

hallische medienarbeiten

halmahalmahalmahalmahalmahalmahalmahalmahalmahalmahalmahalmahalmahalmahalmahalma
alhalmahalmahalmahalmahalmahalmahalmahalmahalmahalmahalmahalmahalmahalmahalmahalma
a. halmahalmahalmahalmahalmahalmahalmahalmahalmahalmahalmahalmahalmahalmahalmahalma
m. mahalmahalmahalmahalmahalmahalmahalmahalmahalmahalmahalmahalmahalmahalmahalmahalmah
m. mahalmahalmahalmahalmahalmahalmahalmahalmahalmahalmahalmahalmahalmahalmahalmahalmah
h. halmahalma halma
l. lmalma
al halma
a. halma
m. mahalmahalmahalmahalmahalmahalmahalmahalmahalmahalmahalmahalmahalmahalmahalmahalmah
m. mahalmahalmahalmahalmahalmahalmahalmahalmahalmahalmahalmahalmahalmahalmahalmahalmah

medien- und kommunikationswissenschaften
der martin-luther-universität
halle-wittenberg



Meike Knoche, Verena Zietz

Emotionen und Sound

**Emotionale Strukturen in der Filmmusik und im
Musikvideo**

halma

hallische medienarbeiten

Meike Knoche, Verena Zietz

Emotionen und Sound

Emotionale Strukturen in der Filmmusik und im Musikvideo

aus dem Institut für Medien- und
Kommunikationswissenschaften,
Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg

*Papers in media and communication research,
Martin-Luther-University Halle-Wittenberg*

Jahrgang 10 | 2005 | 21

Die Hallischen Medienarbeiten **halma** verstehen sich als Arbeitshefte des Instituts für Medien- & Kommunikationswissenschaften und veröffentlichen regelmäßig Arbeiten aus den Bereichen Medientheorie, Medienanalyse und empirische Medienforschung. Entsprechend der handlungsorientierten Ausrichtung der Hallischen Medienwissenschaft versteht sich **halma** als ein Forum, in dem verschiedene Handlungsbereiche in den Medien untersucht werden. Darüber hinaus stellt **halma** unterschiedliche Ansätze, Methoden und Gegenstände der Medien- und Kommunikationswissenschaft vor, damit sie miteinander in Dialog treten. **halma** möchte so die interdisziplinäre Vernetzung unterstützen, die für eine produktive Medienwissenschaft notwendig ist. Die Hefte stellen in der Regel Einzelstudien vor und haben demnach auch monografischen Charakter.

Herausgegeben vom
Institut für Medien- und
Kommunikationswissenschaften
der Martin-Luther-Universität
Halle–Wittenberg

Redaktion: Kathrin Fahlenbrach
Titel und Layout: Nancy Stochniol,
Klaus Pockrandt zusammen mit
Grit Blume, Brigitte Neufeldt, Sadashivam Rao

Redaktionsadresse:
06099 Halle (Saale)
Telefon (0345) 552 35 76
Fax (0345) 5527048
fahlenbrach@medienkomm.uni-halle.de
www.medienkomm.uni-halle.de/halma/

Als Typoskript gedruckt
© Martin-Luther-Universität Halle–Wittenberg
und bei den Autoren, 2005
Alle Rechte vorbehalten.

ISSN 0949-1880 (HALMA)

Inhaltsverzeichnis

Abstract	1
Meike Knoche	
Einflussgrößen und Wirkungen von Filmmusik auf die emotionale Filmwahrnehmung des Rezipienten	
Einleitung	3
1 Grundlagen der emotionalen Wahrnehmung auf physiologischer, psychischer und emotionaler Ebene	5
2 Wirkungen von Filmmusik	8
2.1 Einflussgrößen von Filmmusik auf die Rezeption	9
2.2 Wahrnehmung des Rezipienten und emotionale Wirkungen von Filmmusik	16
3 Analyse eines Filmmusikbeispiels aus „Wild Wild West“	20
4 Resümee	24
5 Literatur- und Medienverzeichnis	25
Zur Autorin	26

Verena Zietz**Emotionen im Musikvideo****Ästhetik und Rezeption des emotionalen Designs im Musikvideo****„Come to Daddy“**

	Einleitung	29
1	Was sind Emotionen und wie entstehen sie?	31
1.1	Ein Definitionsversuch	31
1.2	Die Entstehung von Emotionen	32
2	Ansätze der kognitiven Filmpsychologie	36
2.1	Kognitive Filmtheorie	36
2.1.1	Das allgemeine Prozessmodell der Informationsverarbeitung narrativer Filme nach <i>Peter Ohler</i>	36
2.1.2	Konflikte als emotionale Auslöser: Emotionen im Ansatz von <i>Peter Wuss</i>	39
3	Das emotionale Design von „Come to Daddy“	41
3.1	Wirkungsanalyse	41
3.2	Wirkung und Analyse des emotionalen Designs des Videos „Come to Daddy“	42
3.2.1	Emotionale Bildkomposition in der ersten Sequenz	43
3.2.2	Emotionale Bildkomposition in der zweiten Sequenz	45
3.2.3	Emotionale Bildkomposition in der dritten Sequenz	47
4	Resümee	48
5	Literaturverzeichnis	49
	Zur Autorin	50

Abstract

Das emotionale Erleben eines Filmes wird zu einem großen Teil von Filmmusik ausgelöst bzw. gesteuert. Unklar ist die Verbindung zwischen Filmmusikproduktion und -rezeption, d.h. ob die intendierten emotionalen Wirkungen der Filmemacher auch den Rezipienten erreichen. Als Grundlage zum Verständnis emotionaler Wahrnehmungsprozesse dienen das Emotionsmodell von *Thomas Hülshoff* und allgemeine Erläuterungen zur audio-visuellen Wahrnehmung des Films. Anhand des Modells zur Wirkung von Filmmusik von *Claudia Bullerjahn* werden die verschiedenen produktions- wie rezeptionsbezogenen Einflussgrößen bezüglich der Wahrnehmung von Filmmusik erläutert und durch filmmusikalische Theorien ergänzt. Emotionen werden bei der Wahrnehmung eines Films damit nicht nur von affektiven, sondern auch von kognitiven Komponenten ausgelöst und sind eingebunden in ein komplexes Wirkungsgefüge aus unterschiedlichsten Einflussebenen, in denen sie eine zentrale Rolle spielen. Im abschließenden Filmbeispiel aus *Wild Wild West* wird der Einsatz und die damit verbundene hypothetische Wirkungsweise von Filmmusik im Hollywoodfilm verdeutlicht.

Meike Knoche

Einflussgrößen und Wirkungen von Filmmusik auf die emotionale Filmwahrnehmung des Rezipienten

Einleitung

Filmmusik wird häufig als eines der stärksten Mittel zur Vermittlung von Emotionen im Film angesehen. So versuchen zum Beispiel moderne Theorien zur Filmmusik, wie die von *Annabel J. Cohen*, dieses Argument zu untermauern, indem sie die wissenschaftlichen Erkenntnisse der emotionalen Wirkung von Musik im Allgemeinen auf die Wirkung von Filmmusik im Besonderen übertragen.

„What is more important is to show how various ‘music-alone’ perspectives on emotion translate in the film context. These perspectives include the contribution of music to emotional meaning, the establishment of general mood, and the experience of genuine, deep emotions.“ (Cohen 2001, S. 249 f.)

In der filmwissenschaftlichen Literatur hat diese These sogar bei einigen Autoren zu der kritischen Annahme geführt, dass Filmmusik manipulative Eigenschaften besitzt, da sie den Zuschauer stark emotional in das Geschehen einbindet und dabei die Wahrnehmung der narrativen Inhalte nachteilig beeinflusst. Formulierungen wie „Musik ist die ideale Verführerin“ (Schneider 1986, S. 39) oder Meinungen wie diejenige von *Helga de la Motte-Haber* und *Hans Emons* lassen sich mannigfaltig vor allem in der filmwissenschaftlichen Literatur finden:

„Musik determiniert Strukturen des Films, indem sie der Wahrnehmung eine Struktur aufprägt. (...) Problematisch ist dabei, daß die interpretierenden Leistungen des Subjekts auf das Niveau unwillkürlicher Reaktionen, auf Automatismus schrumpfen.“ (la Motte-Haber/Emons 1980, S. 201)

Problematisch bei diesen Aussagen ist, dass die Autoren damit meist vom *Stimulus-Response-Ansatz*, also der gleichen emotionalen Wirkungsweise von Filmmusik bei allen Rezipienten ausgehen und den Rezeptionsprozess von Filmmusik damit nur einseitig betrachten. Sie gehen dabei nicht davon aus, dass Emotionen auch über eine Verbindung der narrativen Inhalte mit der Filmmusik ausgelöst bzw. verhindert werden können und damit nicht allein nur die Filmmusik die Wahrnehmung determiniert. Kognitive Aktivitäten, wie zum Beispiel die Ablehnung der narrativen Inhalte oder eine negative Voreinstellung zum Film, die dazu führen könnten, dass Filmmusik erst gar nicht aufgenommen wird, werden bei dieser Sichtweise nicht berücksichtigt bzw. allein dem narrativen Verstehen der Filmhandlung zugesprochen. Die Angst vor solchen manipulierenden Filmmusiken wurde häufig geschürt und ein Verlust an einem

freien und selbstbestimmten Umgang mit dem Film beklagt.

Dagegen versuchen andere Autoren das Verständnis der Wirkung von Filmmusik in Bezug auf kognitive Aktivitäten seitens des Rezipienten zu erweitern. *Jeff Smith* geht dabei zum Beispiel davon aus, dass das emotionale Erleben beim Film vielschichtig ist und dass dieses nur mit einer Kombination aus Emotions- und Kognitionstheorien erläutert werden kann.

„These different levels of emotional engagement can best be understood through a combination of cognitivist and emotivist theories of music, which suggest that there are subtle distinctions in the way that film music communicates, evokes, and provokes emotions in spectators.” (Smith 1999, S. 167)

Es ist also zu fragen, ob der Einfluss von Filmmusik wirklich nur auf der affektiven Ebene statt findet oder ob sich ihre Wirkungsebenen auf viel differenziertere Weise betrachten lassen und welche Komponenten bei der emotionalen Wahrnehmung von Filmmusik zusätzlich eine Rolle spielen.

Um emotionale Wahrnehmungsprozesse, die sich auch außerhalb der Filmrezeption in ähnlicher Weise abspielen, näher betrachten zu können werde ich zunächst die biologischen, psychischen und sozialen Grundlagen der emotionalen Wahrnehmung anhand des *Emotionsmodells* von *Thomas Hülshoff* erläutern und diese anhand der biologischen Grundlagen der audio-visuellen Wahrnehmung beim Film vertiefen. Diese Erkenntnisse dienen mir als Grundlage für die Annäherung an Wirkungsweisen von Filmmusik und an das Zusammenspiel von unterschiedlichen Einflussgrößen bei der Filmrezeption. Hierzu ziehe ich das Modell zur Wirkung von Filmmusik von *Claudia Bullerjahn* heran, in dem sie die Produktions- und Rezeptionsseite von Filmmusik verbindet und die verschiedenen Einflussgrößen in Bezug auf Wirkungsebenen von Filmmusik erläutert. Gerade an diesem Punkt soll deutlich werden, dass das emotionale Erleben ein vielschichtiges ist und sich aus verschiedenen produktions- wie rezeptionsbezogenen Einflussgrößen zusammensetzt.

In dem anschließenden Filmbeispiel möchte ich den Einsatz und die damit verbundene hypothetische Wirkungsweise von Filmmusik in einem Hollywoodfilm verdeutlichen. Meine Absicht ist es, anhand dieses Beispiels zu zeigen, dass gerade im Hollywoodfilm häufig standardisierte Erzählschemata benutzt werden, die von der Filmmusik unterstützt werden.

1 Grundlagen der emotionalen Wahrnehmung auf physiologischer, psychischer und sozialer Ebene

Aus heutiger Sicht werden Emotionen vielfach als ein „mehrdimensionales Geschehen“ (Hülshoff 1999, S. 13) angesehen, das sich auf verschiedenen Ebenen der menschlichen Wahrnehmung abspielt. Der emotionale Reiz der Umwelt wird dabei aufgenommen, verarbeitet und mittels kognitiver Prozesse interpretiert.

Thomas Hülshoff hat die unterschiedlichen Wahrnehmungsebenen folgendermaßen zusammengefasst:

„Die Verarbeitung eines Reizes wirkt sich auf unser vegetatives Nervensystem und unterschiedliche Organsysteme aus. [...]. Gleichzeitig wirkt sich eine Emotion auf unsere willkürliche und unwillkürliche Motorik aus. [...]. Schließlich ist eine Emotion ein erlebter Zustand, eine Stimmung, die in der Regel von dem, der sie empfindet, benannt und beschrieben werden kann.“ (Hülshoff 1999, S. 14)

Beginnen werde ich mit der biologischen Ebene und den damit verbundenen Prozessen und Auswirkungen im hirnstrukturellen Bereich, die ich nur kurz erläutern möchte. Die eintreffenden Reize aus der Umwelt werden zuerst von der Netzsubstanz aufgenommen, welche daraufhin das gesamte Gehirn anregt. Ihre Verbindung mit dem Limbischen System sorgt für die Weiterleitung der neuronalen Informationen in weitere wichtige Gehirnstrukturen. Das Limbische System spielt dabei auch eine große Rolle für die affektiven und emotionalen Komponenten der Sinneswahrnehmung und kann als Mittler zwischen dem Zwischenhirn und der Großhirnrinde angesehen werden (Bullerjahn 2001, S. 118). Es hat einerseits die Aufgabe „untergeordnete, vegetative Strukturen so zu beeinflussen, daß unser Stoffwechsel der Umweltsituation, die von unserem emotionalen System wiedergespiegelt wird, in angemessener Weise angepaßt wird.“ (Hülshoff 1999, S. 35), andererseits erfährt es von der Großhirnrinde die Bewertung der affektiv wahrgenommenen Emotion und kann die Reaktion steuern. Auf dieser Ebene werden Emotionen noch nicht bewusst wahrgenommen, aber als Stimmungen erlebt (Hülshoff 1999, S. 35).

Die Gehirnstruktur des Zwischenhirns, zu dem auch der Thalamus und der Hypothalamus gehören, ist für die triebhaften Instinkte und die wichtigsten lebensnotwendigen Funktionen des Körpers zuständig. Wichtige Informationen werden an die Großhirnrinde weitergeleitet, wodurch diesem System auch die Funktion des Aufmerksamkeits- und Wachheitsgrades zukommt. Gleichzeitig lösen die Informationen ein bestimmtes Verhalten aus, das zum Beispiel die eintreffende Information des Hungers begleichen soll (Bullerjahn 2001, S. 119).

Das Großhirn, und dort besonders die Großhirnrinde, sind für den bewussten Umgang mit Reizen zuständig. In ihr können affektiv wahrgenommene Emotionen mithilfe komplexer kognitiver Prozesse verarbeitet und bewertet werden und es bilden

sich differenziertere Verhaltensweisen heraus.

Für die audiovisuelle Wahrnehmung bei der Betrachtung eines Films sind zusätzlich das primäre Hör- und Sehzentrum von großem Interesse. Das primäre Hörzentrum sitzt in den Schläfenlappen und verarbeitet eintreffende akustische Informationen. Vermutlich sind die Neuronen in Muster eingeteilt, die auf bestimmte musikalische Parameter reagieren, wie zum Beispiel Tonhöhe und Lautstärke. Damit werden die ankommenden Informationen jeweils separat verarbeitet, unterliegen aber „einer großen intra- und interindividuellen Variation bei den Verarbeitungsstrategien“ (Bullerjahn 2001, S. 117). So kommt es auch, dass bei jeweils unterschiedlichen musikalischen Vorkenntnissen die Aufnahme und die Organisation von musikalischen Informationen anders verlaufen (Bullerjahn 2001, S. 117).

Das primäre Sehzentrum liegt in den Hinterhauptlappen der Großhirnrinde und ist auch, ähnlich dem Hörzentrum, in Muster, „sogenannte *corticale Merkmalsdetektoren*“ (Bullerjahn 2001, S. 117) aufgeteilt, die auf visuelle Informationen, wie Farbton oder Helligkeit reagieren. Die Informationen werden damit aufgenommen und ausgewertet und können einen visuellen Eindruck repräsentieren (Bullerjahn 2001, S. 117 f.).

Bei der Gesamtwahrnehmung eines Films ist zusätzlich die Verarbeitung von mehreren gleichzeitig eintreffenden Sinnesreizen von Bedeutung. Dabei kann es zu Überschaltungen von mehreren komplexen Eindrücken kommen, die dann auf ihre Wichtigkeit hin überprüft werden müssen und entweder gedämpft oder aktiviert werden.

