von Prince formulierten hinausgeht.

Die Formulierung der (zusätzlichen) Propositionen geschieht keineswegs parallel zur Lektüre, d.h. bei der Lektüre von (6i) wird noch nicht die Proposition „because he had no girl friend" gefunden. Erst am Ende der Lektüre, wenn das zu Grunde liegende Modell erkannt ist, wird mit dem Material „John, Mary, sad, saw, happy" ein höherer, semantisch stärkerer Zusammenhang erstellt, der rückwirkend den Text semantisch anreichert. Dabei kann die Kontextsensitivierung von ‚saw' die eine Matephorisierung des Wortes ist, in folgender aufsteigender Substitution verlaufen sein: saw — met — became acquainted —, bis zur Einheit ‚fell in love'. Erst mit ‚fell in love' ist ein Besetzer für die Funktion in (5ii) gefunden, der tatsächlich eine Transformation bewirken kann.

Hatten wir hingegen an Stelle einer Auffüllung, wie sie in (6) vorgenommen wurde, das Beispiel (3) auf folgende Weise gelesen:

(7i) John was very sad,

(because his parents had died)

(7ii) then he saw Mary,

(who reminded him that he was in her debt)

(7iii) then, as a result, he was very happy,

so hätte es keinen Zusammenhang geboten und unserem intuitiven Verständnis von Geschichten widersprochen. Auch in diesem Beispiel sind die einzelnen Propositionen spezifiziert, aber nicht dahingehend, daß sie uns die *conclusio* plausibel erscheinen lassen.

Die Analyse zeigt, daß der Text in der Interpretation drei semantische Niveaus besitzt; nämlich das wie in (5) beschriebene, das einer ersten Spezifikation wie in (3) und das der Interpretation, für das in (6) eine der Möglichkeiten formuliert wurde.

In der von uns vorgenommenen semantischen Anreicherung wurde ‚saw' als metaphorischer Ausdruck für ‚fell in love' interpretiert. Dieser Ausdruck kann (grob) folgendermaßen beschrieben werden: ‚Sich verlieben' setzt zwei Aktanten voraus, von denen mindest einer eine Zustandsveränderung erfährt. Der Ausgangszustand ist dabei ‚nicht-lieben' (und gegebenenfalls ‚nicht-geliebt-werden'), der Endzustand ist ‚lieben' (und gegebenenfalls ‚geliebt-werden'). Mit dem Ereignis ‚sich verlieben' ist für gewöhnlich — begleitend und/oder resultierend — das Gefühl von Glück verbunden. Weniger sicher kann behauptet werden, daß der Ausgangszustand von einem Gefühl der Traurigkeit geprägt war, da ein solcher Zustand selbst wiederum nur als Reaktion auf ein anderes Ereignis beschrieben werden kann (Situation des Mangels).

Wenn die obige Beschreibung akzeptabel ist, dann ist mit ‚sich verlieben' — zumindest kategorial — auch der Ausgangs- und Endzustand erfaßt. Die „minimal story" lautet also — konzeptuell verstanden — ‚sich verlieben' (wobei natürlich dem Beispiel in (3) auch andere Konzepte unterlegt werden können). Was Prince in (3) liefert, ist ein poetischer Text, denn eines der wesentlichen Kennzeichen poetischer Texte ist ihre semantische Ungesättigtheit. Die Eliminati-

on des Poetischen läßt einen trivialen Text entstehen, der narrativ uninteressant ist. Eine reichhaltigere Ausgangsbasis und ihre ersten Entfaltungen stellen wir im folgender vor.

2. Beschuldigen: Verb, Proposition, Argument

Unser Beispiel ist das Verb *beschuldigen.* Das Untersuchungsverfahren ist die Explikation von alltäglichem Formalwissen über die Handlung des Beschuldigens mittels der Darstellungstechniken, wie sie in der linguistischen Semantik üblich sind. Wir werden dabei zunächst das Wissen, das in die Sprache eingegangen ist, darzustellen versuchen — die Restriktionen und Gesetzmäßigkeiten also, die die Grammatik des Verbs ausmachen. Wir werden dabei Verfahren der Beschreibung von Verben bzw. der Grammatik von Verben verwenden, die in verschiedenen Ansätzen in der Linguistik gebraucht werden. Weil das Alltagswissen über die Handlung des Beschuldigens aber mehr umfaßt als die Momente, die in die sprachliche Lexik eingegangen sind, werden wir versuchen, dieses Wissen mit den gleichen Mitteln weiterzubeschreiben. Das Formalwissen über Handlungen reicht weiter als das, was in die semantische Struktur der Sprache eingegangen ist, doch warum sollen wir dieses Wissen — sofern es sich nicht formal von den Gegebenheiten der sprachlichen Semantik unterscheidet — nicht mit den Mitteln der Linguistik weiterbeschreiben? Auf diese Weise gelangen wir ausgehend von der Verbgrammatik zu einer umfassenderen „Handlungsgrammatik". Diese beschreibt nicht nur die für die Sprache relevanten Momente der Handlungen, wie sie in Verben „geronnen" sind, sondern mehr. Damit folgen wir einem Grundgedanken der linguistischen Semantik, die nämlich versucht, komplexe differenzierte Verben als Lexikalisierungen von komplexen Konstruktionen zu verstehen. Eine Zerlegung in Komponenten ist im Grunde nichts anderes als eine Expansion auf syntaktische Paraphrasen, deren Komponenten oder Elemente nicht weiter reduzierbare Primzeichen sind. Derartige Verfahren sind Umkehrungen der sprachlichen Lexikalisierung, sind Ent-Lexikalisierung. Zu diesem Zweck muß eine Beschreibungssprache entwickelt werden, die aus primitiven Termen und gewissen Kombinationsmöglichkeiten dieser Terme besteht; mit dieser Konstruktsprache beschreiben wir die Struktur der Sprache wie auch die Struktur unseres Wissens über Handlungen [6].

Versuchen wir also zu beschreiben, was wir über das Verb *beschuldigen* wissen [7]. Wir unterscheiden bei Verben den *Grad* und die *Art* der Valenz. Das Verb *beschuldigen* hat den Grad von 3: drei Stellen hängen von beschuldigen ab (gegenüber anderen Verben, die 0-, 1- oder 2-stellig sind):

(7) BESCHULD (x, y, z)

Diese drei Stellen müssen in einem Satz in bestimmter Weise spezifiziert werden, bevor davon die Rede sein kann, der Satz sei grammatisch oder semantisch akzeptabel. Dabei können aber nicht beliebige Realisatoren eingesetzt werden, sondern nur solche, die den semantischen Merkmalen, die die Stellen (x, y, z) determinieren, genügen. Neben dem Grad gilt es die *Art* der Valenz; wir nennen sie *Stellenwertdetermination.* Ihre Analyse ist die Beschreibung der semantischen Eigenschaften, die für eine Stelle in einem Dependenzgefüge gelten. Stellenwertdeterminationen funktionieren in einem doppelten Sinne: Zum einen sind sie als Restriktionen für die

möglichen Stellenwertbesetzer anzusehen, zum anderen sind sie aber auch Präsuppositionen, die den Stellenwertbesetzern semantisch aufprojiziert werden.

Die Untersuchung der ersten beiden Stellen, die von *beschuldigen* abhängen, ist relativ problemlos: Da eine Beschuldigung immer eine Interaktion ist, somit Sprechen, Sprechhandlungen usw. umfaßt und selbst eine Sprechhandlung ist, können x und y nur Menschen sein — womit wir uneigentliche Verwendungsweisen wie in Fabeln o.a. zunächst ausschließen.

Interessanter ist die dritte Stelle (z). Grundsätzlich muß hier etwas eingesetzt werden, was jemand getan hat. Im Falle des Beschuldigens wirft x dem y etwas vor, was dieser in der Vergangenheit getan hat oder in der Vergangenheit begonnen hat zu tun.

(8) BESCHULD (x. y, TUN (y, q))

x, y: menschlich

z → TUN (y, q)

TUN: vergangen abgeschlossen / andauernd

Verstoß gegen eine Norm

negativ bewertet von x

Eine Beschuldigung präsupponiert also eine andere Handlung, und sie enthält auch eine (hypothetische) Feststellung der Täterschaft. Diese vorausliegende Handlung ist eine semantische Komponente der Beschuldigung; die Täterschaft dieser Handlung wird in der Beschuldigung behauptet (Rehbein 1972, 294). Eine Komponente des Beschuldigens ist somit

(9) ASSERT (x, TUN (y,q))

Es kommt natürlich nicht jedes Tun in Frage, sondern nur ein Tun, das ein Verstoß gegen eine Norm ist und deshalb von x negativ bewertet wird. Es ist möglich, daß nur eine bestimmte Instanz (z.B. nur der Vorwerfende) dieses Tun für negativ hält; sprachlich wird dann aber zwischen *vorwerfen* und *beschuldigen* unterschieden — wenn wir von *beschuldigen* sprechen, haben wir es eher mit einem Verstoß gegen eine Norm zu tun.

Dies ist in vereinfachter Weise die Analyse von *beschuldigen* auf einige relevante semantische Komponenten hin. Eine weitere Folgerung ergibt sich aus der Tatsache, daß *beschuldigen* eine der Handlungen bezeichnet, zu denen es ein *Aktionskomplement* gibt [8]. Fragen verlangen Antworten, Befehle Ausführungen, ein Anbieten ein Annehmen oder Ablehnen. Die allgemeine Form derartigen Handlungsfolgen ist: Jemand tut etwas in Bezug auf jemand anderen, auf dessen Verhalten er damit einwirkt. Normalerweise hat der Adressierte zwei Möglichkeiten, auf diesen initialen Akt zu reagieren: er kann nach einem Anbieten annehmen oder ablehnen, er kann bei Aufforderungen oder Befehlen Folge leisten oder nicht; die Alternative besteht im Tun oder Unterlassen einer Handlung. Wenngleich also eine alternative Verhaltensmöglichkeit eröffnet wird, ist die Stelle bestimmt, eine Erwartung aufgebaut — so daß klar ist, daß die folgende Aktion (bzw. eine der folgenden Aktionen) des Angesprochenen als Aktionskomplement auf den einleitenden Akt bezogen ist. Wir können diese Regularität so auffassen daß — sofern jemand eine Handlung ausführt, die ein Komplement erforderlich macht — eine pragmatische Obligati-

on diese Folgehandlung und determiniert. Im Falle der Beschuldigung ist damit zu rechnen, daß mit dem Akt der Beschuldigung eine Aufforderung an den Beschuldigten ergeht, die diesen dazu verpflichtet, sich mittels einer Entschuldigung zu entlasten. Als eine Komponente von *beschuldigen* können wir also auffassen

(10) AUFFORDER (x, y, ENTSCHULD (y))

Auf Grund dieser Obligation sind (fast) alle Folgehandlungen des Beschuldigten sinnvoll hinsichtlich der obligaten Stelle interpretierbar, so daß besonders, wenn der Verpflichtung zur Entschuldigung durch die Androhung einer Sanktion Nachdruck verliehen wird, das Verhalten des Beschuldigten in starkem Maße festgelegt ist. Kann der Beschuldigte die Entschuldigung nicht leisten, gilt die in der Beschuldigung behauptete Täterschaft als wahr, und der Beschuldiger ist gehalten, die angedrohte Sanktion auszuüben bzw. für die Ausführung der Sanktion zu sorgen (Watzlawick 1976, 111f). Kann sich der Beschuldigte dagegen entschuldigen, ist die mit der Beschuldigung eröffente Sequenz geschlossen, die Drohung wird wirkungslos, der Beschuldigte wird aus der Obligation entlassen.

Entschuldigungen können auf alle Teilkomponenten der Beschuldigung bezugnehmen. Dies sind im einzelnen:

a) Die Behauptung, daß der Beschuldigte der Täter des zitierten Verstoßes ist, wird für falsch erklärt: Der Beschuldigte kann nachweisen, daß er die Tat nicht begangen hat (Alibi, Identifizierung des wahren Täters etc.).

b) Der Beschuldigte kann nachweisen, daß der zitierte Verstoß gar nicht stattgefunden hat. Dies ist darauf zurückzuführen, daß es möglich ist, daß der Beschuldigende nicht nur hypothetisch die Täterschaft behauptet, weil gewisse Indizien diese Annahme nahelegen, sondern daß er auch die ganze Verstoßhandlung nur aus Indizien hypothetisch konstruiert.

c) Ein Sonderfall sind „partielle“ Entschuldigungen: Da in die Bewertung auch solche Größen wie der Modus und die Absichtlichkeit eines Handelns einbezogen sind, kann jemand sich partiell entschuldigen, indem er z.B. die Absichtlichkeit eines Tuns (glaubhaft) in Abrede stellt.

d) Ein Problemfall ist dann gegeben, wenn die Bewertungskriterien von x und y unterschiedlich sind, daß sie sich also auf kulturell unterschiedliche Interpretationen des nur scheinbar gleichen Sachverhalts beziehen („Nur ein toter Indianer ist ein guter Indianer“!).

Entschuldigungen vom Typ (d) (und teilweise solche vom Typ (c)) nennen wir in der Regel „Rechtfertigungen“; sie bewahren den Entschuldigenden nicht notwendig vor Sanktionen — dies gelingt nur mit Sicherheit bei Entschuldigungen vom Typ (a) oder (b). Daneben sind einige weitere — allerdings häufig nur aufschiebende — Entschuldigungsstrategien möglich; z.B. kann y darauf insistieren, daß x die Gründe resp. Beweise für die Beschuldigung offenlegt (die Begründbarkeit der Beschuldigung ist eine ihrer wesentlichen Voraussetzungen).

Drei Ereignisse (E1, E2, E3) sind in *beschuldigen-Situationen* relevant: das in der Beschuldigung zitierte Ereignis E1, das Tun von y in der Vergangenheit; das Ereignis des Beschuldigens/Vorwerfens (E2), ein Tun von x; schließlich ein Tun von y, welches durch E2 hervorgerufen wird, die Entschuldigung (E3). Diese Ereignisse bilden einen logischen Zusammenhang. Da alle Ereignisse in der Realität eine zeitliche Ausdehnung haben und daher auch Zeitstellen einnehmen und Folgen bilden, können sie in ihrer Abfolge geordnet sein. Diese Kette von drei Ereignissen bildet nicht unbedingt einen kontinuierlich-chronologischen, aber einen logisch-kau-

salen Zeitzusammenhang. Die Sprache könnte diese Ereignisse (wie andere Zeichensysteme auch) analytisch-diagrammatisch repräsentieren. Durch Lexikalisierung geschieht dies in wesentlich komplizierterer, synthetischer Art: durch die eingebettete semantische Zitierung von E1 in E2.

Fassen wir noch einmal zusammen: Die Konstituenten von *beschuldigen-Handlungen* sind drei Basen, repräsentiert durch E1, E2, E3. Sie bilden sowohl einen *Abfolgezusammenhang* (der Konstituenz) als auch einen *Folgerungszusammenhang* (der Dependenz). Sprachlich werden sie durch zwei Verben (*beschuldigen, entschuldigen*) repräsentiert, die ein komplexes Dependenzgefüge regieren; die Analyse der beiden komplementären Verben würde — weil wir es hier mit einem unauflösbaren Konnex zu tun haben — partiell gleiche Strukturbeschreibungen des Gesamtkonnexes ergeben (eine Entschuldigung setzt eine Beschuldigung voraus, die wiederum auf eine vorausliegende Handlung von y referiert). Die Auflösung von *beschuldigen* hat vier (dagegen Rehbein 1972, 294) Teilpropositionen ergeben, die in *beschuldigen* kontaminiert sind:

1. Indem x ein Ereignis zitiert, in das y involviert ist, behauptet er, daß dieses Ereignis stattgefunden hat (bzw. er setzt dieses voraus), und er *behauptet,* daß y der Täter dieser Handlung ist. Die zitierte Handlung muß vorzeitig sein.

2. Diese Handlung ist ein Verstoß, und x *bewertet* sie negativ. Dies sind einerseits Folgerungen, die man aus dem Verb erschließen kann, andererseits sind sie kontextuelle Voraussetzungen für die Möglichkeit der Beschuldigung.

3. Weiterhin ist in dieser Handlung eine *Aufforderung* von x an y enthalten, eine Entschuldigung zu leisten.

4. Gleichzeitig ist mit der Aufforderung auch ein Mittel gegeben, das der Aufforderung Nachdruck verleiht: nämlich die *Androhung* einer Sanktion, wenn die Entschuldigung nicht erfolgt. Die Androhung muß in zwei Zusammenhängen gesehen werden: Zum einen ist sie Sanktion für den Verstoß, mit dem sie logisch gekoppelt ist; der Verstoß gilt zum anderen als gegeben, wenn die Entschuldigung nicht geleistet wird.

In abgekürzter Schreibweise sieht ein Beispielfall von *beschuldigen* wie folgt aus:

(12a) ASSERT (x, TOT (y, m))

und

(12b) INTERPRET (x, TOT (y, m), MORD (y, m))

woraus folgt

(12c) SANKTION (x, y, MORD (y, m))

und

(12d) AUFFORDER (x, y, ENTSCHULDIG (y, x, MORD (y, m)))

und

(12e) ANDROH (x, y. SANKTION (x, y, MORD (y, m)))

Jemand behauptet also, y sei der Mörder von m, und er droht ihm eine Sanktion an, wenn er sich nicht entschuldigt. Das von *beschuldigen* regierte Gefüge läßt sich nicht vollständig in diese aufgelöste Version umformen, weil die Beschreibung der einzelnen Stellen die anderen Stellen immer mitenthält bzw. -berücksichtigt.

3. Der Globalplan

Wir hatten oben schon behauptet, daß mit einem derartigen Verb wie *beschuldigen,* welches nicht nur eine Satzvariable, sondern — weil es selbst Satzvariablen enthält — eine Argumentvariable eröffnet, zugleich eine Textvariable vorliege: Denn eine Argumentvariable erfüllt zumindest die Textbedingung, daß eine Folge von Propositionen zu einer kohärenten Ganzheit zusammengeschlossen wird [9].

Wir verstehen die drei Propositionen unserer Textvariable als eine semantosyntaktische Tiefenstruktur eines Textes, die durch *Expansionstransformationen* in eine Form überführt werden kann, die wesentlich mehr Propositionen enthält. An einem einfachen Beispiel: Jede Handlung konstituiert eine vollständige Situation (bzw. Szene), die selbstverständlich durch eine Vielzahl von Propositionen erzählend oder beschreibend repräsentiert werden kann. Es handelt sich dabei um Realisierungstransformationen mit expansivem Charakter. Für den Gang unserer Überlegungen sind aber andere Formen der Expansion wichtiger: solche *innerhalb* der Tiefenstruktur (die zugleich Ausdifferenzierungen der Tiefenstruktur sind).

Wir werden im folgenden fortfahren, unser Wissen über Handlungen in Form einer konstruktsprachlichen Beschreibung darzustellen, verlassen dabei aber den eigentlichen Bereich der Verbgrammatik und gehen nun vollends über zu einer „Handlungsgrammatik", in deren Bereich die Menge der logischen Zusammenhänge zwischen Handlungen, Verlaufsalternativen etc. untersucht werden, die sprachlich nicht direkt klassifiziert (sprich: lexikalisiert) sind — aber für unser Verständnis von Handlungsverläufen grundlegend. Die sprachliche Unterscheidung solcher Fälle ist nur noch durch Propositionsfolgen, nur syntaktisch möglich. Sie bilden natürlich nichtsdestoweniger einen logischen Zusammenhang.

Würden wir unsere bis hier entwickelte Textvariable realisieren, würde der so entstandene Text zwar den Ganzheits- und Kohärenzbedingungen genügen, wäre aber dennoch keine Geschichte. Zu den Bedingungen eines narrativen Textes gehören wesentlich *Konflikt* und *antagonistische Rollenstruktur.* Wir sehen in unserem Schema das Grundmuster der Rollen von *Offendent* und *Defendent* (der Beschuldiger und der Beschuldigte; vgl. Frankenberg 1976) bereits angelegt, das im Rahmen narrativer Strukturen genutzt wird: In den widersprüchlichen Situationsinterpretationen und den antagonistischen Strategien von Offendent und Defendent entfaltet sich der Konflikt.

Innerhalb des von uns skizzierten Gesamtrahmens gibt es eine große Anzahl möglicher Konflikte [10]. Eine für (Kriminal-)Geschichten häufig genutzte Ausgangssituation ist diejenige, daß jemand in eine Situation gerät, in der er sich „ausrechnen" kann, daß er eines Vergehens beschuldigt werden wird, welches er nicht begangen hat. Er ist — wenn er nicht nachweisen kann, daß er nicht der Täter war — in einer *Dilemmasituation,* die nicht allein dadurch gekennzeichnet ist, daß er seine Unschuld nicht nachweisen kann, sondern auch dadurch, daß er fliehen muß, um sich den angedrohten Sanktionen zu entziehen. Die Flucht wiederum kann interpretiert werden als Eingeständnis der Schuld. Üblicherweise ist mit dem *Motiv der Flucht* gekoppelt das *Motiv der Detektion* — der flüchtige Verdächtige muß, mangels Hilfe anderer, die Auflärung des Verbrechens selbst in die Hand nehmen, um seine Unschuld beweisen zu können.

Wenden wir uns diesen beiden Motiven im einzelnen zu. Zunächst zum Motiv *„Flucht':* Es kann sein, daß der Beschuldigte schon in der Phase E1 antizipiert, daß eine Beschuldigung gegen ihn vorgebracht werden kann und daß er die Entschuldigung nicht wird leisten können. Um sich den angedrohten Sanktionen (auch diese sind wegen ihrer logischen Koppelung an den Ver-

stoß antizipierbar) zu entziehen, flieht er. Die Flucht kann aber auch erst in oder nach der E2-Phase beginnen, und auch der Fall ist möglich, daß der Gesamtverlauf bis zum Beginn oder sogar zum Ende der Sanktion abgeschlossen ist, bevor die Flucht einsetzt. Wesentlich ist, daß die Beschuldigung nicht explizit vorgetragen werden muß, sondern daß die Möglichkeit resp. Notwendigkeit der Beschuldigung aus einer genügend eindeutigen Situation induzierbar ist. Wenn nun auf eine derartige Situation die Flucht folgt, so muß ein praktischer Schluß angesetzt werden, der die beiden Teile miteinander verkoppelt; er bildet den interpretativ-intentionalen Rahmen für die folgenden Entscheidungen und Handlungen. In die Interpretation der Situation und die Antizipation der Beschuldigung geht natürlich ein das Wissen über den Gesamtplan des Beschuldigen-Schemas, welches — wie eine „kognitive Landkarte“ — immer eine Verortung der jeweiligen Situationen bezogen auf den Gesamtverlauf zuläßt. Der Zusammenhang des Globalplans mit Strategien und Interpretationen der beteiligten Aktanten (letzlich also die Steuerung des manifesten Verhaltens durch die Vermittlung des Globalplans) ist ein semantischer Rahmen, der auch dann als „anwesend“ angesehen werden muß, wenn er nicht in der Textoberfläche explizit realisiert ist.

Zu fliehen bedeutet normalerweise einen dauernden Orts- und Situationswechsel, weshalb die Flucht-Sequenz normalerweise episodisch sein muß. Diese Handlung hat also formale Konsequenzen, wenngleich natürlich nicht die Rede davon sein kann, daß *fliehen* in gleicher Weise wie *beschuldigen* einen Propositionenkonnex regiert; vielmehr können wir sagen, daß die Episoden drei Kategorien realisieren müssen, die mit dem *Konzept „Flucht“* zusammenhängen: nämlich die Kategorien des Orts-, Situations- und Identitätswechsels. Anders als im *beschuldigen*-Schema haben die Episoden aber keine sequentielle Ordnung, sie können vertauscht werden, ohne daß das Konzept „Flucht“ dadurch verlorenginge.

Die Flucht schafft die Voraussetzungen für das zweite Motiv, das nun entwickelt werden kann und welches als retardierendes Moment bis zum Ende (der Entschuldigung) wirksam sein kann: Es ist die *Detektion,* das Bemühen um die Aufklärung des Verbrechens, die Suche nach dem wahren Täter; kann der fälschlich Beschuldigte ihn beibringen, wird die Beschuldigung gegen ihn hinfällig. Das Motiv der *Detektion* ist mit dem der *Flucht* kombinierbar: Die sukzessive Aufdeckung der wahren Täterschaft ist dabei ein Organisationsprinzip, welches die Fluchtepisoden sequentiell ordnet.

Die Detektion können wir in unserem Fall als ein Beispiel der fundamentalen *Expansion durch Retardierung* ansehen: Für die obligate Entschuldigung sind vorbereitende Handlungen nötig. Am Fall des „Fensteröffnens“: Wenn ich am Tisch sitze und möchte, daß das Fenster geöffnet wird, weil ich möchte, daß die Luft sich verbessert, so muß ich erst aufstehen und zum Fenster gehen, bevor ich das Fenster öffnen kann. *Aufstehen* und *zum-Fenster-gehen* sind *vorbereitende* oder *instandsetzende Handlungen.* Sie setzen mich instand, eine relevante Handlung (hier: Fensteröffnen) auszuführen. Eine der Möglichkeiten der Expansion primärer Handtungsketten (die zugleich als relevante Handlungen gelten) ist, so können wir festhalten, die Expansion durch Retardierung: durch das Einbeziehen vorbereitender Handlungen. Im Falle des *beschuldigens* ist die relevante Handlung schon durch den Kontext definiert — es geht um die zu leistende Entschuldigung. Um diese tatsächlich leisten zu können, muß man möglicherweise Dinge wissen, die man zum Zeitpunkt der Beschuldigung noch nicht weiß. Genau diese Stelle eröffnet die Möglichkeit, eine Expansion der Basen durch die Insertion einer Handlung vorzunehmen. Das Verfahren der *Expansion durch Insertion* ist bei vielen Handlungsketten gegeben, ist aber immer eine fakultative Form: In eine Kette von zwei Handlungen wird eine dritte eingeschoben, die die Funktion hat, die zweite Handlung zu ermöglichen. In unserem Falle wollen

wir dies so interpretieren, daß der Beschuldigte etwas tut, was ihn instandsetzt, die Entschuldigung zu leisten.

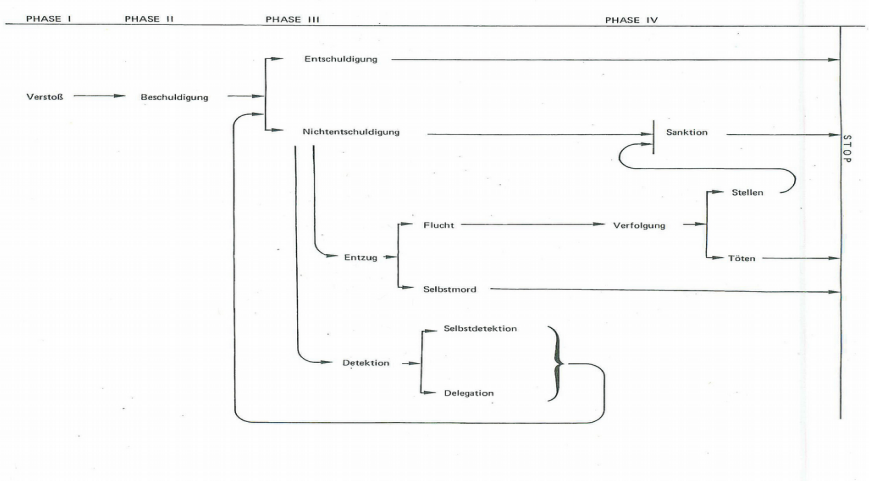
Die Detektion ist eine vorbereitende Handlung für die Entschuldigung, und genauso, wie man das Fensteröffnen *delegieren* kann (indem man jemanden dazu auffordert oder ihn darum bittet), kann man auch die Detektion delegieren (indem man z.B. einen Detektiv damit beauftragt). Auch ist nicht auszuschließen, daß jemand freiwillig die Detektion stellvertretend für einen anderen übernimmt. Auch diese Momente können kombiniert werden: Z.B. leistet ein Unschuldig-Beschuldigter selbst Detektion auf der Flucht, und dabei gibt es *Helfer* bei der Detektion und bei der Flucht; dies können wiederum mehrere Personen sein, und sie müssen nicht bei Detektion *und* Flucht helfen. Die funktionalen Eigenschaften der Helfer-Rolle können dabei aus Liebes-, Freundschafts- oder familiären Beziehungen hergeleitet sein. Usw.

Die Organisation der Flucht, so können wir hier zusammenfassen (ohne dem hier weiter nachgehen zu können), ist ein komplexer Kalkül, weil man mit Kontaminationen von verschiedenen Organisationsprinzipien rechnen muß, die sich z.T. wechselseitig beeinflussen (und insbesondere: komplizieren) können. Die Flucht-Sequenz ist genau wie die Detektion immer dem superordinierten Beschuldigungs-Schema untergeordnet. Dieses bildet den konzeptuellen Rahmen, durch den Flucht und Detektion begründet und damit interpretiert sind. Gleichgültig, ob ein Schuldiger oder ein zu Unrecht Beschuldigter flieht, ist sein Handeln hinsichtlich der als Stelle im Schema vorgesehenen relevanten Handlung, der Entschuldigung, der als Stelle im Schema vorgesehenen relevanten Handlung; der Entschuldigung, interpretierbar.

Zur Verdeutlichung dient folgendes Diagramm, welches die Konzepte *Beschuldigung, Flucht* und *Detektion* in verkürzter Weise graphisch darstellt. Dieses Diagramm können wir als rudimentären Globalplan einer Klasse von Geschichten auffassen.

4. Resümee

Es muß ein *Globalplan* angenommen werden, der alle Möglichkeiten und Bedingungen enthält, die für Geschichten relevant sind, in denen das Beschuldigungs-Schema eine Rolle spielt. Also: y ist schuldig oder nicht-schuldig, der Verstoß ist geschehen oder nicht geschehen, etc. Innerhalb des Globalplans sind verschiedene Verläufe anzusetzen, die in dem Kalkül eben intensional aufgezählt werden. Darin sind Übergangsstellen vorgesehen, die ganz unbestimmt Expansionsmöglichkeiten enthalten (wie z.B. Flucht, Detektion, Delegation). Die verschiedenen Expansio-



nen unterliegen aber Eigengesetzlichkeiten; auch können sie (in teilweise komplizierter Weise) miteinander kombiniert werden; sie enthalten so viele neue Faktoren, daß sie innerhalb des Beschuldigungs-Schemas nicht repräsentiert werden können - vielmehr sind für ihre Darstellung neue Kalküle resp. Planstrukturen nötig. Entscheidend ist aber, daß wir hierarchische Einbeziehungsverhältnisse vorgesehen haben: Denn so wie man z. B. von *sehen* über das eingebettete Gesehene zu Ereignissen beliebiger Kompliziertheit fortschreiten konnten, so ist auch die Beschuldigungs-Struktur hier eine textkonstitutive Grundstruktur, die die Ganzheit eines Textes auch dann garantieren kann, wenn Expansionstransformationen das eigentliche Schema erweitert haben — denn das Schema kann zwar durch die Einbettung einer retardierenden Handlung expandiert werden, doch ist diese nur retardativ hinsichtlich ihrer Ausrichtung auf das Beschuldigungs-Schema. Ein Mechanismus, den wir auf sehr niedriger Ebene beim Film kennengelernt haben, findet sich also auch auf Textniveau wieder. Wir haben damit auch gezeigt, wie *Hierarchien in Texten* aussehen können. Das Grundprinzip war dabei, hyperkomplexe relative Rhemata als Textvariablen anzunehmen, die Konnexe konstituieren, welche durch Expansion mittels eingebetteter Handlungen zu Texten entwickelt werden, wobei ein Konflikt als Bedingung der Expansion angesetzt wurde.

Anmerkungen

[1] Wir verwenden den Begriff hier im Sinne von Möller/Wulff (1978).

[2] Dass Propp die Funktionen weiter spezifiziert hat und sich über deren Ordnung (außerhalb der reinen Anordnung) geäußert hat, braucht uns hier nicht weiter zu interessieren.

[3] Wir werden künftig nur noch von .Handlung' oder von .Proposition' reden. Der jeweils andere Begriff ist dann mitzudenken.

[4] Für den weiteren Zusammenhang vgl. Möller (1978): Peirce (1960).

[5] Vgl. Bremond (1973); als Kritik an dem Versuch, eine „universale" Erzählgrammatik aufzustellen vgl. Scheerer/Winkler (1976).

[6] Vgl. dazu die verwandten Ansätze insbesondere aus dem Umkreis der „Artificial Intelligence"; insbesondere Schank (1975) und Wilks (1977).

[7] Vgl. hierzu die anderen einschlägigen Arbeiten von Frankenberg (1976), Rehbein (1972), Fritz/ Hundsnurscher (1975).

[8] Vgl. zu einer abweichenden Verwendung von „Komplement" in der Handlungstheorie Lenk (1976).

[9] Die Formulierung Text- bzw. Argumentvariable geschieht in Anlehnung an Wittgenstein, der in ähnlicher Weise von Satzvariable spricht; vgl. Wittgenstein (1960). §§ 3.313 ff.

[10] Jede Stelle unseres Schemas ist potentiell konfliktträchtigt bzw. kann als Konflikt ausdifferenziert werden.

Literatur

Bremond, Claude (1973), Logique du recit. Paris: Seuil.

Dijk, Teun A. van / Ihwe. Jens / Petöfi, Jänos S. / Rieser, Hannes (1973), Prolegomena zu einer Theorie des ‚Narrativen' . In: Ihwe, Jens (Hrsg.) (1973), Literaturwissenschaft und Linguistik. 2. Frankfurt: Athenäum-Fischer, S. 51-78.

Frankenberg, Hartwig (1976), Vorwerfen und Rechtfertigen als verbale Teilstrategien der innerfamilialen Interaktion. Phil. Diss. Düsseldorf.

Fritz, Gerd / Hundsnurscher, Franz (1975), Sprechaktsequenzen. Überlegungen zur Vorwurf / Rechtfertigungs-Interaktion. In: Deutschunterricht. Stuttgart 27:2, S. 81-103.

Gülich, Elisabeth / Raible, Wolfgang (1977), Linguistische Textmodelle. Grundlagen und Möglichkeiten. München: Fink.

Lenk, Hans (1976), Komplementbildungen und Boolesche sowie Brouwer-Verbände in der Handlungslogik. In: Kanitschneiter, Bernulf (Hrsg.)

(1976), Sprache und Erkenntnis. Festschrift für Gerhard Frey zum 60. Geburtstag. Innsbruck: Institut für Sprachwissenschaft der Universität Innsbruck, S. 271-282.

Lipski, John M. (1976), From text to narrative: Spanning the gap. In: Poetics 5, S. 191-205.

Möller, Karl-Dietmar (1978) Diagrammatische Syntagmen und einfache Formen. In: Untersuchungen zur Syntax des Films. 1. Münster: Münsteraner Arbeitskreis für Semiotik, S. 69-117 (papmaks. 8.).

Möller, Karl-Dietmar / Wulff, Hans J. (1978). Zeichen, Funktion und Kontext. In: Zur Terminologie der Semiotik. 1. Münster: Münsteraner Arbeitskreis für Semiotik, S. 5-10 (papmaks. 10.).

Peirce, Charles Sanders (1958), Collected papers. 7.8. Ed. by Arthur W. Burks. Cambridge, Mass.: Harvard UP.

Peirce. Charles Sanders (1960), Collected papers. 1-6. Ed. by Charles Hartshorne / Paul Weiss. 2nd ed. Cambridge, Mass.: Harvard UP.

Prince, Gerald (1973), A grammar of stories. An introduction. The Hague/Paris: Mouton.

Propp, Vladimir (1975), Morphologie des Märchens. Frankfurt: Suhrkamp.

Rehbein, Jochen (1972), Entschuldigungen und Rechtfertigungen. Zur Sequenzierung von kommunikativen Handlungen. In: Wunderlich, Dieter (Hrsg.) (1972), Linguistische Pragmatik. Frankfurt: Athenäum, S. 288-317.