„Aufgaben oder Reize innerhalb einer Verarbeitungsdimension stören sich gegenseitig stärker als Aufgaben oder Reize verschiedener Verarbeitungsdimensionen, d. h. akustische Reize stören andere akustische Reize mehr als z. B. visuelle.“ (Bullerjahn 2001, S. 120)

Inwieweit ein Sinnesreiz überwiegt, ließ sich in der Literatur nicht finden. Es gibt Positionen, die das Hörzentrum als wichtigstes Zentrum ansehen, da es ursprünglich als wichtigster Sinn galt:

„Hören ist für uns eine Ur-Wahrnehmung, auf die wir – bei divergierenden Inhalten der Informationen von Auge und Ohr – im Entscheidungsfalle immer vertrauen. [...] Hören ist kollektiv, vereinigend. [...]. Das Sehen hingegen schafft Distanz und ist individuell gesteuert.“ (Schneider 1986, S. 65)

Auf der anderen Seite gibt es Autoren, die von einer Dominanz der visuellen Informationen gegenüber den auditiven Informationen ausgehen. So stellt *Wolfgang Thiel* in seinem Buch *Filmmusik in Geschichte und Gegenwart* fest, dass grundsätzlich eine physiologisch bedingte Dominanz des Gesichtssinns herrscht (Thiel 1981, S. 37):

„Das bewusste Bemerken von Filmmusik ist somit physiologisch von der Gerichtetheit und der speziellen Interessenlage des Rezipienten abhängig.“ (Thiel 1981, S. 37)

Für die Wahrnehmung von Filmmusik wäre es jedoch wichtig zu wissen, in welchem Maße Musik als Reiz in seiner Wirkung eingeschätzt werden kann.

Helga de la Motte-Haber spricht in ihrem *Handbuch zur Musikpsychologie* zum Beispiel von aktivierender Filmmusik, die sich der kognitiven Dimension entziehen kann.

„Filmmusik kann auch auf die bloße Aktivierung zielen. In solchen Fällen muß eine neurale Stimulation sehr direkt wirksam werden. Die Verarbeitungstiefe des Gehörten muß außerdem klein bleiben. Je unmittelbarer reagiert werden kann, umso wirkungsvoller die Töne. Schnelle Musik erregt fast automatisch.“ (de la Motte-Haber 2002, S. 238 f.)

Gleichzeitig hebt sie aber auch eine Ebene der bewussten Aneignung bzw. Ablehnung von affektiven Hörinformationen hervor:

„Musik ist nicht nur Ausdruck höchster Freude und tiefster Trauer. Sie kann auch Gegenstand heftiger Ablehnung sein, wenn sie das Kategoriensystem des Hörers verletzt und er nicht zu einer Anpassung fähig ist.“ (de la Motte-Haber 2002, S. 169)

Die Frage ist hierbei, wann und unter welchen Umständen Filmmusik wie aufgenommen wird. Hängt es wirklich nur davon ab, wie Musik gestaltet ist oder lassen sich auf anderen Ebenen Einflussgrößen finden, die ebenfalls mit in das Geschehen einwirken?

Zusammenfassend lässt sich bei der hirnstrukturellen Verarbeitung jedenfalls sagen, dass musikalische Information nur aufgenommen werden kann, wenn andere zu komplexe Reize sie nicht überlagern.

Für die emotionale Verarbeitung wichtig ist des Weiteren die subjektive Ebene des eigenen psychischen Erlebens. Auch diese ist eng mit den biologischen Abläufen verbunden; so äußert sich in der Phase der ersten stimmungähnlichen Wahrnehmung von Emotionen die Befindlichkeit in bestimmten unbewussten Mimiken oder Verhaltensweisen. Diese sind seit der Geburt genetisch bedingt und wurden zusätzlich evolutionsbedingt erlernt. Die Emotionen können einerseits also biologischen Ursprung, aber auch Ursprung im eigenen psychischen Empfinden haben und gleichzeitig dem Umfeld Informationen über den eigenen Zustand liefern. Ebenso ist es aber auch möglich, sich bewusst mit eigenen Gefühlen auseinanderzusetzen und diese als Einflussgröße auf kognitive Prozesse wahrzunehmen (Hülshoff 1999, S. 18 f.). Als zusätzliche Einflussgröße kann die Entwicklung und Biographie des eigenen Ich gesehen werden, die in vielfältigen Situationen emotionale Erfahrungen mit sich bringt und „unser emotionales Repertoire und die Vielfalt unseres Gefühlslebens“ (Hülshoff 1999, S. 19) prägt.

Als dritte Emotionsebene ist die soziale Komponente zu erwähnen. Wir reagieren auf Gefühle von anderen und können Situationen und ihre Emotionsgehalte nachempfinden, also Empathie fühlen, oder in einer bestimmten Situation die gleichen Gefühle der anderen Person mitfühlen. Zur Empathie gehört demnach ein kognitives Erfassen der Situation, also die Fähigkeit zum Verständnis von emotionalen Äußerungen bei anderen, die Fähigkeit zur Aneignung der Sichtweise des anderen und die Bereitschaft,

eine Emotion selbst zu erleben (Bullerjahn 2001, S. 192).

Um eine Emotion ebenso zu fühlen wie die andere Person, ist die Empathie die Voraussetzung. Dabei verhindern oder begünstigen „individuelle Vorerfahrungen, affektiv-kognitive Strukturen und allgemeine sowie momentane Emotionsschwellen [...] die Übertragbarkeit einer Emotion.“ (Bullerjahn 2001, S. 192 f.)

Diese Ebene ist besonders für das Erleben eines Films von Bedeutung, da der Zuschauer im Film durch Empathie eine emotionale Beziehung zum Darsteller aufbauen kann.

„Als Hinweisreize für die bei Fernseh- und Kinodarstellern auftretenden Emotionen dienen vornehmlich der Gesichtsausdruck, Situationsreize sowie Symbole und Metaphern mit emotionaler Bedeutung, zu denen man auch Filmmusik im engeren Sinne zählen kann. Insbesondere die Fähigkeit, affektive Situationsreize, Symbole und Metaphern als Indizien für emotionale Befindlichkeiten der Protagonisten zu erkennen, muß erst erworben werden.“ (Bullerjahn 2001, S. 193)

Die besonderen Wirkungen der Filmmusik werde ich bezüglich dieses Punktes im Abschnitt 2.2 noch weiter ausführen.

Durch das Einfühlen und Verstehen von anderen werden kommunikative Fähigkeiten entwickelt und soziale Muster aufgebaut, in denen verschiedene soziale Beziehungen, zum Beispiel Freundschaft, entstehen können. Gleichzeitig beeinflussen sich die Mitglieder verschiedener Gruppen auch gegenseitig und es entstehen „immer wiederkehrende emotionale und kommunikative Grundmuster.“ (Hülshoff 1999, S. 21)

Durch das Zusammenfügen in Gruppen werden einheitlich emotionale Ausdrucksformen kanalisiert, welche sich in Riten und Gebräuchen widerspiegeln und zu einem kulturellen Gesamtkontext zusammengefasst werden können. Für das Filmverstehen sind diese Muster bedeutend, da sie auch in den Film übergehen müssen, um vom Zuschauer verstanden zu werden. Dies gilt für die visuelle wie für die auditive Schicht. Zusammengefügt finden alle diese Komponenten Einfluss bei der emotionalen Wahrnehmung. Welche Bedeutung dies konkret für den Film besitzt, habe ich an einigen Stellen schon angedeutet, werde es aber im weiteren Verlauf des Textes noch weiter konkretisieren und anhand dessen die emotionalen Wirkungen von Filmmusik verdeutlichen.

2 Wirkungen von Filmmusik

Bei der Behandlung der emotionalen Wahrnehmungsstrukturen ließ sich feststellen, dass Emotionen auf mehreren Ebenen wahrgenommen werden. Diese Erkenntnis ist für die Filmproduktion von großer Bedeutung, muss sich doch ein Regisseur oder Filmkomponist überlegen, ob er mit seiner Film- und Musikdramaturgie beim Publi-

kum auch die gewünschten Wirkungen erzielt.

Die Wahrnehmung eines Films ähnelt der Wahrnehmung von Alltagssituationen, da die Kamera, ähnlich wie das menschliche Auge, einzelne Situationen auswählt. Der Kinozuschauer hat dabei scheinbar nur die Möglichkeit passiv den Film zu verfolgen, doch laufen auch bei ihm wahrnehmungssteuernde Prozesse ab, die sich aufgrund von verschiedenen Einflussgrößen ergeben. Dabei spielen zum Beispiel erlernte Film- und Filmmusikerfahrungen eine große Rolle, da sie als konventionalisierte Muster in das Bewusstsein des Rezipienten eingegangen sind und beim erneuten Sehen eines Films greifen.

Um die unterschiedlichen Einflussgrößen und ihre daraus resultierenden Wirkungen bei der Rezeption von Filmmusik deutlich zu machen, übernehme ich das *Modell zur Wirkung von Filmmusik* von *Claudia Bullerjahn*, in dem sie die wichtigsten Variablen auf Filmmusik- und Rezipientenebene herausstellt und ihre Rolle in Bezug auf die Wirkung von Filmmusik verdeutlicht. Ihr Modell geht dabei bewusst von einer Verbindung des *Stimulus-Response-Ansatzes* mit dem *Uses-and-Gratification-Modell* aus, das heißt der Annahme, dass das Medium Film auf der einen Seite einen direkten und gleichartigen Einfluss auf jeden Rezipient hat, aber auf der anderen Seite auch durch einen Rezipienten bestimmt wird, der individuell mit dem Medium umgeht und es je nach seinen Bedürfnissen behandelt (Bullerjahn 2001, S. 125). Ich werde mich bei ihrem Modell stärker auf die Variablen, die für die emotionalen Wirkungen von Bedeutung sind, konzentrieren.

2.1 Einflussgrößen von Filmmusik auf die Rezeption

Das Wesen der Filmmusik bestimmt sich durch seine Abhängigkeit von der narrativen Dramaturgie des Films. Nach *Annabel J. Cohen* fügt Filmmusik der filmischen Diegese, also der filmischen Realität, nondiegetische Informationen hinzu, die nicht zu der filmischen Diegese gehören. Beim Zusammenfügen der filmischen Narration und der Filmmusik ergibt sich damit eine paradoxe Situation, die aus den unterschiedlichen Funktionen dieser beiden Komponenten resultiert und bei der Rezeption eines Filmes automatisch gelöst wird. Filmmusik und filmische Narration ergänzen sich gegenseitig, indem die Filmmusik zur filmischen Diegese Informationen hinzufügt, die es dem Rezipienten möglich machen, das Gesehene meist emotional zu bewerten.

„From moment to moment, the audience member extracts information from non-diegetic sources to generate the emotional information he or she needs to make a coherent story in the diegesis.“ (Cohen 2001, S. 254)

Die Filmmusik steht damit ganz im Dienste des Films, das heißt, sie muss funktional abgestimmt sein auf das filmische Geschehen. Dadurch stehen auch die *musikalischen*

Parameter, die die Ausdrucksmöglichkeiten von Musik im Allgemeinen und auch von Filmmusik bestimmen, im Auftrag der Funktionalität. Die einzelnen Variablen Dynamik, Tongeschlecht, Tempo, Rhythmik, Melodik, Harmonik, Tonhöhe und Klangfarbe können so eingesetzt werden, dass sie beim Rezipienten verschiedenartige Interpretationen bewirken. So können zum Beispiel dissonant eingesetzte Intervalle steigende Spannung bewirken oder verschiedene Instrumente Assoziationen hervorrufen, zum Beispiel die Assoziation von Violinen mit Liebeszenen. Die unterschiedlichen Ausdrucksmöglichkeiten berufen sich dabei häufig auf den reichen Vorrat an musikalischen Strukturtypen in Oper, Vokal- und programmatischer Orchestermusik (Thiel 1981, S. 91).

„Als Liebes-, Gewitter-, Sturm- oder Verfolgungsmusik verfügen diese Stücke trotz mitunter starker stilistischer Unterschiede über eine ausreichende Zahl konstanter Gestaltungselemente, die mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit vermuten lassen, daß sich als Folge dieser Hörtradition der angestrebte Sinngehalt dem Zuschauer mitteile.“ (Thiel 1981, S. 91)

Die Differenz zwischen Filmmusik und autonomer Musik ist jedoch die klangliche Entfaltung in der Zeit, die bei Filmmusik nicht gegeben ist. Dort muss sie meist direkt und eindeutig wirken, was zur Folge hat, dass die einzelnen musikalischen Parameter aus ihren traditionellen musikalisch-strukturellen Verbindungen gelöst werden müssen, um als einzelne Elemente mit dem Bild ihre Wirkung entfalten zu können (Bullerjahn 2001, S. 129). Den damit verbundenen Aspekt der Eindeutigkeit beziehungsweise Einfachheit fasst *Claudia Bullerjahn* mit den Begriffen Komplexität, Ambiguität und Neuartigkeit / Bekanntheit unter den *kollativen Eigenschaften* der Filmmusik zusammen. Diese Eigenschaften bedingen sehr konkret die Art der Wirkung von Filmmusik, da sie verantwortlich sind für die Aktivierung und Lenkung des Rezipienten.

Eine Filmmusik muss sich einerseits auf schon bestehende Konventionen berufen, das heißt sie muss eindeutig sein, andererseits muss sie ein gewisses Maß an Erregung hervorrufen, das sich bei neuartigen Einflüssen automatisch ergibt. Daraus und in Bezug auf verschiedene Filmmusikeinsätze ergibt sich ihre Komplexität. *Helga de la Motte-Haber* erwähnt diesbezüglich die Theorie des mittleren Maßes an Neuheit von *Berlyne*, der davon ausgeht, dass ein mittleres Maß an Neuheit in der Regel vom Rezipienten als besonders angenehm empfunden wird.

„Man stelle sich eine verhärtete kategoriale Struktur vor, die das Verstehen einseitig reduziert auf den Vorgang der Assimilation, ohne dass noch eine Möglichkeit zur Akkomodation besteht. Gleichzeitig stelle man sich eine Situation mit sehr neuartigen ästhetischen Reizen vor, die sich jedoch nicht in diese Kategorie einfügen lassen. Als Folge davon wäre an eine Überforderung einer Person zu denken. Sie wird hilflos, eventuell aggressiv.“ (de la Motte-Haber 2002, S. 166)

Andererseits gibt es auch individuelle Aktivierungsmaße, die sich zum Beispiel aus Erfahrungen ergeben: Nicht wenige Menschen suchen ganz bewusst ein hohes Maß an

Reizen, zum Beispiel in Horror- oder Actionfilmen.

Ist jedoch die Grundvoraussetzung erreicht, die zur Aktivierung des Rezipienten führt, kann sich der durch die musikalischen Parameter geschaffene Ausdruck mitteilen.

Der Ausdruck der Musik teilt sich somit jeweils im Kontext der weiteren filmischen Parameter mit. Bezüglich des Musikausdrucks lassen sich zwei Ansätze hervorheben, die das Verhältnis von Musikausdruck und Gefühlseindruck auf unterschiedliche Weise deuten: die *Zeichentheorien* und *Resonanztheorien*. Bei den Zeichentheorien geht man von dem musikalischen Ausdruck als Symbol aus, das durch erlerntes Wissen und übereinstimmende Konventionen verstanden werden kann. Die Resonanztheorien beschäftigen sich mit dem Ausdruck von Musik als Grundlage von Mitempfindungen, das heißt, dass musikalische Strukturen direkt Empfindungen auslösen, die der Rezipient, wenn er bereit dazu ist, nachvollziehen kann (Bullerjahn 2001, S.196). Bei der Wirkung von Filmmusik kann man jedoch sicherlich von beiden Theorien ausgehen. Dies hat auch *Jeff Smith* auf seine Thesen zur Wirkung von Filmmusik übertragen, indem er von einer Kombination der Emotions- und Kognitionstheorien ausgeht:

„My contention here is that spectators make sense of film music’s affective properties on a number of different levels, and that these levels can best be understood within a combination of cognitivist and emotivist theories of musical affect. Cognitivist theories of musical affect assert that music can signify emotional meanings to listeners, but cannot arouse them. Emotivist theories, on the other hand, contend that music not only can but also sometimes does arouse emotional response in listeners.“ (Smith 1999, S. 148)

Claudia Bullerjahn definiert hierbei *musikalischen Ausdruck* durch drei übergeordnete Dimensionen:

„Zur *Evaluation* – auch Wertung oder Valenz genannt – gehören Aspekte wie Gefallen oder Freude. Mit *Potenz* werden Aspekte der Macht, Kraft oder Überlegenheit umschrieben. *Aktivität* – auch Erregung genannt – umfaßt Aspekte der Bewegung und Geschwindigkeit.“ (Bullerjahn 2001, S. 128)

Mit diesen drei Dimensionen ist kein festgelegtes Modell geschaffen, jedoch lassen sich grundsätzliche Eigenschaften von Ausdrucksmöglichkeiten erkennen, die dann in verschiedene Gefühlseindrücke münden können. Inwieweit die einzelnen musikalischen Parameter bezüglich des Musikausdruckes eine Rolle spielen, werde ich versuchen bei den emotionalen Wirkungen von Filmmusik zu verdeutlichen.