Ryan, Marie-Laura (1979), Linguistic modeis in narratology: From structuralism to generative semantics. In: Semiotica 28, S. 127-155.

Schank, Roger C. (1975), Conceptual Information Processing. Amsterdam/Oxford: North-Holland / New York: American Elsevier (Fundamental Studies in Computer Science. 3.).

Scheerer, Thomas M. / Winkler, Markus (1976), Zum Versuch einer universalen Erzählgrammatik bei Claude Bremond. Anwendungsprobleme und Modellkritik. In: Poetica 8, S. 2 -24.

Thompson. Stith (1932-36), Motif-index of folk-literature. A classification of narrative elements in folk-tales, ballads, myths, fables, mediaevale romances, exempla, fabliaux, jest-books and local legends. 1-6. Helsinki: Suomalainen Tiedeakatemia (FF Communications. 106-9.).

Todorov, Tzvetan (1973), Poetik. In: Wahl, François (Hrsg.) (1973), Einführung in den Strukturalismus. Frankfurt: Suhrkamp, S. 105-179.

Watzlawick. Paul (1976), Wie wirklich ist die Wirklichkeit? Wahn — Täuschung — Verstehen. 3. Aufl. München/Zürich: Piper.

Wilks, Yorick (1977), Methodological questions about artificial intelligence: Approaches to understanding natural language. In: Journal of Pragmatics 1, S. 69-84.

Wittgenstein, Ludwig (1960), Tractatus logico-philosophicus. In: Ludwig Wittgenstein (1960), Schriften. 1. Frankfurt: Suhrkamp, S. 7-83.

Erzähltextanalyse

[Der Text wurde auf einer Arbeitstagung der Akademie der Künste in Ost-Berlin vorgetragen. Der Vortragscharakter ist bewusst beibehalten worden, weil er die methodologische Diskussion der Formalität der Erzählanalyse im damaligen Kontext erörtert.]

Viele der sich "Erzähltextgrammatik" nennenden Versuche, sich der Regeln und Bauformen jener verbreiteten, ja universell erscheinenden menschlichen Tätigkeit des "Erzählens" anzunehmen, gliedert die Erzählung in Teiltexte oder Teiltextfunktionen, die sich "Setting", "Rahmen", "Ziel", "Komplikation", "Auflösung" usw. nennen. Wenn man einen laxen Vergleich anstellen wollte, könnte man diese Gliederung der Erzählung mit den linguistischen "Satzbauplänen", mit syntaktischen Mustern und dergleichen mehr in Beziehung setzen. Da wird ein für allgemeingültig gesetztes dramatisches Schema (ein Handlungsschema, das ja in manchem tatsächlich an die Kategorien der Aristotelischen Dramatik erinnert) genommen und als Strukturschema von Texten des Typs "Erzählung" genommen.

Im Grunde haben wir es hier mit einem klassifikatorischen Verfahren zu tun, das vor allem dazu dient, stereotype Funktionen von Teiltexten auszuweisen, die an der Gesamtgestalt der Erzählung beteiligt sind. Von der Substanz und Spezifik der Handlung wird dabei abstrahiert. Das Thema der Erzählung spielt gegen dieses Gliederungsschema keine Rolle mehr. Das, was die semantische oder semantosyntaktische Konnexität und die Kohärenz des Textes fundieren kann (über die dramatische Bauform hinaus), gerät aus dem Blick.

Dabei war der erste Entwurf einer narrativen Theorie ganz nahe an der Substanz der Erzählung. Propp ging in seiner syntaktosemantischen Analyse seines Korpus' von Zaubermärchen davon aus, daß er es mit "handlungsbasierten" Texten zu tun hätte, und nahm das Handeln der Personen als jene Größe, die Sinn und Zusammenhang der Handlungslinie der Erzählung schaffen könnte. Dementsprechend definierte er die elementare Einheit des grammatischen Baus - die "Funktion" - als "eine Aktion einer handelnden Person <...> unter dem Aspekt ihrer Bedeutung für den Gang der Handlung" (Propp 1975, 27). Zweierlei ist damit gemeint: zum einen wird eine Funktion als eine Handlung vollzogen und realisiert; und zum anderen ist die Handlung kontextsensitiv bestimmt - nicht alle Handlungen sind für die narrative Analyse von Interesse, und auch nicht alle Momente einer Handlung spielen für die in ihr realisierte(n) Funktion(en) eine Rolle, sondern nur solche, die den Gang der Handlung voranbringen.

Für die Untersuchung von Erzählungen hat diese Annahme eine Fülle von gewichtigen Konsequenzen. Man könnte z.B. annehmen, daß nur gewisse Handlungen als Funktionen auftreten könnten -dagegen wäre einzuwenden, daß jede Handlung als narrative Funktion auftreten kann (wenn nur die Kontextbedingungen dafür gegeben sind). Der Handlung ist die Rolle, die sie in der Struktur einer Erzählung einnehmen kann, nicht eingeschrieben, sie kann ihr nicht abgelesen werden.

In der Durchführung isolierte Propp dann für sein Korpus ein Ensemble einzelner Funktionen. Die Kombinatorik der Funktionen beschrieb er aber noch ganz eingeschränkt mit Blick auf ihre unmittelbaren Nachbarschaften; in manchem erinnert das heute an die Beschreibungstechniken der Markoff-Grammatiken. Der Akzent der Beschreibung lag eindeutig auf der syntaktischen Seite; die Sequenzierung von Funktionen und die Beschreibung alternativer Verkettungen bildeten den Mittelpunkt der Aufmerksamkeit.

Dagegen ist die Beschreibung der Prinzipien, Verfahren und Kategorien, die die Einheit des jeweiligen Textes fundieren können und aus der die Kriterien für den Zusammenhalt, die Wohlgeformtheit und die Abgrenzbarkeit von Texten abgeleitet werden können, kein Gegenstand einer so verstandenen narrativen Beschreibung.

Gerade an dieser Stelle setzten wir seinerzeit in Münster an. Wir gingen von der Annahme aus, daß ein Erzähltext ein Gefüge - oder genauer: eine Hierarchie - von Planstrukturen sei, die alltäglichem Formalwissen über Handlungen entstammt. Es gibt dabei solche Pläne, die ganze Texte regieren und zusammenhalten können (wir nannten sie seinerzeit "Globalpläne"), also das leisten, was in zahlreichen Textgrammatiken und Texttheorien als "Makrostrukturen" bezeichnet wird.

Diese umgreifenden Pläne können andere Pläne funktionalisieren und in abhängiger Rolle einbetten und binden. "Globalpläne" bilden die relevanten strukturellen Kontexte, in denen die Funktionalisierung subordinierter Handlungspläne festgemacht werden kann. In dieser Art entsteht eine textuelle Hierarchie von Planstrukturen, die mit der Ausfaltung in die normalerweise episodale Struktur der Erzählung verknüpft ist.

Von hier lassen sich auch Überlegungen anstellen die Struktur der Handlungen betreffend, die die Fähigkeit haben, Kerne von narrativen Globalplänen zu haben: Sie müssen komplex sein, Interaktionen und Rollenbeziehungen konstituieren, einen Konflikt umfassen. Das wird an einem Beispiel noch darzustellen sein.

Der Aufbau einer narrativen Theorie, die von der Planhaftigkeit menschlichen Handelns und auch erzählten Handelns ausgeht, umfaßt vier relativ deutlich voneinander geschiedene Bereiche:

(1) Planstrukturen und Wissen über Exponentensysteme sowie über die Struktur von Exponentensystemen sind Teile des allgemeinen kulturellen Wissens bzw. gehören zum kulturellen System. Dazu zählen vor allem die Konzepte komplexer Handlungen, die für das Erzählen insofern wichtig sind, als sie die Kerne textkonstitutiver Planstrukturen darstellen. Zum Teil sind diese Konzepte in die Lexik und Grammatik der natürlichen Sprachen eingegangen. Ihre Explikation führt zu elementaren diagrammatischen Konzepten, die als "Mikrogeschichten" aufgefaßt werden können. Ein Beispiel ist das noch vorzustellende "beschuldigen" - ein Verb mit Folgerungen, Präsuppositionen und Komplementen. In der formalistischen Literaturwissenschaft nennt man derartige Gebilde manchmal "Sujets".

(2) "Plots" sind die kanonische Form von Geschichten. Sie sind polyperspektivisch, enthalten eine Chronik und können mit verschiedenem Abstraktionsgrad gefaßt sein. Sie sind Fusionierungen von Sujets. Sprachlich können sie als "Inhaltsanagaben" annäherungsweise realisiert werden.

(3) Diskursive Strukturen sind Techniken der Formulierung. Sie sind z.T. medienspezifisch, z.T. medienunspezifisch. Sie dienen dazu, Plots in Textindividuen umzuformen. Sie legen die Zeitform des endgültigen Textes fest, fixieren seine Perspektivik, umfassen die episodale Gliederung usw.

(4) Textindividuen sind realisierte Texte in jeweiligen Medien.

Unter falschem Verdacht

An dem Beispiel, an dem wir unsere Überlegungen insbesondere erprobt und exemplifiziert haben:

Den Kern der Makrostruktur bzw. der Makroproposition bildet die Handlung des beschuldigens. Im ersten Schritt haben wir versucht, alltägliches Formalwissen über "Beschuldigen" mit den Darstellungstechniken der linguistischen Semantik zu explizieren - in der Annahme, daß das Wissen über die Handlung sich auch in der sprachlichen Form niedergeschlagen hat. Wir haben versucht, von der Beschreibung der sprachlichen Form überzugehen auf eine umfassendere "Handlungsgrammatik", also nicht nur solche Bestimmungsstücke der bezeichneten Handlung auszuweisen, die in der sprachlichen Lexematisierung "geronnen" sind, sondern die die Form der Alltagshandlung selbst ausmachen. Das Verfahren sah dabei so aus, daß wir das komplexe differenzierte Verb "beschuldigen" als eine Lexikalisierung einer komplexen Konstruktion genommen haben. Die in der linguistischen Beschreibung übliche Zerlegung in Komponenten entspricht dabei einer Expansion auf syntaktische Paraphrasen, die wir als nicht weiter zerlegbare Primzeichen bzw. Elemente der Komplexhandlung angesehen haben.

Ich will diese Analyse hier nicht in ganzem Umfang vorstellen, das verbietet der gesetzte Zeitrahmen (es geht ja auch dem Veranstalter wohl eher um die Darstellung der Beschreibungstechnik, mit der wir verfahren sind). Darum hier nur in aller Kürze:

(1) Hinsichtlich der *Wertigkeit* ist "beschuldigen" dreistellig.

(2) Die beiden ersten Stellen sind Akteure, ein Offendent und ein Defendent; auf jeden Fall etabliert die *performative* Komponente von "beschuldigen" eine Interaktion und eine spezifische Beziehung.

(3) Die dritte Stelle der Konstruktion ist wiederum eine Proposition - eine *Tat* eines der beiden Interaktanten.

(4) Diese Tat wird mit der Beschuldigung *behauptet* und zugleich *bewertet*; "beschuldigen" umfaßt also mindest diese beiden weiteren Sprechhandlungen, die beide implizit vollzogen werden.

(5) Eine Beschuldigung verlangt als ein *Handlungskomplement* nach einer "Entschuldigung", eröffnet also die obligatorisch zu erfolgende zweite Handlung, für die der Beschuldigte der Akteur zu sein hat. Es wird also eine *Obligation* für den Beschuldigten ausgesprochen.

(6) Um dieses erfassen zu können, haben wir angenommen, daß mit der Beschuldigung außerdem eine nachdrückliche *Aufforderung* von x an y ergeht, sich zu entschuldigen.

(7) Mit der Bewertung der Tat des Beschuldigten hängt zusammen, daß - bei ausreichender Schwere - zugleich eine *Sanktion* angedroht wird (als ein weiteres, deontisch begründetes Handlungskomplement); die Drohung kann wiederum implizit oder explizit erfolgen.

Auf diese Art stellt sich heraus, daß "Beschuldigen" die Sammelbezeichnung eines sehr komplexen formalen Handlungsgefüges ist.

Die These war nun, daß dieses formale Gefüge die *Grundlage eines Erzählmotivs* sei. Das hängt mit der schon oben angedeuteten Annahme zusammen, daß nur Handlungen einer gewissen formalen Komplexität den Kern von Erzählmotiven bilden können. "Beschuldigen" bindet mehrere Satzvariablen, enthält ein Argumentationsverhältnis zwischen Satzvariablen und erfüllt

somit Minimalbedingungen der "Textualität". Außerdem sind die beiden für Erzähltexte wichtigen Momente *Konflikt* und *antagonistische Rollenstruktur* schon in "beschuldigen" angelegt.

Eines der Erzähl-Motive, in das das Beschuldigungs-Schema eingeht und mit dem wir uns diverse Male beschäftigt haben, hat keine griffige und verbreitete deutsche Bezeichnung, so daß wir zu der Titelphrase "Unter falschem Verdacht" oder zu der ungrammatischen aber verständlichen Formulierung "Unschuldig beschuldigt!" gegriffen haben:

Eine in Kriminalgeschichten übliche Ausgangskonstellation der Erzählung besteht darin, daß jemand in eine Situation gerät, in der er sich ausrechnen kann, daß er eines Vergehens oder einer Straftat beschuldigt werden wird, die er nicht begangen hat, für die er sich aber auch nicht "entschuldigen" kann. Er gerät dadurch in eine komplizierte *Dilemmasituation*, die nicht allein dadurch gekennzeichnet ist, daß der Protagonist seine Unschuld nicht nachweisen kann, sondern auch dadurch, daß er fliehen muß, will er sich der angedrohten Sanktion, die Teil des "Beschuldigungs"-Plans ist, entziehen. Flieht er, kann dies wiederum von seinen Antagonisten als Eingeständnis von "Schuld" aufgefaßt werden. Andererseits muß er fliehen, weil er keine Hilfe bei der Aufdeckung der "wahren Schuldverhältnisse" erwarten kann - will er seine Unschuld nachweisen, muß er die Aufklärung der Tat selbst in die Hand nehmen.

Unter der besonderen Bedingung, daß der Verdächtige unschuldig ist, integriert der Beschuldigungs-Plan in diesem Erzähl-Motiv zwei weitere Handlungspläne: die *Flucht* als den Entzug vor der ungerechtfertigten Sanktion, zugleich aber auch als Voraussetzung dafür, daß der Flüchtige die *Aufklärung* der Straftat, die ihm zur Last gelegt wird, selbst in die Hand nehmen kann. Für beide Handlungspläne können wiederum *Helfer* eingeführt werden. Usw. Der superordinierte Beschuldigungs-Plan kann also jederzeit um andere Pläne erweitert (expandiert) werden, ohne daß seine Superordination - d.i. genau seine Funktion als textuelle Makrostruktur - dadurch in Frage gestellt würde. Die integrierten und subordinierten Handlungspläne dienen in der Regel dazu, die Bedingungen dafür zu schaffen, daß die Ent-Schuldigung doch noch geleistet werden kann, sind also abhängig und stehen in klarer Funktion der Makrostruktur. Der Verdächtige unterliegt so lange dem Beschuldigungs-Schema, bis er entweder eine Ent-Schuldigung leistet oder bis er die Sanktion verbüßt hat; erst dann steht er nicht mehr "unter dem Schema".

Die "Grammatizität" des Schemas kann man auch an der Darstellung als Markov-Grammatik ablesen:

V: B

V: A(B,R-,S)<F/D>

B: R+: Stop

B: R-

R-: S

R-: <F/D>

S: Stop

S: F

F: F-<H>

F: F+<F/D>

F: F-<T>

T: Stop

H: B

H: S

H: T

D: D-<F/D>

D: D+<R-/R+>

Legende

V = Verstoß

A = Antizipation

B = Beschuldigung

R = Rechtfertigung

S = Strafe

F = Flucht

H = Verhaftung

T = Tod, Selbstmord

D = Detektion

+/- = gelingt/gelingt nicht

Ketten

(1) V,B,R+

(2) V,B,R-,S

(3) V,B,R-,F,F+,D,D+,R+

(4) V,A(B,R-,S)F,F+,F,F+,D,D-,F,F+,D,D-,F,F-H,B...

Das Programm der Analyse von Erzähltexten, dem bis hier gefolgt ist, geht davon aus, daß es

1. *elementare Erzählschemata* wie den Plan der Geschichten des Motivs "Unter falschem Verdacht" gibt; diese Schemata garantieren die makrostrukturelle Kohärenz und Konnexität von Texten;

2. weiterhin wird angenommen, daß diese superordinierten Erzähl- und Handlungsschemata andere Erzähl- und Handlungsschemata *integrieren und funktionalisieren* können (können selbst also auch in abhängiger Funktion stehen); neben der Erweiterung (Expansion) von Schemata ist die *Kombinatorik* elementarer Erzählschemata zu untersuchen.

Dies ist das klassische Programm der Narrativik seit Propp, sozusagen die "grammatische Untersuchung" des Gegenstandes.

Die nächsten Schritte der Analyse sind simpel und erwartbar:

* man stellt ein Korpus zusammen;
* man sucht ausgezeichnete Beispiele (Exempla und Prototypen);
* man arbeitet an Zusammenfassungen die Geltung der Globalpläne heraus;

* man versucht, die historische und systematische Variabilität am Korpus zu eruieren (und: zu begründen).

* Und das größte theoretische Problem: man versucht, die semantisch-narrative Spezifizierung von abstrakten narrativen Handlungsplänen zu Erzähltexten zu beschreiben (ein Gebiet, auf dem wir ganz und gar am Anfang stehen; dazu wird Karl-Dietmar Möller noch einiges sagen).

Peter Wuss bat mich, kurze Bemerkungen zu machen (1) zur Deskription, (2) zur Stereotypisierung und (3) zum geschichtlichen Wandel von Motiven.

Das bis hier Gesagte betrifft vor allem die deskriptive Seite des Vorhabens. Zur Stereotypisierung will ich nur ganz kurz anmerken, daß wir es auf grammatischem Niveau sowieso mit konventionalisierten (also auch: stereotypisierten) Gegenständen zu tun haben.

Die anderen Fragen möchte ich der Diskussion überlassen.

Historische Variationen des narrativen Topos "Unter falschem Verdacht" im Film

1. Das Erzählmotiv "Unter falschem Verdacht"
2. Der Filmkorpus des Motivs
3. Normalfälle
4. Das Problem der Schuld
5. Das Problem des Rechts
6. Das Problem der Kriminalität
7. Schluß

Erzählungen handeln vom Gegenalltag, von der Überschreitung alltäglicher Grenzlinien, von der Verletzung von Normen und Tabus. Sie behandeln Zustände außerhalb der Normalität, jenseits der Sicherheit und des Friedens der Alltagswelt. Sie sind den Ausnahmezuständen gewidmet, den Gefährdungen, Fallen und Ausweglosigkeiten genauso wie den Momenten von Befreiung, Erlösung und Glück. Erzählungen handeln ex negativo auch vom Alltag, von den Fraglosigkeiten und Selbstverständlichkeiten, von Routinen und Normalfällen (vgl. dazu Wulff 1985a, insbes. 10ff).

Erzählungen sind so verflochten mit den Dingen des Alltagswissens und der Alltagspraxis. Sie sind zugleich Gegenstände von eigener Art: symbolische Gebilde, die Ganzheitscharakter haben, in hohem Maße stereotypisiert sind, festgefügten Verlaufsplänen folgen. Man muß beides berücksichtigen, wenn man sich an der Beschreibung narrativer Strukturen versucht. Ich will in dieser kleinen Skizze zeigen, wie beides zusammenhängt und sich bedingt.

1. Das Erzählmotiv "Unter falschem Verdacht"

Ausgehend von einer Analyse der Handlung des "Beschuldigens" haben Elmar Elling, Karl-Dietmar Möller und ich vor einigen Jahren zu zeigen versucht, wie sich aus der Handlungsanalyse ein Ansatzpunkt für die Darstellung von Erzählmotiven ableiten läßt (Elling, Möller & Wulff 1981). Ein *Erzählmotiv* unter diesem Verständnis ist ein abstrakter *Handlungsplan*, der die Kraft hat, ganze Geschichten zu regieren. M.a.W., ein Erzählmotiv kann als *Makrostruktur* von Erzähltexten dienen.

Zu unserem Beispiel: Eine in Kriminalgeschichten übliche Ausgangskonstellation der Erzählung besteht darin, daß jemand in eine Situation gerät, in der er sich ausrechnen kann, daß er eines Vergehens oder einer Straftat beschuldigt werden wird, die er nicht begangen hat, für die er sich aber auch nicht "ent-schuldigen" kann. Er gerät dadurch in eine komplizierte *Dilemmasituation*, die nicht allein dadurch gekennzeichnet ist, daß der Protagonist seine Unschuld nicht nachweisen kann, sondern auch dadurch, daß er fliehen muß, will er sich der angedrohten Sanktion, die Teil des "Beschuldigungs"-Plans ist, entziehen. Flieht er, kann dies wiederum von seinen Antagonisten als Eingeständnis von "Schuld" aufgefaßt werden. Andererseits muß er fliehen, weil er keine Hilfe bei der Aufdeckung der "wahren Schuldverhältnisse" erwarten kann - will er seine Unschuld nachweisen, muß er die Aufklärung der Tat selbst in die Hand nehmen.

Hätte man es mit einem Schuldigen zu tun: dann würde der Situation die Pikanterie entzogen. Das hat mit der Einbindung von Erzählungen in die Alltagswelt zu tun - es ist die Verletzung des Zustands von Gerechtigkeit und Rechtssicherheit, in dem die Welt sein sollte, die die Sympathien von Zuschauern auf sich zieht: denn die moralische Ordnung der Alltagswelt ist außer Kraft gesetzt. Die *Gerechtigkeits-Erwartung* des Zuschauers bindet ihn, und sie bildet den Hintergrund, auf den hin die Geschichten des Korpus Spannung, Betroffenheit, Empörung, Mitleid und andere Beteiligungs-Formen inszenieren.

Zurück zur stereotypen Grundform der Geschichten des Korpus: Unter der besonderen Bedingung, daß der Verdächtige unschuldig ist, integriert der Beschuldigungs-Plan zwei weitere Handlungspläne: die *Flucht* als den Entzug vor der ungerechtfertigten Sanktion, zugleich aber auch als Voraussetzung dafür, daß der Flüchtige die *Aufklärung* der Straftat, die ihm zur Last gelegt wird, selbst in die Hand nehmen kann (zur Fluchtmotivik vgl. Schwartz 1987). Für beide Handlungspläne können wiederum *Helfer* eingeführt werden. Usw. Der superordinierte Beschuldigungs-Plan kann also jederzeit um andere Pläne erweitert werden, ohne daß seine Superordination – d.i. genau seine Funktion als textuelle Makrostruktur – dadurch in Frage gestellt würde. Die integrierten und subordinierten Handlungspläne dienen in der Regel dazu, die Bedingungen dafür zu schaffen, daß die Ent-Schuldigung doch noch geleistet werden kann, sind also abhängig und stehen in klarer Funktion der Makrostruktur. Der Verdächtige unterliegt so lange dem Beschuldigungs-Schema, bis er entweder eine Ent-Schuldigung leistet oder bis er die Sanktion verbüßt hat.

Das Programm der Analyse von Erzähltexten, dem bis hier gefolgt ist, geht davon aus, daß es

1. *elementare Erzählschemata* wie den Plan der Geschichten des Motivs "Unter falschem Verdacht" gibt; diese Schemata garantieren die makrostrukturelle Kohärenz und Konnexität von Texten;

2. weiterhin wird angenommen, daß diese superordinierten Erzähl- und Handlungsschemata andere Erzähl- und Handlungsschemata *integrieren und funktionalisieren* können (können selbst also auch in abhängiger Funktion stehen); neben der Erweiterung von Schemata ist die *Kombinatorik* elementarer Erzählschemata zu untersuchen.

Dies ist das klassische Programm der Narrativik seit Propp, sozusagen die "grammatische Untersuchung" des Gegenstandes.

Es hatte oben geheißen, daß Erzählungen *ex negativo* auch vom Alltag handeln, somit Bezug nehmen auf Alltagsüberzeugungen und auf die Geltung von Regeln und Normen. Untersucht man den Korpus von Filmen des Motivs unter dieser Fragestellung, so ist die Aufgabe die Untersuchung der *soziokulturellen Bedingungen*, auf die einzelne Texte implizit und ex negativo verweisen. (Es sei dabei dahingestellt, ob die so angespielte Alltagswelt die narrativen Schemata selbst erst hervorbringt oder ob die elementaren Erzählschemata von quasi allgemeiner Geltung sind.)

2. Das Filmkorpus des Motivs

Eine erste Übersicht über den Korpus des Motivs, die Karl-Dietmar Möller und ich 1985 zusammengestellt haben, umfaßt nahezu 400 Filme, in denen das Schema als textuelle (in einigen Fällen auch als episodale) Makrostruktur angewendet wird.

Bei der Durchsicht des Materials fällt auf, daß sich einige *Regisseure* mit großer Regelmäßigkeit des Stoffs angenommen haben. Insbesondere ist dies Alfred Hitchcock, der immerhin 16 Filme zum Korpus beisteuerte (vgl. dazu Sierens 1963, 44-60, der ein eigenes Kapitel "De onschuldige verdachte" enthält). Dazu gehören des weiteren Robert Siodmak, Fritz Lang, Sidney Lumet und Orson Welles. Für einige Regisseure, unter ihnen André Cayatte und Norbert Kückelmann, die eine juristische Ausbildung haben, spielen offensichtlich auch professionelle Kenntnisse eine Rolle.

Weiter fällt auf, daß das Motiv insbesondere im *Zeitstil* des amerikanischen "film noir" oft genutzt worden ist. Es scheint, daß das Motiv eine starke Affinität zu solchen Kategorien hat, die zur Charakterisierung des "film noir" oft genannt worden sind – Kategorien wie "Zerfall der sozialen Bindungen", "Fatalismus", "Desillusionierung", "Verlust von Geborgenheit", "Chaos und Zusammenhangslosigkeit" usw. (vgl. Karimi 1976, 26ff, passim; zur besonderen Verwendung des Motivs im "film noir" vgl. Wolfenstein & Leites 1950, 184-185).

Zum dritten fällt auf, daß die überwiegende Mehrzahl der Filme aus dem angloamerikanischen Raum stammen, was vielleicht damit zusammenhängt, daß *Rechtstradition und Rechtsbewußtsein* in England und in den USA die Verwendung des Schemas favorisieren. Auch die Tatsache, daß die Filme des Korpus - von wenigen Western und Melodramen abgesehen - Kriminalfilme sind, spricht dafür, daß im Motiv vor allem Rechtsverhältnisse thematisiert werden.

Wenn diese Annahme richtig ist, *dann untersucht man mit dem Korpus populäre und alltägliche Vorstellungen der "Rechtsordnung"*. Ein Motiv wie das des zu Unrecht Verdächtigten thematisiert, der Ausgangsthese folgend, *eine elementare Dimension des Alltagslebens* – daß der einzelne nämlich im Zustand der Rechtssicherheit leben kann (und soll).

Allerdings zeigt die Durchmusterung des Korpus einige interessante thematische Verschiebungen, die das Motiv in den letzten dreißig Jahren durchgemacht hat: und die Frage ist, ob sich nicht in diesen Variationen Veränderungen des Rechtsbewußtseins spiegeln. Historisch scheint sich das Material in vier Gruppen einteilen zu lassen, in denen jeweils andere Momente von "Recht" in den Vordergrund treten: Neben den "normalen Fällen" ist eine zweite Gruppe dem Schuld-Problem gewidmet, eine dritte der Frage des Rechts, eine vierte, die modernste, der Frage der Kriminalität selbst. Am Ende scheint sich das Schema aufzulösen, weil die vorausgesetzte Rechtsordnung nicht mehr in Geltung ist.

Es sei aber im einzelnen eingegangen auf die *historischen Typen*. Es sei angemerkt, daß die Gliederung des Materials in historische Typen *nicht* besagt, daß sie einzelnen Phasen eindeutig zuordenbar wären; so findet sich die Normalform, die den Korpus bis in die 30er Jahre und in den 50er und 60er Jahren dominierte, bis heute - zum Teil abgewandert in andere Medien (wie in den Fernseh-Krimi à la *Dr. Kimble*). Es ist davon auszugehen, daß Motive, die zu verschiedenen Zeiten Vorrang genossen, gleichzeitig benutzt werden können (vgl. zu dieser motivgeschichtlichen Problematik Wulff 1985b, 21ff).

3. Normalfälle

Die *Normalform* des Motivs läßt sich beschreiben als: "Jemand wird einer Tat beschuldigt, die er nicht begangen hat, wird verurteilt und unter Umständen auch hingerichtet oder sonstwie sanktioniert". Man hat es mit dem Schema in nuce zu tun, eventuell expandiert um die oben schon erwähnten Pläne von Flucht, Detektion usw.

Die Normalform hat in der *Populärkultur* eine lange Tradition (ist also natürlich kein filmspezifisches Motiv; vgl. dazu Schenda 1970, 366ff). Sie beherrscht den Korpus bis Ende der 30er Jahre. Das makrostrukturelle Schema ist meist um die subordinierten Handlungspläne von Flucht und Detektion erweitert. Die Momente von "*Recht*" und "*Schuld*" sind *unproblematisch*; die Schuldfrage läßt sich eindeutig klären, Rechtsverhältnisse können als "normal" re-etabliert werden, der "wahre Schuldige" wird festgestellt und abgeführt. Dem optimistischen Ausgang entspricht, daß in vielen dieser Filme die Rollenkonstellation von "Opfer" und "Helfer" in eine Liebesgeschichte expandiert - so daß der Held am Ende der Geschichte nicht nur mit erwiesener Unschuld, sondern auch in eine Liebesgeschichte verstrickt dasteht.

Ein geradezu prototypischer Fall ist Hitchcocks *The Thirty-Nine Steps* (1935):

> Der Film erzählt die Geschichte des jungen Kanadiers Richard Hannay, in dessen Wohnung eine geheimnisvolle junge Frau, die bei ihm Zuflucht gesucht hatte, von Agenten erdolcht wird. Von der Polizei des Mordes verdächtigt und von den Agenten, die fürchten, daß die Tote ihn in ihre Geheimnisse eingeweiht hat, verfolgt, flieht Hannay nach Schottland, dem einzigen Hinweis auf die Täter folgend, den er hat. Auf der Flucht gerät er in tausend schwierige Situationen, bis ihm zum Schluß mit Hilfe eines Mädchens, das an seine Unschuld glaubt, schließlich doch noch der Nachweis gelingt, daß die Agenten die wahren Täter sind.

Diese Geschichte folgt dem Schema noch in geradezu klassischer Einfachheit. Der Held gerät in eine Kette von Situationen, in denen er die alltägliche Sicherheit verliert; zumindest für eine Phase seines Lebens muß er außerhalb der Normalität operieren. Am Ende aber ist bürgerlicher Alltag wieder in Kraft gesetzt.

Diese Bewegung vom Normalzustand des Lebens durch eine Gefährdung des Gewöhnlichen zurück in den Normalzustand ist meist mit der Normalform unseres Schemas verbunden. Das ändert sich bald.

4. Das Problem der Schuld

In den 40er Jahren, insbesondere in der Entwicklung des visuellen und narrativen Stils des "film noir", verschieben sich die Kontexte, in denen das Schema benutzt wird. Insbesondere rückt das *Schuld-Thema* in den Vordergrund: anders als in der Normalform kann die Schuldfrage oft nicht mehr eindeutig geklärt werden (vgl. dazu Roffman & Purdy 1981, 275ff). Die Ausgangssituation ist nicht mehr daran gebunden, daß ein Unbeteiligter in die interpretative Falle des Beschuldigungs-Schemas gerät, sondern umfaßt nun auch solche Konstellationen, daß jemand ein Verbrechen begeht und erst dadurch in einen *Strudel* (in der amerikanischen Literatur oft als "*cobweb*", *Spinnennetz*, apostrophiert; vgl. dazu Karimi 1976, 91) von Ereignissen und Verwicklungen gerät, denen er nicht mehr entkommen kann und die ihn immer weiter, quasi zwangsläufig, mit "Schuld" belasten.

Kann sich der Verdächtige in der Normalform meist noch selbst rechtfertigen oder etwas zur eigenen Entlastung tun, ist er nun dem unausweichlichen Gang der Geschehnisse ausgeliefert, seine *Handlungsfähigkeit* selbst ist in Frage gestellt (ähnlich Wolfenstein & Leites 1950, 182 u. 189). Der Protagonist ist *Opfer* einer fatalen Kette katastrophaler Irrtümer, Verdächtigungen und Dilemmata, an deren Ende Schuld, Tod oder Verbannung stehen.

Der Schluß dieser Geschichten ist oft von beunruhigender Unklarheit über die Wiederherstellung der "Gerechtigkeit" (zu Hitchcocks *The Wrong Man*, 1956, vgl. Hirsch 1981, 179). Selbst

wenn eine Geschichte weitgehend dem normalen Verlauf des Plans folgt, bleibt die Wiederherstellung des "Rechts" am Ende aus. Ein Beispiel ist Delmer Daves' *Dark Passage* (1947):

> Der unschuldig verurteilte Vincent Parry flieht aus dem Zuchthaus von San Quentin, wo er wegen Mordes an seiner Frau eingekerkert war. Er findet Zuflucht bei einer Freundin, die an seine Unschuld glaubt. Nach einer Gesichtsoperation, die Parry an sich vornehmen läßt, versucht ein kleiner Gauner, ihn zu erpressen - der Erpresser kommt aber im Handgemenge um. Vor seinem Tod gibt er aber noch den Namen der wahren Schuldigen preis. Parry sucht die Täterin auf, sie gesteht, begeht aber unmittelbar danach Selbstmord. Ohne Aussichten, sich zu rehabilitieren, flieht Parry mit seiner Freundin nach Südamerika.

Die Geschichte wird also nicht "aufgelöst" und zum "normalen" Ende gebracht, sondern endet offen: Der Verdächtige kann sich nicht rechtfertigen, die Recht-Unrecht-Verhältnisse werden nicht wieder ins Lot gebracht, von einer Wiederherstellung der moralischen Ordnung kann keine Rede sein.

Die "noir"-Variation des Schemas findet sich in allen Untertypen des Korpus. Auffallend ist neben diesen "schwarzen" Versionen des Schemas, daß es häufig *in andere textuelle Makrostrukturen eingebettet* ist, also nicht selbst einen Text regiert, sondern in einem anderen superordinierten Schema funktionalisiert ist. In dieser besonderen, abhängigen Verwendung des Schemas kommt es zu ausgreifenden Komplexionen des ursprünglichen Plans. Ein signifikantes Beispiel ist Tay Garnetts *The Postman Always Rings Twice* (1946):

> Frank Chambers wird in einem kleinen Café eingestellt, das von Nick Smith und seiner Frau Cora betrieben wird. Frank verliebt sich in Cora, die beiden wollen fortgehen, kehren aber zurück, bevor Nick sie vermissen kann. Cora überredet Frank, Nick zu töten und den Mord als Unfall zu tarnen. Ein erster Mordversuch mißlingt; dann, beim zweiten Versuch, wird der Mord zwar ausgeführt, aber Frank kann nicht schnell genug aus dem "Unfallauto" herausspringen und verunglückt schwer. - Im Hospital versucht der Staatsanwalt, der gegen Cora einen Prozeß wegen Mordes führen möchte, Frank für ein Komplott gegen Cora zu gewinnen. - Zur Verhandlung kommt es aber mangels Beweisen nicht, und Frank und Cora heiraten. Als sie dann aber fortfahren, wird Cora bei einem Autounfall getötet. Frank wird verhaftet, angeklagt, sie ermordet zu haben und zum Tod auf dem elektrischen Stuhl verurteilt. Der Film endet in der Todeszelle.