Als weitere Variable auf der Filmmusikebene beeinflusst die Art der Komposition und Produktion die Form von Filmmusik. Zum einen erhält die Filmmusik ihren spezifischen Charakter durch den individuellen Stil des Komponisten, der dabei meist bewusst von Filmemachern ausgewählt wird, zum anderen spielt die verwendete Kompositionstechnik eine wichtige Rolle beim Zusammenspiel von filmischen und filmmusikalischen Informationen. Im Laufe der Zeit haben sich drei Haupttechniken herausgebildet: die *Deskriptive Technik (underscoring)*, die *Mood-Technik* und die *Leitmotiv-Technik*. Grob zusammengefasst lässt sich die *Deskriptive Technik* als Musik

beschreiben, die alle sichtbaren Vorkommnisse, Bewegungen und dargestellten Gefühle möglichst synchron in der Musik nachvollzieht. In übersteigerter Form ist sie als *Mickey-Mousing* bekannt, welche heutzutage meist auch nur noch in Zeichentrickfilmen verwendet wird. Die Funktion dieser Art von Filmmusik ist es, die Distanz zwischen der filmischen Diegese und den nondiegetischen filmmusikalischen Informationen zu verkleinern, indem sich die Filmmusik der filmischen Diegese durch den Nachvollzug von Bewegungen oder durch die Synchronisierung von Ereignissen deutlich annähert. Dadurch ist es möglich, den Fokus der Aufmerksamkeit des Rezipienten direkt auf einzelne filmische Ereignisse zu lenken. *Annabel J. Cohen* beschreibt diese Kompositionstechnik auch als Hilfe zur Verdeckung des filmischen Produktionsapparates:

„Precisely synchronizing diegetic action to its musical accompaniment masks the actual source of sonic production, the offscreen orchestra, and renders the emanation of music natural and consequently inaudible. Musical accompaniment was thus positioned to effect perception, especially the semiconscious, without disrupting narrative credibility.“ (Cohen 2001, S. 261)

Die *Mood-Technik* hingegen vollzieht nicht jede einzelne Bewegung, sondern schafft Stimmungen, die über einen gesamten Verlauf einer Szene bestehen und damit den ganzen Verlauf einer Szene über die emotionale Wirkung miteinander verbinden.

„Während man mit Hilfe der deskriptiven Technik bemüht ist, visuelle, aber z. T. auch seelische Vorgänge minutiös nachzuzeichnen, geht es in der Mood-Technik eher um die Vermittlung von statischem, höchstens in der Intensität sich leicht verändernden Gefühlsausdruck bzw. von nicht sichtbaren Befindlichkeiten der Protagonisten. Ähnlich wie in einem Charakterstück oder einer Barockarie wird jeweils nur ein Affekt vermittelt.“ (Bullerjahn 2001, S. 84)

Bei der *Leitmotiv-Technik* werden einzelnen Personen oder Begebenheiten bestimmte musikalische Motive zugewiesen, die veränderbar sind und zumeist als Erinnerung wiederkehren. Sind sie einmal im Kontext einer bestimmten Situation oder eines bestimmten Gefühls aufgetreten, so lässt sich mithilfe dieses Motivs die Erinnerung daran im Verlauf des Films immer wieder aufrufen. Gerade für die Hervorrufung von Emotionen ist diese Technik wichtig:

„Für eine Dramaturgie des Films ist dieses Wissen von großem Wert: Schlüsselstellen und dramaturgische Angelpunkte können mit einer Musik als Garant für die Eintönung in eine bestimmte Emotionslage markiert werden.“ (Schneider 1986, S. 67)

Bei der Komposition von Filmmusik lassen sich diese Techniken jedoch nicht immer so schematisch anwenden. Oftmals vermischt der Komponist alle Techniken untereinander oder weicht von seinem Personalstil ab. Die heutige digitale Produktionsweise ermöglicht es dabei zunehmend in die Komposition einzugreifen und sie anders abzumischen. Meist werden auch, aufgrund fehlender Zeit, schon vorhandene, per Computer eingespeicherte Tracks, verwendet, um bestimmte Wirkungen zu erzielen. Die Arbeit des Komponisten hat sich damit sehr stark den stetig wandelnden Techni-

ken anzupassen und kann nicht immer als eigenständige Kunstform im traditionellen Sinne verstanden werden.

Ein anderer Aspekt der Komposition ist die Verwendung von assoziativen Mitteln, wie zum Beispiel musikalischen Zitaten oder Anklängen. Bei dieser Art des Musikeinsatzes vermittelt auch die Musik ein höheres Maß an Information und konkretisiert das Bild (de la Motte-Haber 2002, S. 237). Zur Erkennung des Zitats sind kognitive Prozesse seitens des Rezipienten gefragt, die je nach Situation dosiert eingesetzt werden müssen, damit sie den Rezipienten nicht überfordern.

„Die Identifikation des Zitats, das im mannigfachen Kontext im Film auftauchen kann, verlangt differenziertere Funktionsweisen des Verstehens als die sonstige Hintergrundmusik; es setzt voraus, daß der Vorgang der Assimilation von Information sich verbindet mit der Anreicherung von strukturiertem Wissen, das im kategorialen System des Hörers gespeichert sein muss.“ (de la Motte-Haber, S. 237 f.)

Andere Arten der Verwendung von assoziativen Mitteln sind die Anklänge an bestimmte Genres oder Klischees, wie zum Beispiel die Verwendung von Streichern bei Liebesszenen. Die Anwendung solcher Klischees trifft beim Zuschauer auf erlernte Filmkonventionen und kann so schneller aufgenommen werden, was auch für die Wahrnehmung von Emotionen eine große Rolle spielt.

Beim Einsatz von Filmmusik ist es jedoch wichtig, nicht nur die Filmmusik an sich zu betrachten, sondern auch ihr Verhältnis zu anderen Variablen des Films, das heißt zum Bild und zur Sprache. Dabei konnte in mehreren Studien (s. Cohen 2001) nachgewiesen werden, dass Filmmusik deutlich zur strukturellen und semantischen Dichte der filmischen Narration beiträgt obwohl sie vom Rezipienten meist unbemerkt bleibt bzw. nicht bewusst wahrgenommen wird. Rezipienten gaben deshalb häufig das visuelle Geschehen als Ausgangspunkt für markante Emotionen im Rahmen der wissenschaftlichen Untersuchungen an (Cohen 2001, S. 255 ff.). Man kann also feststellen, dass Filmmusik deutlich den Fokus auf das Filmbild lenkt und der Rezipient dabei das Filmbild als Grund für bestimmte emotionale Assoziationen ansieht.

Daraus ist demnach auch zu schließen, dass das Filmbild nicht nur von der Filmmusik beeinflusst wird, sondern dass das Bild umgekehrt ebenso zur Konkretisierung der Musik beitragen kann. *Annabel J. Cohen* hebt deshalb hervor, „that the film helps to control the definition of the object of the emotion experienced during the presence of music.“ (Cohen 2001, S. 250). Das Prinzip der affektiven Kongruenz haben *George Sirius* und *Eric F. Clarke* in einigen Experimenten untersucht (s. Smith 1999, S. 162). Dabei stellten sie fest, dass das Bild mit einer stärkeren Bedeutung aufgeladen wird, wenn die Musik besonders expressiv erscheint. Dies hängt aber nicht von einer bestimmten Kombination von Bild und Musik ab, sondern alleine von der Stärke einer der beiden Komponenten. Im Zusammenwirken beider Ebenen ergibt sich also eine höhere Eindeutigkeit als bei jeweils beiden allein.

1 „*Marshall and Cohen* (1988) argued *post hoc* that shared accent patterns in the music and in the motion of the figures operated to focus attention on the temporally congruent part of the visual scene, and subsequently associations of the music were ascribed to this focus.“ (Cohen 2001, S. 257) Marshall, S./Cohen, A.J. 1988. Effects of musical soundtracks on attitudes to geometric figures. *Music perception*, 6, S. 95-112

„More important, however, these results support the hypothesis that film music can arouse an emotional response as part of a *combinatoire* of expression. The additive effects of affective congruence are especially important here since it suggests that when an emotionally powerful visual track is combined with an emotionally expressive soundtrack, the heightening of affective meanings achieves an intensity that can produce a physiological response in spectators.“ (Smith 1999, S. 163)

Bezüglich der genaueren Verbindung der Filmmusik mit dem Bild erwähnt *Claudia Bullerjahn* zunächst Zusammenhänge, die sich in ähnlichen Variablen äußern (Bullerjahn 2001, S. 140). So kann der Rhythmus und das Tempo der Musik mit der Bildbewegung und der Schnittgeschwindigkeit des Filmbildes verglichen werden. Dagegen weist *Zofia Lissa* jedoch daraufhin, dass der Rhythmus des Bildes nicht gleich dem Rhythmus der Musik ist:

„Der Rhythmus, der sich unter den einzelnen Takten, in Zweitaktgruppen oder größeren Gruppen von Takten konstituiert, also der musikalische „Makrorhythmus“, ist eine den natürlichen Bewegungen lebendiger Menschen, die im Film gezeigt werden, völlig *fremde* Symmetrie. Der „Rhythmus“ der Verbindung von Episoden oder Szenen in der visuellen Schicht des Films kennt nicht – wie der musikalische – feste zeitliche Maßeinheiten.“ (Lissa 1965, S. 76)

Ich denke, dass auch in den Bildern Bewegung ist, die mit musikalischen Rhythmen nachvollzogen werden kann. *Lissas* Rhythmusbegriff lässt sich eher auf das musikalische Metrum übertragen, das die Musik in Takte teilt und nicht in dem Maße auf den Film übertragen werden kann. Es bildet sich also kein konträres Tempo zwischen Bild und Musik, da Filmmusik nicht in dem Maße wie autonome Musik auf das Metrum angewiesen ist.

Die Funktion dieser strukturellen Übereinstimmung zwischen Bild und Musik haben vor allem *Marshall* und *Cohen* (1988) in Untersuchungen nachgewiesen.¹

Weitere Variablen, die *Claudia Bullerjahn* erwähnt, sind die inhaltliche Verknüpfung von Bild und Musik durch Leitmotive und der Nachvollzug von dramaturgischen Spannungsbögen auf beiden Ebenen. Ebenso gehen Bild und Musik eine enge Verbindung in Bezug auf filmische Klischees und Genres ein, die mit bestimmten Bild- und Musikvorstellungen verbunden sind.

In diesen Bereichen ist die Verbindung also schon gegeben und der Rezipient erfährt bei der Enkodierung keine Schwierigkeiten, da sich beide Ebenen komplementär ergänzen. Das Gegenteil ist gegeben, wenn Bild- und Filmmusikebene sich konträr zueinander verhalten, wenn sie also „unterschiedliche Assoziationskomplexe“ (Bullerjahn 2001, S. 141) hervorrufen. Die Frage ist, wie der Rezipient dieser Disparität begegnet. Ist er also in der Lage, beide Ebenen getrennt voneinander zu betrachten und diese dann, aufgrund von kognitiven Aktivitäten, sinnvoll miteinander zu verbinden? Diese These würde auch mit den schon erwähnten Erkenntnissen bei den neuronalen Wahrnehmungsprozessen übereinstimmen, die besagen, dass der Rezipient unterschiedliche Informationen verarbeiten kann, wenn sie weit genug voneinander entfernt liegen und sich in ihrer Komplexität nicht überlagern. Inwiefern Komplexität gegeben ist, hängt damit aber auch vom einzelnen Rezipienten und seinen Einstellungen und Erfahrungen im Bezug auf das Filmgeschehen ab. Ist er also nur auf Unterhaltung und Entspannung aus, so wird er sich nicht auf komplexe kognitive Aktivitäten einlassen und die Verbindung von Bild und Filmmusik als zu kompliziert und störend empfinden. Ist der Rezipient jedoch auf komplexere kognitive Aktivitäten eingestellt und hat eventuell auch schon musikalische Erfahrungen, so wird er die Aufgabenstellung als weniger komplex empfinden.

Ähnlich verhält es sich mit der Relation von Sprache und Musik. Ihre Gemeinsamkeit ist das mögliche Verständnis beider als Sprachsystem auf den Ebenen der Syntax und Pragmatik. Schwierig ist es nur auf der semantischen Ebene, da Musik nicht als ein bestimmtes Zeichensystem verstanden werden kann, das bei der Kombination von verschiedenen musikalischen Variablen genaue Bedeutungen liefert (Bullerjahn 2001, S. 145).

„Musik kommuniziert im Allgemeinen anstelle von kognitiven primär emotionale Inhalte, was möglicherweise in Gemeinsamkeiten zwischen musikalischen Strukturen und außermusikalischen physiologischen Erfahrungsmustern begründet ist.“ (Bullerjahn 2001, S. 145)

In Bezug auf Filmmusik lässt sich jedoch teilweise eine Bedeutungsaufladung feststellen, die in konkretem Zusammenhang zum Bildinhalt steht. Je nach funktionaler Bedeutung in Bezug auf den Film kann Filmmusik demnach emotionale, aber auch mit konkretem Informationsgehalt aufgeladene Informationen vermitteln.

Eine zusätzliche Schwierigkeit ergibt sich bei der Aufnahme von Sprache und Musik, da sie über den gleichen Kanal aufgenommen werden: den auditiven Kanal. Hierbei muss beachtet werden, dass sie sich von der Frequenz oder Lautstärke her nicht überlagern und in ihrer Komplexität aufeinander abgestimmt werden, je nachdem, welche Ebenen wahrgenommen werden sollen.

Bezüglich der Wahrnehmung und der Wirkung eines Films sind aber nicht nur die filmischen Parameter von Bedeutung, sondern ebenso die Variablen auf der

Seite des Rezipienten. Diese werde ich im nächsten Abschnitt erläutern und versuchen, sie in Bezug zu der emotionalen Wirkung von Filmmusik zu setzen.

2.2 Wahrnehmung des Rezipienten und emotionale Wirkungen von Filmmusik

Bei der Wahrnehmung eines Films spielen nicht nur die filmischen Parameter eine große Rolle, sondern ebenso die Komponenten der filmischen Rezeption. Beide Ebenen verbinden sich zu einem Gesamteindruck, der individuell das Filmerlebnis bestimmt.

Filmmusik unterliegt damit verschiedensten Einflussgrößen und muss immer wieder neu konstruiert werden in Bezug auf die intendierten Wirkungen des Films. Gerade die emotionalen Wirkungen sollen dabei häufig zur Unterstützung des Filmgeschehens dienen und werden bewusst, meist in Hollywoodproduktionen, zur besseren Einfühlung in die Handlung und die Personen genutzt. Die Wirkungen gehen dabei von Erinnerung und Verständnis bis zu Mitgefühl und Verstärkung der eigenen Emotionen. Doch wie hängt Filmmusik mit den emotionalen Wirkungen des Rezipienten zusammen und welche Komponenten seitens des Rezipienten beeinflussen die emotionale Wahrnehmung?

Wie schon *Thomas Hülshoff* in seiner *Emotionstheorie* feststellt, handelt es sich bei Emotionen um ein mehrdimensionales Geschehen, das einerseits direkt durch Reize bewusstseinsähnliche Emotionen hervorrufen kann oder nach kognitiver Bewertung und damit auch Abgleichung mit konventionalisierten Mustern differenzierte Emotionen hervorbringt.

Jeff Smith hat diese unterschiedlichen Wirkungsebenen auf die Film- und Filmmusikrezeption übertragen und versucht, sie mit einer Kombination aus Emotions- und Kognitionstheorien zu erklären. Seine These geht von einer zweigeteilten emotionalen Bindung des Rezipienten an das Filmgeschehen aus. Das bedeutet, dass Emotionen auf der einen Seite unbewusst im Rezipienten hervorgerufen werden können, auf der anderen Seite vom Film auch direkt kommuniziert werden können. Filmmusik unterstützt diesen Vorgang durch zwei Prozesse, die *Smith* als „polarization“ und „affective congruence“ bezeichnet (*Smith* 1999, S. 167).

Damit meint er, dass Filmmusik auf der einen Seite den dargestellten Inhalt der filmischen Narration konkretisieren und damit in eine Richtung polarisieren kann. Auf der anderen Seite kann sie auch die affektive Bedeutung des Filmbildes unterstützen und zusätzlich mit den gleichen Emotionen aufladen. Der Rezipient wird also in einen kognitiven Verstehens- sowie emotionalen Empfindungsprozess eingebunden:

“Judgement and arousal, thus, would comprise two levels of music’s emotional engagement with listeners, the former being a necessary aspect of understanding musical affect and the latter a level of engagement that may or may not be activated depending on the specifics of the listening situation. If we accept these as different levels of engagement, then something crucial to our interpretation of the scene becomes almost immediately apparent: the emotions evoked by the scene are different from those communicated by the scene.” (Smith 1999, S. 155)

Jeff Smith geht also von unterschiedlichen Emotionen aus, die vom Film kommuniziert, aber gleichzeitig auch im Rezipienten hervorgerufen werden können und sich so mit seinem individuellen Erleben des Filmes verbinden.

Für die Aufnahme von Filmmusik spielen demnach die kontextuellen Einflussfaktoren seitens des Rezipienten eine entscheidende Rolle, denn sie bestimmen, ob der Rezipient überhaupt in der Stimmung ist, sich auf einen Film emotional einzulassen oder die vom Film kommunizierten Emotionen nachzuvollziehen.²

Wichtig für die Auswahl, aber auch für die Wahrnehmung eines Films ist damit die Prädisposition des Zuschauers, das heißt die Bereitschaft oder Erwartungshaltung des Rezipienten. Diese situationsabhängigen Faktoren bestimmen maßgeblich auch die Aufnahme und damit die Wirkung von Filmmusik.

„Die Filmrezeptionssituation als Ganzheit hat einen nicht unmaßgeblichen Einfluss auf das Sicheinstellen bestimmter Wirkungen. Ferner begünstigen oder begrenzen Stimmungen (z.B. depressiver oder aggressiver Natur) und Vigilanz (Grad der Wachheit) die Wirkung von Filmmusik.“ (Bullerjahn 2001, S. 154 f.)

Claudia Bullerjahn erwähnt in ihrem Wirkungsmodell zunächst die direkt auftretenden Reaktionen, wozu sie die physiologische Ebene und damit zum Beispiel die Atem- und Pulsfrequenz oder den Hautwiderstand zählt. Beim Film lassen sich gerade diese körperlichen Reaktionen beobachten, die Aktivierungskompetenzen seitens des Rezipienten freisetzen können. Die Mittel der Filmmusik sind dabei zum Beispiel extreme Lautstärke, da sich der Rezipient bei einer Lautstärke über 65 Phon nicht mehr gegen den akustischen Einfluss wehren kann. Ebenso lässt sich bei

2 „Was bei diesem Zwangshandlung oder vertikal verlaufender Reaktionsblitz ist, zündet bei dem anderen noch lange nicht. Und wer ein Schmaffilmamateure mit Tonfilmerfahrung ist, der mag den musikalischen Nachvollzug anders (besser?) leisten als der sonntägliche Bud-Spencer-Fan. Prädispositionell entscheidend auch das Zuschauer Verhältnis zum Filmstoff: nimmt es ihn bis zur Atemlosigkeit gefangen, so mag ihm Hören und Sehen zugleich vergehen; ist er ein von der Story weitgehend Unbetroffener, dann schärfen sich vermutlich Sehen und Hören zur denkenden Wahrnehmung.“ (Schmidt 1982, S. 109)

Georg Maas und *Achim Schudack* der Hinweis finden, dass ein Zusammenhang besteht zwischen tiefen Tonfrequenzen und Angstgefühlen:

„Die Wirkung beruht möglicherweise darauf, dass sich tiefe Frequenzen – im Gegensatz zu hohen – nahezu kugelförmig ausbreiten, sich also nicht von den Ohren orten lassen, und dass sie für den Körper noch spürbar sind, wenn das Ohr wegen seines begrenzten Frequenzspektrums keine Wahrnehmung mehr zulässt.“ (Maas/Schudack 1994, S. 45 f.)

Damit deuten sich beim Körper Wirkungen an, die dann auch zu einer emotionalen Beeinflussung führen können. Andersherum kann man nicht von körperlichen Reaktionen gleichzeitig auf psychische Zustände schließen. Die physiologischen Einflüsse sind vielmehr Bedingung für eine sich später einstellende Emotion (Bullerjahn 2001, S. 197).

Bei der Rezeption eines Films wird das eigene emotionale Erleben des Zuschauers mit der Filmhandlung verknüpft und somit auf den Film und die damit verbundene Filmmusik projiziert. Diesbezüglich hebt *Annabel J. Cohen* hervor, dass der Rezipient nur die Musik betrachtet, die relevant ist für sein Verständnis und sein Erleben der filmischen Narration, was vermutlich auch aus der vom Rezipienten empfundenen Dominanz des visuellen Ereignisses resultiert. Aus dem persönlichen Kontext des Rezipienten und der filmischen Situation heraus ergibt sich also eine Auswahl der dargebotenen Filmmusik, die den Wahrnehmungsprozess bestimmt. Dieses Phänomen definiert *Cohen* als „inattentional deafness“ in Anlehnung an den Begriff der „inattentional blindness“, der aus dem Bereich der Kognitionstheorie stammt:

„Two facts are important here. First, the visual system is blind to much available information, and this inattentional blindness is equally characteristic of vision in the real and in the film world. Thus, the fact that audiences extract the emotional information in music and fail to attend to the acoustical aspects might be described as a case of inattentional deafness, a byproduct of the fact that awareness depends on attention, and attentional capacity is limited.“ (Cohen 2001, S. 253 f.)

Es lässt sich also feststellen, dass der Rezipient zur Ergänzung der Diegese die Filmmusik benutzt, um so ein kontinuierliches filmisches Geschehen zu erzeugen.

Ebenso wie die situationsbedingten Einflussfaktoren spielen damit auch die kontextunabhängigen Faktoren, wie die persönliche Biographie oder musikalische Vorerfahrungen, eine große Rolle. Über welches filmische Wissen verfügt der Rezipient und wie fließt dies in seine wahrnehmungsstrukturierenden Prozesse mit ein?

„Erfahrungen, die sich in Kompetenzen hinsichtlich Allgemeinwissen, audiovisuellen Medien, Musik und narrativem Wissen widerspiegeln, bilden die Voraussetzung dafür, dass z. B. kognitive Schemata oder Heuristiken angewendet werden können.“ (Bullerjahn 2001, S. 152)

Wie ich schon auf der biologischen Ebene erwähnt habe, bildet der Rezipient bestimmte Muster aus, die verschiedene Informationen verarbeiten können. Je nachdem, wie viel Erfahrung der Rezipient besitzt, sind diese Muster komplex oder weniger komplex

ausgebildet und der Rezipient reagiert individuell auf bestimmte Bild-Musik-Verbindungen. Das bedeutet ebenfalls, dass Verbindungen mit dem gleichen affektiven Gehalt leichter erzeugt werden können, als Verbindungen mit gegensätzlichen Inhalten. Diese Ebene führt auch dazu, dass der Rezipient bestimmte Vorlieben oder Stereotype entwickelt, um verschiedene Informationen einordnen zu können oder andere von vorneherein auszusortieren. In Bezug auf den Film bedeutet das, dass der Zuschauer sich eventuell nur bestimmte Genres aussucht oder sich von verschiedenen Themen angesprochen fühlt und dabei gleichzeitig, wie in Abschnitt 2.1 erwähnt, nicht unterfordert werden will.

Doch durch welche Ausdrucksmöglichkeiten von Musik werden verschiedene Wirkungen erzielt? Die Bedeutungsebenen von Filmmusik ergeben sich dabei nicht aus einem schon bestehenden lexikalischen Zeichenvorrat. Je nach Verbindung mit dem Bild kann Filmmusik mit verschiedenen Bedeutungen aufgeladen werden und sich damit funktional auf das Bildgeschehen beziehen. Die Möglichkeit, Gefühle in ihrer Dynamik, ihren Ablaufskurven und -tempi nachzuzeichnen (de la Motte-Haber/Emons 1980, S. 141), könnte zum Beispiel bei mehreren Zuschauern ähnliche Gefühlswahrnehmungen auslösen. Ebenso können verschiedene musikalische Mittel Assoziationen hervorrufen, wie zum Beispiel die Auswahl eines bestimmten Musikinstruments. Die Musik kann aber auch eine eigenständige Dimension bilden und vom Zuschauer durch kognitive Leistungen erfasst werden, wodurch sich wiederum Emotionen bilden können. Andererseits können auch die Handlung oder das Bild Musik mit Emotionen aufladen, die dann zum Beispiel mittels Leitmotiven mehrmals im Verlaufe des Films abgerufen werden können.

Im Zusammenspiel aller Einflussgrößen setzt sich ein individuelles emotionales Erleben von Filmmusik zusammen, das dem Zuschauer die intensivere Wahrnehmung des Films ermöglichen kann und ein affektives Verständnis der Filmhandlung mit sich führt. Die emotionale Wirkung braucht dabei immer ihren Platz im Wahrnehmungsgefüge des Rezipienten. Ihre Intensität hängt also von der Aufnahmefähigkeit jedes einzelnen Rezipienten ab. Filmmusik kann dabei immer als Angebot verstanden werden.

„Musik gestattet nur das Erleben von *Scheingefühlen*, denn die durch das Publikum identifizierte Freude hat keinen realen Anlass und die erlebte Furcht keine wirkliche Konsequenz.“ (Bullerjahn 2001, S. 199)

Dass dabei ähnliche Gefühle von mehreren Zuschauern empfunden werden, ist möglich aufgrund von konventionalisierten Film- und Filmmusikerfahrungen, auf die sich Filme berufen und deren Muster sie bewusst einsetzen. Dies ist eine wesentliche Voraussetzung für den Erfolg eines Films. Die emotionale Wirkung führt jedenfalls in den meisten Fällen zu den intendierten Absichten der Filmemacher. Auch wenn dabei nicht von Manipulation gesprochen werden kann, so ist doch hervorzuheben, dass

3 USA 1999, Regie: Barry Sonnenfeld, Musik: Elmer Bernstein, Sequenz:
0:44:40 – 0:47:42

ein Großteil der Kinozuschauer ganz bewusst in einen Film geht und sich dessen Wirkungen aussetzen will.

Gerade der Aspekt der Anwendung von konventionalisierten Filmmusikerfahrungen wird im folgenden Filmmusikbeispiel deutlich, anhand dessen ich den Einsatz von Filmmusik in Bezug auf emotionale Wirkungen im Hollywoodfilm verdeutlichen und mit dem ich meine Arbeit abschließen möchte.

3 Beispielanalyse: *Wild Wild West*³

Der Film *Wild Wild West* handelt von dem ‚Bösewicht‘ Dr. Arliss Loveless, der mit seinen Erfindungen die Herrschaft der USA an sich reißen will. Um das zu erreichen, plant er ein Attentat auf den Präsidenten, der daraufhin zwei seiner besten Männer zur Hilfe holt: James West und Artemus Gordon. Während James West die Rolle des kämpferischen Helden verkörpert, ist Artemus Gordon eher der erfindische Tüftler, der Gewalt meiden will. Zunächst kämpfen die beiden gegeneinander, tun sich dann aber schnell zusammen und bilden im weiteren Verlauf des Films mit der schönen und geheimnisvollen Rita Escobar das weltretten-
de Trio.

Das Genre dieses Films ist neu, so werden alte Westernklischees mit Action und Science-Fiction-Komponenten verbunden und am Ende zu einer Komödie ‚zusammengemischt‘. Ganz im Sinne tradierter Erzählschemata Hollywoods erfährt der Zuschauer Unterhaltung mit einer unkompliziert gehaltenen Handlung. Die Musik unterstützt die Handlung und erhält sinnstiftende Funktionen. So wird dem kompletten Film ein Leitmotiv unterlegt, das immer im Zusammenhang mit den Helden und ihren guten Taten erklingt und so vom Rezipienten jedes Mal wieder erkannt werden kann.

Mein ausgewähltes Beispiel spielt in der Mitte des Films, als Dr. Arliss Loveless beginnt, sich auf seine Herrschaft vorzubereiten. Er hat eine Waffe entwickelt, die ihn unbesiegbar machen soll und mit der er zur Demonstration

die komplette Mannschaft seines Komplizen General McGrath vernichtet hat. Durch diesen Schachzug konnte er General McGrath überlisten und erschießt auch ihn im nächsten Moment.

James West reitet nun auf das Schlachtfeld und ist erschüttert von dem Anblick der Leichen. Der Zuschauer wird zuerst mit einer Totalen in das ganze Geschehen eingeführt und sieht, wie James West mit seinem Pferd angeritten kommt. Auf der Tonspur sind nur das Knistern von Feuer und das Pferdegetrappel zu hören. Das Fehlen von Musik kann hier auch als Mittel zur Spannungssteigerung verstanden werden, da der Rezipient evtl. den Grund für diese Stille sucht und darauf wartet, dass etwas passiert. Mit einem Cut-in zielt die Kamera auf James und man sieht seinen erschütterten Gesichtsausdruck, der dem Ganzen noch keinen rechten Glauben geben will. Als er vom Pferd absteigt, beginnt aber die Musik mit einer langsamen und leisen Melodie in Moll, die von Oboe und Harfe gespielt wird und im gleichmäßigen Tempo das Geschehen begleitet. Sie wirkt hier wie eine Bekräftigung des Gesehenen und verdeutlicht die Stimmung der Situation: jeder soll sehen und hören, dass etwas Trauriges passiert ist. Die Kamera übernimmt zugleich die Sichtperspektive von James und fährt über das Leichenfeld. In der Musik erklingen zur Oboe und Harfe Flöten und Streicher mit einem dissonanten Intervall. Der Anblick der Leichen wird durch die Sichtperspektive von James und die Musik somit noch einmal zusätzlich emotional verstärkt. Im Shot-Reverse-Shot-Muster wird nun zwischen James und den Leichen hin und her geschnitten und der Zuschauer erfährt einen Zusammenhang zwischen James Gesichtsausdruck und dem Leichenfeld. Die Kamera fährt dabei immer näher an James Gesicht heran und verdeutlicht die Auswirkung des Gesehenen auf mimischer Ebene und damit auch auf emotionaler Ebene. Der Zusammenhang zwischen dem Leichenfeld und dem Gesichtsausdruck von James wird einerseits durch das Montagemuster erreicht, andererseits aber auch durch die Musik, die in gleich bleibendem Tempo mit ihrer Melodie das Geschehen stimmungsvoll untermalt und damit einen emotionalen Zusammenhang stiftet. Sie erhält außerdem eine wichtige Rolle, da auf der Handlungsebene nicht viel passiert und der Zuschauer die Melodie nachvollziehen kann. Die verwendete Kompositionstechnik kann hier als Mood-Technik beschrieben werden. Sie untermalt also die komplette Szene und ruft eine traurige Stimmung hervor, die vom Rezipienten vermutlich sofort erkannt werden kann, da die visuelle sowie die akustische Ebene bekannte Inhalte zeigen (Leichenfeld) bzw. erklingen (mollartige Melodie) lassen.

Die ganze Situation löst damit ein Gefühl von Trauer beim Zuschauer aus und kann mit dem ersten gefühlsmäßigen Erleben von Trauer verglichen werden, das meist auf kognitiver Ebene noch verdrängt wird, aber auf affektiver Ebene schon längst gewirkt hat.

Nach 26 Sekunden enden die Melodie und die Kamerabewegung und James verschwindet aus dem Bild. Auf der Tonebene setzen tiefe bass-lastige Streicher ein, die den Zuschauer auf eine neue Handlungsrichtung vorbereiten.

In der nächsten Einstellung wird das Leichenfeld in einer senkrechten Aufsicht betrachtet und der Zuschauer nimmt das Geschehen wieder aus einer distanzierten Position wahr. Von oben reitet ein Pferdewagen ins Bild und die Musik kennzeichnet diesen Vorgang mit dem leise einsetzenden Leitmotiv des Films. In der nächsten Einstellung wird dieses Leitmotiv bestätigt, da die Kamera mit einem Cut-in auf das Geschehen zielt und in einer Totalen auf Höhe des Pferdewagens die aussteigenden Personen zeigt: es sind Rita und Artemus. Die Kamera bleibt statisch in dieser totalen Einstellung und Rita und Artemus kommen in Richtung der Kamera auf das Geschehen zugelaufen. Auch sie sind erschüttert und Artemus beginnt über die Waffe zu sprechen, die alle umgebracht hat. Das Gespräch über die Waffe führt in der Musik zu einem Aussetzen des Leitmotivs und zu einem Einsatz von hohen Streichern in schnellen Ostinato-Klängen zusammen mit tiefen Streichern, die eine mollartige Melodie anstimmen. Die Charakterisierung der Waffe lässt sich damit direkt mit der Musik verbinden, die Assoziationen mit Gefahr freisetzt. Gleichzeitig verweist das Motiv in den tiefen Streichern auf die Traurigkeit über die ermordeten Menschen. Der Dialog erhält damit eine Bewertung durch die Musik und wird inhaltlich zu einer bestimmten Bedeutung hin polarisiert.

Nach der Erzählung von Artemus erklingt aus dem Off James Stimme, der von seinen Erinnerungen an die Waffe berichtet. Im nächsten Moment bestätigt die Kamera die Off-Stimme und zeigt James in einer amerikanischen Kadrierung. Es setzt ein Shot-Reverse-Shot-Muster ein, in dem die Reaktionen von Artemus und Rita mit der Erzählung von James verbunden werden. Auf der Musikebene begleiten zusätzlich eine leise mollartige Melodie und rhythmische Hörnerfanfaren die Erzählung, die damit auf der einen Seite die Traurigkeit der Erzählung unterstreichen aber auch die Spannung der Erzählung intensivieren soll. Die Hörnerfanfaren bewirken Assoziationen beim Zuschauer, die er aus konventionalisierten Musikschemen bezieht. Der Zuschauer soll dem Inhalt der Erzählung folgen und die emotionale Einstellung von James gegenüber den Grausamkeiten der Waffe nachvollziehen, indem er eigene Assoziationen bildet. Die kognitive Aktivität wird auf der Musikebene damit nicht überfordert, da Hornasoziationen vermutlich bei vielen Zuschauern schnell verstanden werden und somit die Konzentration auf die Erzählung im Mittelpunkt steht. Der Zuschauer erfährt hier durch die Musik die Bedeutung der Erinnerung von James.

Am Ende der Erzählung erklingen Schmerzenslaute verbunden mit tiefen Streichern und Hornfanfaren aus dem Off. Es kündigt sich wieder etwas Neues an, und die Kamera verfolgt den Blick von James und filmt in einer nächsten halbtotalen Einstellung

seinen Gang in Richtung des Geräuschs. Die Spannung erzeugen dabei die tiefen Streicher, die wie eine Vorahnung klingen, und die Sichtweise der Kamera, da diese James von hinten filmt und der Zuschauer nicht sehen kann, was James sieht. Erst in der übernächsten Einstellung wird der Blick frei gegeben und man sieht aus der Perspektive von James den verletzten General McGrath im Wasser liegen. Die Rangstellung von James und dem General wird direkt klar durch die unter- und aufsichtige Kameraperspektive, die damit ebenso den baldigen Tod von General McGrath schon andeutet. Auf der Musikebene werden die tiefen Streicherklänge verstärkt und im Laufe des Gesprächs, das noch zwischen James und dem General stattfindet, setzt in den Hörnern eine bedrohliche Melodiebewegung an. General McGrath erzählt James, dass Dr. Arliss Loveless diese Menschen umgebracht hat. James will daraufhin wissen, wo dieser sich jetzt befindet. Aber in diesem Moment stirbt der General. Die Dramatik der Situation wird auf der Musikebene mit vollzogen, indem die tiefen Streicher mit in die Melodie einsetzen und von einem rhythmischen E-Baß ‚weitergetrieben‘ werden. Das hier wieder greifende Shot-Reverse-Shot-Muster endet auf dem Höhepunkt der Handlung und der Musik, als James' Frage nach Dr. Arliss Loveless nicht mehr beantwortet wird. In der immer lauter werdenden Musik setzen die hohen Streicher in dissonanten Intervallabständen ein und hören abrupt mit der nicht beantworteten Frage auf.