Das Schema wird zweimal genutzt: im ersten Fall sind die Täter schuldig, können aber nicht zur Rechenschaft gezogen werden; im zweiten Fall ist der Beklagte zwar unschuldig, kann sich aber nicht entlasten. Eingebettete Handlungspläne wie "Flucht" oder "Detektion" spielen keine Rolle. Als motivierender Rahmen, der schließlich auch das Beschuldigungs-Schema integriert, funktioniert die verbotene Liebe zwischen den Protagonisten und der daraus resultierende Mordplan (zum Thema der sexuellen Obsession und ihrer Affinität zu Gewalt und Kriminalität im "film noir" vgl. Hirsch 1981, 186ff und Karimi 1976, 85, passim). Sex und Geld sind die eigentlichen Handlungsziele, Schuld oder Unschuld spielen eine untergeordnete Rolle, werden erst durch den paradox anmutenden Schluß in den Vordergrund gespielt.

5. Das Problem des Rechts

Die "noir"-Variation des Schemas geht Anfang der 50er Jahre wieder zurück, die Normalform tritt wieder in den Vordergrund. Ende der 60er Jahre häufen sich neue Varianten des Schemas, die dem *Rechts-Thema* gewidmet sind, die vor allem auch das *Rechts-System* und die *Rechts-Institutionen* als *politische Instrumentarien* attackieren. Vorläufer finden sich im politisch engagierten Kino; dazu gehört z.B. Renoirs *Le Crime de M. Lange* (1935). Vorformen finden sich

auch im Korpus jener Filme, die *Justizirrtümern* gewidmet waren (wie Erich Engels *Affäre Blum*, 1948).

Mit dieser Umorientierung des thematischen Akzents verschiebt sich auch das Bezugssystem, in dem "Recht" gefaßt werden könnte: es wird nun gebunden an Größen, die in politischer Analyse fundiert sind. Es ist evident, daß die Darstellung *politischer Justiz* vor allem am Beispiel politisch motivierter Straftaten geschehen kann. So sind Terror-Anschläge, Zugehörigkeit zu anarchistischen oder Untergrund-Gruppen und ähnliches ein häufiger Anlaß, der zur Aktivierung des Beschuldigungs-Schemas führen.

Ein paradigmatischer Fall ist *Sacco e Vanzetti* von Giuliano Montaldo (1970), der auf einen amerikanischen Schauprozeß der 20er Jahre zurückgeht:

> Nicola Sacco, ein Arbeiter aus einer Schuhfabrik, und Bartolomeo Vanzetti, ein Fischhändler, werden für ein Verbrechen verurteilt, das sie nicht begangen haben. In dem sich über sieben Jahre hinziehenden Verfahren (1920-1927) geht es schon bald nicht mehr um die strafrechtliche Verfolgung eines Raubmordes, sondern unter diesem immer durchsichtiger werdenden Vorwand wird über die politische Gesinnung der Angeklagten zu Gericht gesessen. Trotz einer Fülle entlastender Zeugenaussagen und eines Alibis für die Tatzeit werden die Angeklagten zum Tode verurteilt und am 23.8.1927 hingerichtet. Eine weltweite Solidaritätskampagne kann ihren Tod nicht verhindern.

Sacco e Vanzetti bricht mit der Tradition des *Gerichtsfilms*: Bislang hatten Filme, die im isolierten sozialen Raum eines Gerichtsverfahrens spielten, dazu gedient, die Möglichkeit von Recht und Gerechtigkeit zu beteuern. Wenn es in Lumets *Twelve Angry Men* (1957) darum geht zu zeigen, daß das Engagement eines einzigen Geschworenen ausreicht, Vorurteile seiner Kollegen abzubauen und mehrdeutige Indizienbeweise zugunsten des Angeklagten auszulegen, ist die Argumentationsrichtung von *Sacco e Vanzetti* eine andere: Der Film demonstriert in fast plakativer Weise die Behandlung solcher Personen durch die Justiz, deren Weltanschauung und politische Praxis als "gesellschaftliche Gefahr" angesehen wird. Die Justiz wird so den institutionellen Instrumenten zugeordnet, die in einer Gesellschaft dazu benutzt werden können, oppositionelle (insbesondere revolutionäre) Gruppen zu kriminalisieren, so daß *ein politischer Konflikt in einen juristischen Fall umdefiniert* wird.

Ein anderes Problem thematisiert André Cayattes *Justices* (1978):

> Ein wohlhabender Architekt ist erschossen worden. Weil sie ein starkes Motiv haben könnten, werden Cathérine, die junge Frau des Toten, und ihr Liebhaber Tom verfolgt und schließlich verhaftet. Der junge Engländer kann in letzter Minute nach London entkommen. - Cathérine wird als französischer Staatsbürgerin in Frankreich, Tom in England der Prozeß gemacht. Die Verfahren laufen gemäß den verschiedenen Rechtssystemen völlig verschieden ab: In England glaubt man den Unschuldbeteuerungen des Angeklagten, zumal keine schlüssigen Beweise vorliegen. Cathérine jedoch wird verurteilt, obwohl sie beteuert, unschuldig zu sein, obwohl auch hier keine Beweise vorliegen, und obwohl die zunächst hartnäckig voreingenommene Ermittlungsrichterin inzwischen von Cathérines Unschuld überzeugt ist und sich leidenschaftlich für sie einsetzt. Sogar das Erscheinen Toms in der Verhandlung und die Tatsache, daß er die Schuld freiwillig auf sich nimmt, nützen nichts.

Die Frage, ob die Angeklagten schuldig sind oder nicht, spielt in *Justices* eine nur untergeordnete Rolle und wird bis zum Schluß nicht geklärt. Wichtig sind vielmehr zwei andere Fragen, die der Film behandelt: Zum einen die nach den Verfahren verschiedener Rechtssysteme, mit Behauptungen und Verhaltensweisen von Angeklagten umzugehen und somit nach der Rolle, oder besser nach der Würde, die dem Beklagten in verschiedenen Rechtssystemen zugemessen ist; zum anderen die, ob das Gerichtsverfahren der Findung von Wahrheit dient oder der demonstrativen Ausübung von (politischer und moralischer) Macht. Demgemäß stehen die *komplementären Rollen* von Angeklagten und Richtern im Zentrum des thematischen Interesses: in welchem

Maße erscheint ein Zeuge, ein Angeklagter usw. glaubwürdig, wie voreingenommen ist das Gericht, welcher Grad an Mißtrauen gegen die Äußerungen eines Angeklagten ist angemessen, in welcher Beziehung stehen Beweisaufnahme und präjudizierte Verurteilung, usw.?

Im Falle von *Justices* ist es gerade die Ungeklärtheit der Schuld der Angeklagten, die die Aufmerksamkeit auf die Mechanismen lenkt, die schließlich zur Verurteilung führen können. Im ursprünglichen Schematismus ist gerade dies eine der obligatorischen Informationen, die gegeben sein müssen, um die narrative Verstrickung in Gang zu bringen: Das Schema enthält einen Fokus, der das Handlungsgeschehen *vom Verdächtigen her perspektiviert*. Und auch das problematische Rechtsverhältnis ist vom Individuum aus konfiguriert.

Justices ist, wie auch *Sacco e Vanzetti* oder andere Filme dieser Richtung, stark durch den *belehrenden Charakter* der Fabel bestimmt. Das mag zusammenhängen mit der Tatsache, daß der Gerichtssaal als eine Art mikrokosmischer Repräsentation gesellschaftlicher Herrschaftsverhältnisse dargestellt ist. Das mag aber auch zusammenhängen mit der Tatsache, daß das Beschuldigungs-Schema von vornherein eine *Identifikationsperspektive* enthält, die den Zuschauer gegen die Justiz einnimmt. Wäre der Angeklagte ein Schwerverbrecher, dem man nichts nachweisen kann und den man nur durch Tricks zur Sühne zwingen kann - dann wäre die Praxis der Justiz unproblematisch, sie erfüllte genau ihren alltäglichen Zweck. Als Moment der Erzählung wird sie erst dann wirksam, wenn sie nicht funktioniert, wenn sie Unrecht herstellt und Unterdrükkung ausübt.

6. Das Problem der Kriminalität

Seit Mitte der 70er Jahre wird die Thematisierung des Rechtssystems auf die Einbeziehung der Biographien angeblicher "Straftäter" ausgedehnt. Die Perspektivierung dieser Erzählungen folgt durchweg von den Tätern aus - was zur Folge hat, daß ein Einblick in die biographischen Mechanismen, auf die auch Polizei und Justiz maßgeblichen Einfluß ausüben und in deren Verlauf erst eine dauerhafte Kriminalisierung der Protagonisten entsteht, möglich wird. Mit dieser argumentativen Strategie wird der *begriffliche und konzeptuelle Apparat des ganzen Justiz- und Rechtssystems* in Frage gestellt - die *juristische und alltägliche* Fixierung auf "Tat" und "Tatbestand", das Vorstellungssystem von "Strafe", "Vergeltung" und "Sühne", die Abstraktion von den konkreten Lebensbedingungen der Täter usw.

Ein Teil dieser Filme stellt die Maßnahmen der Polizei gegen die angeblichen "Gangster", die durchweg als Sympathieträger fungieren, als unangemessen und überzogen dar. Der Showdown ist oft *die demonstrative Ausübung polizeilicher Gewalt*. Dieses Zeige-Moment findet sich sowohl in Terrorismus-Filmen wie Chabrols *Nada* (1973) wie auch in der "Hinrichtung" der beiden Geiselnehmer in Lumets *Dog Day Afternoon* (1975).

Andere Filme problematisieren die Formen der Verwahrung und Bestrafung insbesondere jugendlicher Straftäter. Ein bedrückendes Beispiel ist Norbert Kückelmanns *Die letzten Jahre der Kindheit* (1979) nach einem Fall aus dem Jahre 1972:

> Der Film schildert die Biographie des 13jährigen Martin Sonntag, der als noch nicht strafmündiger Straftäter in ein Fürsorgeheim eingewiesen wird, von dort zu fliehen versucht, wieder eingewiesen wird. Dieser sich viele Male wiederholende Zyklus von Heimeinweisung, Flucht, Wiedereinweisung

endet mit dem Selbstmord des Jungen: er ist inzwischen 16 Jahre alt geworden, sitzt im Jugendgefängnis und erhängt sich eines Nachts mit einem Gürtel.

Die Justiz ist den Film über als eine starre Apparatur gezeichnet, die dazu unfähig ist, sich auf die besonderen Gegebenheiten des "Falls Sonntag" einzustellen. Das Ende des Films ist zynisch (und der Anlaß für Kückelmanns Aufmerksamwerden auf den Fall gewesen): für die Justiz ist nicht der Tod des Jungen interessant, nicht diese Biographie, die in Dauerkriminalität enden muß, sondern ausschließlich die Frage, wie er an den Gürtel gelangte, den er für den Selbstmord verwendete. Die Thematisierung der juristischen Maschinerie geschieht besonders intensiv in einer kurzen Episode, die andere Formen des therapeutischen Umgangs mit verhaltensauffälligen Jugendlichen zeigt; signifikanterweise wird der Psychologe, der die alternative Behandlung repräsentiert, aus dem Justizdienst entlassen (vgl. zu diesem sozialkritischen Standard-Motiv Wulff 1985b, 85ff, 193ff).

Die letzten Jahre Der Kindheit wie andere Filme dieser Thematik setzen den Akzent *nicht mehr auf die Frage nach individueller Schuld* und lassen auch das Schuld-Sühne-Schema meist hinter sich. Die sozialen, ökonomischen und biographischen Bedingungen, die eine Straftat begleiten oder zur Folge haben, bilden den eigentlichen Gegenstand. "*Schuld*" ist in diesem Kontext nicht mehr so sehr eine sittliche, moralische und individuelle als vielmehr eine *soziale Kategorie* - eine juristische Herausforderung sowohl im Hinblick auf die Tat- bzw. Täter-Fixierung des Strafrechts wie auch auf den Rechtsvollzug, der zwischen den Gesichtspunkten "Sühne/Rache", "Verwahrung" und "Resozialisierung" orientiert werden muß (vgl. zu den Traditionen dieser Problematik Schönert 1983, 122ff).

Mit dem Problematischwerden des Rechtsbegriffs einerseits und des Justizvollzugssystems andererseits *verliert das Beschuldigungs-Schema seine Griffigkeit*. Sein Funktionieren ist daran gebunden, daß eindeutige Schuldverhältnisse hergestellt werden können. Gerät diese Voraussetzung in Frage oder wird außer Geltung gesetzt: dann ist das Schema nur noch metaphorisch anzuwenden.

7. Schluß

Die Darstellung hat gezeigt, daß sowohl ästhetische wie politische und didaktische Kontexte die jeweilige Ausprägung und die jeweilige Akzentuierung des elementaren Erzählmotivs "Unter falschem Verdacht" beinflussen können. Vor allem hat sich gezeigt, daß das Motiv seine Geltung verliert, wenn das Vorstellungssystem von "Recht", "Schuld" und "Kriminalität", das eine Voraussetzung des Schemas und der Geschichten seines Korpus ist, außer Kraft gesetzt oder reorganisiert wird.

Für die Arbeit an einer narrativen Theorie sollte am Beispiel illustriert werden, daß die Analyse von Erzählmotiven in zwei Richtungen erfolgen sollte: (1) Die konzeptuelle Form der für die Erzählung konstitutiven Handlungen, Handlungsketten und Handlungsgefüge muß als eine abstrakte, grammatische und logische Form dargestellt werden; außerdem sind die Prozeduren zu klären, die die Realisierung derartiger abstrakter Handlungsstrukturen in Erzähltexte ermöglichen und steuern. (2) Die historisch variierende Realisierung abstrakter Erzählmotive ist zum einen im Hinblick auf die damit verbundene Variierung, Weiterentwicklung, Metaphorisierung usw. der abstrakten Handlungsstruktur, zum anderen auf die kultur- und sozialgeschichtlichen Rahmenbedingungen dieser Variation zu untersuchen und zu beschreiben.

Es sollte schließlich gezeigt werden, daß man sich mit der Geschichte von populären Konzeptionen von Bereichen des Wissens und der sozialen Praxis befaßt, wenn man Analyse narrativer Korpora betreibt.

Literatur

Elling, Elmar / Möller, Karl-Dietmar / Wulff, Hans J. (1981) Propositionsgefüge und Erzähltexte: Semiotische Aspekte der Narrativik. In: *Semiotik und Massenmedien*. Hrsg. v. Günter Bentele. München: Ölschläger, S. 280-297.

Hirsch, Foster (1981) *The dark side of the screen: Film noir*. San Diego/New York: Barnes; London: The Tantivy Press.

Karimi, A.M. (1976) *Toward a definition of the American film noir (1941-1949)*. New York: Arno Press.

Möller, Karl-Dietmar / Wulff, Hans J. (1985) *Filmographie: "Unschuldig beschuldigt!"* Ms. Münster: Münsteraner Arbeitskreis für Semiotik.

Roffman, Peter / Purdy, Jim (1981) *The Hollywood social problem film. Madness, despair, and politics from the Depression to the Fifties*. Bloomington: Indiana University Press.

Schenda, Rudolf (1970) *Volk ohne Buch. Studien zur Sozialgeschichte der populären Lesestoffe 1770-1910.* Frankfurt: Klostermann.

Schönert, Jörg; Hrsg. (1983) *Literatur und Kriminalität. Die gesellschaftliche Erfahrung von Verbrechen und Strafverfolgung als Gegenstand des Erzählens. Deutschland, England und Frankreich 1850-1880.* Tübingen: Niemeyer.

Schwartz, L.A. (1987) *On the frame line: The rhetoric of escape in American literature and film.* Ph.D. Thesis, Buffalo, N.Y.: State University of New York.

Sierens, Frans (1963) *Alfred Hitchcock*. Utrecht: Bruna & Zoon.

Wolfenstein, Martha / Leites, Nathan (1950) *Movies. A psychological study*. New York: Hafner.

Wulff, Hans J. (1985a) *Die Erzählung der Gewalt. Untersuchungen zu den Konventionen der Darstellung gewalttätiger Interaktion*. Münster: MAkS Publikationen.

--- (1985b) *Konzeptionen der psychischen Krankheit im Film. Ein Beitrag zur "strukturalen Lerngeschichte"*. Münster: MAkS Publikationen.

Das Geschichten-Erzählen und die Perspektivität therapeutischer Beziehungen

Abstract: Erzählungen entfalten nicht nur die Welt der Geschichte, die sie exponieren, sondern reflektieren *ex negativo* auch die Vorstellungen von „Alltagwelt“, die der Zuschauer in die Rezeption einbringt, indem sie von Gefährdungen und Zusammenbrüchen derselben handelt. Darum sind Erzählungen Elemente fundamentaler Lern- und Versicherungsprozesse. Perspektivität ist eine der elementarsten Qualitäten des Erzählens, lagert sie doch die erzählte Geschichte meist einer der Figuren des Figurenensembles an, die selbst als Erzähler auftritt oder aber als Ankerfigur. Das Verfahren der Perspektivenvariation ermöglicht die gleiche Geschichte als Geschichte einer der anderen Figuren (aus der Konterperspektive). Handelt die Geschichte in einem Rollensystem wie dem der Medizin, so lassen sich die verschiedenen Wahrnehmungen des Geschehens aus der jeweiligen professionellen Sicht der Beteiligten darstellen. Wird das Verfahren im Rahmen der Medizinausbildung angewendet, entsteht ein komplexes Lernfeld, in dem man in die reziproken Wahrnehmungs-, Interpretations- und Beteiligungsperspektiven von Ärzten, Mitgliedern des Pflegepersonals, Patienten, Angehörigen und anderen eingeübt wird.

Stories do not only expose a story world but also reflect beliefs about the world of everday life being viewerly imported to reception. Understanding stories is not only the interpretation of what‘s gong on, but also a basic process of learning, evaluating, and stabilizing reality beliefs. Perspectivity is a basic quality of story telling, telling the story from the point of view of one of the agents or anchoring the story to a protagonist. Using the operation of variation of perspectives the same story changes to the story of another agent of the story (perspectivator). In a role system like that of medecine it is possible to recreate a story as seen by any of the participants of what‘s going on - doctors, nurses, patients, family members, and so on. If variation of perspectives is used as a technique in educating medical professionals, it may become part of learning the counter-perspectives and counter-interests of any role in medical processes.

Erzählen

Animal narrans - der Mensch ist das erzählende Tier. Das Erzählen ist - wie das Spielen und das Sprechen - eine genuin menschliche Tatsache. Das Leben besteht aus Geschichten, weil wir nur die Geschichten auffinden können. Nur Zustoßendes vergessen wir oder verdrängen es in die schlechten Träume. Wir haben ein Sensorium für Geschichten. Lebensgeschichtliche Erinnerung ist in Geschichten aufbewahrt. Etwas Geschehenes wird nur dann wirklich gut und erinnerungswürdig, wenn es zur Geschichte wird. Etwas Zugestoßenes wird wieder und wieder erzählt, moduliert und verändert, bis es eine gute Geschichte ist. Erst dann kann sie bestehen bleiben.

In den Geschichten spiegelt sich das Feld des Wissens, über das wir verfügen können. Darum auch ist das Erzählen eine Technik, mit der wir uns unseres Wissens vergewissern. Wir können aber auch aus Geschichten lernen - wenn sie uns mit Möglichkeiten des So-Seins vertraut macht, die uns verborgen oder nicht zugänglich waren oder die wir ernsthaft nie durchspielen würden, weder in Gedanken noch in der Realität.

Das Wirkliche steht ebensowenig fest wie unser Wissen. Der gleiche Gegenstand kann sich uns in Geschichten ganz verschieden darstellen. Insbesondere kann die gleiche Figur - Figuren spielen in allen Formen des Erzählens eine zentrale Rolle, davon wird später mehr zu berichten sein - gut sein oder böse, naiv oder durchtrieben, eigennützig oder kommunitaristisch gesinnt. Das Wissen ist in Stereotypien gegliedert, um die Unabsehbarkeit dessen abzumildern, was in Geschichten möglich werden kann. Geschichten haben das Potential, das zu verflüssigen, was

uns fest schien. Das, was wir glauben, dass es wirklich sei, kann im Erzählen gewendet werden, kann sich als anders herausstellen als das, was wir angenommen hatten. Gemeinhin halten wir an dem fest, was wir glauben, dass es so oder so beschaffen sei. Aber in der Sicherheit der Fiktion, die uns die Erzählung anbietet, können wir diese konservative Tendenz unterlaufen, die uns eigentlich in den meisten Dingen des alltäglichen Lebens begleitet. Gerade darin liegt die Macht des Erzählens - in den Geschichten lassen wir uns auf Planspiele ein, in denen manche Sicherheit des Realität-Glaubens für die Zeit der Rezeption außer Kraft gesetzt werden kann.

Darum auch handeln Erzählungen vom Gegenalltag. Nur von ihm kann man überhaupt erzählen. Von den Brüchen kann man erzählen, von glücklichen Zufällen, von gelingenden biographischen Übergängen (oder auch von ihrem Mißlingen), von Gefährdungen - und von all dem Schlimmen, das zustoßen kann. Naturkatastrophen und Krieg, Krankheit und Verstümmelung, Verlust der Heimat oder der Nächsten. Es ist etwas tief Moralisches im Erzählen, weil es uns die Fiktion ermöglicht, in Sphären des Erlebens einzutauchen, die uns in der Realität (hoffentlich) erspart bleiben. Eines der wichtigsten Grundmuster, dem Erzählungen folgen, trägt dem Rechnung - am Ende ist die Welt wieder in Ordnung. In der Poetologie spricht man manchmal von Prinzip der „poetischen Gerechtigkeit“, und bis in die Hollywood-Konvention, Geschichten mit einem Happy-End ausklingen zu lassen, bleibt ein moderierendes und am Ende versöhnliches Moment spürbar, das sich der Wildheit entgegenstellt, das der Fiktion eignet. In diesem Sinne hatte ich seinerzeit als umgreifendes Klischee der narrativen Behandlung der Gewalt geschrieben: „Konventionen und Regeln, Recht und Tabu stehen am Beginn dieser Erzählungen der Gewalt. Befriedeter Alltag: das ist der Ausgangszustand und die Ausgangsbedingung. Die folgende Erzählung folgt einem immer wiederkehrenden Muster: Der Alltag gerät in Gefahr, leibliche und seelische und materielle Sicherheit des einzelnen sind nicht mehr sicher. Terror übernimmt die Herrschaft. - Am Ende steht dann wieder der Alltag, die schon zu Beginn gesetzte Fiktion von Frieden, Recht, Ordnung und Sicherheit“ (Wulff 1985, 11).

Erzählungen begegnen der Gefahr, dass die Sicherheit des Alltagswissens in der Rezeption verlorengehen könnte, durch zahlreiche Stereotypien vor. Kein Gegenstand des Wissens ist eindimensional und feststehend. Eine Figur wie der Arzt kann als guter Mensch erscheinen oder einen Charakterdefekt haben; er kann unter eigenen Problemen und Konflikten leiden oder eine (meist patriarchalische) Helferfigur abgeben; er kann zynisch oder inkompetent sein, unverantwortlich handeln oder karrieristisch eingestellt sein; er kann seine Macht ausspielen oder sich mit dem Patienten verbünden (vgl. Shale 1990). Gleichwohl bleibt er Arzt, immer mit einer Idealvorstellung verbunden, die er mehr oder weniger erfüllen kann. Das Handeln der Figur steht in Spannung zu dem deontisch-ethischen Rahmen, in dem ihre Rolle auch gefasst ist. Der normative Hintergrund jeder Geschichte bleibt im Spiel - idealerweise wird er selbst zum Thema, sei es propagandistisch (wenn die Tugenden des Arztberufes gefeiert werden), sei es kritisch (wenn es darum geht, ethische Widersprüche oder Konflikte selbst zum Gegenstand zu machen).

Ein ähnliches Muster, in dem der normative Unterboden und das besondere Geschehen, von dem eine Geschichte erzählt, miteinander in Beziehung gebracht werden, findet sich auch in allen narrativen Schemata der Krankheitsgeschichten, die man u.a. in Erfolgs-, Krisen-, Streitpunkt-, Katastrophen-, Skandal- und Wundergeschichten (vgl. Anne Karpfs kleine Typologie, Karpf 1988) und womöglich noch einige andere Typen mehr einteilen könnte. Auch hier geht es um einen Doppelzweck: zum einen gilt es, die Vielfalt der Geschichten durch Typifizierung einzugrenzen und sie damit beherrschbar zu machen, zum anderen, die Konfliktzonen, in denen Krankheit narrativ behandelt wird, auf gewisse Konflikttypen zu konzentrieren und dabei auch eine Konzeptualisierung der Krankheit selbst vorzunehmen. Es gibt in allen Medien und in allen Produktionsformaten des Erzählens eine konservative Tendenz, die durch Stereotypifizierung

das Feld des Potentiellen einzugrenzen sucht und sich so einer möglichen freien Thematisierung des vorausliegenden Wissenshorizontes entzieht. Das so fundamental erscheinende reflexive Potential des Erzählens wird dadurch massiv eingeschränkt oder sogar unterdrückt.

Allerdings bleibt die Kraft der Erzählung, die Sicherheiten des wissenden Zuschauers in Frage zu stellen, immer spürbar, weil eine Erzählung, die nur das durchspielt, was der Zuschauer sowieso schon weiß, nur geringe Aufmerksamkeit auf sich ziehen könnte. Dem Moment der Standardisierung, den Sterotypien und Klischierungen steht immer das Moment der Innovation entgegen (alle Untersuchungen zur Geschichte des Stilistischen oder Generischen haben das herausgearbeitet); der Neuformulierung der Muster des Genres steht das ältere gewußte Muster entgegen, eine Differenz, die ein eigenes ästhetisches Faszinosum darstellt (Todorov 1971, 42f). Jede Geschichte bewegt sich das unbekannte und unkalkulierbare Territorium neuer Geschehnisse, denen sich der Rezipient ausliefert. Nur weil dabei die Geltung der Muster selbst immer wieder in Zweifel gezogen wird, wohnt dem Erzählen eine Unruhe inne, die den Zuschauer immer wieder zu einer abenteuerlichen Reise einlädt - für den begrenzten Zeitraum der Rezeption und in der Sicherheit der Fiktion.

Welche Lernprozesse in der Rezeption von Erzählungen möglich sein können, wie eindrückliche Reflexionsprozesse Dramen, Romane oder Filme auslösen können, darüber mag die biographische Erinnerung Auskunft und die fast immer identifizierbaren Schüsseltexte geben. Man befrage auch Rezeptions-Schilderungen, die von „Erschütterungen“ berichten oder davon, dass eine Geschichte ein langes Nachleben gehabt habe. Natürlich verfahren die Erzählmodalitäten verschieden - der Komödie gehört die Karnevalisierung alltäglicher Verhältnisse ganz anders zu als dem Drama. Es bleibt aber die Beobachtung, dass der Leser oder Zuschauer in eine spezifische ästhetische Distanz zu dem gerät, wovon die Erzählung handelt - verbunden mit dem, was er an Wissen und Erwartungen in die Rezeption einbringt. Dass es zu reflexiven Prozessen kommt, oft genug auch zum spielerischen Einfinden in soziale Rollen, die ungewohnt sind, sind Funktionshorizonte, die für ein Verständnis der Bedeutung, die das Erzählen für medizinische Gegenstände hat, wichtig sind.

Perspektivität

Der Zuschauer findet sich in einer normalen Rezeptionssituation in eine mögliche Welt ein, die nicht die seine ist und die er sich doch - für die Zeit der Rezeption - aneignet, die er „von innen her“ kennenlernt. Die wohl wichtigste Schnittstelle, durch die der Zuschauer in diese Als-ob-Realität sich einschleusen kann, sind die Figuren der Handlung. Sie gestatten es ihm, sich zu verankern, sie geben ihm im Extremfall Anlaß zu Identifikationen. Auf jeden Fall aber nähert er sich ihnen im Modus der Einfühlung an, er kann wie in einer Rollenübernahme ihre Handlungsperspektiven von innen her nachvollziehen, die Handlungssituationen aus dem Blick der Figuren taxieren, kennt ihre emotionalen Reaktionen (und vielleicht teilt er sie sogar). Das Empathisieren ist ein Sammelbegriff, der das Sich-Hineinversetzen von Zuschauern in das innere intentionale Feld der Handlung resp. der Handelnden bezeichnet. Wenn oben von der „Abenteuerlichkeit“ mancher Rezeptionen die Rede war, so hängt das wesentlich damit zusammen, dass Geschichten von Figuren handeln, deren Weltsicht, Wertsysteme und Handlungsinteressen zur Überwindung einer Fremdheit einladen, der man im Alltagsleben oft ausweicht. Am Beispiel von Figuren aus dem medizinischen Feld: Sich in die Handlungswelt einer Taubstummen oder eines Altenpflegers einzufinden, den Leidensweg eines Krebserkrankten bis zum Tod zu verfol-

gen oder sich auf die Interpretationen eines Mannes einzulassen, dessen Frau an Alzheimer leidet, sind komplexe Aufgaben, die in der Realität - anders als in der reflexiven Distanz des Kinos - kaum so zu durchdringen wären.

Die Erfahrung jeden Geschehens ist perspektivisch durch das handelnde Subjekt mitgeprägt. Erfahrung ist nur möglich als perspektivische Teilhabe an Realität. Und keine Erzählung ist möglich, die nicht perspektivisch angelegt ist.

Im Film ist die Abhängigkeit des Geschehens von der Perspektivität des Wahrnehmenden resp. des Erzählenden mehrfach reflektiert und künstlerisch umgesetzt worden. Das wohl berühmteste Beispiel ist Akira Kurosawas *Rashomon* (Japan 1950), in dem ein Verbrechen vierfach aus der Sicht der Zeugen dargestellt wird - und es zeigt sich, dass es sich um vier ganz verschiedene Geschehensdarstellungen handelt. Der Stoff des Films wurde auch als Western adaptiert (The Outrage, dt. Titel: *Carrasco der Schänder*, USA 1964, Martin Ritt). Jeder Rechtspsychologe wird bestätigen, dass alle Zeugen lügen - eine Tatsache, die sich in der Perspektivität sowie in der Tatsache begründet, dass Vorgänge nicht photographisch im Gedächtnis repräsentiert werden, sondern in der Zeugen-Erzählung erst wieder zusammenhängend erfunden werden müssen, Erinnertes mit der Konsistenz und Kontinuität der Erzählung verbindend.

Doch von mindest der gleichen Bedeutung macht sich diese Tatsache auch in anderen Feldern bemerkbar - vor allem in der Wahrnehmung sozialer Beziehungen. Auch dazu gibt es filmische Versuche. Der vielleicht radikalste ist der französische Doppelfilm *La Vie conjugale* (Frankreich 1964) von André Cayatte (interessanterweise ein ausgebildeter Rechtsanwalt); die beiden Filme heißen *Meine Tage mit Pierre* und *Meine Nächte mit Jacqueline* - der erste ist die Geschichte der Beiehung aus Sicht der Frau, der andere aus der des Mannes; man erkennt die Gemeinsamkeit der Geschichten, aber man erkennt vor allem die Unterschiede. Eine Fingerübung in Beziehungspsychologie ist auch der amerikanische Film *The Marrying Kind* (USA 1952, George Cukor), in der die beiden Ehepartner vor dem Scheidungsrichter ihre Versionen der Ehegeschichte erzählen - auch hier ist die Differenz wichtiger als die Gemeinsamkeit. Ein höchst amüsantes Beispiel ist Jack Golds Film *Man Friday* (*Freitag und Robinson*, Großbritannien 1975), der die allgemein bekannte Robinson-Geschichte aus dem Blickwinkel Freitags erzählt und so eine Fülle kolonialistischer Einstellungen zu Tage fördert, die das Original durchziehen und dort ihrerseits kaum reflektiert werden.

Auch für den Medizinfilm ist Perspektivität durchaus ein Thema gewesen, das Aufmerksamkeit auf sich gezogen hat. Ich erinnere an Rhanda Haines‘ *The Doctor* (USA 1991), in dem William Hurt einen Arzt spielt, der selbst an Krebs erkrankt und in gewisser Weise sich in die Gegenrolle des Doktors hineinfinden muß, hier alle Erfahrungen der Entmündigung, Handlungsohnmacht, Unrechtbehandlung etc. erfährt, denen er bislang nicht ausgesetzt war - aus dem Agenten ist ein Patient geworden, was ja auch Handlungsrollen in einer Handlungstheorie bezeichnet. Vor allem will ich aber Frederick Wisemans Dokumentarfilm *Near Death* (USA 1989) nennen; der sechsstündige Film ist in einer Bostoner Lungenklinik aufgenommen worden und macht den Titel zum Programm - die gleichen Fälle werden in den Gesprächen der Ärzte und Pfleger, der Ärzte mit den Patienten, der Patienten mit Angehörigen, der Angehörigen mit Ärzten und Pflegern immer wieder neu perspektiviert, so dass ein multiperspektivischer Blick auf das Geschehen im Beth Memorial möglich wird. Die Krankheit bildet das unzweifelhafte Zentrum allen Handelns, das der Film zeigt; aber sie kann sich immer nur in den Abschattungen der Perspektiven zeigen, in denen sich die verschiedenen Beteiligten mit ihr auseinander setzen.

Es sind eine ganze Reihe unterschiedlicher Dinge, die bei genauerem Hinsehen durchgängig als „Perspektive“ bezeichnet werden. Der Begriff ist eng mit einer Metapher des Wahrnehmens

verbunden. Vom lateinischen *perspicere* (= hindurchsehen, hindurchblicken) abstammend, modelliert er das Subjekt-Objekt-Verhältnis des Sehens. Das dabei die Verzerrungen der Wahrnehmung, die Überlagerung und Behinderung des unverstellten Schauens mitbezeichnet werden, ist evident. Wenn man das Bild des Wahrnehmens auf soziale Gegenstände ausweitet, zeigt sich schnell, dass der Begriff in eine ganze Reihe von „Schichten des Perspektivischen" aufgespalten werden kann:

- Die *Wahrnehmungsperspektive* ist mit der Körperlichkeit des Erfahrenden gegeben - die Figur sieht und hört, manches bleibt ihr verborgen, manches nimmt sie falsch-verstehend auf etc.;

- er hat eine *situative Perspektive* (in den aktuellen Beziehungen zu den anderen Interagierenden); er steht z.B. möglicherweise in einem Loyalitätsverhältnis, muß dabei u.U. von eigenen Interessen absehen;

- er hat eine *volitionale Perspektive*, also (offene und verborgene) eigene Interessen (etwas zu erreichen, etwas zu verbergen), die manchmal mit Selbstüberzeugungen moralischer Art verbunden werden kann und muß;

- er hat eine *soziale Perspektive* (als Mitglied einer sozialen Schicht, Klasse, Subkultur, Altersgruppe etc.);

- er hat schließlich eine *repräsentationale Perspektive*, agiert also möglicherweise als Vertreter einer größeren Gruppe oder Institution, steht so in einem Mandatierungsverhältnis.

Für die Inszenierung von Filmen und für die Ordnung der einzelnen Einstellungen in der Folge der Bilder ist das Wissen um die Wahrnehmungen der Figuren einer Szene zentral. Alle anderen Schichten der Teilnahme von Figuren an der Handlung müssen dagegen in der Erzählung selbst exponiert und am Ende vom Zuschauer imaginiert werden. Er muss lernen, wie die Figur beschaffen ist, wo sie herstammt, welche Befangenheiten sie hat, wie ihre Wünsche und Ängste beschaffen sind, wie sie mit moralischen Dingen umgeht. Manchmal sind die Entscheidungen, von denen das Drama erzählt, nur die Spitze eines Eisbergs von empathischen Nachbildungen, was denn wohl in den Figuren stattgefunden hat, bis sie an jenen dramatischen Punkt kommen, in dem die Geschichte gipfelt.