Genauso abrupt setzt das Leitmotiv des Films wieder in den Hörnern und tiefen Blechbläsern ein und auf der Kameraebene werden Rita und Artemus in der Over-shoulder-Perspektive von James gezeigt. Rita weiß, wo Dr. Arliss Loveless ist und erzählt, was sie mitbekommen hat. Der Zuschauer darf wieder Hoffnung schöpfen, denn das Leitmotiv erinnert ihn an vorangegangene Szenen, die damit verknüpft sind. Die Erzählung von Rita wird umspielt von einer Klarinette, die mit kurzen Noten und einer ‚quiriligen‘ Melodie Assoziationen freisetzt, die der Zuschauer mit Rita, ihrer Erzählung und evtl. als kulturellen Hinweis auch mit ihrer spanischen Herkunft verbindet. Auch hier wird wieder das Shot-Reverse-Shot-Muster eingesetzt, um die Reaktionen der anderen beiden zu verdeutlichen und sie in die Handlung einfließen zu lassen. Der Einstellungswechsel endet mit dem Namen des Ortes und einem Jump-Cut in den Zug, mit dem sie zu dem besagten Ort fahren wollen.

Das gesamte Beispiel zeigt die Funktion und Wirkung von Filmmusik im 180-Grad-Prinzip des Hollywoodfilms. Die Musik vollzieht Gefühlsregungen wie die Personen auf der Leinwand und kann den Zuschauer dadurch auf affektive Weise in das Geschehen einbinden. Die Handlung ist unkompliziert gehalten und sorgt damit nicht für komplexe Überlagerungen zwischen verschiedenen Systemen. Die Einteilung in ‚gut‘ und ‚böse‘ wird sofort vom Zuschauer aufgenommen, da sie der Konvention des Filmrezipienten entspricht. Der Zuschauer kann somit direkt von der Musik ergriffen werden, sofern ihn die Handlung anspricht und fesselt. Ebenso wie auf der

Handlungsebene bedient sich der Film auch auf der Musikebene bestimmter musikalischer Konventionen, wie zum Beispiel der rhythmischen Spannungssteigerung oder der assoziativen Verwendung von Musikinstrumenten. Diese Klischees können vom Zuschauer sofort und ohne große kognitive Aktivität aufgenommen werden, da sie in den meisten Fällen ebenso dem konventionalisierten Musikschema des Zuschauers entsprechen. Gleichzeitig führt die Verwendung des Leitmotivs nicht zu komplexen kognitiven Aktivitäten seitens des Zuschauers, da es immer in Verbindung mit den ‚Guten‘ und ihren Heldentaten erklingt und damit nicht entziffert werden muss.

Zusammengefasst bedient sich der Film handlungsstrukturierender Methoden, wodurch die Verständlichkeit erhöht wird. Die Funktion der Musik bezieht sich damit auch immer auf das Bild und seine Handlung und erhält nur sehr selten eine eigene gegensätzliche Aufgabe.

4 Resümee

Emotionen besitzen auf physiologischer, psychischer und sozialer Ebene wichtige Funktionen für den menschlichen Organismus. Genauso nehmen Emotionen bei der Wahrnehmung eines Filmes eine zentrale Rolle zur Vermittlung verschiedener Inhalte ein. Wie ich anhand grundlegender theoretischer Erläuterungen zur Filmmusikproduktion und -rezeption deutlich gemacht habe, bestimmen verschiedenste Einflussgrößen das individuelle Filmerlebnis und die Art und Wirkungsweise der Filmmusik. Emotionen werden dabei nicht nur affektiv sondern ebenso in Verbindung mit kognitiven Inhalten vom Rezipienten aufgenommen und bewertet. Dabei können sich Film- und Filmmusikproduzenten einerseits auf tradierte Erzählschemata und Konventionen berufen, anhand derer sie auf bestimmte Wirkungsmuster schließen. Dies habe ich anhand der Analyse eines Filmmusikbeispiels aus *Wild Wild West* vorgeführt. Andererseits können sie neuartige Effekte durch unkonventionelle Verbindungen von Musik und Film erzielen. Eine eindeutige Verbindung zwischen Produzent und Rezipient kann aber weiterhin nicht nachgewiesen werden, da die Grenzen zur Beschreibung verschiedenster Einflussfaktoren und deren Analyse fließend sind.

Einen direkten Zusammenhang zwischen hohen Filmverkaufszahlen und positiv erzielten Wirkungen zu sehen, wäre wohl etwas zu kurz gedacht. Dennoch ist deutlich geworden, dass Emotionen eine zentrale Stellung auf verschiedensten Ebenen der filmmusikalischen Produktion und Rezeption einnehmen und das Filmverständnis nachhaltig beeinflussen.

5 Literatur- und Medienverzeichnis

- Bruhn, Herbert/Oerter, Rolf/Rösing, Helmut (Hg.) 1993. Musikpsychologie. Ein Handbuch. Reinbek bei Hamburg
- Bullerjahn, Claudia 2001. Grundlagen der Wirkung von Filmmusik. Augsburg. Zugl.: Dissertation 1997. Hochschule für Musik und Theater Hannover
- Cohen, Annabel J. Music as a source of emotion in film. In: Juslin, Patrick N./ Sloboda, John A. 2001. Music and emotion. Theory and research. Oxford, S. S. 249-275
- de la Motte-Haber, Helga/Emons, Hans 1980. Filmmusik. Eine systematische Beschreibung. München
- de la Motte-Haber, Helga (Hg.) 1993. Film und Musik. Mainz. In: Veröffentlichungen des Instituts für Neue Musik und Musikerziehung Darmstadt. Bd.34
- de la Motte-Haber, Helga 2002. Handbuch der Musikpsychologie. 3. Auflage. Laaber
- Faulstich, Werner 2002. Grundkurs Filmanalyse. München
- Hülshoff, Thomas 1999. Emotionen. Eine Einführung für beratende, therapeutische, pädagogische und soziale Berufe. München
- Lissa, Zofia 1965. Ästhetik der Filmmusik. Berlin
- Maas, Georg 1993. Filmmusik. In: Bruhn, Herbert / Oerter, Rolf / Rösing, Helmut (Hg.) 1993. Musikpsychologie. Ein Handbuch. Reinbek bei Hamburg, S.203-208
- Maas, Georg/Schudack, Achim 1994. Musik und Film – Filmmusik. Informationen und Modelle für die Unterrichtspraxis. Mainz
- Prendergast, Roy M. 1992. Film music: A neglected art. a critical study of music in films. 2. Auflage. New York
- Schmidt, Hans-Christian 1982. Filmmusik. Für die Sekundar- und Studienstufe. Kassel. In: Musik aktuell. Analysen, Beispiele, Kommentare (Reihe). Bd.4
- Schneider, Norbert Jürgen 1986. Handbuch Filmmusik. Musikdramaturgie im Neuen Deutschen Film. München. In: kommunikation audiovisuell. Beiträge aus der Hochschule für Fernsehen und Film München (Reihe). Bd.13
- Smith, Jeff. Movie Music as Moving Music: Emotion, Cognition, and the Film Score. In: Plantinga, Carl/Smith, Greg M. (Hg.) 1999. Passionate views. Film, cognition, and emotion. Baltimore, S.146-167
- Thiel, Wolfgang 1981. Filmmusik in Geschichte und Gegenwart. Berlin

Film:

Wild Wild West, USA 1999, Regie: Barry Sonnenfeld, Musik: Elmer Bernstein

Zur Autorin

- Jahrgang 1983
- 2002 Abitur
- seit 2002 Studium der Medien- und Kommunikationswissenschaften und Musikwissenschaften an der Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg
- seit Juni 2003 Freie Mitarbeiterin bei dem Internetmagazin „Opernnetz.de“
- seit April 2004 Freie Mitarbeiterin im Ressort Kultur bei der Mitteldeutschen Zeitung Halle
- verschiedene Praktika und Aushilfstätigkeiten im Bereich Künstlerbetreuung, Pressearbeit und Marketing/Werbung unter anderem beim Kurt-Weill-Fest Dessau, den Händelfestspielen Halle, dem Beethovenfest Bonn und den Essener Philharmonikern
- seit Oktober 2005 Studium der Musikwissenschaften an der Karl-Franzens-Universität Graz, Österreich.

Anschrift:

Meike Knoche
Große Gosenstraße 25
06114 Halle
meike.knoche@web.de

Abstract

Im Fokus des Artikels steht das Musikvideo „Come to Daddy“ der Künstler *Chris Cunningham* und *Richard D. James*. Nach einer theoretischen Einführung in Ansätze der Emotionspsychologie, werden anhand einer Rezipientenbefragung zum Musikvideo „Come to Daddy“ Wirkungsweisen bestimmter emotionaler Codes herausgefiltert. Die anschließende Analyse der Ergebnisse fügt Ansätze der Emotionspsychologie mit denen der kognitiven Filmpsychologie zusammen. Emotionen, so soll deutlich werden, können durch bestimmte narrative Kompositionen gezielt provoziert werden.

Verena Zietz

Emotionen im Musikvideo

Ästhetik und Rezeption des emotionalen Designs im Musikvideo „Come to Daddy“

Einleitung

Musikvideos nutzen schon lange das gesamte Repertoire audiovisueller Stile, Erzählformen und Effekte. Um die Aufmerksamkeit des Publikums in Sekundenschnelle auf sich zu ziehen, verwenden sie auch häufig Schockeffekte und Elemente des Horrorfilms. Wieso fürchten wir uns als Zuschauer bei bestimmten Filmsequenzen in solchen Musikvideos buchstäblich „zu Tode“? Was wirkt in unserem Bewusstsein, dass unterschiedliche Menschen zur gleichen Zeit den Atem anhalten, wenn sie solche Videos betrachten? Haben Produzenten von Musikvideos einfach nur einen bestimmten Schlüssel zu unseren Emotionen gefunden oder wirkt ein sehr viel elementareres Prinzip?

Um den Emotionen, die uns nicht nur beim Ansehen von Musikvideos, sondern natürlich auch im Alltagsleben ständig begleiten, näher zu kommen, werde ich mich in meinem Artikel auf zwei Quellen beziehen, die eng miteinander verbunden sind: zum einen wird das Musikvideo „Come to Daddy“ der Künstler *Chris Cunningham* und *Richard D. James* analysiert; zum anderen stütze ich mich auf eine von mir durchgeführte Befragung von zehn Personen zu diesem Video. Durch das Video und den dazugehörigen Fragebogen werde ich den theoretischen Teil meines Artikels nicht nur praktisch untermauern, sondern wichtige Fakten besonders hervorheben und beleuchten.

Zuerst aber werde ich die Entstehung von Emotion aus verschiedenen theoretischen Perspektiven erläutern. Dabei werde ich speziell auf die Primäremotionen Angst, Furcht und Panik sowie auf Ärger, Wut und Aggression eingehen. Für diese Primäremotionen habe ich mich entschieden, da nach Auswertung des Fragebogens diese Emotionen am häufigsten in der Rezeption des Videos „Come to Daddy“ bei den Testpersonen ausgelöst wurden. Nachdem ich den Begriff Emotion und ihre Entstehung beleuchtet habe, werde ich mit Hilfe von Ansätzen aus der kognitiven Filmpsychologie erklären, wie ein Rezipient Informationen aufnimmt und verarbeitet.

In einem letzten Schritt werde ich die Ansätze der Emotionspsychologie mit denen der kognitiven Filmpsychologie verbinden und die Ergebnisse der Fragebögen sowie Sze-

nen aus dem Video als Beispiele heranziehen um hieran die theoretischen Ansätze zu verdeutlichen. So soll sich am Ende ein Gesamtbild ergeben, das deutlich macht, dass die beiden Künstler *James* und *Cunningham* gekonnt mit den Emotionen ihrer Zuschauer spielen. Emotionen, so soll deutlich werden, sind zwar einzigartig und individuell, aber bestimmte Faktoren ermöglichen ihre Vorherbestimmung. Auch wenn sie den Betrachtern meist nicht bewusst sind, können diese emotionalen Reaktionen von den Produzenten von Musikvideos gezielt provoziert werden. Dies soll im Folgenden gezeigt werden.

„Come to Daddy“. Eine Kurzbeschreibung

Der Musiker *Richard Dick James* alias *Aphex Twin* ist ein Künstler, der durch seine Musik das Publikum in hohem Maße polarisiert. Für seine Fangemeinde ist er ein Musikgenie, manche bezeichnen ihn gar als einen „Beethoven der Neuzeit“. Zusammen mit dem Regisseur *Chris Cunningham* hat *Aphex Twin* das mehrfach ausgezeichnete Musikvideo „Come to Daddy“ (1997) realisiert.

Trotz dieser Anerkennung ist das Video höchst umstritten und wird wegen der visuellen und musikalischen Umsetzung auch von vielen abgelehnt. Da das Video, wie angekündigt, im Mittelpunkt meiner Untersuchung steht, soll es im Folgenden kurz vorgestellt werden.

Das Video beginnt mit einer Kamerafahrt zwischen schäbigen Hochhäusern. Man sieht schließlich einen Platz, in dessen Mitte sich ein Müllhaufen türmt. Eine alte Frau läuft mit ihrem Hund über diesen Platz, am Müllhaufen vorbei. Der Hund beschnüffelt den Müll und beginnt plötzlich heftig, einen alten Fernseher anzubellen. Die alte Frau zieht an der Hundeleine, man sieht, wie sich ihr Gesicht von anfänglichem Ärger zu Entsetzen verzieht, denn das Bellen des Hundes scheint den Fernseher auf einmal zu beleben. Auf dem Bildschirm erscheint aus dem SchneeBild heraus eine verzerrte Fratze, die die Frau und ihren Hund direkt anzuschreien scheint. Die Musik setzt synchron mit dem Schrei der Fratze ein. Das Video gewinnt ab diesem Punkt an Schnelligkeit und Dynamik. Die Kamera schwenkt weg von der Frau, die versucht, in einen Hauseingang zu flüchten. Dort trifft sie auf eine Gang aggressiver Kinder, die aus dem Hauseingang auf den Platz rennen und mit Stöcken an die Wände schlagen. Die Kinderhorde nimmt schließlich den Fernseher und trägt ihn über den Platz. Das Ungewöhnliche an dieser Horde: Es handelt sich bei näherem Hinsehen nicht um normale Kinder. Die Kinder sind wie geklont und haben alle dasselbe maskenartige Erwachsenenengesicht - das Gesicht von *Aphex Twin*. Die Gewalt, die diese Kinder gegenüber anderen, aber auch gegenüber sich selbst, ausüben, bestimmt über weite Teile die Handlung des Videos, welches in der Schnittfrequenz synchron zum Takt der Musik ist und daher immer schneller und verstörender wird. Plötzlich kommt es zu ei-

nem Bruch. Einer der Kinderklone vollführt einen grotesken Tanz, als zwischendurch plötzlich ein Kinderlied zu hören ist, zu welchem schließlich alle Kinderkreaturen in Zeitlupe friedlich tanzen. Die Aggression ist für einen kurzen Moment unterbrochen. Doch so unerwartet diese Unterbrechung ist, so plötzlich ist sie auch vorbei und Musikkhythmus, Schnitffrequenz und Aggression der Kinderklone steigern sich von Sequenz zu Sequenz. Zum Ende des Musikvideos kommen die alte Frau und die Kinder in einem Raum zusammen, in dem der Fernseher am Boden liegt. Die Fratze nimmt ab diesem Punkt körperliche Gestalt an und tritt, zum Entsetzen der alten Frau, aus dem Fernseher heraus, was wie eine Geburt dargestellt wird. Das so aus dem Fernseher geborene Monster baut sich vor der alten Frau auf und schreit sie an. Es beginnt ein Schreiduell zwischen den beiden. Die alte Frau schreit aus Angst, denn das Monster schreit ihr direkt ins Gesicht, als wollte es sie „umschreien“. Das Video endet mit hektischen Schnitffrequenzen, die es nicht mehr zulassen, eine narrative Struktur auszumachen.

1 Was sind Emotionen und wie entstehen sie?

1.1 Ein Definitionsversuch

„Fühlen ist nahezu niemals frei von Denken, und Denken ist nahezu niemals frei von Fühlen.“ (Ulich, 1995, S. 25) Mit dieser Aussage verdeutlicht *Ulich*, dass Menschen nicht nur Informationen aus ihrer Umwelt aufnehmen und abspeichern, sondern dass sie dabei immer bewerten. So sehen wir nicht einfach nur einen Hund, sondern wir sehen entweder einen ‚süßen‘, ‚verspielten‘ Hund, der Gefühle von Freude oder Belustigung auslöst. Sehen wir dagegen einen Hund, den wir als hässlich und aggressiv einstufen, dann empfinden wir Furcht oder Angst vor diesem Tier. Der Anblick des Hundes lässt uns in den beiden Fällen nicht ‚kalt‘, sondern wir entwickeln Emotionen. In der Emotionsforschung ist man sich nach langen Debatten inzwischen einig, dass Emotionen sowohl körperlich erlebt, als auch kognitiv bewertet werden.

Dementsprechend definiert *Thomas Hülschhoff* den Begriff „Emotion“ heutzutage wie folgt:

Emotionen sind körperlich-seelische Reaktionen, durch die ein Umweltereignis aufgenommen, verarbeitet, klassifiziert und interpretiert wird, wobei eine Bewertung stattfindet.“ (Hülschhoff, 1999, S. 14)

So sind Emotionen für *Hülschhoff* immer ein mehrdimensionales Geschehen: Wir reagieren körperlich, indem z.B. unser Puls schneller schlägt und sich unsere Atmung verändert. Des Weiteren wirkt sich eine Emotion auch auf Körperhaltung und Gesichts-

1 Ulich nennt als Beispiel Kleinginna/Kleinginna, die aus der Literatur 101 Definitionen und Stellungnahmen zum Begriff Emotion gefunden haben. (Ulich, 1995, S. 31)

2 „Aktualgenese einer Gefühlsregung meint ein aktuelles ereignisbezogenes psychisches Geschehen, das unter gegebenen situativen Bedingungen in Gang kommt und in dem eine wechselseitige Beeinflussung von aktuellen und dispositionellen Faktoren stattfindet, als deren Produkt eine Gefühlsregung entsteht.“ (Ulich, 1992, S. 76)

ausdruck aus, wir ziehen vielleicht die Stirn kraus oder die Pupillen weiten sich. Neben den körperlich-vegetativen Aspekten sind Emotionen aber auch immer seelische Empfindungen, die menschliches Denken und Handeln bestimmen und die lt. *Hülshoff* von dem, der sie empfindet i.d.R. benannt werden können. (Hülshoff, 1999, S. 13-14)

Dieser Ansatz einer Definition von Emotion ist nur einer unter vielen. So gibt es schon seit einiger Zeit ganz unterschiedliche theoretische Ansätze in der Emotionsforschung, die jeweils verschiedene Dimensionen emotionalen Erlebens fokussieren und entsprechend eigene Begriffsbestimmungen vornehmen.¹

Da die Definition von *Thomas Hülshoff* sich für meine Zwecke als die eindeutigste und praktikabelste erweist, möchte ich diese Begriffserklärung zugrunde legen, wenn ich im weiteren Verlauf von Emotionen spreche.

1.2 Die Entstehung von Emotionen

Die Entstehung von Emotionen bezeichnet man als Aktualgenese.² Wie schon in der Definition von *Hülshoff* deutlich wird, kommt es zur Entstehung von Emotionen, wenn ein äußerer Reiz von einer Person aufgenommen wird und die Person darauf reagiert. Emotionen sind also nicht isoliert zu betrachten, sondern entstehen immer in Zusammenhängen, die *Ulich* als „emotional plots“ (Ulich, 1992, S. 28) bezeichnet. Darunter versteht er in Bezugnahme auf *Schapp* und *Laucken*, dass Gefühlsregungen wie z.B. Freude oder Hass immer nur in „Geschichten“ auftauchen, in die wir verstrickt sind. So können wir z.B. auf der Leinwand dargestellte Emotionen wie Angst, Furcht oder auch Liebe erkennen und uns in die Situation von Figuren hineinversetzen, wenn wir in der Lage sind, ihre „Geschichte“ mitzuleben. *Ulich* führt aus, dass es zum Beispiel nicht *die* reine Angst gibt, sondern immer nur „geschichtsgebundene Angst im Sinne lebensweltlicher Daseinsmomente“ (Ulich, 1992, S. 29). So ist auch zu erklären, warum ein und dieselbe Situation bei verschiedenen Menschen unterschiedliche

Emotionen hervorruft. Je nachdem, inwieweit sich jemand in die Situation eines anderen Menschen hineinversetzen kann und seine „Geschichte“ miterlebt, wird die Person Emotionen entwickeln können. Dies hängt u.a. von dem sozialen und kulturellen Hintergrund einer Person ab sowie von ihren persönlichen Erfahrungen.

Die Entstehung von Emotionen ist nie als einzelnes Phänomen zu betrachten, sondern als eine Interaktion zwischen „aktuellen“ und „dispositionellen“ Einflussfaktoren (Ulich, 1995, S. 74). Jede Emotion ist natürlich ein einzigartiges Erlebnis eines aktuellen Ereignisses. *Ulich* führt jedoch weiter aus, dass Emotionen auch „wiederkehrende persönlichkeitspezifische Bestandteile aufweisen“ und somit eine gewisse Regelmäßigkeit aufzeigen (Ulich, 1995, S. 74). Dies bedeutet, dass die Bereitschaft, auf bestimmte Ereignisse mit denselben oder ähnlichen Emotionen zu reagieren bei jedem Menschen gegeben ist. Als Dispositionen nennt *Ulich* z.B. die Haltung gegenüber bestimmten Objekten, die Verhaltensweisen in bestimmten Situationen gegenüber bestimmten Objekten und die individuelle Empfänglichkeit für emotionale Umstände. Später werde ich diese Dispositionen als „emotionale Schemata“ genauer ausführen. Weiter differenziert *Ulich* zwischen einer „Mikro- und einer Makrostruktur“ der Aktualgenese. Die Makrostruktur bezieht sich auf die aktuellen Gefühlsregungen einer Person. Diese kommen durch ein Zusammenspiel von vier Komponenten zustande, die jeweils miteinander interagieren:

Ereignis: Damit eine Emotion ausgelöst werden kann, bedarf es eines Reizes bzw. eines Ereignisses von außen. Es muss eine „innere oder äußere“ Veränderung der Umwelt, von Personen oder Gegenständen stattfinden, die uns zu einer Reaktion „zwingen“.

Der situative Kontext: Mit dem situativen Kontext ist gemeint, in welcher Situation das Ereignis stattfindet. Welche Personen waren z.B. daran beteiligt, an welchem Ort fand es statt, zu welcher Tageszeit, in welchem Kontext (z.B. während der Arbeit oder in der Familie), welche Informationen sind über den Kontext vorhanden usw. Der situative Kontext kann eine Emotion wesentlich beeinflussen.

Emotionale Schemata: Emotionale Schemata sind wie Schablonen im Kopf, bzw. kognitive Muster, die sich durch Erfahrungen und Erleben bestimmter Situationen gebildet haben. Ein solches Muster wird lt. *Ulich* bei jedem neuen Erlebnis angesetzt um zu überprüfen, ob man ähnliches schon einmal erlebt hat und so vielleicht Lösungen und Ratschläge vorhanden sind.

Die Momentanverfassung: Darunter ist der gefühlsmäßige Zustand einer Person zu einem bestimmten Zeitpunkt zu verstehen. Ist diese Person z.B. traurig, angespannt oder nervös, wird sie ein lustiges Ereignis kaum als solches auffassen, sondern sich eher abwenden. (Ulich, 1992, S. 84-85)

Die „Makrostruktur“ der Aktualgenese wird durch diese vier Komponenten bestimmt, die wesentlichen Anteil daran haben, wie wir auf ein aktuelles Geschehen emotional reagieren.

Die „Mikrostruktur“ der Aktualgenese beschreibt, wie sich emotionale Bedeutung durch die „Belegung von Leerstellen in emotionalen Schemata ergibt“ (Ulich, 1994, S. 84). Emotionale Schemata sind, wie oben kurz beschrieben, kognitive Muster, die wir durch Erfahrungen gebildet haben. An jedes neue Ereignis legen wir diese Muster an, um zu prüfen, ob es mit uns bekannten Situationen Ähnlichkeit hat. Je deutlicher Schema und Ereignis übereinstimmen, desto besser können wir auf eine neue Situation reagieren. Emotionale Schemata fasst *Ulich* daher als „Hilfen zur Strukturierung unserer Umwelt“ auf. Sie ermöglichen das „Ver- und Entschlüsseln von emotionalen Eindrücken und Erlebnissen.“ (Ulich, 1994, S. 87-89)

„Obwohl jedes einzelne Gefühlserlebnis „einzigartig“ ist, können Teile desselben doch aufgrund von Ähnlichkeiten zu anderen in Beziehung gesetzt, als „typisch“ für eine bestimmte Gefühlsqualität (z.B. Angst) erkannt und erlebt, also als Realisierung einer wiederkehrenden Form verstanden werden.“ (Ulich, 1994, S. 89)

Ulich geht davon aus, dass die Form eines emotionalen Schemas gleich bleibt und nur ihr Inhalt variiert. Die Form des emotionalen Schemas Angst bleibt gleich, aber das aktuelle Erlebnis, welches Angst auslösen kann, verändert sich. Wie kann also das allgemeine emotionale Schema Angst helfen, dass ein aktuelles Ereignis Angst auslöst? *Ulich* erklärt dies mit der „Leerstellenausfüllung“.

Wenn man ein emotionales Schema von Angst durch Erfahrungen entwickelt hat, dann kann man erstens diese Emotion bei sich selbst erleben und zweitens diese Emotion bei anderen verstehen. Unser Schema von Angst ist durch eine Struktur von „Variablen“ oder auch „Leerstellen“ gekennzeichnet, denen wir Werte zuordnen. Jeder Wert steht für ein bestimmtes Merkmal, welches wir mit Angst verbinden z.B. bestimmte Personen, Gegenstände, Situationen, Körpersprache oder Ereignisse. Erleben wir eine Situation, in der z.B. alle, oder nur bestimmte Merkmale auftreten, die in unser Angst-Schema passen, dann stimulieren diese Eindrücke bestimmte emotionale Schemata. Die wahrgenommenen Reize und die bereits etablierten Schemata werden fortlaufend aufeinander abgestimmt. Die „theoretischen Werte“ der Leerstellen werden dabei durch echte „Ereignismkmale“ ausgefüllt und etwa das Schema Angst bei jedem neuen Ereignis wieder aktualisiert. (Ulich, 1994, S. 92-93).

Diese Interaktion von Mikro- und Makroebene führt dazu, dass wir in einem Musikvideo oder Film erkennen, dass eine Figur Angst empfindet – gleichzeitig kann dadurch bei uns selbst Angst ausgelöst werden.

Auf der Makroebene interpretieren wir die vier Komponenten: Ereignis, situativer Kontext, Emotionales Schemata und Momentanverfassung.

Die Inszenierung von Angst-Schemata in „Come to Daddy“

Um die geschilderten theoretischen Voraussetzungen zu veranschaulichen, möchte ich im Folgenden kurz die Angst-Schemata vorstellen, die in dem Video „Come to Daddy“ in Szene gesetzt werden. Im einleitenden Teil meines Artikels habe ich den Plot des Musikvideos „Come to Daddy“ von *Chris Cunningham* und *Aphex Twin* bereits erläutert. Die folgenden Beispiele beziehen sich auf einzelne Szenen aus dem Video.

Zunächst möchte ich noch einmal auf die Eingangssequenz eingehen, in der wir die Frau mit ihrem Hund vor dem Fernseher auf dem Platz sehen. Sowohl Körpersprache und Mimik der Frau als auch die Szenerie werden hier als emotionale Schlüsselreize in Szene gesetzt, die das Angstschema stimulieren.

Verlassene Hochhäuser, Müll, der in den Straßen liegt, eine Szenerie, die an Verfall und Endzeitstimmung erinnert, bilden den situativen Kontext, in dem sich die Frau bewegt. Diese Szenerie wirkt bedrohlich und furchteinflößend auf den Zuschauer, der in seinem emotionalen Schema diese Situation als angstausslösend identifiziert. Ebenso Körpersprache und Mimik: Wir sehen, dass sich die Frau umdreht. Gesichtsausdruck und Körpersprache verändern sich in diesem Moment. Auf der Mikroebene ordnen wir diese Veränderungen als Eindrücke unseren emotionalen Schemata zu. Die geweiteten Augen, die sorgenvollen Falten sowie die angespannte Körperhaltung ordnen wir dem Angstschema zu. Dasselbe geschieht natürlich auch mit den Bedingungen des situativen Kontextes. Die „theoretischen Werte“ unseres Angstschemas werden so durch die Werte im Video ausgefüllt.

Wie man an meiner Beschreibung deutlich erkennen kann, ist die Entstehung der Emotion Angst eine komplexe Interaktion zwischen der Mikro- und der Makroebene innerhalb der Aktualgenese. Zum Zwecke der Übersichtlichkeit habe ich beide Ebenen getrennt, auch wenn dies in der empirischen Wahrnehmung nicht der Fall ist. Beide Prozesse laufen dort parallel zueinander ab und bedingen sich teilweise.

Dass Menschen zwar jede Emotion als einzigartig wahrnehmen, aber trotzdem bestimmten „Gefühlsqualitäten“ bestimmte Emotionen zuordnen können, macht uns nicht nur zu sozialen Wesen, sondern macht unsere Emotionen auch manipulierbar bzw. vorhersagbar.

In jeder Kultur finden sich Geschichten, die bestimmte Situationen oder Objekte als

Gegenstände der Angst charakterisieren. Diese Geschichten sind Teil des kulturellen Erbes und werden bewusst oder auch unbewusst weitervermittelt. Filmemacher nehmen diese Geschichten auf und betrachten sie als Mittel, um bei ihrem Publikum berechenbare und ins Filmkonzept passende Emotionen hervorzurufen.

2 Ansätze der kognitiven Filmpsychologie

2.1 Kognitive Filmtheorie

Auch wenn die Emotionspsychologie der audiovisuellen Medien noch in den Anfängen steckt, ist dennoch längst erkannt worden, wie wichtig die Rolle der Gefühle im Filmerleben ist. Wie *Peter Wuss* ausführt, sind die Forschungsarbeiten in diesem Bereich ausgeweitet worden, v.a. ausgelöst durch die kognitive Wende in der Psychologie. Seitdem werden psychische Prozesse zunehmend als Prozesse der kognitiven Informationsverarbeitung betrachtet. Es entwickelte sich eine „kognitionspsychologisch fundierte Emotionstheorie“, deren Wegbereiter u.a. *Nico Frijda* und *Ed Tan* waren. (Wuss, 2002, S. 125). Hierauf baut seit einiger Zeit die kognitive Filmpsychologie auf, die den Rezipienten als ein „kognitives System“ im folgenden Sinne auffasst:

„Kognitive Systeme umfassen maximal die folgenden psychischen Funktionen: Erkennen, Wahrnehmen, Enkodieren, Speichern, Erinnern (Wiederabrufen), Denken und Problemlösen sowie Handlungssteuerung und motorische Steuerung.“ (Ohler/Nieding 2002, S. 9)

Im Folgenden werde ich anhand einiger ihrer prominenten Vertreter zentrale Grundlagen der kognitionspsychologischen Filmtheorie vorstellen.

2.1.1 Das allgemeine Prozessmodell der Informationsverarbeitung narrativer Filme nach *Peter Ohler*

In einem ersten Schritt werde ich das allgemeine Prozessmodell von *Peter Ohler* vorstellen, welches eine wichtige Basis ist für die kognitionspsychologische Erforschung der Filmverarbeitung darstellt. Der vom Filmmaterial ausgehende Reiz wird demnach vom Rezipienten aufgenommen und gelangt zunächst in „konzeptuell unverarbeiteter sensorischer Form bei der Enkodierung“ (Ohler 1994, S. 34-38) in den Kurzzeitspeicher und wird dort repräsentiert. Die Information kann dann in eine „zentrale Verarbeitungsinstanz“ (Ohler 1994, S. 34-38) gelangen. Ab dieser Stufe der Verarbeitung beginnt nach *Ohler* die filmische Informationsverarbeitung, d.h. was vorher in der Informationsverarbeitung passiert, wird durch das Modell nicht erklärt.

„Die folgende Stufe in der Informationsverarbeitung ist die kognitive Instanz, in der

die aktuelle mentale Repräsentation der filmischen Information geleistet wird“ (Ohler 1994, S. 34-38). Diese Instanz wird als Situationsmodell bezeichnet. Prozessor und Situationsmodell stehen aufgrund der begrenzten Speicherkapazität des Prozessors in einem ständigen Austausch. Das Situationsmodell wird vom Prozessor mit neuesten Informationen bedient (updating) und wird so auf den aktuellen Stand der aus dem „Stimulusmaterial gewonnenen Informationen“ (Ohler 1994, S. 34-38) gebracht (aus diesem Grund ist im Situationsmodell der momentane Zustand der filmischen Geschichte und der Entwicklung bis zum Momentanzustand mental repräsentiert). Um die begrenzte Informationsverarbeitung des zentralen kognitiven Prozessors so effektiv wie möglich zu gestalten, werden im kognitiven System über das Situationsmodell nach jedem Updating aktuelle Informationen an den Prozessor zurückgegeben. Zwischen zentralem Prozessor und Situationsmodell entwickelt sich so während der Informationsverarbeitung ein Kreislauf, der in fortlaufenden Top-Down und Bottom-up-Prozessen besteht.

Damit ein Film „subjektiven Sinn“ (Mikos 2003, S. 280) stiftet, müssen die Zuschauer nicht nur Informationen verarbeiten, sondern die auf sie einströmenden Informationen müssen vor ihrem subjektiven und kulturell geprägten „lebensweltlichen Hintergrund“ Sinn machen. Um diese Sinnstiftung zu erreichen, wenden Rezipienten ihr gesamtes Wissen auf (Mikos 2002, S. 281).