Wenn Helmut Käutners zutiefst humanistischer Spielfilm *Die letzte Brücke* (Österreich 1953/54) zur Zeit seiner Uraufführung Irritationen, ja sogar empörte Abwehrreaktionen hervorrief, hängt das am Ende unmittelbar mit der Nähe des Weltkrieges und der kaum reflektierten nationalistischen Bindungen der Zuschauer zusammen, die sich insbesondere gegen die Résistance-Bewegungen in den verschiedenen besetzten Gebieten richtete. Genaueres Hinsehen zeigt aber, dass es die Arbeit an der empathischen Nachbildung der Handlungsperspektiven der Hauptfigur ist, die es dem Zuschauer so schwer macht, mit ihr mitzugehen. Der Film erzählt die Geschichte der Oberschwester Helga (gespielt von Maria Schell), die zusammen mit einem Arzt das deutsche Lazarett Bjelo Jezero auf dem Balkan leitet. Sie wird eines Tages aus dem Lager gelockt und von den Partisanen entführt: Sie soll dem einzigen Arzt, der auf der anderen Seite steht, das Leben retten, aber die Operation misslingt. In einer seinerzeit aberwitzig erscheinenden und für viele kaum nachvollziehbaren Entscheidung erklärt die junge Frau sich für die Partisanen verantwortlich - sie wird zum „Überläufer". Die militaristische Beschreibung dessen, was geschieht, wird durch eine nur angedeutete Beziehung zu dem Partisanenführer Boro (gespielt von Bernhard Wicki) kaum verständlicher, zumal Boro schon äußerlich ein Männlichkeitsideal verkörpert, das im Deutschland der frühen 1950er als eher abstoßend empfunden wurde. Der Film reflektiert den Konflikt der Weltanschauungen und der Bedeung der Bindungen, in denen die Figur steht, am Ende in einer titelgebenden Szene: Als im Lager der Jugoslawen eine

Typhus-Epidemie ausbricht, versucht sie trotz aller Gefahren, Medikamente aus dem deutschen Lager zu schmuggeln. Um diese den Partisanen zu übergeben, muss sie eine Brücke überqueren, die zwischen den feindlichen Linien liegt. Plötzlich wird das Feuer auf beiden Seiten eröffnet: Ein Querschläger trifft Helga; nur mit letzter Kraft kann sie den Partisanen die so dringend benötigten Medikamente übergeben. Nationale Zugehörigkeit, die Tatsache des Untergrund-Krieges, medizinisches Ethos, die Privatbeziehung zwischen Helga und Boro - eine ganze Reihe von Konflikten sind um die Figur gruppiert, in die es einzudringen gilt, will man ihr Handeln verstehen (und von dem aus es möglich ist, die letztlich pazifistische „Botschaft" des Films abzuleiten). Das Volitionale, das Soziale und das Repräsentationale geraten in ungewohnte Spannung, darin besteht die Aufgabe, die der Zuschauer zu lösen hat.

Perspektivenvariation

Eines der wichtigsten Verfahren der Drehbuch-Ausbildung, manchmal auch der Entwicklung einzelner Drehbücher ist die Perspektivenvariation (vgl. Wulff 2005). Erzähl' die Geschichte noch einmal aus der Gegenperspektive, aus der Sicht des Gegners! Eine Geschichte, die in der Schule spielt, ist nicht nur eine Schüler-, sondern auch eine Lehrergeschichte.

Die *Kontextvariation* ist eine elementare semiotische Technik, mittels derer Sinnhorizonte von Geschichten ausgelotet werden können. Darum auch gehört sie zu den Techniken der Wissensanalyse, mit der nur implizit gewusste Wissensbestände - wie z.B. nur stillschweigend unterstellte Rollenerwartungen, normative Bindungen etc. - sichtbar zu machen sind. In der qualitativen Sozialforschung ist sie ein Verfahren, mit dem man versucht, kulturelle Handlungsfelder aus ihren inneren Bestimmungen heraus verstehbar zu machen (Lueger 2000, 126ff). Und manchmal wird sie auch als Technik der Problemfeldanalyse in politischen Konfliktszenarien angewendet. In der Dramaturgie geht es darum, den dramatischen Potentialen einfacher Szenen nachzuspüren oder die Affinität von Szenarien zu genretypischen Kontexten zu erproben und dergleichen mehr. Will man an die relevanten Daten und Bestimmungen gelangen, die eine Szene spannend, irritierend, aufklärend usw. machen, so bringt die Veränderung der Perspektivität des Handlungsfeldes nicht nur Einsichten in das Arsenal der dramaturgischen Techniken, die dem Erzähler zur Verfügung stehen, den Zielaffekt zu steuern, ihn zu stabilisieren, das Gefühl zu intensivieren oder auch zu irritieren, sondern einen eigenen Einblick in das Handlungsfeld selbst. Und man gewinnt Einsichten in die Stereotypen, die manche Konstellationen vereindeutigen und damit simplifizieren.

Die *Technik der Variation und Expansion* von Kontexten bietet sich also als eine durchaus geeignete Methode an, um sich in das Handlungsfeld der Medizin einzufinden. Hören wir zunächst José und Brewer mit einem sehr simplen Beispiel:

> We claim that suspense is not merely uncertainty about the outcome. A story may describe someone discovering a damp book of matches in a forest. The uncertainty of whether a match will strike does not by itself cause suspense, but if the discoverer is a hiker lost in a blizzard, then uncertainty would be likely to cause suspense. The difference is that in the second case the outcome constitutes a significant consequence for the character (1984, 912).

Das Beispiel zeigt, daß die Szenenbeschreibung „Eine Person im Wald" kein Spannungsszenario exponiert, die Beschreibung „Eine Person, die sich im Schneesturm verirrt hat" dagegen wohl. Noch aufschlussreicher ist eine Veränderung der Perspektiven, bei der die gleiche Grundkonstellation aus dem Blickwinkel von zwei oder mehr Figuren der Handlung aus erzählt wird.

Selbst in Experimenten, in denen es um die Wiedergabe von Geschichten ging, zeigte es sich, dass Versuchspersonen das Geschehen auch aus der Perspektive von Figuren rekonstruieren und erzählend wiedergeben konnten, die nicht im Zentrum der Geschichte gestanden hatten (Anderson/Pitchert 1978; Black/Turner/Bower 1979). Der *shift of perspective* förderte dabei oft auch Um- oder Neubewertungen des Berichteten zutage, die in den ersten Wiedergaben in großer Selbstverständlichkeit vorgenommen worden waren. Ganz offensichtlich ist das Verfahren der Perspektivenvariation eine Technik, mit der das jeweils darzustellende Handlungsfeld sich als ganz verschiedene Bedingung der Situations- und Handlungswahrnehmung von Beteiligten herausstellt, die von Zuschauern aber alle gleichermaßen beherrscht werden.

Ich habe das Verfahren in einem sehr viel komplexeren Verständnis oft spielerisch in Seminaren zur Drehbuchentwicklung angewendet. Ausgangspunkt war z.B. eine Notiz in der *Berliner Zeitung*. Ein junger Kaufhausdetektiv, der Kunden Waren in die Taschen geschmuggelt hatte und sie Kunden als Kaufhausdiebe gestellt hatte, wurde vom Neukölner Amtsgericht verurteilt. Eine Notiz von vier Zeilen Umfang. Sie wird zum *Kern* von Geschichten, die aus ihr herausentwickelt werden sollen. Die Geschichten hängen an Figuren, die jeweils den *perspektivischen Rahmen* hergeben müssen:

- der junge Mann, bei seiner Mutter wohnend, ein *looser*, der sich, der Mutter und der Welt etwas unter Beweis stellen sollte,

- oder der der Kaufhauschefin imponieren wollte;

- man kann aber auch die Geschichte der Bestohlenen erzählen - einer Rentnerin, die in großer Armut lebt,

- oder einer 14jährigen, bei der man Reizwäsche im Rucksack fand.

Dann werden aus Geschichten des Sich-Beweisen-Wollens Geschichten der Scham, der sozialen Ausgrenzung.

Das gleiche Verfahren erweist sich auch als höchst produktiv, wenn man es auf Konstellationen der medizinisch-therapeutischen Begegnung anwendet. In dem Film *Sauerbruch - Das war mein Leben* (BRD 1954, Rolf Hansen) findet sich eine kleine Szene, in der der Titelheld einem Patienten, der mit gebrochenem Bein eingeliefert wurde, apodiktisch: „Das Bein muss ab!“ mitteilt. Den Einwand, dass er dann aber nicht mehr arbeiten und seine Familie ernähren könne - der Mann ist Waldarbeiter -, weist Sauerbruch ebenso scharf zurück, die Alternative sei der Tod. Der Arbeitstitel des Films war Hinter uns steht nur der Herrgott - er gibt einen deutlichen Hinweis darauf, dass die Figur Sauerbruchs sich als „letzte Instanz“ inszeniert, als mensch- und berufgewordene Verkörperung der Konfrontation von Mensch-Patient und Gott. Hier ist nicht vom Arzt-Patient-Kontrakt die Rede, hier geht es nicht um die Entautorisierung der Beziehung zwischen den medizinischen Akteuren, sondern hier wird das Autoritäre ganz offensiv als transzendentale Bestimmung des Arztberufes gesetzt. Seine Diagnosen trifft der Gott-Arzt manchmal intuitiv - und der Fortgang der Geschichte erweist die Ahnung als richtig. Konsequenterweise ist der Film einzig aus der Sicht Sauerbruchs erzählt, alle anderen Figuren und deren Umgehen mit dem Geschehen sind dem nachgeordnet.

Von dieser kleinen Szene ausgehend, die den Kern des semiotischen Experiments bilden soll, sollen nun aber Konterperspektiven entwickelt werden, durch Modulation der Handlungsrollen der Beteiligten selbst, aber auch durch die Ausarbeitung der Rollen von Beteiligten, die in der Ausgangsszene keine Rolle spielen.

- Die Geschichte aus dem Blickwinkel des Waldarbeiters (er soll zur Hauptfigur werden);

- das gleiche aus der Wahrnehmung seiner Frau (oder aus der eines der Kinder);

- die Geschichte einer Krankenschwester, die sich in den Arbeiter verliebt hat

- oder die ihn eigentlich heiraten wollte, ihn aber verließ und nun zu ihm zurückkehrt;

- die Geschichte eines Pflegers, der sieht, dass Kassenpatienten anders behandelt werden als Höhergestellte;

- die Geschichte des Waldarbeiterkollektivs, in dem der Kranke mitarbeitet;

- usw.

Die kleine Szene bildet dann nur eine spezifische Realisierung eines Szenarios, eines umfassenderen Zusammenhangs von Figuren, Lebenspraktiken und interpersonellen Stilen. Die Amputation des Beines ist ein Eingriff nicht so sehr in den Körper des Patienten, sondern in das Gefüge sozialer Bindungen, Routinen des Alltagslebens, individueller Selbstbilder und Lebensentwürfe. Die Kontextvariation erweitert die Szene zur Repräsentation nur einer Version eines Ereignisses in einem umfassenderen *Handlungsfeld*. Das kleine semiotische Experiment öffnet die Szene, sie wird zum Spielmaterial, an dem sich auch über die Arzt-Patient-Beziehung nachdenken lässt.

Damit werden auch Stereotypien des Wissens reflexiv. Manchmal – davon war oben schon die Rede – gehen Geschichten selbst in Differenz zu dem, was wir als „normal“ ansehen. *Mi vida sin mí / My Life Without Me* (*Mein Leben ohne mich*, Kanada/Spanien 2003, Isabel Coixet) ist einer der wenigen Filme, die Therapieverzicht dramatisieren – in einer radikalen und konsequent durchgeführten Vereindeutigung der Erzählperspektive auf die Sicht der Heldin. Der Film erzählt die Geschichte einer jungen Arbeiterin, zwei kleine Kinder, verheiratet mit einem kaum erwachsenen Mann; sie hat Krebs, nur noch wenige Monate verbleiben ihr – und sie entscheidet sich dafür, den Befund zu verschweigen, ihr Leben selbstbestimmt zu Ende zu leben. Von besonderer Bedeutung ist die Arzt-Patient-Beziehung in diesem Film. Der Arzt wird eingeführt als einer, der unsicher ist und der seiner Patientin den schlimmen Befund kaum mitzuteilen wagt. Sie muss ihn trösten, nicht er sie – in einer aberwitzigen Drehung wird das Problem des Wissens um die schlimme Zukunft eingeführt. Der Arzt, für den das Sterben der Patientin eine schlimmere Tatsache ist als für diese selbst; und eine Patientin, die als fast zu junge Mutter darauf eingestellt ist, ihre Nächsten zu trösten, dem Schlimmen, was zustoßen mag, die Spitze zu nehmen, das Bedrohliche abzumildern – sie ergreift auch in dieser Situation die Position der Stärke, lässt sich selbst nicht fallen, sondern sucht souverän umzugehen mit dem, was ihr geschieht. Der Arzt wandelt sich zum eigentlichen Vertrauten seiner Patientin, die sich dennoch bis zum Ende gegen seine professionelle Hilfe sperrt. Ein Arzt, der die so selbstverständlich erscheinende Autorität im Arzt-Patienten-Verhältnis aufgibt, zu einer egalitären Beziehung findet und sogar zum Verbündeten des Patienten wird, der den therapeutischen Kontrakt verweigert – das steht in klarem Kontrast zu den Selbstverständlichkeiten alltäglichen Wissens, kontextualisiert die Krankheit in einem Wert-Zusammenhang, der unvertraut erscheint und der in dem Film Ausgangspunkt eines existentiellen Diskurses über die Dinge wird, die den inneren Wert eines Lebens ausmachen können.

Das Rollensystem der Medizin

Auch die therapeutische Beziehung ist in allen diesen Beispielen eine soziale Beziehung. Auch zu ihr gehören die Gegenperspektiven. Der Arzt muss vielleicht eine schlimme Diagnose mitteilen. Wie macht er das? Stehen ihm Strategien zur Verfügung, sich auf das Gegenüber einzulassen, es zu berücksichtigen, zu respektieren? Oder greift er auf das ältere Modell des autoritären Arztes zurück, der die Beziehung zum Patienten formalisiert und damit routiniert beherrschbar macht?

Das therapeutische Setting ist ein Gefüge einer ganzen Reihe von Rollen:

- der Arzt, das ärztliche Personal;

- die Pfleger, das pflegerische Personal;

- die Kranken;

- die Angehörigen und Freunde der Kranken.

Andere Rollen treten unter Umständen dazu - Rechtsanwälte, technisches Personal usw. Man trifft auf ein ganzes *Rollensystem*, das eine ganze Reihe sehr unterschiedlicher Rollen umfasst. Zwar steht wohl die Begegnung von Medizin und Patient im praktischen Zentrum des Handlungssystems „Medizin", doch ist es auch durch eine ganze Reihe anderer Bezüge bestimmt und hat eine komplexe innere Form. Für eine detaillierte Untersuchung des Gefüges von Perspektiven, die in den Geschichten des Korpus, um das es hier geht, in der einen oder anderen Version ausgearbeitet werden, liegt es nahe, auf Modelle und Kategorien der Medizinsoziologie zurückzugreifen. Damit gewinnt man ein Beschreibungsmittel für die dargestellten Medizininstitutionen in Film und Fernsehen, das realistisch motiviert ist. Natürlich könnte man einwenden, dass Geschichten eigene soziale Modellwelten aufbauen und dass es darum nötig sein könnte, sie jeweils eigen zu modellieren. Aber es erscheint auch plausibel zu sein, dass die Konzeptualisierungen des Wissensfeldes „Medizin und Krankheit" umfassend sind und nicht nur die hohe Variabilität der jeweiligen Ausprägungen vorsehen, sondern auch ungleichzeitige und eigentlich widersprüchliche Modellvorstellungen (wie z.B. Ausprägungen der Arztrolle) umfassen (Wulff 1985, 15ff; zur Vielfalt der Krankheitskonzepte in Medizin- und Ratgebersendungen vgl. Appel 2000).

Einer der wichtigsten Modell-Lieferanten der Medizinsoziologie ist Talcott Parsons, dessen „Struktur und Funktion der modernen Medizin" einer der einflussreichsten Beiträge zu einer soziologischen Betrachtung der sozialen Prozesse in den medizinischen Institutionen und insbesondere in der Begegnung von Arzt und Patient gewesen ist (vgl. Parsons 1958, 1981). Sein Einfluss ist bis heute spürbar (vgl. Gerhhard 1991).

In einem ersten Schritt listet Parsons die institutionalisierten Erwartungen auf, die auf der Rolle des *Patienten* liegen:

(1) Befreiung von normalen sozialen Rollenverpflichtungen, die nicht nur Rechte, sondern auch Pflichten aufgibt;

(2) institutionalisierte Vorstellung, dass man vom Kranken nicht erwarten kann, er solle gesund werden, indem er sich zusammennimmt; also Befreiung von Verantwortlichkeit;

(3) Verpflichtung zu dem Willen, gesund zu werden;

(4) Verpflichtung, fachkundige Hilfe zu suchen und mit dem Arzt zu korrespondieren. Zu diesem Aspekt gehört auch die Erwartung, sich von laienmedizinischen Ansichten zu lösen und sich der Interpretation des Arztes zu überantworten.

Die Rolle des *Arztes* hat nach Parsons neben einer altruistischen Grundhaltung ebenfalls vier Eigenschaften:

(1) Universalismus, das heißt der Arzt steht praktisch allen Kranken zur Verfügung;

(2) die Arztrolle ist funktional spezifisch, was heißt, dass der Arzt primär eine Expertenrolle im Gesundheitswesen auszuüben hat und nicht eine für gesundheitliche Belange unspezifische Rolle wie die eines Familienvaters, Seelsorgers o.ä.;

(3) die Arztrolle hat emotional neutral zu sein;

(4) im Gegensatz zur Rolle des Geschäftsmanns ist die Arztrolle kollektiv orientiert.

Die Leitsätze, denen in einer medizinsoziologischen Betrachtung die Arztrolle unterliegt, spiegelt sich auch in populären Konzeptionen der Rolle, wird hier sogar noch um tiefere und vor-rationalistische Bestimmungselemente des (schamanischen) „Heilers“ ergänzt (Sellmer/Wulff 2003).

Das *Krankenhaus* ist die neben der Arztpraxis prägnanteste Institutionalisierung der Medizin. Zur Therapie tritt hier die Pflege hinzu. Unter organisationssoziologischen Gesichtspunkten lassen sich primäre Funktionsanteile, die der Pflege und Therapie zugeordnet sind, von sekundären Anteilen trennen, die der Erhaltung des Krankenhauses und der reibungslosen Durchführung seines Betriebs dienen. Unter institutionell-betrieblichem Gesichtspunkt unterscheidet man mehrere verschiedene Funktionskreise:

(1) der ärztlich-pflegerische Kreis;

(2) der verwaltungsmäßige Kreis;

(3) die Dienstleistungen;

(4) der technische Betrieb.

Ganz wesentlich ist im Krankenhaus die Organisationsstruktur, die Hierarchie und Analyse des formellen und informellen Organisationsplans, der einerseits die verschiedenen Funktionskreise, andererseits die verschiedenen Statuspositionen zu berücksichtigen hat.

Gerade neuere Filme weiten die traditionelle Klarheit der Rollen der am Medizinischen beteiligten Rollenfiguren aus, nehmen Themen auf, die in einem allzu simplen Genremodell strikt vernachlässigt wurden. Der *therapeutische Kontrakt* umfaßt in einer ersten Annäherung und in den meisten älteren Filmen eine *Versorgungspflicht*, der sich der Arzt unterwirft. Sie ist nicht als tarifvertragliche Klausel formuliert (und könnte es wohl auch gar nicht). Sie gemahnt an eine mönchische Fundierung des Berufs. Immer da zu sein, immer ansprechbar zu sein, ist eine der ersten Manifestationen dieser Pflicht (und Grundlage einer Unzahl von Filmen des Stoffkreises, von *Hills of Home / Lassies Heimat*, USA 1948, Fred M. Wilcox, über *Die Landärztin vom Tegernsee*, BRD 1958, Paul May, bis hin zu dem falschen Arzt in *Die grosse Versuchung*, BRD 1952, Rolf Hansen). Akzeptieren Ärzte in älteren Filmen und Serien diese Pflicht von Grund auf und gehört die Aufhebung einer Trennung von Arbeits- und Freizeit zu den Elementaria der ärztlichen beruflichen Sozialisation, thematisieren gerade neuere Serien wie *Emergency Room* (USA 1994-2009) das Problem intensiv. Wie z.B. mit Überstunden umgegangen werden soll, ist hier Thema, könnte es in einem älteren Verständnis der Arztrolle niemals sein. Allerdings stellt sich auch in *Emergency Room* das Problem, dass die tatsächlichen Präsenzzeiten am Arbeits-

platz immens hoch sind und die Frage nach einer stärkeren Trennung von Arbeit und Nicht-Arbeit ausgerechnet im Krankenhaus gestellt wird. Und solange das Kollektiv als eine Art familialer Gruppe erscheint, tritt es auch dem Patienten als eine Art „kollektiven Arztkörpers“ auf. Die Patientensphäre und die Sphäre des medizinischen Personals sind auch räumlich getrennt, es bilden sich zwei unterschiedliche Kommunikationsgemeinschaften und -register heraus.

Nochmals andere Filme zeigen, wie sich Angehörige von Patienten gegen die verordneten Therapien zur Wehr setzen, das Recht auf Mitsprache manchmal sogar vor Gericht einklagend (man denke an Filme wie *Mein Kind muss leben*, BRD/Schweiz 1998, Diethard Klante, über die Therapierung einer Koma-Patientin, oder *Fight for Life /An einem Freitagabend*; aka: *Mein Kind darf nicht sterben*, USA 1987, Elliot Silverstein, der die Geschichte eines epilepsiekranken Mädchens erzählt, dessen Adoptivvater eine Medikamententherapie gegen die Ärzte durchzusetzen sucht). Das Feld ist in Bewegung, es verändert sich genauso wie die Realität der Medizin.

Unausweichlich sind im Krankenhaus die *multiplen Konflikte*, die mit den verschiedenen Formen der Subordination und Kontrolle zusammenhängen:

(1) *Schwestern* können teilweise divergierende Anordnungen von den Ärzten, von der Verwaltung, von der Oberschwester, vom Krankenpflegeorden erhalten und stehen zudem im Dienste des Patienten, der selbst wiederum seine Interessen anmelden darf.

(2) Zwar besagt die Ideologie, dass der *Patient* die wichtigste Figur im Krankenhaus sei, doch kann diese Ansicht als trügerisch angesehen werden. Es wird vom Kranken ein Sozialisierungs- und Anpassungsprozess erwartet, dass er sich der Patientenrolle anpasst und sich in die formellen und informellen Regeln des Krankenhausbetriebs einfügt resp. sich ihnen unterwirft. Gleichzeitig gilt aber die Forderung, dass er den Willen haben möge, gesund zu werden.

(3) Unter Umständen können auch *ökonomische* Konfliktlagen entstehen - etwa, wenn die Entscheidung gefällt werden muss (oder kann), eine sehr teure Operation anzuordnen oder den Patienten ambulant weiterzubehandeln. Derartige Konflikte sind sowohl als ethische wie auch als Interessenkonflikte fortzuschreiben, manifestieren sich also nicht nur als heterogene und konflikthafte Rollen- und Verhaltenserwartungen für eine der beteiligten Gruppen, sondern sind auch innere Konflikte, die einzelne Personen auszutragen haben.

Die Liste der Konflikte lässt sich fortschreiben, umfasst sowohl intra- wie interpersonelle und institutionelle Aspekte. Dass damit auch die Folie gegeben ist, auf der Potentiale von Geschichten als polyperspektivische Sets möglicher Geschichten durchgespielt werden können, ist unmittelbar evident.

Perspektivität und Professionalität

Das Verfahren der Perspektivenvariation, das wir in der Drehbuchausbildung anwenden, findet sich auch in Konzepten zur moralischen Erziehung, weil die Fähigkeit, ein Geschehen aus der Gegenperspektive erfahren zu können, Teil der fundamentalen sozialen Fähigkeit zur Empathie, zur Einfühlung ist, die eben nicht nur in der Rezeption fiktionaler Geschichten, sondern im sozialen Leben selbst ihren Ursprung und ihren Sinn hat. Die Rolle des anderen in sozialen Prozessen übernehmen zu können, ist eine Grundfähigkeit, soziale Austauschprozesse von innen her verstehen zu können und Aggressivität einzugrenzen. Friedensfähigkeit hängt auch mit der Möglichkeit zusammen, die Konterperspektiven einzunehmen und eigenes Verhalten darauf auszurichten.

In der *Soziologie* wird heute in der Regel weniger von *Empathie* als vielmehr vom Prinzip der *Rollenübernahme* gesprochen. Die Basis dieser Redeweise ist George Herbert Meads Redeweise vom *generalized other* (der generalisierte Andere, der verallgemeinerte Andere), worunter er die verallgemeinerten Vorstellungen verstand, die eine Person von den Erwartungen und Haltungen der anderen Mitglieder ihrer Gruppe besitzt und ihr eigenes Verhalten bestimmt, bzw. vom *phenomenal other*, den auf eine konkrete einzelne Person und Situation bezogenen bildhaften Vorstellungen.

Für das Kino sind empathische Prozesse von höchstem Belang, weil der Zuschauer ja nie in einem wirklichen Handlungsfeld den Figuren entgegengestellt ist. Trotzdem fühlt er sich ihnen oft sehr nahe. Die These ist, dass in der Rezeption ein imaginierter, innerer sozialer Raum konstruiert wird, der durch die Handlungsintentionen und -perspektiven der Figuren intern konturiert ist. Der Zuschauer muß nach dieser Annahme Modelle der Figuren aufbauen (nicht nur der einen Identifikationsfigur, sondern des gesamten sozialen Feldes, das ein Film darbietet), die es ihm gestatten, die Sicht der jeweiligen Szene zu simulieren, wie sie sich der Figur darbietet. Diese Prozesse laufen weitgehend automatisiert und vorbewußt ab. Man kann allerdings auf sie zugreifen, wenn man die Zuschauer bittet, die Szene aus der Sicht einer der beteiligten Figuren nachzuerzählen - dann stößt man auf Spuren einer kognitiven Leistung, die während der Rezeption immer erbracht und doch nur selten bewusst wird.

Weil sich der Zuschauer im Kino oder vor dem Fernseher in der Sicherheit der Fiktion befindet, ist es ihm möglich, in einer Art imaginären Rollenspiels die Innenperspektive ganz unterschiedlicher Rollen zu simulieren und zu erproben, die ihm in der Realität nie zugänglich wären. In einem positiven Sinne hat das eine folgenreiche Konsequenz: Filme über Themen der körperlichen und psychischen Krankheit, der Verstümmelung, des Todes bilden so ein Forum des erprobenden Rollenspiels, das auf Rollen, die dem zuschauenden Subjekt einmal zufallen könnten. Darum sind es vor allem die Helferrollen, die so eingeübt werden können. Kino und Fernsehen sind *Lernfelder*, die zur Konturierung der sozialen Handlungswirklichkeit beitragen. Das Bild der Begegnung mit dem Arzt oder der medizinischen Institution, das Patienten im Kopf haben, entsteht auch aus diesen Prozessen der Teilhabe am Fiktiven. Nicht nur aus ihnen - eigene Erfahrung, die Erfahrungen, die andere im sozialen Nahfeld mitteilen, das Wissen über Therapien und Apparate, manche medizin-ökonomischen und -politischen Diskurse wirken ebenso in die alltagswissenschaftlichen Konzeptionen des Medizinischen hinein. In der Intimität der Begegnung mit der Krankheit und der Medizin spielen aber Literatur, Theater Film, Fernsehen eine Sonderrolle (und vielleicht gehört es zu den Aufgaben der Kunst auch in einer postindustriellen Gesellschaft, den Zuschauer mit den existentiellen Themen vertraut zu halten, die der Krankheit assoziiert sind).

Es geht nicht um Informationsvermittlung und auch nicht um die Schulung pflegerischer Tätigkeiten. Geschichten sind keine Lehr- und auch keine Informationsfilme. Am Ende stehen nicht Fertigkeiten (auch wenn es als sicher gelten kann, dass eine ungeklärte Menge von Sachinformationen in der Besichtigung von fiktionalen Filmen gelernt werden). Vielmehr geht es um die Reflexion von Werten, die sich in der Beziehung aller Beteiligten an den medizinischen Prozessen manifestieren. Es geht um Fragen der Selbstbestimmung, der Würde, des gegenseitigen Respekts, und auch die Frage der Macht, die ohne Zweifel in der therapeutischen Begegnung anwesend ist, stellt sich, wie man damit umgehen kann, ohne zu entmündigen oder zu betrügen, ohne dabei aber auch Verantwortung aufzugeben.

Die Chance zur Aufklärung haben Geschichten darum allemal. Aufklärung ist Lernen, Lernen in einem Feld von Konflikten. Ökonomischen Konflikten, Anspruchskonflikten, Rollenkon-

flikten, Interpretationskonflikten etc. Nicht zuletzt auch: Medizinkonflikten. Verschiedene Therapien. Nicht übereinstimmende Vorstellungen davon, wie Patienten aufgeklärt werden sollten. Asymmetrische Autoritätserwartungen. Unterschiedliche Konzepte vom Helfen. Es geht am Ende um die soziale Praxis, um den kommunikativen Vertrag, der zwischen Ärzten und Patienten gilt. Es ist nicht mehr allein die Autorität der institutionalisierten Medizin, die die Kontrolle über diese soziale und kommunikative Beziehung hat, sondern zunehmend ist die medizinische Begegnung als ein Gegenübertreten Gleichberechtigter gefaßt. Gebunden ist diese Veränderung an Lernen. Geschichten sind Agenturen des Lernens, sie stellen modellhaft und meist exemplarisch das medizinische Handlungsfeld vor, ermöglichen modellhaftes Lernen, die imaginierende Teilnahme an Situationen, die in der Realität auch auftreten könnten. Eine vereinfachte Sicht, die medial vermittelte Geschichten in ein Feld von gesellschaftlichen Lernprozessen hineindenkt und die Lernen als eine komplexere und sensiblere Form von „Wirkung“ denkt, sicherlich nicht in abfragbares Wissen einmündet.

Eine Frage schließt sich an: Die Reziprozität der Verhaltenserwartungen, die zahllosen Verhaltens-, Interpretations- und Rollenkonflikte, die in der therapeutischen Begegnung auftreten können, all dieses spielt bis heute in der Ausbildung von Medizinern keine nennenswerte Rolle. Ist es nun sinnvoll, das Geschichtenerzählen als Technik schon in die Ausbildung einzubeziehen, um die Sensibilität für die verschiedenen Wahrnehmungen des gleichen Geschehens zu schulen, um das Kompetenzprofil der Ärzte um kommunikative Fertigkeiten zu erweitern und sie zudem zur Reflexion der Arzt-Patient-Begegnung als sozialem Geschehen zu ermutigen?

Literatur

Anderson, Richard C. / Pitchert, James W. (1978) Recall of previously unrecallable information following a shift in perspective. In: *Journal of Verbal Learning and Verbal Behavior* 17, S. 1-12.

Appel, Andrea J. (2000) Patentrezepte per TV. Die Gesundheits- und Krankheitsvorstellungen in einschlägigen Informations- und Ratgebersendungen. In: *Gesundheitskommunikation*. Hrsg. v. Dietmar Jazbinsek. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag, S. 96-114.

Black, John B. / Turner, Terence J. / Bower, Gordon H. (1979) Point of view in narrative comprehension, memory, and recall. In: *Journal of Verbal Learning and Verbal Behavior* 18, S. 187-198.

Gerhard, Uta (1991) Rollentheorie und gesundheitsbezogene Interaktion in der Medizinsoziologie Talcott Parsons‘. In ihrem: *Gesellschaft und Gesundheit. Begründung der Medizinsoziologie*. Frankfurt: Suhrkamp, S.162-202 (Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft. 970.).

José, P.E. / Brewer, F.W. (1984) Development of a story liking: Character identification, suspense, and outcome resolution. In: *Developmental Psychology* 20, 5, S. 911-924.

Karpf, Anne (1988) *Doctoring the media. The reporting of health and medicine*. London: Routledge.

Lueger, Manfred (2000) *Grundlagen qualitativer Feldforschung. Methodologie - Organisierung - Materialanalyse*. Wien: WUV (UTB. 2148: Sozialwissenschaften, Wirtschaftswissenschaften.).

Parsons, Talcott (1958) Struktur und Funktion der modernen Medizin. In: *Probleme der Medizin-Soziologie*. Hrsg. von René König und Margret Tönnesmann. Köln [...]: Westdeutscher Verlag, S. 10-42 (Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie. Sonderheft. 3.).

Parsons, Talcott (1981) Einige theoretische Betrachtungen zum Bereich der Medizinsoziologie. In seinem: *Sozialstruktur und Persönlichkeit*. 4. Aufl. Frankfurt: Europäische Verlagsanstalt, S. 408-449.

Sellmer, Jan / Wulff, Hans J. (2003) Herrscher über Leben und Tod: Ärzte, Heiler und Schamanen im Medizin-Drama. In: *Navigationen: Siegener*

Beiträge zur Medien- und Kulturwissenschaft 3,1, 2003, S. 17-32.

Shale, Rick (1990) Images of the medical profession in popular film. In: *Beyond the stars. Studies in American popular film. 1. Stock characters in American popular film.* Ed. by Paul Loukides & Linda K. Fuller. Bowling Green, Ohio: Bowling Green University Press, pp. 156-169.

Todorov, Tzvetan (1972) *The Poetics of Prose*. Ithaca: Cornell University Press.

Wulff, Hans J. (1985) *Die Erzählung der Gewalt. Untersuchungen zu den Konventionen der Darstellung gewalttätiger Interaktion*. Münster: MAkS Publikationen (Studien zur Populärkultur. 1.).

Wulff, Hans J. (1995) *Psychiatrie im Film.* Münster: MAkS Publikationen (Film- und Fernsehwissenschaftliche Arbeiten.).

Wulff, Hans J. (2005) Die Frau auf den Schienen. Eine Etüde. In: *Online-Festschrift für Thomas Kuchenbuch.* Hrsg. v. Stephen Lowry u. Hans J. Wulff. Stuttgart: Hochschule für Medien.

Moral und Empathie im Kino:
Vom Moralisieren als einem Element der Rezeption

Ich werde im folgenden das *Moralisieren* als einen besonderen Typus empathischer Aneignung von Filmen betrachten. Zunächst werde ich narrative Methoden der Ethik skizzieren und auf das Problem zu sprechen kommen, daß das ethische Planspiel und die Fiktionen des traditionellen Erzähl-Kinos und seiner narrativ-fiktionalen Logik bis zum heutigen Mainstream-Film einander verwandt sind, allerdings einige essentielle Differenzen aufweisen. Sodann werde ich auf den Zusammenhang und die Besonderheiten moralisch-empathischer Prozesse eingehen. Zunächst ist der Text- vom Rezeptionsaspekt zu trennen. Textseitig stößt man einerseits auf eine die Erzählung begleitende gegenseitige Evaluation von Verhalten durch die Figuren eines Films, andererseits auf eine moralische Globalstruktur, die oft in eine explizite „Moral von der Geschichte" einmündet. Rezeptionsseitig fällt auf, daß Moralisieren zu den Werthorizonten des Alltagsverhaltens offen ist und gelegentlich die Grenzen der Fiktion transparent werden, daß es aber auch zur starken Abgrenzung der Werthorizonte der Diegese und der Zuschauerwirklichkeit kommen kann [1].