Ohler strukturiert in seinem Modell dieses sinnstiftende Wissen wie folgt:

„Wir postulieren in diesem Zusammenhang drei analytisch unterscheidbare Wissensbestände, narratives Wissen, generelles Weltwissen und ein Wissen um die filmischen Darbietungsformen.“ (Ohler 1994, S. 34-38).

Unter narrativem Wissen versteht *Ohler* Wissensstrukturen wie „typische Plots, Protagonistenrollen, Handlungssettings und Handlungsrahmen im Bereich von typischen Genres“ (Ohler 1994, S. 34-38). Narratives Wissen ermöglicht uns „typische Ereignissequenzen und Handlungsräume“ (Ohler 1994, S. 38) in einer komprimierten Darstellung zu interpretieren und uns mit diesen zu identifizieren.

Jedoch das Wissen um narrative Darstellungsformen allein bringt den Rezipienten nicht in die Lage, Schlussfolgerungen aus dem Gezeigten zu ziehen. Dafür benötigt er sein generelles Weltwissen. Dieses versetzt den Rezipienten in die Lage, Leerstellen innerhalb eines Films zu ergänzen und auszufüllen. Wenn der Rezipient in einem Film etwa eine Szene sieht, in der der Protagonist zum Auto geht und in der nächsten Szene sieht er ihn auf einer Landstraße fahren, dann schließt er in der Regel aus dieser elliptischen Montage, dass der Protagonist in sein Auto eingestiegen und losgefahren ist. Hierzu benötigt er „Alltagsscripts“ (Ohler 1994, S. 24). Diese Alltagsscripts sind schematisch organisierte Wissensbestände und erlauben die Rekonstruktion fehlender Informationen durch Rückgriff auf Schemata, die wir im Alltag gebildet haben und die

zu unserem generellen Weltwissen gehören. „Weltwissen, als schematisch organisiertes Wissen verstanden, erlaubt die routinemäßige Identifikation von Gegenständen, Ereignissen und Handlungen“ (Ohler 1994, S. 38).

Neben diesen beiden, miteinander interagierenden Wissensbeständen gibt es einen dritten, den *Ohler* besonders hervorhebt: den Wissensbestand um filmische Darbietungsformen. Hierunter fallen z.B. Einstellungsgrößen, Schnitte, Kameraperspektiven und die Montage. Diese formalen Mittel dienen dem Rezipienten als „cues“ (Ohler 1994, S. 34-38), die das „Verständnis der filmischen Narration erleichtern“ und „narrationsbezogene Erwartungen generieren helfen“ (Ohler 1994, S. 34-38). Als „cues“ können auf der Leinwand befindliche Informationen (wie oben beschrieben) dienen, sowie auch „Off screen“- Informationen wie z.B. Musik. Das Besondere an diesen Cues:

„Das psychologisch bedeutungstragende Moment filmischer Darbietungsformen ist dem Rezipienten nach Annahme des allgemeinen Prozessmodells durch das Kommunikat Film vermittelbar, ohne dass er sich dessen bewusst sein müsste.“ (Ohler 1994, S.37)

Im Moment der Rezeption ist es für den Zuschauer nicht notwendig, über ein reflexives Bewusstsein um diese Wissensstrukturen zu verfügen. Im Rahmen des Informationsverarbeitungsansatzes geht *Ohler* davon aus, dass unser Gehirn Daten des Stimulus wie ein Computer verarbeitet, der seiner Programmierung folgt, „ohne dass sich der Computer der einzelnen Operationen bewusst ist“ (Ohler 1994, S. 37). Genauso wie narratives Wissen und Weltwissen miteinander verknüpft sein müssen um Sinnstrukturen schaffen zu können, stehen auch Wissen um filmische Darbietungsformen und narratives Wissen in „funktionaler Korrespondenz“ zueinander. Die enge Verknüpfung zwischen narrativem Wissen und Wissen um filmische Darstellungsformen bezeichnet *Ohler* als „narratives Form-Inhalt-Korrespondenzgitter“ (Ohler 1994, S. 37). Ein narratives Schema kann nach *Ohler* ein Netz von Erwartungen im Hinblick auf filmische Darbietungsformen evozieren, als auch filmische Darbietungsformen, die als „cue“ narratives Wissen beim Rezipienten aktivieren können. Beide Wissensbestände können in „funktionaler Korrespondenz“ (Ohler 1994, S. 37) und Interaktion miteinander den Informationsverarbeitungsprozess im Situationsmodell beeinflussen und sinnstiftend wirken.

Kognitive Systeme werden von *Ohler* als dynamische Systeme aufgefasst, was bedeutet, dass sie den „Input“, der von der Umwelt auf sie eindringt, in „einen Output des Systems“ transferieren können. Dies geschieht auf der Basis der oben geschilderten psychischen Funktionen des Systems.

Der Zuschauer empfängt die filmischen Reize als Input. Durch die Verarbeitung des Inputs in seinem kognitiven System produziert er einen Output (z.B. eine Aussage oder einen Gesichtsausdruck). Nicht nur der Zuschauer kann als kognitives System

gesehen werden, sondern auch die an dem Entstehen von Filmen beteiligten Personen. Der Film kann damit also als Output des Produzenten angesehen werden, der wiederum den Rezipienten als Input dient. „Der Prozess der Filmverarbeitung ist somit eingebettet in einen Kommunikationsprozess zwischen kognitiven Systemen.“ (Ohler/Nieding, 2002, S. 10)

2.1.2 Konflikte als emotionale Auslöser: Emotionen im Ansatz von Peter Wuss

Grundsätzlich ist bei der Untersuchung von Emotionen im Film zu berücksichtigen, dass es einen Unterschied zwischen realen Emotionen und fiktionalen Emotionen gibt, wie sie durch das Rezipieren eines Films oder eines Musikvideos hervorgerufen werden können. Im realen Leben muss der Mensch selbstständig und eigenverantwortlich die Stimuli aus seiner Umwelt herausfiltern, die er als wichtig empfindet und auf die er reagieren kann und muss. Rezipiert man einen Film, fällt diese aktive Selektionsarbeit weitestgehend weg, denn der Regisseur hat in diesem Fall Situationen für den Zuschauer auf ihren emotionalen Wert hin vorstrukturiert.

„In contrast to the way that emotions focus attentions for us in everyday life, when it comes to films, the relevant events have already generally been prefocused emotively for us by filmmakers.“ (Carroll, S. 29)

Die Definition des Emotionsbegriffs von *Peter Wuss* stützt sich auf eine Arbeitsdefinition, die *Ed Tan* erarbeitet hat:

„An emotion may be defined as a change in action readiness as a result of the subject's appraisal of the situation or event.“ (Wuss, 2002, S. 127)

Unter „Appraisal“ versteht *Tan* die Bewertung von Situationen durch ein Individuum und zwar in dem Sinne, ob die neue Situation handlungsrelevant bzw. subjektiv von Bedeutung ist. „Action readiness“ drückt die Handlungsbereitschaft- und Kompetenz aus, die ein Individuum entwickelt, wenn es sich mit einer neuen Situation konfrontiert sieht. (Wuss, 2002, S. 127)

Diese Arbeitsdefinition drückt aus, dass der Zuschauer beim Rezipieren eines Films immer dazu angehalten ist, das Gesehene zu bewerten und eine subjektive Haltung gegenüber den Ereignissen und Figuren des Films einzunehmen. *Wuss* sieht daher die Entstehung von Emotionen im Film wie folgt: „Aus dem Spannungsverhältnis zwischen subjektiver Bewertung und Handlungsmächtigkeit entsteht die Emotion.“ (Wuss, 2002, S. 127)

Auf der Basis dieser Vorannahmen geht *Wuss* davon aus, dass Konflikte als Hauptquelle für Emotionen zu sehen sind. Wenn auf den Rezipienten ein „Reizmaterial“ einströmt, das nicht den gängigen Erwartungsmustern des Zuschauers entspricht, wird er in Erregung versetzt.

Wie auch schon in der Schemabildung bei der Aktualgenese von Emotionen sieht *Wuss* die kognitive Schemabildung in unserem Bewusstsein als Voraussetzung dieses Prozesses an. Schemata, so argumentiert er, bauen auch immer Erwartungshaltungen auf, die entweder befriedigt oder gestört werden – je nachdem, ob wir unsere ‚Folien im Kopf‘ auf die neue Situation anlegen können oder nicht. (Wuss, 2002, S. 128) Können wir eine Situation nicht zuordnen bzw. entspricht sie unserem „Erwartungsschema“ nicht, bewerten wir die Situation (appraisal) danach, wie wir auf die Situation angemessen reagieren können (action readiness).

Auch dies kann am Beispielvideo aufgezeigt werden: Eine Schlüsselsequenz in diesem Zusammenhang ist in dem Video „Come to Daddy“ die bereits geschilderte Kinderliedsequenz. Unerwartet wird hier die Gewalteskalation zwischen den „Horrorkids“ unterbrochen. Man sieht zwei vergnügt hüpfende Kinder und im Hintergrund hört der Rezipient ein niedliches Kinderlied. So plötzlich diese Szene beginnt, so plötzlich ist sie vorbei und die Gewalt eskaliert weiter. Im Situationskontext der Gewalt und des Horrors ist die scheinbare Idylle des Kinderliedes noch befremdlicher und unbegreiflicher. Neben den Mitteln der Filmdramaturgie, die Emotionen beim Zuschauer hervorrufen und steuern können, bedient ein Film auch oft bestimmte Genremuster, die beim Zuschauer gewisse Erwartungen an den Film wachrufen. Bei einem Liebesfilm erwarten wir das tränenreiche Happy-End und bei einem Gruselfilm stellen wir uns emotional auf Gänsehaut ein.

Dazu kommt es laut *Wuss* durch den „Stereotypencharakter von Genres“ (Wuss, 2002, S. 133). Jedes Genre, ob nun der Horrorfilm oder der Liebesfilm, hat eine bestimmte Struktur, nach der ein Film aufgebaut wird. *Wuss* erklärt dazu, dass ein bestimmtes Genre „spezifische Konflikt-Momente konstruiert, die wiederum spezifische Gefühle evozieren.“ (Wuss, 2002, S. 133) Somit verbindet ein Zuschauer ganz bestimmte Grunderwartungen mit einem Genre. Wenn ein Film diese Erwartungen erfüllt, kann sich der Zuschauer bestätigt fühlen und entsprechend gut innerhalb des Filmverlaufes orientieren. Die Erfahrung lehrt ihn, Geschichte, Musik, Ausstattung oder auch das Aussehen der Darsteller automatisch einem bestimmten Genre zuzuordnen. Diese Zuordnung des „Reizmaterials“ hilft dem Rezipient neben der kognitiven Orientierung vor allem, um die eigenen emotionalen Reaktionen einschätzen zu können. (Wuss, 2002, S. 134)

3 Das emotionale Design von „Come to Daddy“

3.1 Wirkungsanalyse

Wie wir in dem vorangegangenen Kapitel bereits an Beispielen aus der kognitiven Filmpsychologie gesehen haben, können Filmemacher die emotionale Wirkung stark beeinflussen. Die ästhetischen Möglichkeiten, z.B. durch Kameraführung, Schnitt oder Licht das „emotionale Design“ eines Filmes zu konstruieren, basieren auf „Codes“, die die Wahrnehmung des Filmmaterials beim Zuschauer auf „bestimmte Weise vorinterpretieren, quasi verschlüsselt.“ (Mikunda, 2002, S. 15-16)

In den folgenden Kapiteln möchte ich solche „Codes“ an Beispielen aus dem Video „Come to Daddy“ erläutern und mit den empirischen Ergebnissen aus der Umfrage konfrontieren.

Die Fragebögen für diese Umfrage habe ich im Hinblick auf die emotionalen Wirkungen des Videos entwickelt. Sie beinhalten insgesamt fünf Fragen, wovon drei Fragen geschlossene Ankreuzfragen sind. Die Testpersonen konnten sich das Video insgesamt zweimal anschauen, bevor sie folgende Fragen zu beantworten hatten:

Frage 1: Welchem Genre würden Sie das Video zuordnen?

- Horrorvideo
- Thriller
- Actionvideo
- sozialkritische Abhandlung

Frage 2: Wie empfinden Sie die Musik?

- dynamisch
- aggressiv
- melodisch
- bedrohlich

Frage 3: Beschreiben Sie bitte kurz, welche emotionalen Reaktionen (z.B. Angst, Wut, Hilflosigkeit) folgende Objekte bei Ihnen ausgelöst haben.

- Hochhäuser
- alte Frau
- Hund
- Kinder
- TV
- Fratze/Monster

Frage 4: Für welche der dargestellten Figuren empfinden Sie Empathie?

- alte Frau
- Kinder
- Fratze

Frage 5: Wie würden Sie Ihren emotionalen Zustand im Moment beschreiben?

Die Struktur der geschlossenen Fragen habe ich angewendet, um gezielte Informationen über die Primäremotionen zu bekommen, die ich auswerten wollte. Frage drei und fünf sind offene Fragen, wobei Frage fünf für mich als Überprüfung der anderen Fragen diente. Wenn eine Testperson z.B. angab, die Musik als melodisch zu empfinden, bei Frage fünf jedoch angab, durch die Musik aggressiv geworden zu sein, konnte ich direkt nachfragen.

Die Fragebögen habe ich insgesamt zehn Testpersonen vorgelegt, welche sich in einem Alter zwischen 20 und 50 Jahre befinden. Der Personenkreis untergliedert sich in sieben Frauen und drei Männer. Der Bildungsstand reichte vom Handwerker über Studenten bis zur Lehrerin. Alle Personen sahen das Video zum ersten Mal und waren vorher noch nie in Berührung mit der Musik oder der Videokunst von *Chris Cunningham* und *Aphex Twin* gekommen.

Ich möchte mich dabei speziell auf Szenen aus dem Video und deren Analyse konzentrieren. Eine Interpretation des Gezeigten, werde ich nicht vornehmen. Es geht mir nur darum, wie bestimmte „Codes“ Emotionen beim Rezipienten auslösen.

3.2 Wirkung und Analyse des emotionalen Designs des Videos „Come to Daddy“

Das Video „Come to Daddy“ beginnt, eher untypisch für ein Musikvideo, mit einem filmähnlichen Vorspann, in dem der Titel, der Interpret sowie der Regisseur genannt werden. Es scheint so, als ob bewusst beim Zuschauer das Gefühl erweckt werden sollte, einen Film zu sehen und nicht ein Musikvideo. Im weiteren Verlauf des Videos häufen sich dann die Merkmale eines Horrorfilms, was auch von den meisten Testpersonen so gesehen wurde. Schon bei der ersten Unterbrechung empfand eine Mehrzahl von Rezipienten den Clip als Horrorvideo.

Diese Einordnung erweckte bei den meisten Zuschauern gewisse Erwartungen hinsichtlich des weiteren Geschehensablaufs. So nahmen die meisten Testpersonen an, dass die Handlung noch aggressiver wird, nur wenige glaubten, dass die Aggressionen beendet werden würden.

Dass genregleitete Erwartungen beim Rezipienten vorhanden sind, bestätigt sich ebenfalls in der Reaktion der Testpersonen auf den „Bruch“ im Video durch die

Kinderliedsequenz. Diese wurde von niemand erwartet und als „nicht zuordenbar“ definiert.

3.2.1 Emotionale Bildkomposition in der ersten Sequenz (0 Sek.-2 min. 15 Sek.)

Ein Kameramann kann durch seine Kameraführung das Design visueller Figuren verändern. Dazu kann er sich der Methode der Verformung, der Schrägheit oder der Auslassung bedienen (Mikunda, 2002, S. 103).

In der ersten Sequenz erzeugen die Hochhäuser, sowie die „Fratze“ im Fernseher starke negative Emotionen bei den Testpersonen. Die Hochhäuser lösen Angst, Bedrohung, Einsamkeit und Orientierungslosigkeit aus, die „Fratze“ Hilflosigkeit, Angst, Horror, Wut oder Ekel. An Beispielen aus den Hochhauszenen und an den Szenen mit der „Fratze“ möchte ich das emotionale Design des Clips und seine Wirkungsweisen auf den Zuschauer darstellen, wobei ich die Analyse mit den Ergebnissen der Fragebogenstudie konfrontieren werde.

Wenn ein Hochhaus aus einer extremen Untersicht (auch Froschperspektive oder Low angle genannt) gefilmt wird, verändert sich das innere Spannungsgerüst des Objektes. Der Wolkenkratzer erscheint uns dominant, die Linien streben nach oben und laufen immer enger zusammen. Dadurch erscheint das Haus viel höher, als es eigentlich ist. Die hohe visuelle Spannung, die die Technik der Verformung ausmacht, liegt in dem Reiz zwischen verformter und normaler Stellung des Objektes. Der Zuschauer möchte instinktiv das Haus in seine richtige Form bringen. „Kognitive Schemata (...) leiten ihn dazu an.“ (Mikunda, 2002, S. 121)

„Da die Verformung nicht nur den Ausdruck eines Gegenstandes festlegt, sondern ihn gleichzeitig mit visueller Spannung füllt, macht sie aus der inhaltlichen Mitteilung etwas geradezu physisch Spürbares.“ (Mikunda, 2002, S. 127)

Dieser Technik bedient sich auch *Chris Cunningham* gleich zu Anfang. Der Zuschauer scheint aus einer Art Tunnel zu kommen und erblickt die Hochhäuser, die sich ihm aus einer Froschperspektive gefilmt, bedrohlich und dominant präsentieren. In der nächsten Einstellung, in der die Hochhäuser zu sehen sind, kombiniert *Cunningham* verschiedene Techniken, um beim Zuschauer einen starken „Augenkitzel“ zu bewirken. Die Hochhäuser werden schräg gefilmt. Nur langsam schwenkt die Kamera aus dem 45° - Winkel zurück in die Horizontale. Durch die Schrägheit erscheinen die Häuser „innerlich bewegt und irgendwie lebendig“ (Mikunda, 2002, S. 113). Das Schwenken der Kamera, zurück in die Horizontale, verstärkt diesen Eindruck. Durch die Großaufnahme der Häuser nehmen diese den gesamten Bildschirm ein und ihre Präsenz und Dominanz wird verstärkt. Der Rezipient konzentriert sich ganz auf die

Häuser, ein Hintergrund ist nicht zu sehen. Die schwankenden Objekte vermitteln den subjektiven Eindruck einer schwankenden Welt. Orientierungslos weiß der Rezipient nicht, wo er sich befindet und was mit ihm geschieht.