1. Moralisieren im Kino und Planspiele der Ethik

Eine der bedeutendsten narrativen Disziplinen ist die Ethik. Die Ethik lebt von Geschichten, in denen wertorientiertes Handeln als Handeln in einem Problem- und Konfliktfeld vorgeführt wird. Geschichten illustrieren und exemplifizieren das abstrakte Problem, indem sie abstrakte Wertediskurse mit den konkreten Horizonten der Handlung vermitteln. Das Kino als Ort des Geschichtenerzählens ist darum oft ein Ort, an dem auch ethische Probleme diskutiert werden. Die Geschichten des Kinos haben ethische Dimensionen. Das Kino ist deshalb keine moralische Anstalt *per se*. Aber das Interesse des Zuschauers am Verständnis eines ethischen Konfliktes oder Dilemmas korrespondiert mit der Bereitschaft, die Antworten von Figuren auf die Wert- und Zielprobleme, in die sie in ihren Geschichten verstrickt werden, kognitiv und vor allem affektiv zu begleiten. Neben Kognition, Empathie und Emotion tritt so eine vierte Ebene der Textaneignung, die bislang wenig Aufmerksamkeit auf sich gezogen hat. *Moralisieren* ist ein spezifischer Rezeptionsprozeß bzw. eine besondere Ebene der Rezeption (ähnlich Carroll 1998, 331). Es ist Teil der Aktualgenese des Textes und besteht in einer Evaluation der Handlungen und der Figuren, der sozialen Orientierungen in der abgebildeten Welt, der explizit geäußerten Werturteile und der Annahmen über die Motivation von Handlungen und dergleichen mehr.

Zuschauer evaluieren das Leinwandgeschehen permanent. Moralisieren ist eine Bewegung der rezeptiven Tätigkeit zwischen dem Innen und dem Außen der Illusionierung. Sie ist eine Grenz- und Gratbewegung, die die Kraft der Fiktion mit dem verbindet, was der Rezipient in die Wahrnehmung der Fiktion einbringt. Sympathie und Empathie, Gerechtigkeitsempfinden, Genre- und Formelwissen interagieren mit dem Moralisieren, können es aber weder ersetzen noch vollständig erklären. Auch lassen sich Rechtfertigungen für Verhaltensweisen nicht immer dadurch finden, daß Figuren auf der Suche nach dem „guten Leben" oder dem „Glück" sind oder daß sie ihre oder ihrer Familie „Ehre" verteidigen. Vielmehr entstehen Rechtfertigungen in manchmal komplexen Planspielen, in denen Kontexte aufgerichtet werden, die Entscheidungen

schwer machen und gelegentlich Verhalten legitimisieren, das der Zuschauer in der Realität nie gutheißen würde.

Darin ähneln die Spiele der Fiktion tatsächlich den *Planspielen* der empirischen Ethik. Manchmal scheint es eine simple Güterabwägung zu sein, auf die das Problem hinausläuft. Das Verfahren ist meist simpel: Man legt Probanden die Beschreibung einer Problemsituation vor, nach der sie entscheiden sollen, wie sie mit dem Problem umgehen oder wie sie es zu lösen versuchen würden. Ein Beispiel: Zwei Loren haben sich in einem Bergwerk selbständig gemacht. In der einen sitzen fünf Personen, in der anderen sitzt nur eine. Nur eine der Loren kann gerettet werden, indem eine Weiche umgelegt wird - welche Lore wird gerettet werden? Wird keine weitere Information gegeben, scheint hier ein simples utilitaristisches Prinzip zu gelten - ein Toter ist akzeptabler als fünf Tote.

Die Gewichtung der Entscheidung verändert sich für den Probanden aber essentiell, wenn einzelne Figuren im Umfeld der Geschichte als Sympathieträger aufgebaut sind, wenn ihnen das Geschehen Leben, Wünsche, Ängste und Hoffnungen verliehen hat. Dann geht der Zuschauer *empathisch vorbelastet* in das Entscheidungsdilemma hinein, zumal dann, wenn die Geschichte ihm die Perspektive einer Figur angeboten hat. Was bewegt den Probanden also, wenn er weiß, daß der einzelne in der Lore kurz davor steht, den geheimen Traum seines Lebens endlich zu verwirklichen und die immer schon geliebte Frau an sich zu binden? Die Variationen des Gedanken-Experiments nähern das Szenario immer stärker den Fiktionen an. Wie verändert sich die Entscheidung (oder besser: die Haltung zum Gang des Geschehens), die dem Probanden abgefordert ist, wenn man sich offenkundig in einer fiktionalen Geschichte befindet? [2] Immerhin ist der Zuschauer *handlungsentlastet* - gleichgültig, wie sich die Geschichte fortentwickeln wird, braucht er für sich keine praktischen Implikationen zu ziehen, ihm können keine falschen oder unterlassenenen Handlungen angelastet werden und er braucht nicht einmal explizite moralische Schlüsse zu ziehen oder Urteile zu fällen. Die Fiktion unterliegt zudem einem *Gerechtigkeitsversprechen*, auch darum ist der Zuschauer normalerweise entlastet. Ein überraschendes Geschehen ist in aller Regel absehbar, es sorgt dafür, daß niemand tatsächlich geschädigt und daß der Mörder zudem gestellt und bestraft wird (oder einzeln in den Tod geht). Natürlich: auf das unsichere Spiel kann sich der Zuschauer nicht verlassen, poetische Gerechtigkeit ist nicht einklagbar [3]. Der Fortgang des Geschehens kann das enttäuschen und düpieren, was Zuschauer erwarten und erhoffen. Die Entwicklung der Geschichte durchläuft immer wieder Phasen, in denen eine Entscheidung abgefordert und der Zuschauer dem moralisch-ethischen Dilemma der Geschichte und der Figuren ausgesetzt wird. Die rezeptiven Effekte am Ende - das Gefühl des Triumphs, der Ohnmacht, der Rührung, der Empörung - antworten auf die Entwicklungsmöglichkeiten des Problem-Szenarios, loten den Raum der affektiven Haltungen aus, die man zum Verlauf einnehmen kann. Sie setzen immer ein Verständnis der Situation voraus, in dem die Gerechtigkeit des Ausgangs in Frage steht.

Die *diegetische Illusion* schafft einen eigenen Interpretationsrahmen, der sich qualitativ von den Kommunikations- und Handlungssituationen des Alltagslebens unterscheidet - hier geht es um den komplexen Nachvollzug moralvalenter Handlungen, ihrer Begründung und intentionalen Herleitung, um Systeme von Werten und Tugenden, um generische Konventionen und anderes mehr. Eine *Protomoral*, wie sie Bergmann/Luckmann für alltägliche moralische Kommunikation hypostasieren (1999, 24ff), ist nicht auszumachen. Vielmehr geht es um komplexe Prozesse des moralischen Adaptierens, Ausgleichens und Bewertens.

Moralisieren ist Teil der Aneignung des Textes durch den *Adressaten*. Dazu zählt zum ersten der Nachvollzug oder die Simulation der moralisierenden Tätigkeiten der Akteure (dies ist eine

Dimension eines empathischen Nachvollzugs der Geschichte). Er richtet sich darüber hinaus auf den Verlauf des Geschehens und auf seine generischen Qualitäten. Das Moralisieren des Zuschauers ist *dramaturgisch basiert*, fußt also auf dem Wissen des Zuschauers um dramatische Konventionen und Regeln. Immerhin umfaßt es einen kommunikationsethischen Kontrakt, der Text und Zuschauer bindet. Das Moralisieren des Zuschauers dient nicht allein dazu, abgebildetes Verhalten zu beurteilen oder nur zu evaluieren, sondern positioniert den Zuschauer im Verhältnis zum dargestellten Geschehen. Der Zuschauer legitimiert und sichert seine eigene Beziehung zum Geschehen ab. Er ist nicht nur Zensor dessen, was er sieht, sondern ist auch mit dem eigenen Verhältnis zum Text beschäftigt. Darum sind Grenzfälle interessant - wenn Zuschauer verstört sind oder auch wenn sie Positionen einnehmen, die nur schwer oder gar nicht legitimierbar sind. Das Empathisieren mit Tätern, die nicht durch Motive der Rache entlastet sind, findet nur im äußersten Ausnahmefall statt - und es lohnt, darüber nachzudenken, weil Zuschauer offensichtlich eine Art *moralischer Selbstkontrolle* ausüben, die die gesamte Aktualgenese einer Rezeption begleiten.

2. Empathisieren und Moralisieren

Es sind die Figuren, die die Zuschauer ansprechen und binden. „Der Held braucht das Stück“, heißt es lakonisch bei Mamet (2001, 42). Die Figur kann nur dann zur Entfaltung kommen, wenn sie in den Horizont des Dramas eingerückt wird. Das Drama ist der *Kontext* der Figuren - und sie hängen umgekehrt vom Gang des Geschehens ab, können nur handelnd und erleidend jene Tugenden hervorbringen, auf die sich die Tätigkeit des Moralisierens bezieht. Die Geschichte der Figuren ist ein zweiter Kontext, den das Drama entfaltet, und sie umfaßt oft eine moralische Entwicklung, einen tiefen Lernprozeß, der die Figur fundamental ändert. Darum gehören Subthemen wie Selbsterkenntnis und Selbstreflexion, moralisches Wachstum, die Beziehung der Figur zur Verantwortung, aber auch solche nichtmoralischen Werte wie Freundlichkeit und Lustigkeit zum fundamentalen Bestand der Figur im Kontext des Stücks (ähnlich Kupfer 1999, 8).

Wenn das *Empathisieren* als Teil des Filmverstehens in einem weiten Sinne das simulierende Nachvollziehen der Figuren und ihrer inneren Dynamiken, der sozialen Prozesse und Beziehungen, in die eingebunden sind, und der dramatischen Beziehungen der Handlungsrollen ist, ist nicht nur ein besonderes psychologisches und soziologisches Fremdverstehen bezeichnet, sondern auch ein Eindringen in die Wertewelten der Diegese und ihrer Figuren vermeint. Das Verstehen von Texten umfaßt das *Moralisieren*, das Verständnis moralischer Konflikte, die Evaluation von Handlungen, die Attribuierung und Bewertung von Tugenden [4]. Das Moralische folgt weder zeitlich noch logisch dem Verstehen von Texten, sondern ist notwendiger Bestandteil jeder Aktualgenese. Den *Prozessen des Moralisierens* korrespondiert eine *Dramaturgie des Moralischen* - weil der Text jene Prozesse der Rezeption steuert und mit Material versorgt. Ob man nun das Moralisieren dem Empathisieren zuschlägt oder es für eine eigene Ebene der Textaneignung hält, soll hier nicht das Thema sein - sie stehen in enger Beziehung zueinander, das mag als Ausgangsbestimmung genügen.

Die Verhältnisse sind natürlich kompliziert und moralisches Verstehen läßt sich keinesfalls auf die Frage nach der Rechtmäßigkeit von Figurenverhalten reduzieren. In Gregory LaCavas New-Deal-Komödie My Man Godfrey (USA 1936) versteckt die intrigante Schwester eine wertvolle Kette unter dem Bett des Butlers Godfrey. Die Polizei soll die Kette finden und Godfrey

als Dieb bestrafen. Der von falschem Verdacht Bedrohte findet aber die Kette, die Durchsuchung ist erfolglos. Viel später wird Godfrey der Intrigantin die Kette vorhalten und den schlimmen Plan entlarven (und dadurch eine wundersame, eigentlich ganz unglaubwürdige Wandlung der Figur auslösen). Was ist hier Recht, was Moral? Der Rechtsapparat mit seinen Verfahren ist involviert. Das Moralische betrifft aber die Charaktere. Die Handlung, die Indizien einer Straftat zu fälschen, ist nicht nur strafbar, sondern auch moralisch verwerflich. Die „gefälschte Straftat" weist auf ein *eigentliches Motiv* hin, das mit dem Charakter der bösen Schwester zusammenhängt. Das Empathisieren mit den Figuren gerät in Konflikt mit dem Moralisieren. Die Suche nach *eigentlichen Motiven* unterwandert die Evaluation des Geschehens nach seiner juristischen Beurteilung. Das Verständnis der Figur entlastet ihre juristische Verantwortlichkeit. Sie entzieht sie nicht dem juristischen Apparat, aber sie macht die (Straf-)Tat einsehbar als Mittel, eine andere Figur intentional und willentlich anzusprechen.

Am Beispiel von My Man Godfrey zeigt sich, wie vielschichtig die Intrige in die Entwicklung des Figurenfeldes einbezogen ist. Hinsichtlich einer ursprünglichen Affinität der Täterin zum Opfer: Die intrigante Schwester ist eigentlich erotisch zu Godfrey hingezogen, er hat sie aber mehrfach in für sie manchmal blamabler Weise zurückgewiesen. Hinsichtlich der Implikationen, die die Vorgeschichte für sie hat – ihre Intrige kann gelesen werden als Hinweis auf verletzte Eitelkeit und als Versuch, persönliche Rache zu nehmen. Hinsichtlich der Strategie, mit dem sie dem Mann schaden will – sie beginnt einen Angriff auf seine soziale Integrität und sein Ansehen. Hinsichtlich der sozialen Unverschämtheit, mit der vorzugehen sie bereit ist – es ist gemeinhin verboten und unziemlich, Dienstboten falschem Verdacht auszusetzen. Daß die Intrigantin sich sogar über die ökonomische Macht und ihre moralischen Implikationen hinwegsetzt, verschärft noch den Eindruck, daß sie von Rachsucht und von unkontrolliertem Haß angetrieben ist – und daß sie somit zumindest partiell nicht wirklich verantwortlich für das ist, was sie getan hat.

Nun wäre es aber fatal, das Moralische als Charakterlehre auszulegen. Das Beispiel deutet in eine Richtung, die die moralischen Implikationen als Motive der Handelnden und als innerfilmische Strategien der Regelung des Wünschens und Begehrens ansieht. Der Horizont moralischen Urteilens variiert in anderen Geschichten. Gerade Presse-Geschichten sind interessant, weil sie oft deklarierte Berufs- oder Standestugend und Geschichte gegeneinander treiben. Die Screwball-Komödie Nothing Sacred (1937, Wesley Ruggles) erzählt die Geschichte einer jungen Frau, der ihr Arzt fälschlicherweise eine Radiumvergiftung attestiert – und aus der kleinen Falschmeldung in der Zeitung wird eine große Geschichte. Die Frau läßt sich darauf ein, Heldin einer *story* zu werden, weil sie dadurch das bedrückend kleine Dorf Warsaw verlassen kann, in dem sie lebt. Sie wird zur Betrügerin, die vorgeblich an einer Radium-Vergiftung sterben wird, die aber die Zeit vor dem körperlichen Verfall im Vergnügungsleben New Yorks verbringen will. Der *New York Morning Star* baut sie als attraktive *celebrity* und Auflagenbringerin auf, und überall in New York wird sie als Zeugin des nahen eigenen Todes unter Tränen gefeiert, als tapfere Frau, als amerikanische Heldin. Der Film handelt am Ende nicht etwa davon, daß das falsche Spiel aufgedeckt wird, sondern davon, der betrügerischen Kranken einen betrügenden Abgang zu verschaffen. Der Schein ihrer Lügengeschichte muß bis zum Ende aufrecht erhalten bleiben, weil nicht nur der Reporter, der sie in die Öffentlichkeit gebracht hat, sondern auch die Zeitung und andere öffentliche Institutionen korrumpiert würden, flöge der Betrug auf.

In diesem Kontext ist die oft emphatisch vorgetragene Tugendlehre des Journalismus nur rhetorisch gesetzt, der Film handelt eigentlich davon, daß der Öffentlichkeit eine geschlossene und rührende Geschichte vorgesetzt wird - ungeachtet dessen, ob sie stimmt oder nicht. Die patriotische Emphase, die die junge Frau auf sich gezogen hat, darf nicht als „ergaunert" erschei-

nen, das würde die Geschichte und die öffentliche Gefühlskultur zerstören. Darum wird die Geschichte der jungen Frau zu Ende inszeniert. NOTHING SACRED deklariert auf der einen Seite die journalistische Ethik und zeigt auf der anderen, daß die Öffentlichkeit ein Produkt ist, das nach anderen Werten bemessen wird. Es stehen gleich mehrere Interessen und Verpflichtungen im Konflikt:

(1) Berufsethik, Berufstugend, Verpflichtung des Berufs für den einzelnen Journalisten;

(2) Pflicht zum wahrhaftigen Bericht für die Zeitungen;

(3) Notwendigkeit der Auflage, Weckung des Publikumsinteresses, Sensationsorientierung der Zeitungen;

(4) Öffentlichkeit als symbolischer Raum, Teilnahme der Institutionen am öffentlichen Lebens vermittelt durch Stellvertreterfiguren, Wahrung der eigenen Seriösität durch die Werte, die mit den Stellvertretern assoziiert sind.

Entgegen den mehrfach vorgetragenen hehren Verpflichtungen der Presse handelt der Film so von einer ganz anderen Moral - von einem Interessenverbund von Presse und politischen und karitativen Institutionen, der nicht an Wahrheit, sondern an ungebrochenem Schein orientiert ist, sowie vom Bild einer Öffentlichkeit, die massenhafte Bedürfnisse nach Geschichten solcher Art unabhängig von ihrer Authentizität erfüllt. Das Bild der sterbenden jungen Frau ist ein Gegenstand öffentlicher Kommunikation, der nicht nur Aufmerksamkeit, sondern gleich mehrere Formen viel näherer Auseinandersetzung provoziert, sowohl auf der Ebene privater Betroffenheit wie aber auch auf der, das System in Gang zu halten: Affekte des Mitleidens, Phantasien, sich das Unglück auszumalen, das jener jungen Schönen zustieß, Neugierde am Thema des Radiums und der tödlichen Gefahren, die mit ihm verbunden sind, sowie jene sozialen Reaktionen, die zum Betrieb der beteiligten Organisationen (von karitativen Gruppen über das Netz der Zeitungen bis hin zu den politischen Parteien) gewünscht werden.

So deutlich diese Beispiele zeigen, wie komplex die Bezugssysteme sind, die in moralisch-empathischen Prozessen aktiviert werden, so sehr ist auch deutlich, daß es nötig ist, zwei verschiedene Aspekte des Moralischen im Film strikt voneinander zu unterscheiden - Organisations- und Prozeßformen des Moralischen im Film selbst und jene Prozesse, die in der Filmaneignung auftauchen. Erstere sind Bestandteil der Textstruktur, letztere gehören zu den aktualgenetischen Prozessen der Rezeption

Zunächst zur Moral im Film. Das *Moralische* im Film läßt sich auf zwei Ebenen festmachen - einer globalen, den ganzen Text umfassenden, und einer partikularen, einzelne Elemente des Textes betreffenden. Die erste nenne ich *Moral von der Geschichte*, die zweite *Evaluation der Figuren und der Konflikte*. Die erste sucht die Geschichte insgesamt in einen moralischen Horizont einzurücken und die moralischen Implikationen der Geschichte zu benennen. Die zweite ist feingliederiger, sie tritt als Teil oder als Ebene der Rezeption selbst auf, ist strikt prozessual zu verstehen und hat meist den Charakter einer heuristischen Bewertung des Handelns von Figuren. Eine erste Schicht der moralischen Kommunikation findet sich im Text selbst - als eine Auseinandersetzung der *Akteure* um die Akzeptabilität, Nobilitierbarkeit, Begründbarkeit, Entschuldbarkeit, Nachvollziehbarkeit und Einsehbarkeit von Verhalten (vgl. dazu Keppler 2000) [5]. Es sei festgehalten, daß dabei ein dichtes Netz von evaluativen Äußerungen der Akteure des Spiels entsteht, das als „innere Moral der Geschichte“ angesehen werden kann. Die zweite Schicht tritt aus der Auseinandersetzung des Rezipienten mit dem Text hinzu, sie antwortet ebenso auf die inneren Strukturen der Geschichte wie auch auf die Arten, wie sie dargeboten und im Text selbst kommentiert wird.

Die Diegese umfaßt auf beiden Ebenen eine Wertewelt, in die der Zuschauer eindringen muß, will er das Geschehen begreifen. Beide Ebenen – die *dargestellte moralische Auseinandersetzung* ebenso wie die *Moral von der Geschichte* – sind Gegenstand dramaturgischer Arbeit, beide werden inszeniert, um dem Zuschauer das Verständnis der Wertedimensionen der Geschichte zu erleichtern. Smith nimmt die durch die Perspektivität der Darstellung angebotene Führung der Sympathie (*alignment*) und die moralische Evaluation (*allegiance*) als zwei unterschiedliche Prozesse, die oft konkordant ausgeführt werden, die aber auch diskordant werden können. Interessanterweise benutzt er den Terminus *allegiance*, der soviel wie „Treue" oder „Anhänglichkeit", vor allem aber „Bürgerpflicht" bedeutet. Die Bindung des Zuschauers an die Geschichte ist maßgeblich durch die Figuren der Handlung gesteuert, und sie manifestieren sich in Handlungen, denen moralische Qualitäten zugeschrieben werden können.

Gilt nun ein „Treue-Verhältnis" als eine der initialen Unterstellungen, mit denen der Zuschauer in den Rezeptionsprozeß eintritt, so ist damit eine der wichtigsten Voreinstellungen benannt, unter denen die Figuren aufgebaut werden. Die Regel: Ich eröffne den Prozeß der Illusionierung und nehme die erste Figur (die Figur des *alignment*) als diejenige, die für mich auch ein moralischer Anker in der dargestellten Welt sein kann [6]. Viele Strategien der Exposition dienen womöglich dazu, zunächst diesen Anker zu setzen und die erste Figur der empathischen Einfindung zu normalisieren. *Verankerung* heißt nicht, daß damit auch die Figur des „Guten" eingeführt sei. Vielmehr ist damit jene Figur bezeichnet, von der aus das empathische Feld (Wulff 2002) eines Films perspektiviert wird [7].

Zur Modellierung der Operationen des Zuschauers beim Verstehen der verschiedenen Ebenen moralischer Kommunikation im Text ist es nützlich, auf eine häufig getroffene Unterscheidung dreier Aspekte der Moral zurückzugreifen: den Handlungsaspekt (seine konativen Dimensionen), den Gefühlsaspekt (die affektiven Qualitäten) und den Urteilsaspekt (eine kognitive Tatsache). Die Schichtung des Charakters als handelndes, fühlendes und urteilendes Wesen ist für den simulierenden und empathisierenden Nachvollzug der fiktionalen Figur wichtig, weil jene in normativen, emotionalen und argumentativen Zügen nachgebildet werden muß. Ausgangspunkt ist die Aktion, die Geschichte und das Ausdrucksverhalten der Akteure. Das Zentrum aller Aufmerksamkeit aber bildet die *Handlung*. Der Zuschauer nimmt Figuren nur in dem wahr, was sie tun. Man ist das, was man tut (ähnlich Döbert 1980, 50). Das Handeln der Figuren unterliegt einer permanenten, während der ganzen Handlung des Films währenden *Evaluation* durch den Zuschauer. Auch diese hat wiederum zwei qualitativ ganz verschiedene Stufen - eine *innere*, im Text selbst dargebotene Form, in der die Figuren gegenseitig Verhalten und Einstellungen beurteilen und kommentieren, und eine *äußere*, in der der Zuschauer moralisch involviert ist und urteilend den Figuren und der Handlung entgegentritt.

Populäre Filme laufen fast immer auf eine Moral hinaus, auf eine *summa* und auf eine Evaluation des Geschehens. Viele Filme geben dem Zuschauer Hilfestellungen, zu jener Implikation am Ende zu gelangen. Die *Moral von der Geschichte* faßt explizit, was die Erzählung sonst nur als Implikation nahe legt. Die Moral kann im einfachsten Falle als „Moralsatz" explizit formuliert werden. Gerade einfache Formen wie manche Fabeln und vor allem Legenden ziehen die *summa* der Erzählung meist selbst - und es mag mit dem autoritativen kommunikativen Verhältnis zusammenhängen, das derartige Formen mit sich führen und das ihnen oft genug zugrundeliegt, daß der selbstbewußte und unterhaltungssuchende Zuschauer sie meist als störend empfindet – als Bevormundung, als Bruch der diegetischen Illusion und als (störenden) Wechsel des Registers.

Dies hängt wesentlich mit der kommunikativen Konstellation zusammen, die der moralischen Ermahnung innewohnt oder sie begleitet. Reiht man sich als Zuschauer in die Zuschauerrolle ein, als sei man Teil einer Gemeinde, die die gemeinsamen Glaubenssätze feiert und affirmiert, ist der *moralische Kernsatz* eine Aussage im Bereich des Eigentlichen - die Geschichte illustriert und exemplifiziert eine *Tugendregel*, einen *Glaubenssatz* oder eine *Wertaussage*. Darum ist es durchaus richtig und wegweisend, derartige Stellen „preachy" zu nennen (Kozloff 2000, 56) - weil die Beziehung zwischen Text und Zuschauer eher an die sozial-kommunikative Beziehung der Predigt als an die des Geschichtenerzählens gemahnt. Manchmal gerät die Deklaration der Moral zum Plädoyer, manchmal zum Glaubensbekenntnis, manchmal zur Predigt - gemeinsam ist allen diesen Formen, daß die bekennend-moralisierende Figur aus dem Gang des Geschehens heraustritt, nicht mehr in die Kette der narrativen Ereignisse gebunden ist. Er agiert auf einer „allgemeinen" Basis. Ist der Zuschauer aber nicht bereit, die Rolle des Gemeindemitglieds zu übernehmen, gerät er in Konflikt mit dem Text und mit der eigenen Bereitschaft, das Verhalten der Figuren und das Drama auch moralisch zu evaluieren. Das Gefühl, bevormundet zu sein, basiert auf einem gestörten oder nicht akzeptierten Rezeptionsverhältnis.

Das Ziehen einer expliziten moralischen Bilanz in Form eines *Moralsatzes* ist deshalb so problematisch, weil der Vorgang die Illusionierungsprozesse stört. Der Moralsatz steht in einem anderen fiktionalen und narrativen Modus als seine Umgebung, ist weniger in den Gang der Handlung integriert, geht vom Besonderen der Geschichte auf das Allgemeine der Moral über. Schaltet die Geschichte von der Erzählung der Ereignisse auf die explizite Nennung des Moralsatzes, wird also der Prozeß der Illusionierung gebrochen - „overt moralizing breaks the illusion that viewers are merely overhearing characters talking to one another; it makes plain, that the dialogue is addressed to the audience", schreibt Kozloff (2000, 56f) völlig richtig. Die Bindung der moralischen Aussage in den Dialog geht zurück, das fiktive Gespräch wird als Gesprächsaufführung durchsichtig, die Rede wird lehrhafte Rede. Oft wird der Moralsatz von einer Autorität geäußert (Kozloff 2000, 58) - und wenn ihm nicht Subtexte oder Figuren entgegenstehen, kann er wiederum eine solche autoritative Aufladung und eine solche moralische Dichte erhalten, daß der Zuschauer aus der Illusionierung herausgeworfen und mit dem Moralsatz plakativ selbst konfrontiert wird. Aus der Geschichte wird (schlechter) Diskurs.

3. Moral und Rezeption

Ich hatte oben Organisations- und Prozeßformen des Moralischen im Film selbst und jene Prozesse, die in der Filmaneignung auftauchen, unterschieden und will im folgenden einige Aspekte des Moralischen in der Rezeption ansprechen. Carroll behauptet (1996; 1998, 319ff), daß die Funktion moralischer Prozesse bei der Lektüre fiktionaler Texte *clarification* sei - demzufolge vermag die fiktionale Erzählung latent vorhandenes moralisches Wissen zu klären. Neue und bis dahin unbekannte moralische Regeln vermöge sie dagegen nicht zu vermitteln - „narratives can contribute to moral reform by deepening our moral understanding by means of engaging that which we already believe and feel with reference to particular cases" (Carroll 1998, 336).

Doch ist die Behauptung, Zuschauer verhielten sich grundsätzlich affirmativ zum Drama, zu einfach. Immer wieder entstehen Spannungen in der Rezeption, sie ist nicht nur affirmierend-verstärkend, sondern jedesmal eine Herausforderung für die kognitive, emotionale und moralische Tätigkeit des Rezipienten. Das weist auf kommunikationsethische Voraussetzungen zurück.

Grice folgend, lassen sich in vielen Äußerungen zwei unterschiedliche Bedeutungsmomente ausmachen:

(1) ein *exhibitives* Moment, das besagt, daß der Hörer erkennen soll, daß der Sprecher eine bestimmte propositionale Einstellung hat,

(2) ein *protreptisches* Moment, das besagt, daß der Hörer sich diese Eigenschaft zu eigen machen soll (Wunderlich 1974, 332).

Wunderlich (1974, 332) nimmt als Umschreibung der ersten Form „Der Hörer soll verstehen", als Äquivalent der zweiten „Der Hörer soll akzeptieren". Man könnte das erste als Typus des informierenden Sprechens ansehen, das zweite als Form der Persuasion und der Propaganda. Zu fragen ist nun aber, ob vor allem die protreptive Tendenz selbst durchsichtig ist, daß also der Zuschauer angesichts einer propagandistischen Absicht dennoch weiß (und auch wissen soll), daß der Text ihn zu einer besonderen Einstellung führen soll. Das würde bedeuten, daß der Zuschauer in den Prozessen des Verstehens dem Film eine intentionale Grundorientierung zuordnet, sie evaluiert und mit der eigenen Position (im Verhältnis zur Gesellschaft, zur Werteordnung etc.) abgleicht und sich dann wertend und interpretierend verhält - und zwar weitestgehend unabhängig von der Wahrnehmung und Beurteilung der ästhetischen Qualitäten eines Films. So kann es geschehen, daß man einen Film wie Oliver Stones Any Given Sunday (1999) als ästhetisches Oberflächenphänomen faszinierend finden kann, die Geschichte des Films als konventionell eingruppiert und die ideologische Position für verwerflich und nationalistisch ansieht. Eine gespaltene Rezeptionsposition entsteht so, zwischen Faszination und Ablehnung aufgespannt (und schwankend). Und auch die exhibitive Form erweist sich als schwieriger - auch entsteht ein Spannungsverhältnis, wenn der Zuschauer sich in Nichtübereinstimmung mit der angebotenen propositionalen Einstellung befindet. Man kann einen Film, dessen ideologische Verankerung man keinesfalls teilt, trotzdem genußvoll rezipieren, weil die Wert-Position des Erzählers oder des Textes durchsichtig ist und eingeklammert werden kann, so daß die Aufmerksamkeit selbst sich auf andere Elemente des Textes richten kann.

Rezeptionen sind nicht unbedingt *homogen*, heißt das, sondern vereinen unter Umständen ganz verschiedene Positionierungen des Zuschauers zum Text [8].

Im zeitlichen und modalen Rahmen der Rezeption kann der Zuschauer probeweise in andere epistemische Haltungen eintreten als diejenigen, die er im Alltag einnimmt. Ein Film wie Frankenheimers Seconds (1966) ist auch eine Einladung, sich zumindest für eine ganze Weile auf paranoide Weltwahrnehmung einzulassen - eine Haltung, die die meisten Zuschauer in der Normalwelt nicht einnehmen wollen würden. Die Fiktion ist eine zeitliche und modale *Enklave* in der umgebenden Alltagswelt. In sie einzutreten, geschieht freiwillig, aber sie vertraut auf die epistemische und narrative Autorität des Textes. Man mag diesen Prozeß und die damit verbundene Auslieferung an den Sinnhorizont des Erzählens als eine relativ automatisch eingenommene Position des Zuschauers ansehen, wie es z.B. Wilson (1995, 51) behauptet. Es spricht aber einiges dafür, daß sich der Zuschauer nicht tatsächlich ausliefert, sondern sich der Tatsache, daß er im Kino ist und einer fingierten Erzählung zusieht, immer bewußt bleibt. Er hat ein grundsätzlich reflexives Verhältnis zur Tatsache der Fiktion, was sich in den Prozessen der Einklammerung äußert.

Es scheint evident zu sein, daß es eine recht intime Interaktion zwischen den moralischen Urteilen von Texten und Zuschauern gibt.

> It is obvious [...] that narrative films articulate, more or less explicitly, ideologies, doctrines, religious ethics, and so forth; and it is equally obvious that our reactions to these clusters of beliefs

> and values will depend entirely upon our own moral, political, and religious beliefs (Smith 1995, 189).

Die Relativität der Evaluation des Figurenverhaltens und der moralischen Argumentation ganzer Filme hängt offensichtlich damit zusammen, daß der Standort des Zuschauers nicht vernachlässigt werden kann. In den moralischen Urteilen, die die Rezeption begleiten und die aus ihr resultieren, finden sich Verweise auf das moralische Selbstbild des Rezipierenden, würde das *in nuce* heißen. Gerade in der moralischen Bewertung von Geschichten und Handlungen und Entscheidungen im Rahmen narrativer oder dramatischer Konflikte stellt der Zuschauer einen Rückbezug zur Realität her. Er weiß zwar, daß eine Geschichte fiktiv ist, aber er greift in Verständnis und Beurteilung auf normatives Handlungswissen zurück, das die Grenze des Fiktionalen sprengt. In diesem Sinne spricht Kanzogvon einer allgemeinen Funktion der *Normrekapitulation* und der Kompensation unterdrückter Handlungen (Kanzog 1991, 109).

Diese Beschreibung der Funktionen der Normwahrnehmung in fiktionalen Texten hat zwei Grundlagen:

(1) Kanzog unterstellt wohl eine wechselseitige Beziehung und Bedingung von Norm (oder Normwissen) und ihrer Instantiation in Handlungen - die sowohl im realen wie im fiktionalen Kontext stehen können. Es besteht ein beständiger *Rückkoppelungskreislauf* zwischen Norm und Instantiation, so daß Normen maßgeblich durch die Tätigkeit der Evaluation beobachteter oder vollzogener Handlungen stabilisiert werden. Die Stabilisierung steht im funktionalen Zentrum der moralischen Evaluation von Texten und Alltagshandlungen, weil nur in einem stabilen Rahmen von Wertewissen Handeln möglich ist.

(2) Weil die Evaluation der moralischen Dimensionen des Handelns strikt darauf angewiesen ist, die einzelne Handlung im (diegetischen, narrativen, sozialen, szenischen etc.) *Kontext* zu verstehen, zu legitimieren und zu problematisieren, ist die Untersuchung moralischen Urteilens eine textwissenschaftliche Disziplin. Wenn das Moralische nicht außerhalb der Realisierung von Handlungen in einem narrativen und dramatischen Horizont vollzogen werden kann, und wenn die Untersuchung der moralischen Qualitäten von Handlungen ihre Situierung in entsprechende Kontexte voraussetzt, dann ist das Moralisieren eine primäre Dimension der Rezeption von Texten. Narrativisierung und Dramatisierung verbessern die Möglichkeiten, die moralische Dimensioniertheit von Handlungen auszuloten, weil sie die Kontexte präzisieren, essentialisieren und so zuspitzen, daß im Konflikt nicht allein Figuren, sondern vor allem moralische Positionen organisiert werden. Konfliktstrukturen sind Ordnungsformen moralischer Gegensätze und Dilemmata, würde das heißen.

In eine ähnliche Richtung geht Smith‘ Überlegung, zumindest im klassischen Hollywoodfilm das Setzen eines moralischen Schlusses und den Aufbau eines moralischen Zentrums als konventionelle Ordnungs- und Orientierungsstrategien zu vermuten. Er schreibt:

> Classical Hollywood films require, I propose, moral ‚resolution‘ and a moral centre. Moral resolution entails that the text makes the moral status of characters clear (if not in the course of the narrative, then at its end, as in the mystery film). A moral centre entails a locus of positive moral value. This is perhaps the more fundamental than the ‚happy ending‘ of the classical Hollywood film, since the latter is dependent on a moral centre. That is, for a happy ending to be recognised as such, we must have previously identified a morally desirable character and outcome (1995, 213f).

Das implizite Ziel des Mainstream-Kinos ist bis heute die Herstellung von Konsens, um den Zuschauer zu befriedigen und zu binden. So plausibel die These auf den ersten Blick auch scheint, erweist sie sich aber doch als brüchig, wenn man nach den Rändern des Systems fragt, nach

Skandalen und Brüchen mit der Norm oder nach den historischen Konditionen. Solche *Dramaturgien der Moral* sind kulturell und historisch unterschiedlich, sie verändern sich und stehen in Konkurrenz.

Die *moralische Evaluation* von Filmen resp. ihrer Dramaturgie steht also nicht fest, sondern ist – wie schon eingangs behauptet – in höchst komplexem Maße mit den Urteilen von Zuschauern verbunden. Gerade in der inneren Modellierung und Ausgestaltung der moralischen Aspekte und Implikationen der Geschichte ist der Zuschauer auf sich selbst verwiesen. Und es mag tatsächlich künstlerische Prozesse auszeichnen, daß sie es verstehen, das moralische Urteil von Zuschauern *unsicher* zu machen. Die bisherige Argumentation läuft im Kern darauf hinaus, die *Stabilisierung* vorhandenen Wissens als den gesuchten semanto-pragmatischen Effekt anzusehen, auf den die Rezeption fiktionaler Texte hinausläuft. Dem steht aber eine ästhetisch-moralische Dimension entgegen: Fiktionale Texte können nur dann wirklich interessant sein, wenn Normen außer Kraft geraten oder sich als problematisch erweisen. Manchmal ist von einem *moralischen Ko-Text* gesprochen worden. Darunter versteht man „the set of values, beliefs, and so forth which form the backdrop to the events of the narrative" (Smith 1995, 194). Eigenartigerweise wird aber nicht unterschieden, ob dieser Ko-Text im Text selbst entfaltet ist – mittels der Äußerung von Maximen, mittels Schrifttafeln etc. – oder ob er durch das moralische und soziale Wissen des Zuschauers in die Bedeutungsproduktion der Rezeption hineingezogen wird (so bei Smith 1995, 194f). Der moralische Ko-Text ist oft unsichtbar, weil es schlicht die Wertehorizonte der sozialen Welt sind, in der die Zuschauer leben, die die Maßstäbe von Normalität, von Zulässigkeit, von Erwünschtheit und Verbot bereitstellen, die ein jeweiliger Film nur benutzt.

Auch wenn die Bezeichnung „Ko-Text" eigentlich in die Irre führt - *Kotext* bezeichnet in der Textlinguistik gemeinhin den textinternen sprachlichen Kontext, wogegen „Kontext" den situativen Äußerungskontext bezeichnet -, ist der Hinweis auf das die Prozesse des Moralisierens und die Bedeutung ermöglichende und begründende moralische Alltagswissen sehr ernst zu nehmen. So sehr eine Geschichte auch eine eigene diegetische Wirklichkeit erzeugt, so sehr die Handlungen, ihr Durchführungsmodus, ihre textinterne subjektive Bedeutung, die Kausalität des Geschehens usw. eigenständig sind, so sehr ist die moralische Dimension des Geschehens unabhängig von der diegetischen Illusion. Wenn also der Ethnologe Edwin Hutchins von *referentieller Transparenz* spricht (berichtet bei Smith 1995, 195, 213), weist er genau auf die Verschmelzung illusionierender und interpretierender Tätigkeiten und die stillschweigende Integration vorbewußt angenommener Normen in die Simulation der erzählten Welt hin. Film bildet nicht einfach Realität ab und ist auch keine eigenständige Illusion, sondern er ist *transparent* - so sehr die diegetische Realität auch eigenständig sein mag, es bleibt die Alltagswelt des Zuschauers „durch den Film hindurch" sichtbar.

Daß die Vorstellung eines gemeinsamen Wissens als Basis der normativen Absicherung von Handeln auf einen infiniten Regreß hinausläuft, hängt eng mit der Notwendigkeit zusammen, immer wieder neu am besonderen Fall zu evaluieren, mittels welcher Annahmen über Überzeugungen der am Gemeinschaftshandeln Beteiligten - also vermittelt durch das jeweilige vorauszusetzende Wissen - eine moralische Position zum Geschehen gefunden werden kann. Dieser Regreß resp. diese zirkuläre Rückbindung des Moralisierens auf die jeweils kurzfristige Herstellung einer stabilen Beziehung zu einem Geschehen ist logisch nicht zu begrenzen (Baltzer 1999, 42). Weil es nicht möglich ist, normative Aussagen in einem logischen Kalkül festzuschreiben, verlagert sich die Frage nach der jeweils gültigen Bewertung auf die Prozesse des Bewertens selbst: Evaluation statt logischer Ableitung, Kasuistik statt Deduktion. Das macht den Wert der Geschichten aus - sie verdichten Fälle zu Geschichten, Planspiele zu Fiktionen, Arbeit am Beispiel zur lustvollen Beteiligung an fingiertem Geschehen.

Anmerkungen

[1] Die folgenden Überlegungen verdanken Anmerkungen von Jens Eder und Mathias Wierth-Heining außerordentlich viel. Außerdem gehen sie zurück auf intensive Dissionen der Arbeitsgruppe „Kognitive Dramaturgie des Films“. Insbesondere danke ich Britta Hartmann, Vinzenz Hediger und Ludger Kaczmarek für Hinweise und Einsprüche.

[2] Allzu schnelle Parallelisierung zwischen Fiktion und Alltagswelt sollte skeptisch betrachtet werden. Das Moralisieren ist keineswegs durch die äußere Realität beschränkt, sondern ist ein Teil der Fähigkeit, die möglichen Welten der Fiktion aufzubauen und als Rahmen für Handlungen zu akzeptieren. So ist es normal, daß für den Verlauf einer Kinovorstellung der Handlungsrahmen einer ganz und gar desorganisierten, nur nach rohesten Tugenden organisierten Pseudogesellschaft wie in den Filmen der Mad-Max-Reihe durchaus ernst genommen werden kann - so daß auch die Prozesse des Moralisierens eingeklammert erscheinen, vielleicht keine oder eine nur rudimentäre Interaktion mit den der Vorstellung vorgängigen Werthaltungen des Rezipienten umfassen.

[3] Mehrfach ist darauf hingewiesen worden, daß der Zuschauer sich auf fiktionale Welten einlassen kann, die unter Umständen fundamental mit seinen alltäglichen Überzeugungen und Annahmen nicht übereinstimmen. Vgl. z.B. Livingston 1996, 161. Diese Tatsache wird nach Walton *Mutual Belief Principle* genannt (Walton 1993, 150ff) - Wirklichkeitsannahmen zu gegenseitigem Nutzen, von Text und Rezipient geteilt. Die Differenz zu Interpretationsweisen der Alltagswelt ist „in gegenseitigem Einverständnis“ etabliert. Und fester Bestandteil des Fiktionalitätsvertrages ist, daß der Zuschauer, Hörer oder Leser weiß, daß er sich auf *belief systems* und damit auf Kriterien moralischer Evaluation einlassen muß, die nicht seine eigenen sind.

[4] Es ist deutlich, daß Filme nicht allein von *Werten*, sondern auch von *Tugenden* handeln (so auch Kupfer 1999, 92). Nun gehören Tugenden essentiell zur „Wertlehre der Person“, beschreiben, wie eine Figur sein sollte oder sein darf (sowie der Negation beider Bestimmungen). Tugenden sind als werthaft verstandene *personale Einstellungen*, sind *Handlungs- und Verantwortungsbereitschaften*. Darum auch sind Katastrophenfilme wie The Poseidon Adventure (1972) zutiefst moralische Erzählungen, handeln sie doch davon, wie Figuren unter dem Druck höchster Gefahr es lernen, *tugendhaft* zu handeln (ähnlich Wulff 1985, 98).

[5] Die Figuren evaluieren während der Handlung also nicht nur eigenes Tun und sind dabei auch noch Objekt einer Evaluation durch den Zuschauer, sondern sie beurteilen einander auch gegenseitig. Daraus entsteht schon im Text ein dichtes Netz sozialer Wahrnehmung und Beurteilung, das dem Zuschauer insgesamt angeboten wird. Vgl. dazu Keppler 2000, 2. Natürlich stößt man hier wie im Alltagsleben auf das Problem, daß Werte und Regeln, die Handeln zugrunde liegen oder seinen Rahmen ausmachen, erst dann greifbar werden, wenn gegen den Wert verstoßen und wenn die Regel gebrochen worden ist. Das Moralische ist in vielen Zügen nur *ex negativo* faßbar.

[6] Manche Befunde sprechen für eine deutliche Interaktion zwischen Voreinstellungen des Zuschauers und der Wahl von (moralischen) Sympathiefiguren. Tan/Schoenmakers (1984) konnten am Beispiel eines Stücks von Vaclav Havel über die Prager Dissidenten zeigen, daß Zuschauer sich unzweideutig und automatisch auf die Seite der opponierenden Figuren stellten, darin der eigenen politischen Haltung folgend - zumal das Stück diese Perspektivierung mittels des *good guy bad guy*-Schemas auch als textuelles Format anbot. Differenziertere Auseinandersetzungen mit den Figuren unterblieben (1984, 484).

[7] In eine ähnliche Richtung geht eine Bemerkung bei Smith: „To become allied with a character, the spectator must evaluate the character as representing a morally desireable (or at least preferable) set of traits, in relation to other characters within the fiction“ (1995, 188).

[8] Emotionale Prozesse finden während der Rezeption auf mindestens drei Ebenen statt: Man kann unterscheiden zwischen solchen, die das Verstehen der Figurenperspektive begleiten („empathisch induzierte Emotionen“), solchen, mit denen sich die Zuschauer zur fiktionalen Welt verhalten („fiktionsbezogene Emotionen“), und solchen, mit denen sie sich zum Artefaktcharakter des Programms verhalten („formbezogene Emotionen“). Letztere hat Ed Tan *artefact emotions* genannt und sie gegen die *fiction emotions* gestellt (1996, 65, 82). Sein Modell ist gegenüber der hier vorgeschlagenen Dreischichtigkeit der Rezeptionsemotionen etwas vereinfacht, weist aber auf den relevanten Bruch zwischen einer inhalts- und formbezoge-

nen Wahrnehmung und Qualifizierung des Textes hin. (Die Bemerkung geht auf eine Diskussion mit Vinzenz Hediger zurück.)

Literatur

Baltzer, Ulrich (1999) *Gemeinschaftshandeln. Ontologische Grundlagen einer Ethik sozialen Handelns*. Freiburg/München: Alber.

Bergmann, Jörg / Luckmann, Thomas (1999) Moral und Kommunikation. In: *Kommunikative Konstruktion von Moral. 1. Struktur und Dynamik der Formen menschlicher Kommunikation.* Hrsg. v. Jörg Bergmann u. Thomas Luckmann. Opladen: Westdeutscher Vlg., S. 13-36.

Carroll, Noël (1996) Moderate moralism. In: *British Journal of Aesthetics* 36,3, S. 223-238.

--- (1998) *A Philosophy of Mass Art.* Oxford: Clarendon Press.

Döbert, Rainer (1980) „Was mir am wenigsten weh tut, dafür entscheid ich mich denn auch". Normen, Einsichten und Handeln. In: *Kursbuch* 60, S. 43-59.

Kanzog, Klaus (1991) *Einführung in die Filmphilologie.* München: Schaudig, Bauer, Ledig.

Keppler, Angela (2000) *Formen der Moralisierung im Fernsehen*. Unveröff. Vortrags-Ms., Soziologentag Köln.

Kozloff, Sarah (2000) *Overhearing Film Dialogue.* Berkeley/Los Angeles: University of California Press.

Kupfer, Joseph (1999) *Visions of Virtue in Popular Film.* Oxford: Westview Press.

Livingston, Paisley (1996) Characterization and Fictional Truth in the Cinema. In: *Post-Theory. Reconstructing Film Studies.* Ed. By David Bordwell and Noël Carroll. Madison: University of Wisconsin Press, S. 149-174.

Mamet, David (2001) *Vom dreifachen Gebrauch des Messers. Über Wesen und Zweck des Dramas*. Berlin: Alexander.

Smith, Murray (1995) *Engaging Characters. Fiction, Emotion, and the Cinema*. Oxford: Clarendon Press.

Tan, Ed (1996) *Emotion and the Structure of Narrative Film: Film as an Emotion Machine.* Mahwah, N.J.: Lawrence Erlbaum.

Tan, Ed / Schoenmakers, H. (1984) Good Guy and Bad Guy Effects in Political Theatre. In: *Semiotics of Drama and Theatre.* Ed. by Herta Schmid & A. van Kesteren. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins, S. 467-508.

Walton, Kendall L. (1993) *Mimesis as Make-Belief. On the Foundations of the Representational Arts.* Cambridge, Mass./London: Harvard University Press.

Wilson, George M. (1995) Morals for Method. In: *Philosophy and Film.* Ed. By Cynthia A. Freeland and Thomas E. Wartenberg. New York/London: Routledge, S. 49-67.

Wulff, Hans J. (1985) *Die Erzählung der Gewalt. Untersuchungen zu den Konventionen der Darstellung gewalttätiger Interaktion*. Münster: MAkS Publikationen.

--- (2002) Das empathische Feld. In: *Film und Psychologie - nach der kognitiven Phase?* Hrsg. v. Jan Sellmer u. Hans J. Wulff. Marburg: Schüren 2002, S. 109-121.

Wunderlich, Dieter (1974) *Grundlagen der Linguistik.* Reinbek: Rowohlt.

Emotionen, Affekte, Stimmungen: Affektivität als Element der Filmrezeption. Oder: Im Kino gewesen, geweint (gelacht, gegruselt...) - wie es sich gehört!
[Für Thomas Koebner zum Geburtstag]

1. Affekt und Kinorezeption
1.1 Affekt und Denken
1.2 Affekte als intentionale Horizonte des Dramaturgischen
1.3 Kino-Affekte und wissenschaftliche Emotions-Psychologie
2. Affektive Dimensionen der Rezeption
2.1 Prärezeptive Emotionen
2.2 Rezeptive oder aktualgenetische Emotionen
2.3 Postrezeptive Emotionen und Emotionserinnerungen
2.4 Aktualgenese der Affekte
3. Affektmanagement, Mood Management
4. Spezifikation und Operationalisierung
4.1 Epistemische Aspekte des Affektivischen
4.2 Affektivische Operationen
4.3 Die Affektivität der Genres
5. Summa

1. Affekt und Kinorezeption

Ein *Affekt* ist die Ausrichtung eines Subjekts auf ein Objekt. Das unterscheidet die Affekte von den Emotionen, Gefühlen, Stimmungen usw.: Sie sind relationale Tatsachen, bedürfen eines Gegenstandes, auf den sie gerichtet sind. Affekte begründen sich in der grundsätzlichen *Gerichtetheit* menschlichen Bewußtseins.

Diese Vorklärung ist wichtig, weil sie die affektuelle Orientierung des Textverstehens unterscheidet von diffusen Gefühlen, die durch die Rezeption angeregt oder verstärkt sein mögen. Ein Blick in die Wörterbücher zeigt, daß die Rede vom *Affekt* durchaus nicht eindeutig bestimmt ist. Außerdem wird schnell deutlich, daß die Beschreibung von Affekten mit verschiedenen anderen Konzepten und Vorstellungen von der Struktur des Gemüts- und Handlungslebens verbunden ist, mit Motivationen, Einstellungen, Bedürfniskonzepten etc. Es soll darauf geachtet werden, die ganzheitliche Verklammerung der Affekte mit den anderen Tatsachen des Denkens, Fühlens, Wollens und Handelns nicht aufzulösen, es bildet eine Einheit der Erkenntnistätigkeiten und ein komplexes Zugleich verschiedener intentionaler Orientierungen. Daß es schwer ist, diese Ganzheit einerseits zu achten und zu beachten, auf der anderen Seite aber analytisch das Phänomen der Aneignung im weiten Sinne zu zergliedern und in einzelne Facetten und Teiltätigkeiten aufzusplittern, ist unmittelbar einsichtig.

1.1 Affekt und Denken

Wahrigs Wörterbuch gibt *heftige Gemütsbewegung* als erste Bestimmung von „Affekt“, und eine „Affekthandlung“ ist eine Handlung, die ausschließlich aus einem Affekt heraus begangen wird, eine unbedachte und unbesonnene Handlung, für die der Täter keine wirkliche Verantwortung trägt. Wer sich dem Affekt hingibt, läßt die Verhaltens-, Persönlichkeits- und Realitätskontrolle zurücktreten, hieße das. Der Affekt stünde dem Denken gegenüber. Der Affekt ist unbesonnen, er plant nicht, er ist blind für die Dimension der Wirkung der Verantwortung. Er ist „unbedacht“, steht dem Prinzip der Rationalität gegenüber. Die Gegenüberstellung von „Affekt“ und „Ratio“ des Deutschen kennt das Englische in dieser Schärfe nicht - hier ist es die Beeinflussung und Beziehung zweier Objekte, die als „affect“ ausgedrückt wird. Dazu rechnen auch die Formen der *affection* - solche Bindungen an Objekte, die mit Gefühl, mit Wunschenergien usw. aufgeladen sind.

Viele nehmen Affekte als etwas, das Emotionen ähnlich ist. Nach allgemeinem wissenschaftlichen Verständnis sind *Emotionen* jene psychischen Erregungen, die subjektiv und zugleich „als subjektiv“ wahrgenommen werden. Eine Emotion ist eine Erregung, die denjenigen erfaßt, *der das Gefühl hat*. Und der gleichzeitig *empfindet, dass er dieses Gefühl hat*. Emotionen sind in dieser Hinsicht reflexiv, selbstbespiegelnd, selbst-gewiß. Man kann Emotionen vorspielen, indem man Ausdrucksgesten nutzt, die gemeinhin als Ausdruck emotionaler Angerührtheit dienen. Aber man kann Emotionen nicht „haben“, indem man sie vorspiegelt. Man kann sie nur haben, wenn man sie hat. Die Objektbindung der Affekte haben sie aber jeden Falls.

1.2 Affekte als intentionale Horizonte des Dramaturgischen

Nun sind Emotionen, die Rezeptionen begleiten, oft durchsichtig. Gerade in trivialen Erzählformen ist absehbar und durchsichtig, dass Formeln eingesetzt werden, die Zuschauer-Emotionen auslösen sollen. Setzt man sich ihnen aus, „hat“ man sie. Aber sie stellt sich nicht automatisch ein. Und sie treten nicht zwangsläufig auf. Erkennt man die Formel, weiß man, dass eine besondere Gefühlslage des Zuschauers den intentionalen Horizont des Textes bildet. Man erkennt das „angestrebte Gefühl“, ohne sich ihm ausliefern zu müssen. Man sieht, worauf die jeweilige Szene hinauslaufen soll, ohne sich dem aktualgenetisch hingeben zu müssen.

Kino-Emotionen lassen sich auf Film-Emotionen zurückführen. Gefühl findet in den tatsächlichen Rezeptionen im Kino statt. Aber es hat seine Grundlagen in Darstellungsstrategien der Filme, ist den Filmen zugeordnet, durch sie induziert und angeregt. Für den Filmwissenschaftler dreht sich die Perspektive am Ende um - sein Gegenstand sind Textdramaturgien, die er als affektive Steuerungsstrategien darzustellen versucht. Es geht nicht um Emotionsdarstellung, das ist ein anderes Thema und ein anderes Problem. Es geht um Zuschauer-Emotionen, die auf filmischen Strukturen basieren, die auf diese antworten, sie reflektieren oder durch sie verursacht werden. Im Erleben von Zuschauern spiegelt sich die *Geltung* von Darstellungsmitteln, die nicht primär auf Informationsvermittlung ausgerichtet, sondern die dem Zuschauererleben zugeordnet sind (dagegen Brewer/Lichtenstein 1982, die eine enge Koordination behaupten).

Nochmals die These: Filme sind auf die emotionalen Aneignungsprozesse von Zuschauern ausgerichtet, diese bilden ihren intentionalen Horizont. Zuschauer-Emotionen korrespondieren dramaturgischen Mitteln, die selbst konventioneller, stereotyper oder serieller Natur und darum

durchsichtig sind. Der dramaturgischen Wendung im Text ist eine intendierte Emotionalität des Zuschauers korreliert, die eine solidarische Funktion des Textes ist und als formal bestimmter, inhaltlich offener Korrespondent des Textes diesem wesenhaft zugehört. So, wie die Rückseite eines Gegenstandes im Bewusstsein des Wahrnehmenden konstituiert wird - formal anwesend, inhaltlich unbestimmt und nur auf Grund eines Schlusses konkretisierbar -, ist einer „spannenden Szene“ das Gefühl der Spannung, einem melancholischen Ereignis auf der Leinwand eine sentimentalische Regung des Zuschauers koordiniert.

So sehr und so notwendig affektive Reaktionen dem Dargestellten oder der Darstellung zugeordnet sind, so wenig ist die Reaktion determiniert. Man kann nun den „angestrebten Emotionen“ gegenüber skeptisch sein, hatte ich oben schon behauptet, und man aktualisiert dann nur eine der beiden Komponenten der Emotion (Ergriffenheit und Bewußtheit). Das hängt damit zusammen, dass die kommunikative Basis der Emotionen im Kino hochgradig bewusst ist (zum Zusammenhang mit ästhetischer Distanz vgl. Andringa 1996) - Emotionen in den Prozessen der Textaneignung sind kommunikative Effekte. Das unterscheidet sie von Emotionen im Alltagsleben.

Erzählungen (aber nicht nur diese) sind darauf ausgerichtet, gewisse Zuschauer-Emotionen zu erzielen. Dazu komponieren Filme und andere Medien der Mitteilung das Material nach oft durchsichtigen Strategien. Souveränität und Kompetenz im Umgang mit Medien äußert sich auch darin, derartige Muster der Erzählung und Inszenierung zu erkennen. Man muß sich der „angestrebten Emotion“ nicht aussetzen, sie muß sich nicht aktualgenetisch ausbreiten. Dennoch ist die Emotion damit nicht unterdrückt oder verdrängt - auch wenn sie nur formal erschlossen wird, wird der Text um den Horizont des Zuschauer-Emotionalen erweitert.

Jene Fälle, in denen ein Zuschauer die „angestrebte Emotion“ erkennt, sie aber aktualgenetisch nicht „hat“, will ich „sekundäre Emotionalität“ nennen. Filme sind „Emotionsmaschinen“, um den Titel einer wichtigen Untersuchung von Ed Tan zu paraphrasieren. Aber sie sind keine determinierenden Maschinen, haben den Zuschauer nicht unter Kontrolle und entmündigen ihn nicht. Das hängt mit der Doppelgesichtigkeit des Emotionalen im Kino zusammen. Ich werde darauf zurückkommen.

1.3 Kino-Affekte und wissenschaftliche Emotions-Psychologie

Gegenüber dieser These verhält sich die Psychologie der emotionalen Prozesse eher zurückhaltend. Izard (1981) geht wie die meisten anderen Emotionspsychologen auch von zehn *primären Emotionen* aus, die angeboren sind und zur biologischen Ausstattung des Menschen zählen: Interesse, Freude, Überraschung, Kummer, Zorn, Ehre, Geringschätzung, Furcht, Scham und Schuldgefühl (Kleinginna/Kleinginna 1981 haben 92 Definitionen des Emotionsbegriffs zusammengetragen). Alle anderen Emotionen sind *sekundär* und setzen sich aus primären Emotionen zusammen. Emotionen schließen die Konstrukte *Aktiviertheit, Aufmerksamkeit und Involvement* ein. Eine Emotion enthält immer die *Interpretation* eines Sachverhalts. Emotionen werden teilweise bewußt vom Subjekt wahrgenommen, sind also Bewußtseinstatsachen. Sie sind aber oft als innere Bilder gegeben, als visuelle Vorstellungen, manchmal auch nur als allgemeine Stimmungen, die nicht, nur sehr schwer oder in Umschreibung *verbalisiert* werden können. Emotionen wird vor allem eine *Antriebsfunktion* zugeordnet, sind also funktional weniger als Reaktionen, sondern vielmehr als Bahnungen von Erlebnissen zu bestimmen. Vom Kinoerlebnis ist

nicht die Rede - und es liegt die Vermutung nahe, hier einige fundamentale Differenzen zur Realität der Emotionen im Alltagsleben anzunehmen.

Die Besonderheit der Emotionen im Kino ist auch in den wissenschaftlichen Überlegungen zur *Einstellung* festzuhalten - sie korrespondieren zwar den Bestimmungselementen der Einstellung, erfüllen sie aber nur in Teilen. Einstellungen werden manchmal in drei Komponenten aufgegliedert: (1) Affektive Komponente: Sie enthält die mit der Einstellung verbundene gefühlsmäßige Einschätzung eines Objekts. (2) Kognitive Komponente: Sie beinhaltet die mit einer Einstellung verbundenen Gedanken resp. das subjektive Wissen über das Objekt der Einstellung. (3) Konative Komponente: Sie bezeichnet eine mit der Einstellung verbundene Handlungstendenz oder Handlungsabsicht (im weiteren vgl. Meffert 1998, 114ff, sowie Hermanns 2002).

Eine letzte Überlegung zur „Flächigkeit" der Affekte oder Emotionen: Manche sind sehr *spezifisch*, antworten auf szenische Konstellationen. Andere sind *szenenübergreifend*, beziehen sich auf Teiltexte oder sogar auf den ganzen Film. Und nochmals andere sind *unabhängig*, umgreifen den besonderen Film bzw. die Kinoveranstaltung.

Letztere sind von eigener Art. Oft ist die Wahl eines Films die Abstimmung des Films, seines Genres oder des Tonfalls, in dem er erzählt wird, auf jene umgreifende Gestimmtheit des Zuschauers. *Mood* ist in der wissenschaftlichen Psychologie als Gefühlsstatus des Subjekts gefaßt, der ohne Objekt auskommt: „an affective state or process that has no object or only fleeting, shifting objects, or that has the environment as a whole as its object" (Frijda 1993). Frijda (1993) gibt die drei Kriterien (1) längere Dauer, (2) niedrigere Intensität und (3) Diffusheit oder Globalität (*diffuseness or globality*) als Charakteristiken des *mood*, wobei seine Diffusheit besonders wichtig ist.

Das Gesamt der Rahmenemotionen (der *moods*) ist ein mehrdimensionales assoziatives System, dessen Knoten von dreierlei Art sind: (1) Emotionen und emotionale Zustände, (2) jeweils verbunden mit besonderen Gedanken und Erinnerungen sowie (3) mit physiologischen Reaktionen (Smith 1999, 108). Die Aktivierung dieses komplexen Systems schafft eine besondere Beziehung zwischen Objekt der Aneignung und dem aneignenden Subjekt, weil subjektive Emotionserinnerungen ebenso wie Präferenzen oder signifikante Beispiele mit-aktiviert werden. Da der „reine Affekt" (*affect proper*), der dem *mood* zugrundeliegt, aber nur in der An- bzw. Abwesenheit von *pleasantness* besteht, also am Ende nicht weiter analysierbar ist, scheint der *Mood*-Begriff zu wenig objektorientiert zu sein, um der Frage, ob und wie Textdramaturgien als affektive Steuerungsstrategien verstanden werden können, dienlich zu sein. Aber er bildet offensichtlich einen emotionalen Rahmen, in den sich die emotionalen Prozesse im Kino einfügen.

2. Affektive Dimensionen der Rezeption

Ich werde im folgenden von *Affekt* sprechen, um die Besonderheit des Affekts gegen andere Tatsachen des Seelenlebens, vor allem gegen die Gefühle im engeren Sinne, deutlicher abgrenzen zu können. Ich will *Affekt* hier als theoretischen Terminus handhaben, nicht in der alltagssprachlichen Bedeutung von „Stimmung" oder „Laune". Ein *Affekt* ist danach

- eine Orientierung auf ein Objekt der Aneignung,
- folgt den zeitlichen Bewegungen des Objekts (sofern es sich wie bei Texten um Zeitobjekte handelt)

- und wird in Auseinandersetzung mit den Objektangeboten weiterentwickelt, modifiziert und abgeschattet, möglicherweise neu formiert.
- Ein *Affekt* findet zwischen Subjekt und Objekt statt, ist Teil einer Austauschbeziehung, steht nicht allein in der Kontrolle des Subjekts, sondern wird auch vom Objekt zumindest teilweise gesteuert. Aber das Subjekt ist nicht festgelegt, *Affekte* sind nicht determiniert (genauer: nicht vollständig determiniert), entstehen in der Interaktion von Text und Subjekt.
- In diese Prozesse sind Voreinstellungen (Meinungen, Haltungen, Vorurteile, Angst- oder Wunschbesetzungen von Objekten usw.) und kognitives Wissen einbezogen.
- In dieser Hinsicht sind *Affekte* immer Aushandlungen zwischen Text und Adressat. Die *negotiation* (Aushandlung; in der Terminologie der britischen Cultural Studies; cf. Hall 1980) ist die einzige Grundform der Text-Adressat-Beziehung.

Natürlich gibt es nicht nur mehrere Typen *realisierter Affekte*, die in Auseinandersetzung und im Dialog mit einer Geschichte auftreten, sondern auch der eigentlichen Rezeption vorausliegende *Affekt*-Erwartungen und dieser folgende *Affekt*-Erinnerungen. Es ist also sinnvoll, „*Aktual-Affekte*“ von den Zeitformen der Protention und der Retention zu trennen. Diese erste Unterscheidung der Felder der Emotionalität im Kino scheint nützlich zu sein:

(1) Prärezeptive Emotionen oder Emotionserwartungen liegen vor der Besichtigung.

(2) Rezeptive Emotionen entfalten sich während der eigentlichen Rezeption.

(3) Postrezeptive Emotionen oder Emotionserinnerungen sind solche, die nach der Rezeption erst gelten.

Mit der dreiteiligen Typologie, die die *Affekte* im zeitlichen Feld orientiert, will ich dem Problem der Emotionspsychologie begegnen, daß Emotionen als *Antriebe* von Wahrnehmungen und anderen Zuwendungstätigkeiten angesehen werden, daß aber darüber hinaus sicherlich auch eine Austauschbeziehung mit ihrem Objekt vorliegen muß.

Weitere Differenzierung ist nötig.

2.1 Prärezeptive Emotionen

Jeder geht in eine Kinovorstellung in einem jeweils besonderen emotionalen Gemütszustand - er ist angespannt oder abgespannt, er will sich vergnügen oder bereit, sich auf „große Gefühle“ einzulassen. Man nennt diese allgemeine emotionale Stimmung oft *mood*, und wir wissen, daß Filme den *mood* beeinflussen. Nach dem Film ist man in anderer Stimmung als vorher. Man hat die Stimmung gesteigert, hat Anspannungen abgebaut, ist angenehm erregt, vielleicht sogar empört, in seiner moralischen Sensibilität gesteigert. Die Gefühlslage vor dem Film ist unabhängig von dem besonderen Film, der laufen wird. Allerdings ist auch deutlich, daß der Zuschauer im Kino ein *mood management* betreibt - er sucht, den allgemeinen Gefühlszustand zu beeinflussen, sei es, daß er besondere Inhalte oder Stilformen sucht, sei es, daß er sie vermeidet. Soll sagen, daß das Zuwendungsverhalten zu einem Film getragen ist von dem Bemühen, das eigene Gefühlsleben zu modulieren. Wir wissen aus den Untersuchungen Zillmanns, daß heitere Inhalte den Zuschauer heiterer stimmen, daß bedrückende Inhalte ihn nachdenklicher stimmen, daß patriotische Inhalte ihn moralisch aufrüsten (sofern es dazu Voreinstellungen gibt, die das auch zu-

lassen). Zuschauer und Film gehen so eine gemeinsame Aufgabe an, nämlich den Gefühlshaushalt zu beeinflussen. Darauf wird zurückzukommen sein.

Etwas anderes sind konkrete *Emotionserwartungen*, die aus der Kenntnis des kommenden Films entstammen. Emotionserwartungen gehören zum kommunikativen Pakt, der zwischen Zuschauer und Film geschlossen wird. Eine besondere Rolle scheinen hier die Genres zu spielen - ein Film verspricht Spannung oder Thrill, Horror oder große Gefühle, er verspricht, weinen oder lachen zu machen. Aber auch die Inhalte sind von Belang - eine Geschichte über das Sterben (wie jüngst *Mar adentro* von Alejandro Amenábar, Spanien 2004) wird mit Sicherheit Rührung verursachen. Schließlich können auch Personen (Schauspieler, Regisseure etc.) und Figuren (Serienhelden, Comic-Helden, mythische Figuren usw.) als Garanten eines impliziten *Gratifikationsversprechens* gelten. Jeder Film ist Gegenstand einer Evaluation durch den Zuschauer. Oder genauer: Jede Rezeption eines Films ist auch ein Abgleich des Erwarteten und des Erlebten. Erfüllt ein Film die versprochene Emotion nicht, wird er als „enttäuschend" qualifiziert. Darum sind Rezeptionserwartungen so bedeutsam für das Gelingen einer auch „affektiv erfüllten" Rezeption.

2.2 Rezeptive oder aktualgenetische Emotionen

Es wird in aller Regel erwartet, daß ein Film die ganze Zeitstrecke hindurch den einmal angeschlagenen emotionalen Tonfall (das emotionale *Register*) beibehält. Ein Thriller ist nicht für kurze Zeit Thriller, sondern für die ganze Zeit. Interessant sind darum Registerwechsel. Wenn also in Film als Komödie anfängt und dann zur Tragödie mutiert (wie Ken Loachs *My Name Is Joe*, Großbritannien 1998), wenn er als komödiantisches Road-Movie anhebt und sich dann zur allegorischen Geschichte über das Sterben wandelt (wie *Children of Nature*, BRD/Island/Norwegen 1991, Friðrik Þór Friðriksson), dann wird eine einmal angelegte „emotionale Bahnung" gebrochen, es erscheint nötig, die eigene Einstellung und das damit einhergehende emotionale Geschehen neu auszutarieren. Gerade Registerwechsel machen greifbar, daß auch in der Aktualgenese von Filmen der Zuschauer als kontrollierendes und evaluierendes Wesen aktiv beteiligt ist. Eine wie große Rolle das emotionale Register spielt, ist ablesbar an „unterbrochenen Rezeptionen" (mittels Video oder DVD) - weil der Zuschauer offenbar das einmal gesetzte Register in Erinnerung behält und sich schnell wieder darauf einstellen kann, wenn die Besichtigung fortgesetzt wird.

Für die Aktualgenese im engeren Sinne gilt, daß die Ausbreitung von Emotionen *episodal* gegliedert ist. Man ist nicht in der ganzen Zeit der Rezeption in einem einzigen emotionalen Zustand, sondern nimmt immer wieder neue emotionale Entwicklungen auf. Das hat zum einen mit der Bezugsgröße der *Szene* zu tun - Szenen sind solche Einheiten der Erzählung, die funktional dazu dienen, eine einzelne Emotionsepisode zu stimulieren (das Modell der „Emotionsepisode" verdanke ich Frijda 1993). Das hat zum zweiten mit einer dramaturgischen Rhythmik der induzierten Emotionen zu tun. Die Kurve der emotionalen Erregungen ist also nicht einsträngig, sondern bildet ein Sägezahnmuster aus, in dem die einzelnen Episoden die Spitzen der Sägezähne ausmachen. Oft gehört es zur Dramaturgie, Emotionen mit *Konteremotionen* auszugleichen. Darauf beruht die Stragie der komischen Zwischenspiele (*comic reliefs*), die nach einer „schweren" eine „leichte" Episode setzt, dem „schweren" ein entsprechend „leichtes" Gefühl entgegenzustellen. Von großer Bedeutung sind die Genres, die jeweils eigene Muster der emotionalen Erregung umfassen (dem will ich aber hier nicht weiter nachgehen).

Zur aktualgenetischen Aneignung der angebotenen Emotionen gehört eine *metarezeptive* Einstellung, die dafür sorgen kann, daß sich ein Zuschauer weigert, sich auf die Emotion einzulassen (wie wohl in *Titanic*, USA 1997, James Cameron, vielfach zu beobachten war); der Zuschauer kann also ein angebotenes Gefühl *blockieren*, was sich manchmal als eigene Aktivität äußert. Insbesondere das befreiende Lachen scheint genauerer Beobachtung wert. Der Zuschauer ist dem Film also nicht hilflos ausgeliefert, er reagiert nicht wie ein Pawlowscher Hund, sondern moderiert die eigene emotionale Empfänglichkeit, er kontrolliert, welche Emotionen zulässig sind und welche abgewehrt, unterdrückt oder umdefiniert werden müssen. Zwar scheint es normal zu sein, sich dem emotionalen Strom eines Films auszuliefern, doch zeigen Blockierungen, Maskierungen und Umdefinitionen, daß Zuschauerbewußtsein nicht ausgeschaltet ist, sondern im Bedarfsfall jederzeit aktiviert werden kann.

Emotionale Aktualgenesen im Kino sind nicht rein individuell, sondern finden in einem *kollektiven Raum* statt. Der Zuschauer ist nicht isoliert, sondern nimmt die Realität des Zuschauersaals als normales Environment wahr, bekommt also auch die Reaktionen der anderen mit. Gelächter, Schluchzen, Unruhe, Schock und Schreck, allgemeine Heiterkeit breiten sich aus und sind dem einzelnen sozialer Rahmen für eigenes emotionales Erleben. Das rezipierende Subjekt erfährt sich selbst im Spiegel des umgebenden Kollektivs, so daß Emotionalität hier in einem zweiten Prozeß evaluiert wird. Dazu kann es auch zu Nichtübereinstimmungen kommen - eigene Empörung steht allgemeiner Belustigung entgegen, eigene Emotion wird als isoliert und nicht kollektivisiert wahrgenommen etc.

2.3 Postrezeptive Emotionen und Emotionserinnerungen

Nach dem Film kann im Gespräch schnell die Liste der Szenen geöffnet werden, die als emotional besonders eindrücklich erfahren wurden. Es scheint eine ausgesprochen genaue *Emotionserinnerung* zu geben. Hier ist nicht Geschmacksurteil Gegenstand des Gesprächs, sondern das Festhalten eigener Angerührtheit. Gelegentlich wird im Gespräch von solchen Szenen ausgegangen und dargelegt, warum derartige Szenen eindrücklich sind, was in ihnen zur Sprache kommt, was sie eindrücklich macht etc. Das Gespräch dient also der *Evaluation* der eigenen emotionalen Beteiligung am Film. Gleiches gilt im übrigen - filmbezogen - für die Besprechung von Szenen, die man „empörend“ oder „unglaubwürdig“ fand oder die - publikumsbezogen - von anderen als „lustig“ oder „spannend“ aufgefaßt wurden, ohne daß man dieses Urteil teilte.

Nach dem Abschluß der Rezeption stellt sich eine *resultative Emotion* ein, die sich sowohl aus dem erfolgten *mood management* wie aber auch als Summe der einzelnen Emotions-Episoden verstehen läßt (oder als Resultat von beidem).

Von besonderer Art sind *moralische Emotionen*, die schon während der Aktualgenese auftreten können, die meist aber erst nach dem Film formuliert und klarer gefaßt werden. Damit wird die Grenze der Fiktionalität aufgebrochen, der Film (sein Inhalt, die Handlung und ihre Konflikte, die Figuren-Konstellation usw.) wird auf die Realität des Zuschauers zurückbezogen. Dies kann durch *Aktualisierung* geschehen, dann ist das moralische Urteil, das der Film angestoßen hat, von aktueller Geltung; dies kann durch *Historisierung* geschehen, dann wird die mögliche Welt des Films auf Distanz zur Lebenswelt des Zuschauers gesetzt; dies kann durch *Derealisierung* geschehen, dann wird dem Film eine Äquivalenz zur Realität abgesprochen. Im Extremfall richtet sich moralische Emotion nicht mehr auf den Film, sondern auf den Zuschauer und seine Rolle als Subjekt in der Welt selbst. Dies ist zum einen eine Utopie der Propaganda, ist aber

auch bei manchen Sujets wie Krieg (wie z.B. bei manchen Antikriegsfilmen), rassistischen Darstellungen (oder antirassistischen Filmen) und ähnlichem erkennbar.

2.4 Aktualgenese der Affekte

Wie werden Affekte *realisiert*? Ein vollständiger Affekt ist bestimmt zum einen durch einen Gegenstand, der Objekt des Affektes, Anlaß der affektuell-emotiven Reaktion und Steuermittel derselben darstellte, zum anderen durch die Reihe der Gemütsbewegungen auf jenen Gegenstand zu - seine Auswahl aus dem Gegenstandsfeld, seine Konstitution als Objekt der Aufmerksamkeit, seine Ausrichtung in den Affekt-Erwartungen und -Bedürfnissen, den Beginn der Aneignungstätigkeit selbst. Er steht nicht fest, sondern wird an die Vorgaben des Gegenstandes angeschmiegt ebenso wie an die Konditionen, die das Subjekt einbringt.

Affekte resultieren gelegentlich in physiologischen Reaktionen, manchmal in Handlungen (Weinen, Abwendungen, Lachen, Verbergen des Gesichtes etc.). Affekte sind Beziehungen des Subjekts zum Objekt der Aneignung, darum umfaßt der affektive Prozeß natürlich die Veränderung der *inneren Haltung*, der Einstellung und Beziehung zum Geschehen. Emotionen sind nun solche Gefühlszustände und Veränderungen von Zuständen, die am Subjekt auftreten, vom Subjekt wahrgenommen werden und erkennbar mit dem rezipierten Inhalt korrespondieren.

Die vollständige Definition von Emotion muß (1) *neurale,* (2) *expressive* und (3) *erlebnishafte* Komponenten berücksichtigen (so auch Izard 1981, 34f). Greg Smith nimmt Emotionen als multidimensionale Antwort-Syndrome (1999, 107); sie gliedern sich in sechs Subsysteme: (1) Gesichtsnerven und -muskeln; (2) Vokalisierung - Variation der Stimme; (3) Körperhaltung, Körpermuskeln; (4) autonomes (vegetatives) Nervensystem; (5) bewußte Kognition; (6) unbewußte Verarbeitung durch das vegetative Nervensystem (1999, 107; dazu: Anm. 10). All diese Überlegungen deuten darauf hin, daß emotionales Erleben die Gesamtheit der Aneignungs-Ebenen des Zuschauers beschäftigt. Kognition steht den emotionalen Prozessen nicht entgegen oder ist unabhängig von diesen, sondern bildet einen wesentlichen Anteil. Darum steht es auch zu vermuten, daß alle Ebenen der Textaneignung am Zustandekommen emotionaler Zustände oder Prozesse beteiligt sind:

(1) Textverarbeitung im engeren Sinne als kognitive Tätigkeit,

(2) die Zuordnung von (emotionalen und moralischen) Bewertungen,

(3) die Empathie als Rekonstitution der inneren Handlungswelt der abgebildeten Figuren sowie

(4) die moralische Evaluation von Handlungen, Zustaänden und Ereignissen.

Diesem Verarbeitungskomplex ist ein ganzes Ensemble von Prozessen zugeordnet, die auf die darunter liegende Aneignung des Textes hindeuten und die einzelne, kombinierte oder komplexe Elemente des Gesamtprozesses indizieren.

3. Affektmanagement, Mood Management

Mood Management wird eine ebenso schlichte wie effektive These genannt, die Zillmann (1988) formuliert hat. Zillmann spricht nicht von emotionalen Bewegungen im Kleinen, sondern

von allgemeiner Stimmungslage und ihren Interaktionen mit Texten. Medientexte vermitteln danach nicht nur Informationen, sondern modifizieren auch Gefühle dazu dienen sie und dazu werden sie aufgesucht. Die Beeinflussung von Gefühlen oder Gefühlslagen ist nicht nur kontingent und unbeabsichtigstes Begleitprodukt der Geschichten und ihrer Gestaltungen, sondern sie ist intentionales Produkt – und sie wird zuschauerseitig bewußt und gezielt aufgesucht.

Dabei geschieht ein – zum Teil wohl bewußtes, zum Teil unbewußtes – Lerngeschehen, das den Zuschauer und sein Projekt der Gefühlsbeeinflussung an die Formen und Genres des Kinos bindet. Zillman beschreibt die Austauschprozesse in Kategorien der behavioristischen Lerntheorie. Die Modulation der allgemeinen Gefühlslage (des „Mood“) geschieht danach nicht zufällig, sondern beruht auf den Mechanismen der operanten Konditionierung: (1) Zuschauer suchen ein bestimmtes Genre, ein Programm oder Sendeformate des Fernsehens wiederholt auf, wenn sie bereits positive Erfahrungen damit gemacht haben; (2) zu positiven Erfahrungen kommt es durch die mediale Verbesserung einer schlechten Gefühlslage (*negative Verstärkung*) oder durch die Verstärkung einer positiven Gefühlslage (*positive Konditionierung*); (3) je öfter eine Person diese Erfahrungen macht, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit dafür, erneut dieses Programm zu wählen.

So einfach dieses Beschreibungsmodell erscheint, läßt es doch die Frage offen, wie durch die Rezeption von Medieninhalten die genannte Gefühlsbeeinflussung stattfinden kann. Die Frage verschärft sich noch dadaurch, daß Zillmann dem zuischauenden Subjekt eine höchst aktive Rolle zuschreibt - immerhin handelt es sich um ein „Management“ der Gefühle unter Leitung des Subjekts. (Man möchte dieses unmittelbar an Programmentscheidungen oder an Zuwendungen allgemein festmachen: Ich gehe ins Kino, um meine Stimmung zu verändern; ich möchte gespannt werden, amüsiert werden, mit Angstszenarien konfrontiert werden etc.)

Die Assimilation von Mood des Textes und Mood des Zuschauers geschieht weitgehend unkontrolliert und automatisiert, ist vorbewußt. Zillmann (1988) postuliert hierzu den Mechanismus der *autonomen Homöostase* (*autonomic homoestasis*), einer weitgehend automatisierten Aus- und Angleichungsbewegung: Im Verlauf der Rezeption gleicht sich die Stimmung des Rezipienten an die vom Medium vermittelte Stimmung an. Werden fröhliche Inhalte vermittelt, geht der Konsum mit einer Stimmungsaufhellung einher. Bei traurigen Inhalten würde sich auch die Stimmung des Rezipienten verdüstern.

Es genügt nicht, wenn ein Text eine gewisse Stimmung für sich nur reklamiert; das tatsächliche Zustandekommen der homöostatischen Ausgleichsbewegung hängt an einer ganzen Reihe von Faktoren, die zum Teil dem Text, zum Teil dem Zuschauer zugeordnet sind: Textabhängig ist die dramaturgische Qualität entscheidend, ob ein Film also Spannung, Erregung, Entspannung oder andere Global-Stimmungen tatsächlich aufbauen kann. Für eine empirische Untersuchung der Management-Anteile in der Kinorezeption bedeutsamer sind aber andere Faktoren, die auf die tatsächliche Rezeption einwirken: (1) die Dauer des Konsums, (2) die bei Zillmann „Intensität des Mediums“ genannte dramaturgische Dichte des Textes, (3) die Erfahrungen, die der Zuschauer vorher mit dem Medium gesammelt hat, (4) der „amount of invested mental effort“, also die Intensität der Zuwendung und die Größe der Ablenkungen, (5) von der „Affinität“ von Text und Zuschauer (wie sehr ähnelt der Inhalt des Films der Situation des Rezipienten).

Diese Überlegungen sind wichtig, weil *Affekt* tatsächlich im „Zwischen“ von Text und Adressat angesiedelt ist. *Affektmanagement* ist entsprechend als zweiseitige Beziehung aufzufassen, und der aktive Eingriff kann von beiden Seiten aus erfolgen: Der Textverlauf versucht, den affektuellen Prozeß der Rezeption zu steuern und zu kontrollieren; und auch der Adressat kann in diesen Prozeß eingreifen - indem er ihn abbricht oder seine Position zum Objekt verän-

dert. Der Übergang von einer „mitvollziehenden“ zu einer „kritischen“ Haltung etwa verändert mindest die Intensität des Prozesses.

Es erscheint evident, verschiedene *emotionale oder affektuelle Stile* im Umgang mit einem jeweiligen Text anzunehmen. Neben der *illusionierenden Lektüre*, die sich auf den Text und die durch den Text induzierten Emotionen einläßt, sie akzeptiert und ausspielt, steht eine *distanzierende Lektüre*, die den Text und die durch ihn induzierten Emotionen ablehnt. Zu ihr gehört oft ein *metadiskursiver* Prozeß, der den Text (im ästhetischen Urteil, aber auch in ideologischer Kritik etc.) evaluiert und ihn qualifiziert. Dieser Prozeß dient zur Entlastung des Individuums und trägt oft selbst Züge der Emotionalität. Darum erscheint es ebenso sinnvoll, *diegetische Emotionen* - solche, die vom Text angesteuert werden - von *meta- und extradiegetischen Emotionen* zu trennen, die sich auf den emotionalen Prozeß des Films richten und selbst wieder skaliert sind, zwischen zustimmenden und ablehnenden Positionen changieren.

Emotionale Stile sind nicht personal gebunden, sondern situativ. Ähnlich, wie Präferenzen nicht allein als individuelle Vorzugsmuster ausgelegt werden sollten, sondern auch als Zuwendungsentscheidungen im Moment, sollten auch emotionale Stile rezeptionsabhängig unterschieden werden. Der Zuschauer kann zwischen verschiedeen *rezeptiven Registern* hin- und herschalten. Ein tatsächlicher emotionaler Verlauf findet in einem jeweils besonderen *emotionalen Setting* statt, resultiert aus kurzfristiger (und nicht lebensgeschichtlicher!) Disposition, kann unterscheidlich ausgepegelt werden.

Affektmanagement muß sich beschäftigen mit den *Notausgängen* - solchen Strategien, die eine Emotion, die nicht gewünscht ist oder die nicht zugelassen werden soll, abhalten, sie durch eine entlastende andere Emotion entlasten, sie durch Ironisierung oder Ablehnung entmachten.

Affekte im Verhältnis zu Texten, Genres von Texten, ritualisierten oder habitualisierten Formen der Rezeption oder Konsumption von Texten müssen *erlernt* werden. Dabei scheint gesichert zu sein, daß es einen Zusammenhang zwischen der Intensität der erlebten Emotion und der Stärke des Kontrollerlebnisses gibt: Für die „Novizen“ sind Rezeptionen wagnisreicher und widerständiger als für Eingeweihte (vgl. z.B. Andringa 1996).

4. Spezifikation und Operationalisierung

Intuitiv scheint es sinnvoll, eine Medienpräferenz in verschiedenen Kriterien zu bestimmen:

- Präferenzen für Inhalte,
- Genreauswahl,
- Typen der Kommunikation und Haltungen zu Gegenständen.

Gesetzt, ein Programm der Wahl soll ein Kriminalfilm sein vom Typus *Tatort*. Natürlich benennt der Serientitel nur einen Prototypen, der gleichermaßen eine inhaltliche wie eine formale Tendenz verkörpert - gemeint ist ein realistischer Kriminalstoff (und kein phantastischer Agentenfilm), eine Kommissarsgeschichte (und kein Psychopathen-Thriller), ein relativ ruhig und unspektakulär erzählter Stoff (und kein *action*-dominierter Typus). Die Überlegung bis hier würde dafür sprechen, daß eine differenzierte Genretheorie jene Schematisierungen darstellen müßte, die Zuwendungsmotiven korrespondieren. Genres wären dann jene typifizierten Formen des Erzählens und der Erzählung, die in Wahlen und Zuwendung von Zuschauern praktische Relevanz hätten. Sie wären dann Teil eines kommunikativen Kontraktes zwischen Medien und Adressaten

(Wulff 2001). Tatsächlich ist das Verhältnis aber wohl komplizierter. Bleiben wir beim gesetzten Fall: Es wird deutlich, daß das Thema des Films Kinderhandel und Päderastie ist (wie in *Tatort: Manila,* BRD 1998, Martin Block/Peter Meinrad). Die Zuwendung wird faktisch abgebrochen. Nun ist das Thema stofflich mit dem Krimi-Genre kompatibel; und es ist auch nicht überraschend eingeführt, sondern greift die großen kriminellen Themen der Zeit auf, wie sie auch in den Zeitungen diskutiert werden. Auch diese Nähe zu den „populären Formen der Kriminalität" gehört zum Genre. Ist die Abwendung also ausschließlich stofflich-inhaltlich begründet? Ist das Thema zu realistisch, dem Zuschauer zu nahe? Ist eine Schamgrenze verletzt? Oder spielt eine eher rhetorische Erwartung eine Rolle - daß über Kinderpornographie nur anklagend, mit erhobenem Zeigefinger erzählt werden kann? Letzteres würde besagen, daß der Beitrag einen moralischen Appell umfaßt, eine Sensationalität verbunden mit moralischer Entrüstung, die in dieser Mischung abgelehnt wird, so daß die Rezeption abgebrochen wird.

4.1 Epistemische Aspekte des Affektivischen

Würde sagen, daß das Affektuelle ganz wesentlich die „Art und Weise des Aussagens" betreffen würde, die Art des Erzählens, die Positionierung der Erzählung in vorausgesetzten Wertpositionen / institutionellen Wertpositionen. *Affekt* würde dann eine Positionierung im Horizont des Wissens sein. Pathos als Haltung, leitender Gesichtspunkt der Rede, Heroisierung des Inhalts, Entironisierung, Reklamation von „Bedeutung" und „Relevanz". Das Affektuelle würde also die Art und Weise, in der ein Inhalt als Gegenstand der Rede exponiert wird, selbst sein, und gleiches gülte also auch für Ironie, Leichtigkeit, die Haltung des Augenzwinkerns etc. Dann wäre das Affektuelle eines Textes nicht so sehr ein Affekt, der nach dem Muster der Reiz-Reaktion etabliert wird, sondern vielmehr Teil oder/und Effekt der Art und Weise, einen Gegenstand zu konstituieren. Affekte wären dann nur begleitende Größen, im Erzählen einen Bezugspunkt zur erzählten Welt anzubieten, nicht aber der zentrale Zielpunkt der Dramaturgie. Wenn es ein kommunikatives Verhältnis zwischen Erzähler und Adressat gibt, ist der Affekt die Grundlage des Verkehrs miteinander, das Abkommen über die Art und Weise, in der über den Inhalt gesprochen werden soll. Ist es denkbar, eine Liste der Affekte zusammenzustellen? Sind die Affekte als „rhetorische Register" zu verstehen?

Immerhin würde man bei einer solchen Fassung von Affekt eine recht scharfe Definition gewinnen, und neben den „Affekt eines Textes" würden dann die dramaturgischen „Strategien" im engeren Sinne treten. „Spannung" oder „Suspense" wären z.B. nicht so sehr Affekte als vielmehr Strategien der Erzählung - den „großen Registern" ähnlich, aber nicht mit ihnen identisch (ähnlich Brewer/Lichtenstein 1982). Sie leiteten sich aus den Affekten ab.

Der Akzent der Argumentation verlegte sich so auf die „Textakte". „Ich klage an" ist ein Extremfall, der oft von Beginn an klar erkennbar ist. Lohnt es, darüber nachzudenken, daß Affekte vom Ende her bestimmt werden können? Daß das Einfinden in einen Affekt damit zusammengeht, die Geschichte auf einen Horizont von Ausgängen zu orientieren? Die „Moral von der Geschichte" hinge dann eng mit den aktivierbaren Affekten zusammen. Die Geschichte, die erzählt wird, ist von Beginn an ausgerichtet auf den Horizont der Ausgänge der Geschichte.

Ende-Orientierungen gehören zu den Genre-Bestimmungen dazu. Am Ende eines Krimis wird das Rätsel gelöst, der Täter überführt, die Akte geschlossen. Am Ende eines Thrillers ist der Protagonist möglicherweise tot. Gegen Ende des Horrorfilms wird der Angstpegel steigen, die Bedrohlichkeit des Geschehens wird intensiver, die Gefahr für den Protagonisten fast über-

mächtig. Das *weepie* wird in Konstellationen einmünden, die tränenreiche Trauer und sentimentalisches Mitleid stimulieren. Und dergleichen mehr. Genres wären so bestimmt als Geschichten, die auf affektuelle Schlüsse orientiert sind. Affektuelle, keine inhaltlichen. Ob der AIDS-Kranke am Ende in den Armen der wiedergewonnen Familie stirbt oder sein Leben in der AIDS-Hilfe sinnvoll verbringt, weiß am Beginn eines AIDS-Melodrams niemand. Daß aber die Geschichte am Ende ein *weepie* sein wird, steht vorher fest, gehört zum Globalplan des Textes und zur gesellschaftlich-konventionellen Form des Stoffes.

Der deutsche TV-Spielfilm *Die heilige Hure* (1997, Dominique Othenin-Girard) beginnt mit einer sehr harschen und demonstrativen Exposition: Nicht nur wird das Milieu vorgestellt, nicht nur werden die Hauptfiguren eingeführt, sondern eine exempelhafte Seiten- oder Vorgeschichte führt in das folgende ein - ein homosexueller Priesteranwärter mag an den Vorbereitungen an den Priesterweihen nicht teilnehmen, sein Freund ist in der Kirche, auch dieser kann der Katastrophe aber keinen Einhalt gewähren: der Homosexuelle stirbt durch einen Sprung von der Empore. Er ist an den Normalitätserwartungen der Kirche dramatisch gescheitert. Die Vorgeschichte klärt einen impliziten moralischen Anspruch der Hauptgeschichte: nämlich das Recht auf Selbstbestimmung eines jeden einzelnen und damit sein Recht auf sexuelle Abweichung einzufordern. Die Geschichte wird so in den rhetorischen Zusammenhang eines Plädoyers eingeholt. Die Geschichte wird legitimiert, die Vorgeschichte ist Teil einer Rechtfertigung, die reflexiv auf den Hauptfilm selbst zielt. (Um so schwieriger wird die Frage, für welche Adressaten dieser Film sein soll.)

Das Affektuelle hängt eng mit der Bestimmung der eigenen Position zum Gesagten - zum Inhalt, zur inhaltlichen Ausrichtung, zum Umgang mit Wertvorstellungen und ähnlichem - zusammen, enthält eine reflexive Komponente, die das Gesagte mit Blick auf die eigene Position evaluiert. Darum sind Affekte Teil der Aneignung der Stoffe und Teil der Auseinandersetzung zwischen Subjekt und Realität oder Subjekt und Realität der Meinungen: weil sie unmittelbar mit der Bestimmung zwischen Eigenem und Anderem, zwischen Erfahrung und Möglichkeit zusammenhängen. Affekte sind Bestimmungen der „Art und Weise des In-der-Welt-Seins“, und im Reflex oder in Antwort auf Geschichten findet eine solche Bestimmung statt.

4.2 Affektivische Operationen

Ein Affekt muß angenommen werden. Er muß als eine eigene Möglichkeit der Positionierung erkannt und akzeptiert werden. Das macht *Die heilige Hure* zu einem katholischen Film, weil die Möglichkeit, den „Affekt der Geschichte“ zu akzeptieren, voraussetzt, die Bestimmungen der abgebildeten Welt zu akzeptieren. Können diese nur simuliert werden, lediglich als „mögliche Bestimmungen“ erscheinen, dann fällt die Möglichkeit des Nachvollzugs zusammen. Will sagen, daß Affekt im Zentrum auf der Möglichkeit einer *Versetzung* basiert, auf den Potentialen einer empathischen Nachbildung der abgebildeten Realität und ihrer Personen (eingehend dazu: Wulff 2003). Hat man es, wie in diesem Fall, mit einem Personeninventar zu tun, das durch die moralischen Bestimmungen der Kirche gebunden ist, läßt sich an der *Intensität der Versetzung* ablesen, wie weit der angebotene „Affekt der Gerschichte“ übernommen wird. Affekt wäre dann eine höchst sensible Kategorie, nicht nur dominiert, gesteuert und kontrolliert durch den Text, sondern auch durch die Selbstbestimmungen, die der Adressat in die Rezeption einbringt. Das würde zudem besagen, daß *Empathie* die zentralste Aneignungstätigkeit wäre - die Versetzung in die Handlungs-, Wahrnehmungs- und Wertperspektiven der dargestellten Figuren.

Der Film-Affekt ist so keine absolute, sondern eine relative Kategorie. Sie ist abbildbar auf eine *Skala* von Beteiligungsintensitäten, nicht grundlegend festgelegt. Und sie variiert mit den jeweiligen Motivationen, situativen Bestimmungen, momentanen Bedürfnislagen. Tatsächlich ist diese Behauptung höchst stimulierend. Affekte manifestieren sich nicht unbedingt nur in der (mehr oder weniger intensiven) Zuwendung zu Texten, sondern möglicherweise auch in Abwendungen oder Rezeptionsabbrüchen. Rezeptionen sind auch Evaluationen, und es lassen sich eine ganze Reihe eher distanziert und fremdartig vorkommender Beteiligungsformen skizzieren: Da ist einer, der eine Sendung abschaltet-abwählt, weil ihm das Thema zu nahe vorkommt; da ist einer, der eine Sendung erprobt, bis die induzierte Emotion so stark wird, daß sie bedrohlich wird (sei es, daß es Angstempfinden wie im Horror ist, sei es, daß es die eigene Affektkontrolle ist wie im *weepie*); da ist einer, der eine Sendung empört verfolgt, weil er das alles für einen Skandal hält; da ist einer, der die Sendung eigentlich für verfehlt hält, aber er ist Fan des Hauptdarstellers; usw. Nochmals die These: Affekte als Zuwendungsmodalitäten sind nicht feststehend, sondern werden skaliert. Aber: Die Skala ist nicht ein-, sondern vieldimensional!

4.3 Die Affektivität der Genres

Nimm extreme Fälle, sie geben Aufschluß über extreme Bedingungen der Teilnahme am Spiel „einen-Text-verstehen“! Ein Text ist ein kommunikatives Handlungsspiel, das zum Teil seine eigenen Konditionen definiert. Ich gerate in einen Film, der einem Genre angehört, dessen innere Bestimmungen mir fremd sind. Die Leistung von *Genres*: einen vielleicht besonderen Affekt vorzugeben, der dieses Genre von allen anderen unterscheidet; eine Welt rezeptiver Affekte und affektueller Prozesse erwartbar zu machen; eine Werte-, Handlungs- und soziale Welt als deren Bedingung vorzugeben und zu exemplifizieren. Genretypische Handlungsmuster wären dann Exemplifikationsmuster für Konflikte, die auf der abgebildeten Wertewelt aufsitzen.

Was leisten Genres? Sie machen den Gang der erzählten Geschehnisse *berechenbar*. Sie legen sie nicht fest. Aber sie legen fest, von welcher Art sie sind und wie sie aus dem Vorangegangenen folgen. Es ist die Berechenbarkeit der textuellen Verläufe, die die Erwartungstätigkeiten von Adressaten anregen kann. Gib es keine Berechenbarkeit des Geschehens, könnte Beliebiges eintreten, hat die *Antizipation* keinen Sinn. Antizipationen sind wesentliche Leistungen des Zuschauers beim Hervorbringen von Affekten - sie resultieren in ihnen, sie werden in ihnen artikuliert, sie verbinden die (kognitiven) Verstehensprozesse mit dem Fortgang der Geschichte.

Antizipationen haben einen kognitiven und affektiven Teil. Spannungserleben umfaßt die Modellierung eines Problemraums und die Kalkulation der möglichen Verläufe, die Evaluierung der *outcomes*; aber es erschöpft sich nicht darin, sondern hat in der Intensität der *Phantasietätigkeit* auch eine affektive Qualität, die den Adressaten bindet.

Am Ende einer katholischen Versuchungsgeschichte (eine Ausprägung eines „sakralen Melodrams“) steht die Vergebung - so auch in dem schon erwähnten TV-Film *Die heilige Hure*. Es lohnt, über die möglichen Wendungen des Geschehens nachzudenken, weil dieses Aufschluß gibt darüber, wie festgelegt das Geschehen ist. Und wie stark es gebunden ist in die einmal exponierte Welt von Werten, Orientierungen, normativen Bindungen. Welche anderen *outcomes* könnte eine solche Geschichte haben? Die Verstoßung; der freiwillige Austritt aus der Wertewelt des Anfangs der Geschichte; natürlich die beiden *bad endings* - der Tod in Sünde oder der heroische Tod.

Was leisten Genres? Jörg Schweinitz hat in einem wichtigen Aufsatz (1994) die vielgesichtigen Versuche dargestellt, Genres als eine universelle Typologie von Textgattungen auszuarbeiten, die ausnahmslos in Widersprüche geraten oder an der historischen Veränderung von Genre-Vorstellungen vorbeilaufen. Als Ausgangspunkt einer realistischen Genretheorie nimmt er ihre Funktion, Typifizierungen in der Vielfalt des Angebotes vorzunehmen und so Orientierungen zu gestatten, die eng mit der Affekt-Frage zusammen gedacht werden können. Es sind nicht mehr objektive Kriterien von Texten, die der „Generifizierung“ zugrundeliegen, sondern es sind Typifizierungen, die Adressaten vornehmen, um sich in der Welt der Stoffe, der Fiktionen und der Erzählweisen bewegen zu können (und das eigene Affektleben mit jenen zu koordinieren, könnte man hier fortsetzen). Genres sind in dieser Auffassung *Heuristiken*, vorläufige und transitorische Gruppenbildungen, die einen Hinweis auf die Inhalts-, Stil- und Affekt-Qualitäten von Filmen formulieren. Darum sind Genrebezeichnungen im historischen Wandel begriffen und müssen jeweils bezogen werden auf das historisch besondere „Orientierungsfeld“ der Texte, auf den Adressaten und seine Erwartungen und Bedürfnisse, auf die Konjunktion dramaturgischer Mittel und Sicht- und Behandlungsweisen von Themen schließlich. Das Affektuelle ist das Gewünschte, ihm sind die Gratifikationen der Filmrezeption zugeordnet - und es selbst wandelt sich, schmiegt sich an das jeweils Gesellschaftlich-Mögliche und -Gewünschte an. Genres vermitteln zwischen individueller Rezeptionslust und den gesellschaftlich-historischen Rahmen, vermitteln dem Subjekt die Möglichkeit, zwischen Selbsterfahrung und sozialer Ortsfindung einen Weg zu finden.

5. Summa

Affekte sind relationale Tatsachen, bedürfen eines Gegenstandes, auf den sie gerichtet sind. Darin unterscheiden sie sich nicht von den Kognitionen. Sie orientieren das Subjekt auf diesen Gegenstand, positionieren ihn, richten ihn aus. Sie basieren auf Urteilen, geben Urteilen Ausdruck, sind selbst Anlaß für weitergehende Schlüsse. Affekte gehören zum Denken und stehen ihm nicht gegenüber. Sie sind zudem mit dem Handeln verbunden, richten auf Handeln aus, bereiten Handeln vor.

Affekte sich sich ihrer selbst bewusst. Und im Falle der Zuschauer-Affekte im Kino ist die Bindung der Affekte an das, was zu sehen ist, ebenso evident wie durchsichtig. Zuschauer-Affekte sind kommunikative Tatsachen, begleiten kommunikative Beziehungen, bilden den intentionalen Horizont kommunikativer Handlungen (wie des Erzählens oder Dokumentierens). Sie sind zeitlich konstituiert, werden erwartet, erlebt und erinnert. Sie sind in vielen Fällen das eigentliche Ziel der Kommunikation, werden im Kino aufgesucht und erhofft. Sie werden ermöglicht durch formelhafte und oft genretypische Verfahren der Erzählung und der Darstellung, gehören so der semiotischen (und nicht der evolutionär-physiologischen) Sphäre an.

Der Durchgang durch die affekt-induzierenden Szenarien von Filmen ist begleitet durch Prozesse der Affektsuche-, -kontrolle und -unterdrückung resp. modifikation. Insofern ist Affekterleben im Kino eine Form der Affekterprobung und -kontrolle gleichzeitig, ist vor allem dem modalen Rahmenwissen des Kinos verpflichtet - der Tatsache, dass man weiß, dass es sich um einen „sicheren Ort“ handelt, an dem das, was man sieht, auf der Leinwand und nicht im Zuschauerraum stattfindet.

Literatur

Andringa, Els (1996) Effects of ‚narrative distance' on readers' emotional involvement and response. In: *Poetics* 23, S. 431-452.

Brewer, William F. / Lichtenstein, Edward H. (1982) Stories are to entertain: A structural-affect theory of stories. In: *Journal of Pragmatics* 6, S. 473-486.

Frijda, Nico H. (1993) Moods, emotion episodes, and emotions. In Lewis, M. & Haviland, J.M. (Eds.): Handbook of emotions. Ed. by M. Lewis & J.M. Haviland. New York/London: The Guilford Press, S. 381-403.

Hall, Stuart (1980): 'Encoding/decoding'. In Centre for Contemporary Cultural Studies (Ed.): Culture, Media, Language: Working Papers in Cultural Studies, 1972-79. London: Hutchinson, S. 128-138. Zuerst 1973.

Hermanns, Fritz (2002) Attitude, Einstellung, Haltung. Empfehlung eines psychologischen Begriffs zu linguistischer Verwendung. In: *Neue deutsche Sprachgeschichte. Mentalitäts-, kultur- und sozialgeschichtliche Zusammenhänge*. Hrsg. v. Dieter Cherubim, Karlheinz Jakob u. Angelika Linke. Berlin/New York: de Gruyter, S. 65-89.

Izard, Carroll E. (1981) *Die Emotionen des Menschen. Eine Einführung in die Grundlagen der Emotionspsychologie.* Weinheim: Beltz / Psychologie Verlags Union.

Kleinginna, P.R., Jr. / Kleinginna, A.M. (1981) A categorized list of emotion definitions, with suggestions for a consensual definition. In: *Motivation and Emotion* 5, S. 345-379.

Meffert, Heribert (1998) Marketing. Grundlagen marktorientierter Unternehmensführung. Konzepte, Instrumente, Praxisbeispiele. Mit neuer Fallstudie VW Golf. 8., vollst. neubearb. u. erw. Aufl. Wiesbaden: Gabler.

Schweinitz, Jörg (1994) "Genre" und lebendiges Genrebewußtsein. In: *Montage/AV* 3,2, S. 99-118.

Smith, Greg M. (1999) Local emotions, global mood, and film structure. In: Plantinga/Smith 1999, 103-126.

Tan, Ed S. (1996) Emotion and the structure of narrative film. Film as an emotion machine. Mahwah, NJ: Erlbaum. Zuerst holl. 1982.

Wulff, Hans J. (2001) Konstellation, Kontrakt, Vertrauen: Pragmatische Grundlagen der Dramaturgie. In: *Montage / AV* 10,2, S. 131-154.

--- (2003) Empathie als Dimension des Filmverstehens. Ein Thesenpapier. In: *Montage / AV* 12,1, S. 136-161.

Zillmann, Dolf (1988) Mood Management: Using Entertainment to Full Advantage. In: *Communication, Social Cognition, and Effect*. Ed. by L. Donohew, H.E. Sypher & E.T. Higgins. Hillsdale, N.J.: Erlbaum, S. 147-171.

Aesopics:
Die Film- und Fernsehgeschichte der aesopischen Fabeln

Das Korpus

Aesop, ein antiker griechischer Dichter von Fabeln und Gleichnissen, der wahrscheinlich im 6. Jahrhundert v. Chr. lebte, gilt als Begründer der europäischen Fabeldichtung. Das weitestgehend nur mündlich überlieferte Leben Aesops, um das sich zahlreiche (wohl meist erfundene) Anekdoten ranken, ist wenige Male im Film dramatisiert worden. Zu nennen sind die beiden Langfilme *Ezop* (IT: *Aesop*, UdSSR 1960, Yuri Muzykant, Georgi Tovstonogov) und *Ezop* (IT: *Aesop*, Bulgarien/CSSR 1970, Rangel Vulchanov); in beiden wurde die Titelfigur wohl als Anwalt der kleinen Leute im Ringen um Selbständigkeit und Freiheit gezeichnet (als ein antiker Vorläufer der „sozialistischen Persönlichkeit" [1]). Die wenigen Auftritte Aesops in US-amerikanischen Filmen nehmen den Dichter als antiken Liebenden, der mit der (historisch nicht verbürgten) Hetäre Rhodope in einer spannungsreichen Bindung lebte (in dem TV-Spielfilm *Aesop and Rhodope*, USA 1953), oder als Berater des Königs Kroisos, zu welchem Zweck er aber die Maske eines alten Mannes überstreift, bevor er – eigentlich jugendlich und schön – eine persische Prinzessin (Merle Oberon) für sich gewinnt (in *A Night in Paradise*, USA 1946, Arthur Lubin).

Ein ganz anderes Nachleben entfalteten Aesops Geschichten, die über Jahrhunderte hinweg immer wieder neu getextet wurden. Die Sammlung der *aesopischen Fabeln* (das *Corpus Fabularum Aesopicarum*, manchmal auch nur: *Aesopica*) besteht aus mythischen und säkularen kurzen Geschichten, die menschliche Schwächen wie Neid, Dummheit, Geiz, Eitelkeit usw. behandeln. Handlungsträger sind Tiere, Pflanzen, gar Götter oder – allerdings selten – bekannte Menschen der Zeit. Die „Moral" der Geschichten ist unmittelbar einleuchtend, gründet auf der Strategie einer „finalen Pointe"; manchmal handelt es sich auch um leicht durchsichtige Allegorien. Es mag auf das anthropomorphe Figurenarsenal zurückzuführen sein, dass die Fabeln das Verhalten der Protagonisten zwar werten, (indirekt) beurteilen und demaskieren, es aber nicht verdammen, vielmehr seine lächerlichen Implikationen vorführen oder es zynisch unterlaufen.

Die Überlieferungsgeschichte der Aesop-Geschichten ist undurchsichtig, weil erst Jahrhunderte nach Aesops Tod Verschriftlichungen vorgenommen wurden, die gleichwohl die Figurenkonstellationen und Handlungsabläufe für die Nachwelt fixierten. Gerade deshalb geht die europäische Fabeldichtung insbesondere der Aufklärung auf dieses Korpus zurück – Jean de La Fontaine (1621-95) und Gotthold Ephraim Lessing (1729-81) etwa texteten zahlreiche Fabeln Aesops neu.

Filmgeschichte

So lebendig die aesopischen Fabeln in der Volkskultur (vor allem als Erzählstoffe für Kinder) waren, so nahm sich auch der Film der kleinen Geschichten früh an [2]. Die Durchsicht des Korpus erstaunt allerdings insofern, weil aus den Hunderten von Fabeln des Aesop-Korpus nur eine Handvoll tatsächlich und dann oft gleich mehrfach adaptiert worden sind. Erst mit der Hochphase des Fernsehens kommt es zu breiterer Rezeption, wobei die Filme aber selten die äs-

thetische Prägnanz der früheren Adaptionen erreichten und durch ihre Verbreitung als Serienfolgen im Kinderprogramm auch nicht die populäre Verbreitung und Kenntnis erlangten wie etwa die Geschichten vom „Wettlauf zwischen Schildkröte und Hasen“ oder vom „Heuschreck und Ameise“. Allerdings wird in der Literatur mehrfach berichtet, dass die Animatoren und Autoren sich von der Struktur der Fabeln anregen ließen, wenn sie neue Geschichten erfanden.

Von Beginn an sind es fast ausschließlich Animationsfilme gewesen – klassische Zeichentrick-, Puppen- und Scherenschnittfilme. Realfilme sind äußerst selten [3]. Die drei ältesten mir bekannt gewordene Adaptionen stammen aus den Jahren 1897 (*La cigale et la fourmi*, Georges Méliès), 1910 (*La cigale et la fourmi*, Georges Monca) und 1911 (es handelt sich um einen russischen Puppentrickfilm der Geschichte „Die Libelle [d.i. die Heuschrecke] und die Ameise“ unter der Regie von Wladisław Starewicz).

Erst der amerikanische Cartoonist Paul Terry griff im größeren Stil auf Aesops Geschichten zu: Auf der Basis der Cartoons von Howard Estabrook nahm er die Fabeln als Grundlage für Animationsfilme für Kinder, als er 1921 sein Studio *Fables Studios, Inc.* (auch: *Aesop's Fables Studio*) gründete. Den Verleih übernahm *Pathé*; die Filme liefen in der Kinokette *Keith-Albee Theatre Circuit*. Der erste Film war *The Goose That Laid the Golden Eggs* (1921), ein Stoff, der seitdem viele Male adaptiert worden ist (u.a. 1944 von Lotte Reiniger [4]). Terrys Fables-Studios produzierten bis 1929 Hunderte von animierten Film, darunter viele Fabeln – aber es entfernte sich schnell vom Korpus der aesopischen Fabeln. Vor allem erfand Terry den Farmer Al Falfa, der zum Helden zahlreicher Episoden wurde. Terry hielt an der Beigabe einer „Moral“ fest – diese hatte allerdings oft nur bedingt oder gar nichts mit der zuvor erzählten Geschichte zu tun.

Mit *Presto Chango* aus der Reihe der Aesop-Fabeln stellte Terry 1929 für die Van-Beuren-Studios seinen ersten Ton-Animationsfilm vor (eine märchenartige Amour-fou-Geschichte, die mit den Fabeln aber wohl nichts zu tun hat). RCA Photophone vertonte in den frühen 1930ern einige der älteren stummen Produktionen. Terry gründete 1929 seine neue Firma *TerryToons Studios* (bzw.: *Paul Terry Audio-Cinema*; die Filme wurden als *TerryToons* vermarktet); die Fabeln-Reihe wurde von den *Van-Beuren-Studios* – die die *Fables-Studios* fortführten – übernommen, die sie bis 1936 fortsetzten; der Titel *Aesop Fables* wurde allerdings bereits 1933 aufgegeben.

Mitte der 1930er bis gegen Ende der 1940er tritt die Rezeption der Fabeln mit der Hochphase der amerikanischen Trickfilm-Kultur zusammen, die zwar das eingeführte Format der „moralischen Geschichte“ und die Tier-Personnage der früheren Fabel-Filme beibehielten, sie aber in eine neue Welt überbordender Action, manchmal aberwitziger Spiele mit einer ihnen eigenen semiotischen Verfasstheit und einer erstaunlichen Rohheit der slapstickhaften Durchführung der Handlung überführten (die Filme wurden oft schon zu ihrer Zeit als *slapstick comedies* bezeichnet). Auch die Synchronisation mit der Musik (oder im weiteren Sinne des Tons) gelangte zu neuer Qualität. Einzelne Geschichten wurden mehrfach adaptiert (wie etwa *Hare vs. Tortoise Race*, 1934/35, Disney-Studios; *The Tortoise Wins Again*, 1946, aus der Reihe der *TerryToons*) – und gerade an diesen Adaptionsketten lässt sich die Herausbildung der damals neuen Form deutlich ablesen.

Den Filmen, die als manchmal derbe Belustigung im Vorprogramm der Kinos liefen, wuchs schnell ein eigenes Publikum zu, und die Studios – neben Disney machten sich vor allem Warner Bothers und MGM für das neue Format stark – konkurrierten um die findigsten Autoren, Zeichner und Regisseure der meist 7-9minütigen Filme. Bis heute gelten Animateure wie Tex Avery, Frank Tashlin, Bob Clampett, Chuck Jones oder Fritz Freleng als Meister dieser so besonderen Gattung, die die Biederkeit der Vorlagen in geradezu anarchistisch anmutende Klein-

geschichten voranschrieben. Und die von Beginn an von kirchlichen und konservativen kleinbürgerlichen Vereinigungen, aber auch von linken Organisationen, die die politische Korrektheit der Darstellungen verletzt sahen, mit Vorwürfen überzogen wurden und in zahllose Verbotsverfahren verwickelt waren – wegen Unziemlichkeit, Rassismus, Brutalität, Blasphemien u.ä. Selbst Cartoon-Figuren wie Betty Boop oder der kleine Vogel Tweety, der in den WB-Cartoons den Kater zur Verzweiflung trieb, waren von Verboten und Zensureingriffen umstellt [5].

Fernsehen

Zwar ging die Produktion derartig dem semiotischen Exzess nahestehenden Filmen schon Ende der 1940er zurück. Doch blieben die aesopischen Fabeln im Hintergrund der Fabel-Kinderfilmprogramme für das Fernsehen formal auch weiterhin immer spürbar. Dass das Signalwort „Aesop“ nicht nur bis in die 1950er hinein, sondern bis heute so populär war, hängt womöglich – unabhängig von der Rolle der Fabeln als Ausgangspunkt der genannten Trickfilme – mit ihrer Verbreitung als weiterhin lebendiger Teil der lehrhaften Kinderliteratur zusammen [6]. Dass die Produzenten sich auf den Namen stützten, wäre dann eine *Marketing-Strategie*, die die angebotenen Programme als „kindgerecht“ und vielleicht auch als „pädagogisch wertvoll“ – weil der moralischen Erziehung zuträglich – qualifizierten.

Nach der Einführung des Fernsehens entstanden eigene Programme für Kinder aller Altersgruppen. Auch wenn es weltweite Bedenken gegen die Auswirkungen des neuen Mediums gab (in vielem verwandt mit der Kritik an den sich rasant verbreitenden Comics der Zeit), war der Erfolg der neuen Angebote nicht aufzuhalten. Es überrascht nicht, dass Aesops Fabeln eine Art von Boom erreichten und in ganzen Serien aufgelegt (und meist mit Fabeln anderer Herkunft gemischt) wurden, weil der pädagogische Wert der Fabeln unzweifelhaft erschien.

So wurden die Fabeln als Teil in TV-Kinderprogrammen revitalisiert wie etwa in der frühen Animationsserie *Aesop and Son*, die zu dem umfassenden Kinderprogramm *Bullwinkle and Friends* [1959-64] gehörte, in der Aesop seinem Sohn in jeder Episode eine Geschichte einschließlich ihrer Moral erzählte; zur Aesop-Subserie [1962] gehörten 39 Folgen; zu den Fabeln gehörten „Die Stadt- und die Landmaus“ oder „Der Fuchs und die Schildkröte“. Explizite Adaptionen wurden im Laufe der 1960er selten (man denke aber an die 30minütige musikalische Zeichentrickkomödie *Aesop's Fables*, 1971, Robert P. Chenault, Hal Sutherland, die zwölfteilige französische Realfilmserie *Les fables de La Fontaine* [*Menschliches, Allzumenschliches*], 1966, oder an die holländische Animations-Kurzfilm-Reihe *De Fabeltjeskrant*, 1968-92). Manche Filme nehmen wohl nur im Titel Bezug auf das Aesop‘sche Korpus (wie der einstündige TV-Film *Manga Isoppu monogatari* / *Les fables d'Ésope*, 1983, Norio Hikone). Auch die Bezeichnung *Aesop Films, Inc.*, die William Van Horn für das Davidson-Studio 1975 fand, kann höchstens als Hinweis auf die dominante Produktion von kleinen Geschichten für das TV-Kinderprogramm gewertet werden, nicht als bewusste Anlehnung an die Fabeln Aesops. Das Studio stellte bereits 1977 seine Arbeit wieder ein. Zudem entstand eine unsinnige Zahl von Zeichentrick-Fabeln für eigenständige Kinderprogramme oder -programmsegmente (wie etwa die *Aesop Fables* der Produktionsfirma *Magic Box* [seit den 1950ern]), die sich konsequent Werten des Familienlebens zuwendeten [7]. Neuerdings gibt es sogar Kinderkanäle wie *T-Series Kids Hut*, die sich explizit auf den Fundus der aesopischen Fabeln beziehen, das eigene Programm aber als „moral stories for kids“ annoncieren, den lehrhaften Charakter deutlich herauskehrend.

Es mag mit der mangelnden finanziellen Ausstattung der Produktionen für Kinder zusammenhängen, vielleicht aber auch mit der Unterstellung, dass vor allem jüngere Kinder – die in der TV-Kultur wichtigsten Adressaten der Aesop-Kinderfabeln – unfähig seien, komplexe visuelle und textuelle Gestaltungen zu erkennen oder zu verarbeiten, der dazu führte, dass die Filme alle unter dem Eindruck der visuellen und erzählerischen Armseligkeit leiden. Zwar gibt es Versuche, Langsamkeit und Konzentration auf die dominante Sprachlichkeit der Fabel-erzählung auch filmisch umzusetzen (wie in *Der Rabe und der Fuchs*, BRD 2013, OMR, mit Musik aus Tschaikowskys „Peter und der Wolf" in der Art einer Gute-Nacht-Geschichte), doch bleiben sie in der Flut von Simpel-Animationen die Ausnahme.

Formale Struktur

Fabeln gehören in aller Regel zu den *einfachen Formen* (frei nach André Jolles [8]). Sie sind zweiteilig, bestehen aus einem narrativen Teil und einem moralischen Lehrsatz, der die Geschichte im Gestus der *implicatio* beendet [9]. Die Geschichte selbst ist wiederum meist zweiteilig und zeigt zunächst ein Handeln, das sich seiner Konsequenzen nicht bewusst ist, sodann das, was daraus folgt (auf einer anderen semiotischen Stufe, die Exemplarität und Anschaulichkeit des Narrativen verlassend). Ein bekanntes Beispiel ist die Geschichte von „Heuschreck und Ameise" [10]: (1) Der Heuschreck tanzt und fiedelt den ganzen Sommer und vergisst dabei, Vorräte für den Winter anzulegen, eine Tatsache, für die er mit Hunger bezahlen muss; (2) die Lehre daraus kann explizit benannt sein oder der Abstraktion des Zuschauers überantwortet sein.

Wie viele Sprichworte gehören Fabeln zum Formenbestand *lehrhaften Erzählens*, kondensieren ihre Botschaft in möglichst prägnanter Klarheit und Kürze. Die Affinität derartiger Kurz-Geschichten zum Kurzfilm ist evident. Langfilme bringen die argumentative Struktur eher zum Verschwinden (oder versammeln mehrere Fabeln). Ein anderes Beispiel ist die Geschichte vom „Vetter vom Lande", der von einer Maus erzählt, die in die Stadt gelangt und dort an einer reichlich gedeckten Tafel unmäßig zulangt, betrunken auf die Straße gerät und am Ende frustriert in seine gewohnte Umgebung zurückkehrt [11] – Unmäßigkeit ist offensichtlich eine sträfliche Untugend und macht am Ende unglücklich! Man ist geneigt, an das Sprichwort „Schuster, bleib bei deinem Leisten!" als Moral von der Geschichte zu denken.

Einige der Geschichten sind minimal anders gebaut, wenn es um Tugenden oder Haltungen geht. In *The Lion and the Mouse* (1980, David Alexovich) befreit eine Maus den Löwen aus einem Netz, mit dem die Jäger ihn gefangen haben – eine Solidarität, die sich über die Angst zwischen beiden hinwegsetzt. Die Fabeln richten *Bühnen des Tugendhandelns* auf, predigen mittelbar immer auch von Werten, die auf die jeweiligen Umstände angepasst werden müssen. Die aber auch in Konflikt miteinander geraten können: Die Geschichte vom „Wettlauf zwischen Hase und Schildkröte" etwa zeigt die Beharrlichkeit und ungebrochene Arbeit am Lauf der Schildkröte als letztlich dem viel schnelleren Hasen überlegen, der allerdings immer wieder abgelenkt wird, den Lauf als Bühne der Selbstdarstellung gebraucht und deshalb nie die Geschwindigkeit erreicht, die er erreichen könnte (in der Disney-Adaption von 1934 etwa vergeudet der Hase seine Zeit bei den Mädchen einer Hasenschule, vor denen er den erfolgreichen und selbstgewissen Beau spielt).

Die Moral der Fabeln basiert auf einer paradoxen Logik, die die Enttäuschung der Lust folgen lässt, die Katastrophe dem Vergnügen, der Entzückung des Wünschens und der aufwendi-

gen Bemühungen um ihre Erfüllung deren fatales Misslingen. Die Geschichte vom Fuchs, der zum Picknick in den Wald zieht und dem der hinterhältige Krähenvogel Hunger auf Früchte macht, der nach einer furchtbaren Folge von Versuchen, an die Früchte zu gelangen, schließlich totale Zerstörung anrichtet, um dann festzustellen, dass die Früchte so sauer sind, dass man sie nicht essen kann, ist ein Prototyp dieser *paradoxen Erfüllunglogik*, auf die viele Fabeln hinarbeiten (ein Beispiel liegt mit Frank Tashlins *Fox and Grapes* [1941] vor).

Man kann die „Moral von der Geschichte" als Implikation der Geschichte ansehen. Man kann sie aber auch in einer inneren *argumentativen Struktur* der Texte verorten, in der ein Besonderes mit einem Allgemeinen durch *Analogie* verbunden ist [12]. Viele der filmischen Adaptionen enden nicht mit dem Ende der Geschichte, sondern mit dem Lehrsatz – geben also die Doppelstruktur der Fabel explizit wieder. Die Erzählung bekommt dann den Rang des *Falles* oder des *Beispiels*, die Moral den Charakter des (moralischen) *Lehrsatzes*. Die Überlegung könnte man als Begründung für die Kürze und Abstraktheit der Fabeln ebenso nehmen wie für die Flachheit der Charaktere, denen keine psychologische Tiefe zugebilligt wird. Sie sind lediglich Träger von Charakteristiken und Eigenschaften (verstärkt durch die Tatsache, dass meist Tiere als Figuren auftreten). Nicht das Erzählen einer Geschichte, sondern vielmehr das *Demonstrieren* und *Exemplifizieren* der Moral bilden das enunziatäre Zentrum des „Fabelns"; die Narration steht in dienender Funktion, ist kein kommunikativer Wert in sich.

Für den semiotischen Status sind diese Überlegungen ausgesprochen zentral, weil das rezeptionale Ziel nicht die Entfaltung einer diegetischen Welt und einer komplexen psychologisch, politisch oder moralisch fundierten Konfliktlage ist, sondern die Nomination einer einfachen Wahrheit, weshalb die Moral von der Geschichte oft als *Argument* benannt wird; die zugehörige Geschichte hat kein Interesse, über die Funktion der Illustrierung des Arguments hinauszugehen, sie ist lediglich eine „narrativisierte Skizze" des eigentlich zentralen Lehrsatzes. Wenn man diese Beobachtung zuspitzen wollte, könnte man behaupten: Anders als anderen Praxen des Erzählens ist die Moral nicht eine *Ableitung* aus dem Erzählten, sondern umgekehrt der narrative Teil lediglich eine *Illustration* des Arguments.

Moral

Die „Moral von der Geschichte" ist kein Spezifikum der Fabelstruktur, sondern allgemeine Qualität der Erzählung, gehört wesenhaft etwa allen „Geschichtengrammatiken" zu. Allerdings ist sie meist nicht explizit formuliert, sondern bleibt implizit, selbst wenn das Exemplarische oder Allegorische der Erzählung klar erkennbar ist oder wenn sie nicht klar formuliert werden kann, weil das Handeln der Figuren in fatale Widersprüche einmündet. In den aesopischen Fabeln überrascht die durchgängige *Einfachheit* der moralischen *implicatio* – eine Tatsache, die sie sowohl für die ästhetisch-moralischen Interessen der Aufklärung interessant macht wie aber auch ihre Rolle in der Kommunikation mit Kindern begründet (als Teil der moralischen Erziehung). Das *Indirekte* gehört auch hier dazu – es sind meist Tiere, die Figuren der Geschichte sind, die eine epistemische und ästhetische Distanz zur Erzählung konstituieren. Allerdings beruht die Annahme, der *Moralsatz* sei eine Schlussfolgerung aus der vorgängigen Geschichte, auf einer *Täuschung*. Tatsächlich ist er der Geschichte vorgängig. Der Frage, ob die *summa* der Geschichte oder die Geschichte der *summa* vorgängig ist, sei aber nicht weiter gefolgt, auch wenn die Frage, welcher der beiden Teile der Fabel den anderen regiert, für die Bestimmung der Aussage-

kraft des narrativen Teils von größter Bedeutung ist: Illustriert er lediglich den Moralsatz oder ist jener ein Versuch, eine moralische Regel aus der Geschichte zu generieren?

Manchmal auch kommt es zu *Amalgamierungen* zwischen Fabeln und Geschichten anderer, ganz verschiedener Herkunft. Ein besonderes Beispiel ist der „Wettlauf von Schildkröte und Hase“, der mehrfach mit der (wohl auf die Grimm‘sche Märchensammlung zurückgehenden) Geschichte vom „Hasen und dem Igel“ verbunden oder vermischt worden ist. So erweist sich die Clampett‘sche *Tortoise Wins by a Hare* (1943) bei genauerem Hinsehen als Adaption jener anderen Geschichte, die von dem Trick erzählt, dass der so unabweisbar überlegene Hase insgesamt zehn Schildkröten auf seinem Wege begegnet, so dass er sich seines Vorsprungs nie gewiss sein kann. Auch der Realfilm *Der Wettlauf des Hasen mit dem Igel* (DDR 1963, Horst Seemann [13]) ist eine Hase-und-Igel-Variante, keine Adaption der aesopischen Fabel. In beiden Fällen wandelt sich die Fabel in eine Trickster-Geschichte.

Schon früh erwachte eine Kritik an der offenkundigen *Naivität* der moralischen Implikaturen [14]. Da die Adaptionen der Aesop-Fabeln fast ausschließlich Animationsfilme sind, kam es bereits in den 1930ern zu Kollisionen der textuellen Einfachheit des Doppels von Geschichte und Moral und den Publikumserwartungen an die Kurzfilme, die meist belustigender Teil des Kinoprogramms waren. Schon die Disney-Filme spielten mit dem Inventar der eigenen Zeichentrickwelt (es sind die Disney-Tiere, die am Ende des Films *Hare vs. Tortoise Race* [1934] der Schildkröte zujubeln). Endgültig zum Spielmaterial der oft anarchistischen Zeichentrickproduktion wurde die Hase-und-Schildkröte-Fabel, als Tex Avery 1941 *Tortoise Beats Hare* (im Rahmen der Reihe der *Merry Melodies*) inszenierte; 1943 folgte der darauf aufbauende, von Bob Clampett betreute *Tortoise Wins by a Hare*; und 1945 wurde ein zweiter Schluss für Clampetts Film bekannt, der die schon bei Avery angelegte Selbstbezüglichkeit noch weiter radikalisierte (und dabei den Fabel-Charakter gänzlich aufgab, die *implicatio* als reine Konvention auswies) [15].

Die so evident erscheinende These: „Zweck der Fabel ist die Belehrung und nicht die Unterhaltung“ [16] wird in den Filmen dieser Phase der kinematographischen Adaption der Fabelstruktur außer Kraft gesetzt, sie verschwindet gewissermaßen in der Ausarbeitung ihres narrativen Teils und der Ausschmückungen von Setting und Handlung.

Summa

In summa: Auch wenn die TV-Adaptionen der Fabeln zu den Einfachformen der Frühzeit zurückgekehrt sind, hat sich das Erzählen in den 1930ern und 1940ern vom Demonstrieren emanzipiert. Zwar bleibt die „Moral von der Geschichte“ Teil der textuellen, diskursiven und kommunikativen Struktur, doch zeigen die erzählenden Ausführungen der Geschichten auf Nebengratifikationen, die mit dem ursprünglichen Kern der moralischen Botschaft nichts zu tun haben – etwa die überbordende Energie der Aktion, das Groteske der Beschädigungen, die die Helden erleiden, die Perfektion der darstellerischen Mittel (bis hin zur Integration der Musik). Und vor allem: Die Fabel-Adaptionen werden selbstreflexiv, verweisen auf die eigene Gattung oder sogar auf sich selbst. Sie treten aus der kommunikativen Naivität heraus, die ihnen oft anhängt, und beginnen, mit dem Wissen von Zuschauern zu spielen und positionieren ihn in einem skeptischen Gegenüber der Klarheit der Moral, ironisieren die Botschaft (ohne sie ganz außer Kraft zu setzen).

Einen Gipfelpunkt der Selbst- und Gattungsreflexivität erreicht Frank Tashlins *The Fox and the Sour Grapes* (1941), wenn die Krähe in einem Buch nachschlagen muss, wie sie an das

Picknick des Fuchses gelangen kann – es handelt sich um „Eslops Fables“, in dieser Falschschreibung nur für den kundigen Zuschauer als Verweis auf eigenes Wissen und Kulturgeschichte entzifferbar. Der Zuschauer ist hier nicht mehr der Empfänger der moralischen Botschaft, sondern Teilnehmer an einem Wissensspiel. Der Moralsatz bleibt erhalten – etwa: „Allzu große Gier führt zur Enttäuschung!“ –, doch steht er hier nur noch ironisch zur Disposition.

Anmerkungen

[1] Diese soziologisch-politische Interpretation des Fabelerzählers stimmt durchaus mit der Annahme überein, dass die Fabel eine Erzählform der Unterprivilegierten gewesen sei, um Literatur gewordene Erfahrung von Untergebenen im Umgang mit der Macht; vgl. dazu die Überlegungen in Leibfried, Erwin: *Fabel.* Bamberg: C.C. Buchner 1984, S. 25ff.

[2] Das Weiterleben der Fabeln im Film ist in der vorliegenden Literatur so gut wie nicht angesprochen worden. Eine der wenigen Untersuchungen ist: Reifarth, Gert: Old Aesop and 'Aesopics': Facts and Fiction, Film and Fables. In: Reifarth, Gert / Morrissey, Philip (eds.): *Aesopic Voices: Re-Framing Truth through Concealed Ways of Presentation in the 20th and 21st Centuries*. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars 2011, S. 14-44. In der breiteren Literatur zur Rezeption des antiken Fabelkorpus wird die Fabel wird als literarische und nicht als *kommunikative Gattung* angesehen. Einer der wenigen Hinweise auf das filmische Weiterleben findet sich in Whitesell, Frederick R.: Fables in Medieval Exempla. In: *Journal of English and Germanic Philology* 46, 1947, S. 348-366, hier S. 358, der meint, die Fabel sei „migrated to the movies [...] more recently in a burst of color and glory in the new beast epics, Mickey Mouse and Donald Duck“. Vgl. dazu auch Leibfried, Erwin: *Fabel.* 4., durchges. u. erw. Aufl. Stuttgart: Metzler 1982, S. 96.

[3] Erwähnt sei der Zehnminüter *The Hare and the Tortoise* (USA 1947, Grace Storm), der als Realfilm mit Tieren für Encyclopedia Britannica Films entstand. Vier Fabeln Jean de la Fontaines („Der Tod und der Holzfäller“, „Der Rabe und der Fuchs, „Der Hase und die Schildkröte“, „Die beiden Tauben“) setzt der Omnibusfilm *Les quatres vérités* (*Die vier Wahrheiten*, Frankreich/Italien/Spanien 1962, Luis García Berlanga, Hervé Bromberger, Alessandro Blasetti, René Clair) in Spielhandlungen um. Aus dem Film wurde später die TV-Serie *Les fables de La Fontaine* (*Menschliches, Allzumenschliches*, Frankreich 1966).

[4] Neben Terrys Film sind zu nennen *Felix the Cat: The Goose That Laid the Golden Eggs* (1936, Burt Gillett, Tom Palmer) aus der Reihe *Pat Sullivan Cartoons* der Van Beuren Studios, Lotte Reinigers *Die goldene Gans* (1944), *The Goose that Laid a Golden Egg* (1974, Hawley Pratt) aus der Produktion der DePatie-Freleng Enterprises und der Film *Aesops Fables: The Goose That Laid the Golden Eggs* (1981) aus der Reihe *Rainbow*.

[5] Vgl. dazu die umfassende Darstellung in: Cohen, Karl F.: *Forbidden animation. Censored cartoons and blacklisted animators in America*. Jefferson, N.C. [...]: McFarland 2004. Es mag zum Nachdenken anregen, dass alle Filme dieser Phase der Animation erst nach der Einführung des Hays-Code entstanden, als bildeten sie ein Forum der Auseinandersetzung um die Legitimität einer ebenso naiven, biederen wie selbstgefälligen Zensur (und als eine Verlagerung der anarchischen Formen der Komödie in das Feld der Animation). Die Diskussion um die Zulässigkeit der Cartoons der 1940er für die TV-Ausstrahlung setzt die ältere Diskussion (vor allem unter den Vorzeichen des Rassismus und der Gewalthaltigkeit der Darstellungen) fort. Ein Ausgangspunkt dieser anhaltenden Debatte ist die Entscheidung der United Artists von 1968 gewesen, einige Cartoons aus dem öffentlichen Verleih zurückzuziehen (es handelt sich um die *Censored Eleven* – elf Filme von Rudolf Ising, Fritz Freleng, Tex Avery, Bob Clampett und Chuck Jones, just den Animatoren, die als Meister der goldenen Ära der Hollywood-Cartoons gelten).

[6] Vgl. dazu Leibfried: *Fabel*, 1984, S. 51ff.

[7] Vgl. *Sociology of families. Readings*. Ed. by Cheryl Albers. Thousand Oaks, Cal. [...]: Pine Forge Press [...] 1999, S. 459.

[8] Vgl. Jolles, André: *Einfache Formen. Legende, Sage, Mythe, Rätsel, Spruch, Kasus, Memorabile, Märchen, Witz*. Halle a.S.: Niemeyer 1930; 8., unveränd. Aufl. Tübingen: Niemeyer 2006. Die Fabel steht in der Nähe der literarischen Gattungen von Gleichnis und Parabel, die manchmal als „parabo-

lische oder gleichnishafte Rede“ zusammengefasst werden (wie etwa bei Dithmar, Reinhard: *Die Fabel. Geschichte - Struktur - Didaktik.* 3. Aufl. Paderborn: Schöningh 1974 [UTB. 73.], hier S. 93), auch wenn die Abgrenzung zwischen den Formen oft schwierig ist (ebd.)

[9] Vgl. Dithmar, *Die Fabel* [Anm. 8], S. 105f, der der Fabel ein vierteiliges Aufbauprinzip von „Situation – actio (Rede/Handlung) – reactio (Gegenrede/Gegenhandlung) – Ergebnis“ unterstellt, auf die Eigenständigkeit der „Moral“ aber verzichtet.

[10] Die Geschichte von der „Ameise und der Heuschrecke“ ist vielfach adaptiert worden. Neben dem Film *Richesse et misère* (1899, Georges Méliès), der wohl eine weitere Adaption des Stoffes war, Moncas Film von 1910 und dem erwähnten Film von Starewitsch (1911) sind zu nennen Terrys *The Ants and the Grasshopper* (1921), die Disney-Adaption *The Grasshopper and the Ants* (1934, Wilfred Jackson) und Lotte Reinigers Scherenschnittfilm *The Grasshopper and the Ant* (1954). I. Frelengs [d.i. Fritz Freleng] *Porky's Bear Facts* (1941) aus der Reihe *Looney Tunes: Porky Pig Cartoons* macht aus der Ameise ein Schwein (Porky Pig), aus dem Grashüpfer einen Bären. Dazu kommen mehr als ein Dutzend TV-Adaptionen.

[11] Der Stoff liegt *The Country Cousin* (1936, Wilfred Jackson) in der Disney-Reihe *Silly Symphonies* zugrunde. Eine – in der Moral ähnlich gelagerte – Variante des Stoffs faltet der Puppentrickfilm der Gebrüder Ferdinand, Hermann und Paul Diehl *Die Stadtmaus und die Landmaus* (Deutschland 1939) aus.

[12] Eine solche Position nimmt auch Paula Olmos ein; vgl. ihren Artikel „Classical Fables as Arguments: Narration and Analogy. In: Ribeiro, Henrique Jales (ed.): *Systematic Approaches to Argument by Analogy*. Cham: Springer 2014, S. 189-208 (Argumentation Library. 25.). Die Rückbeziehung auf das illokutionäre Verb des „Demonstrierens“ findet sich auch in Suleiman, Susan: *Authoritarion Fictions*. New York: Columbia University Press 1983, S. 26.

[13] Der Film erzählt von einem Wettrennen zwischen einem Sportwagenfahrer (Manfred Krug) und einem Zwillingspaar mit Mopeds (Angelica Domröse), deren jeweils eine den Automobilisten bereits an den Wendepunkten der Fahrt erwartet. Der 15minütige TV-Film lief am 18.12.1964 im DDR-Fernsehen. In der DDR entstand neben dem 11minütigen Animationsfilm *Der Wettlauf zwischen Hase und Igel* (1955, Bruno J. Böttge) auch der 45minütige Film *Der Hase und der Igel* (1982, Dieter Bellmann), in dem der Hase nach 73 Läufen tot auf dem Felde zusammenbricht – in einer rabiaten Umkehrung der Moral der Schildkröte-und-Hase-Geschichte.

Eine weitere Adaption ist der 38minütige Realfilm *The Tortoise and the Hare* (Großbritannien 1966/67) von Hugh Hudson, in dem eine attraktive junge Frau auf der Strecke von Neapel nach London versucht, schneller als ein Pirelli – Pirelli finanzierte den Film auch – zu sein. Der Film ist natürlich keine unmittelbare Adaption der Fabel, sondern basiert auf einer Übertragung und Expansion der Grundkonstellation.

An Animationsfilmen sind mir bekannt geworden die US-Produktion *The Hare and the Tortoise* (1921), die französische Fassung *Le lièvre et la tortue* (1920, Marius O'Galop), der Disney-Film *The Tortoise and the Hare* (1934/35, Wilfred Jackson) aus der Reihe der *Silly Symphonies* sowie seine Fortschreibungen von Tex Avery (1941) und Robert Clampett (1943, 1945), die französischen *Le Lièvre et la tortue* (1960, Georges de la Grandière) und *Le lièvre et la tortue* (1966, Alessandro Blasetti) – beide aus der Reihe *Les fables de La Fontaine* – sowie Folgen in der Reihe der *Filmation's Aesop's Fables* (1971), *Sesame Street* (1973) und eine Manga-Fassung in dem japanischen Manga *Isoppu monogatari* (1983). Eine Puppen-Animation des Stoffes durch Ray Harryhausen blieb 1952 unvollendet und wurde erst 2002 von Seamus Walsh und Mark Caballero als 12minütiger *The Story of the Tortoise and the Hare* vorgestellt.

[14] Ob der Einsatz der Fabeln als Teil der Tugend-Erziehung verwendet wurde, also gerade nicht ihre Subversivität zum kommunikativen Zentrum wurde, sondern vielmehr die Werte eines „vernünftigen Verhaltens“ (Klugheit, Vorsicht, Bescheidenheit, Rücksichtnahme), sei dahingestellt. Vgl. dazu etwa Goldsmith, Sadie: The Fable as a Medium for Character Education. In: *The Elementary English Review* 16,6, 1939, S. 223-228. Zur Umwertung von solchen Tugenden wie Selbstbeherrschung, Familienglück, Respekt und Dankbarkeit in ideologisch geprägten nationalen Umwelten vgl. Redmann, Jennifer: „Läßt sich daraus was lernen?“ Children's Literature, Education, and Ideology in the Weimar Republic and Nazi Germany. In: *Die Unterrichtspraxis / Teaching German* 31,2, Autumn 1998, S. 131-137; gerade die Funktionalisierungen der moralischen Implikaturen von Fa-

beln verdeutlichen die Leistung der Ironisierungen und Persiflierungen der Filme von Tashlin, Avery oder Clampett, die sich gegen eine allzu simple Moralisierung massiv sperren.

Zur Fabelkritik im Einsatz in der Erziehung von Kindern vgl. Schmerling, Alice: *Kind, Kino und Kinderliteratur. Eine Untersuchung zum Medienumbruch in der Kinderkultur der Kaiserzeit und der Weimarer Republik*. Diss. Köln 2007, S. 26f u. 191, sowie Dithmar: *Die Fabel* [Anm. 8], S. 180ff.

[15] Eine weitere Fortschreibung der Geschichte ist der Achtminüter *Rabbit Transit* (1947) von Fritz Freleng, der allerdings in eine Denunziationsrache einmündet.

[16] Diethmar, *Die Fabel* [Anm. 8], S. 100.