Bei der Konzeption der „Fratze“ im Fernseher wird ebenfalls die Technik der Verformung genutzt. Als Zuschauer kann man zwar ein menschliches Gesicht assoziieren, aber man nimmt wahr, dass dieses stark verzerrt ist und so eher einer Fratze gleicht. Trotzdem versuchen wir automatisch, „aus einem verzerrten Reizmuster ein vernünftiges Wahrnehmungsbild zusammenzustellen.“ (Mikunda, 2002, S. 110) Durch das Bemühen des Zuschauers, die „Fratze“ zu entzerren, ist er stärker beteiligt und das Bild auf der Leinwand bekommt eine „physisch spürbare Präsenz, die (es) von „Bildern“ des gewöhnlichen Sehens unterscheidet.“ (Mikunda, 2002, S. 111)

In einer dritten Einstellung, in der die Hochhäuser eine maßgebliche Rolle einnehmen, fährt die Kamera in einer schnellen Fahrt an einem Haus hinunter. Hier beginnt unsere, subjektiv als Fall erlebte, Kamerafahrt nicht am höchsten Punkt des Gebäudes, sondern irgendwo in der Mitte und dauert an, bis wir den Boden erreicht haben. Neben der schnellen Kamerafahrt sorgt hier der „Reiz der Auslassung“ dafür, dass beim Zuschauen eine visuelle Spannung entsteht. Denn ähnlich wie bei der Verformung möchte der Zuschauer die nicht vorhandenen Konturen ergänzen. Mit derselben Technik wird auch die „Monsterfratze“ für den Rezipienten bearbeitet. So ist die Fratze nie als gesamtes Gesicht zu sehen, sondern immer nur ein Teil des Gesichtes. Ein Körper, der zu einem Gesicht immer assoziiert wird, fehlt ganz. *Christian Mikunda* zitiert hierzu *Arnheim*:

„Wenn sich dem Auge die Unvollständigkeit eines Musters von ausgewogener Struktur darbietet, entsteht eine Spannung, die auf Geschlossenheit drängt.“ (Mikunda, 2002, S. 117)

Obwohl die Testpersonen am Ende der ersten Sequenz noch nicht einschätzen konnten, worum es in dem Video geht, fühlten sie sich angespannt und verwirrt. Die Inszenierungstechniken der Hochhäuser und der „Fratze“ haben, bis auf eine Testperson, bei allen gewirkt. Unsere emotionalen Schemata haben die ausgehenden Reize aufgenommen, verarbeitet und durch die Besetzung der „theoretischen Leerstellen“ mit dem Reizmaterial aus dem Video die Schemata von Angst, Verwirrung oder Ekel ausgelöst.

Die durch die „Bildsprache des emotionalen Designs“ (Mikunda, 2002, S. 121) ausgelösten Emotionen beim Rezipienten werden noch verstärkt durch die Musik, die überwiegend von allen als aggressiv oder bedrohlich eingeschätzt wurde. Hinzu kommt die Farbgebung der Häuser. Diese sind bräunlich-gelblich mit einem leichten Grünstich und vermitteln Verfall, Lebensfeindlichkeit und Endzeitstimmung.

3.2.2 Emotionale Bildkomposition in der zweiten Sequenz (2 Min 15 Sek.-3 Min. 25 Sek.)

Die zweite Sequenz wird von den Kindern und der „Fratze“ im Fernseher bestimmt. Schon in der ersten Sequenz werden die Kinder eingeführt. Sie werden kurz als Gruppe eingeblendet, bevor verschiedene Szenen folgen, in denen sie laufen und anscheinend nach dem Fernseher suchen. Als sie diesen gefunden haben, werden die Kinder, die direkt vor dem Fernseher stehen, aus der Froschperspektive heraus gefilmt, was dem Zuschauer den Eindruck von Dominanz geben soll. Trotz dieser Einstellung, sowie dem entsetzten Gesichtsausdruck der alten Frau, als sie die Kinder zum ersten Mal erblickt, scheinen diese Figuren in der ersten Sequenz keine besonderen negativen Emotionen bei den Testpersonen hervorzurufen. Bei der Hälfte der Rezipienten rufen die Kinder zwiespältige Gefühle wie z.B. Bedauern, Hilflosigkeit, eine gewisse Ängstlichkeit oder das Gefühl, dass diese Hilfe benötigen, aus. Dies spiegelt sich auch in der Frage der Empathie wieder. In der ersten Sequenz empfinden noch fünf der zehn Befragten Empathie für die Kinder. In der zweiten Sequenz sind es nur noch drei und in der dritten nur noch zwei Zuschauer. Etwas in der Inszenierung der Kinder muss sich also verändert haben, bzw. tritt in der zweiten Sequenz deutlich hervor.

Die zweite Sequenz wird bestimmt durch ein schnelles und hektisches Tempo. Die Schnitte sind sehr hektisch und die Bilder vor den Augen der Rezipienten wechseln extrem schnell. Unerwartet wischen Dinge durchs Bild, die nicht eindeutig zu identifizieren sind. Hinzu kommt, dass die Musik das Schreien des Monsters in hohen und schrillen Dissonanzen vermittelt. Schwankten die Testpersonen in der ersten Sequenz bei der Einschätzung der Musik noch zwischen ‚aggressiv‘, ‚bedrohlich‘ und ‚dynamisch‘, so haben acht der zehn Testpersonen die Musik in der zweiten Sequenz eindeutig als aggressiv bewertet.

Nach *Mikunda* sind Signale möglicher Bedrohung schnelle Bewegungen, leise Geräusche und unerwartetes Auftreten von Dingen. All dies lässt sich in der zweiten Sequenz finden und gibt dem Zuschauer das Gefühl einer möglichen Bedrohung. Die Kinder rennen über den Platz, wobei sie den Fernseher mit sich tragen. Ihre Gesichter lächeln zwar, jedoch passt dieses Lächeln nicht zu ihrem aggressiven Verhalten. Hier liegt sicher einer der Gründe, warum die Testpersonen den Kindern zuerst keine eindeutigen Emotionen zuschreiben konnten. Das lächelnde Gesicht assoziieren wir in unseren emotionalen Schemata nicht mit Aggressionen, sondern mit Freundlichkeit. Für Kinder im Film haben wir ebenfalls Schemata oder Muster im Kopf gebildet, die Kinder nicht mit Aggressionen, sondern mit z.B. Hilflosigkeit verbinden. In der ersten Sequenz werden 50% der Testpersonen von ihrem Schemata „irreführt“. In der zweiten häufen sich aber die negativen Merkmale. Neben den schnellen und hektischen

Bewegungen der Kinder, die Stress erzeugen, arbeitet *Cunningham* hier stark mit dem „Reiz der Überlagerung“ um visuelle Spannung zu schaffen. Im Anschluss an *Arnheim* erläutert *Mikunda* eine solche Strategie damit, „dass eine Überlagerung immer visuelle Spannungen schafft“ (Mikunda, 2002, S. 118).

Die Kinder treten überwiegend als Gruppe auf. Man kann jedoch nie wirklich ein einzelnes Kind in dieser Gruppe ausmachen, sondern sie wirken auf den Betrachter wie eine große Masse, die sich mit viel Aggression vorwärts bewegt. Als Zuschauer hat man das Gefühl, machtlos gegenüber dieser Gruppe zu sein, zumal man durch die Überlagerung auch nicht einschätzen kann, um wie viele Kinder es sich eigentlich handelt. Wie auch schon beim „Reiz der Auslassung“ spürt der Zuschauer „das Verlangen der verdeckten Figur, sich von der Beeinträchtigung ihrer Unversehrtheit freizumachen.“ (Mikunda, 2002, S. 121) Der Rezipient versucht, die Überlagerungen in seinem Kopf zu entwirren, was zusätzlichen Stress für ihn bedeutet.

In der zweiten Sequenz wird außerdem ein Widerspruch zwischen der Kleidung der Kinder, ihrer Größe und den Gesichtern wahrgenommen. Auf meine Nachfrage hin gaben die Testpersonen an, im Laufe dieses Abschnitts bemerkt zu haben, dass es sich bei den Gesichtern um ein und dasselbe Gesicht eines Mannes handelt. Dieses Männergesicht steht in starkem Kontrast zu den in Mädchenkleidern steckenden Kinderkörpern. All dies führt dazu, dass sieben der Testpersonen negative Emotionen wie z.B. Angst, Aggression, Furcht oder Bedrohung mit den Kindern verbinden.

Bei der Inszenierung der „Fratze“ bedient sich *Cunningham* derselben Mittel wie in der ersten Sequenz. In der zweiten Sequenz ist die „Fratze“ nur viel präsenter. Wir sehen sie viel öfter und das hohe und schrille Rufen „Come to Daddy“ verstärkt den Stress beim Zuschauer. Hinzu kommt, dass wir die Fratze mal im Rahmen des Fernsehers sehen, als sie quasi aus dem Fernseher heraus zu uns spricht und dann als Großaufnahme, wie sie die gesamte Bildschirmoberfläche einnimmt. Dieses Hin und Her, die schnellen Schnitte und die hektischen Kinder bewirken beim Rezipienten einen Verlust an Perspektive. Treffend beschreibt *Helga de la Motte Haber* den Effekt eines solchen Perspektivverlustes in Musikvideos:

„Es gibt keinen konkreten Raum, es gibt kein hier und jetzt; der Clip greift über die Realität hinaus. Nur er ist präsent, er hat aber keine Präsenz in irgendeinem Raum, in irgendeiner Zeit.“ (de la Motte-Haber, zitiert in: Rötter, 2000, S. 278)

Die Reaktionen der Testpersonen unterstützen diese These. Neun der zehn Testpersonen beschreiben sich selbst als ratlos, verwirrt oder ängstlich. Verstärkt werden diese Emotionen natürlich von der Kinderliedszene am Ende der Sequenz. Die Wirkung habe ich bereits in Kapitel 2.3. beschrieben.

3.2.3 Die emotionale Bildkomposition in der dritten Sequenz (3 Min. 25 Sek.-Ende)

Die dritte Sequenz wird von der „Geburtsszene“ des Monsters dominiert. Eingeleitet wird diese Szene, indem der Zuschauer die Gesichter der Kinder und der alten Frau sieht. Die Mimik und Gestik der Figuren drückt das kommende Unheil schon aus. Scheinen die Kinder eher überrascht, so steht der alten Frau der Schrecken buchstäblich „ins Gesicht geschrieben“. Ein starker Wind weht ihr und den Kindern entgegen und eine hektische Lichtgestaltung lassen die Szenerie unwirklich und alptraumhaft wirken. Der Zuschauer sieht den Fernseher, der jetzt herangezoomt wird und er erkennt, dass plötzlich etwas aus der Bildschirmoberfläche „herauskommt“. Begleitet wird diese Szene von immer schneller wechselnden Licht- und Schattenverhältnissen, wodurch die ‚Geburtswehen‘ emotional verstärkt werden. Neben dem Ekel, der die Unnatürlichkeit einer Geburt aus einem Fernseher heraus mit sich bringt, tragen die Kameraaufnahmen des Monsters wesentlich zum Empfinden des Horrors bei. So sehen wir das Monster erst sehr viel später in seiner vollen Größe. Zuerst kann der Zuschauer nur Teile seines Körpers sehen, kann diese jedoch nicht zu einem vollständigen Körper ‚zusammensetzen‘. Hier arbeitet der Regisseur wieder mit dem „Reiz der Auslassung“. Um die unmittelbare physische Teilnahme des Rezipienten zu verstärken, bedient sich *Chris Cunningham* auch dem „Reiz der Verformung“. So ist der Körper, bzw. seine Einzelteile, stark deformiert. Die Finger sind viel zu lang, die Schultern sind extrem schmal und der Kopf viel zu groß, der Rücken erscheint im Gegensatz zu den Beinen ebenfalls viel zu lang. Die Haut ist schneeweiß und scheint mit einem dünnen schleimigen Film überzogen zu sein. Die Gestalt gleicht einem Menschen und der Zuschauer versucht ein menschliches Wesen zu assoziieren, jedoch durch den „Reiz der Auslassung“ und den „Reiz der Verformung“ gelingt ihm dies nicht ohne weiteres. Dass der Zuschauer nicht nur Ekel mit dem Monster verbindet, sondern vor allem auch Angst, liegt an der Inszenierung der Begegnung von Monster und alter Frau. Die alte Frau löst bei 80% der Testpersonen Empathie aus. Als Zuschauer spüren wir die Bedrohung, die auf sie zukommt, v.a. durch die Kameraführung. Wir haben eine leichte Aufsicht auf die alte Frau. Diese legt den Kopf in den Nacken und die Aufsicht wird dominanter. Gleichzeitig legt sich ein Schatten auf ihr Gesicht und ihre Mimik drückt pure Angst aus. So sind ihre Augen aufgerissen und ihr Mund steht auf. Ihr Gesichtsausdruck sendet uns alle Signale der Angst. Besonders wichtig ist jedoch der Schatten, der sich bedrohlich über ihr Gesicht legt. Die aggressive und beherrschende Stellung des Monsters gegenüber der alten Frau wird nicht nur durch die Aufsicht ausgedrückt, sondern gerade durch diesen Schatten. *Mikunda* beschreibt die Wirkung von Schatten wie folgt:

„Man spürt deutlich, wie der Schatten gewissermaßen in die Gesichtsform einbricht. Er zerstört einen Teil der Form und wirkt deshalb so bedrohlich und aggressiv.“ (Mikunda, 2002, S. 137)

Durch diese Inszenierungsschritte empfinden die Zuschauer Ekel und Abscheu gegenüber dem Monster. Das an diese Szene anschließende „Schreiduell“ zwischen alter Frau und Monster lässt dann bei 50% der Befragten den „Geduldsfaden“ reißen, sie möchten das Video nur noch beenden.

An diesem Punkt scheinen alle Emotionen durch den langen und eindringlichen Schrei des Monsters zu ihrem Höhepunkt getrieben zu werden. Die hohe und schrille Dissonanz des Schreis, die uns unwillkürlich bedroht, unterstützt dies auf der auditiven Seite, die vorangegangenen Inszenierungsschritte auf der visuellen Ebene. Die Reizkurve wurde bei 80% der Rezipienten überschritten und es tritt eine sog. „Defense reaction“ ein. Der Zuschauer fühlt sich überfordert und möchte das Video nur noch beenden.

Nach dem Schreiduell endet der narrative Teil des Videos. Weder die alte Frau noch die Kinder, die die Narration vorangetrieben haben, sind ab diesem Punkt weiter zu sehen. Die Formen und Farben scheinen sich aufzulösen.

Es folgt eine hektische Schnittfolge, in der „Ton- und Bildrhythmus perfekt übereinstimmen“ (www.javajim.de) und die das Video zu Ende bringen. Das Aufflackern des Fernsehbildes, das die alte Frau zu Anfang des Videos so verstört hat, beendet das Video.

4 Resümee

Der erste Abschnitt meines Artikels zeigte, dass die Entstehung von Emotionen ein komplexer Vorgang ist, der in hohem Maße auf Sozialisationserfahrungen beruht. Wir reagieren individuell unterschiedlich in bestimmten Situationen, aber es gibt in jeder Gesellschaft übergeordnete Normen und Werte, die uns sozialisiert haben und somit erheblichen Einfluss auf die Entstehung unserer Emotionen ausüben. Diese Normen und Werte wirken wie ein Schlüssel zu den „Leerstellen“ in unseren „Schablonen im Kopf“. Wir können gar nicht anders, als einen Reiz aufzunehmen, ihn zu verarbeiten und zu bewerten, wie *Hülshoff* es in seiner Definition ausdrückt. Durch die richtige Verschlüsselung von Reizen, können Werbeleute, Psychologen und Filmmacher eine Flut von Emotionen in uns auslösen, ohne dass wir als Konsument oder Rezipient eine Möglichkeit hätten, uns diesen Emotionen zu entziehen (es sei denn, wir schalten den Fernseher aus). Wie die Reaktionen der Testpersonen zeigten, konnten sie alle i.d.R. ihre Emotionen beschreiben und definieren, aber warum sie so fühlten, welche Inszenierungstechniken was bei ihnen auslöste, das wussten sie spontan nicht.

In der Analyse emotionaler Strukturen im Musikvideo müssen diese schwer zu beschreibenden Wirkungen erklärt und transparent gemacht werden. Hierzu liefert die kognitive Filmpsychologie viele wertvolle Ansätze. Wie gezeigt wurde, kann sie dazu beitragen, diese meist unbewusst erfahrenen Emotionen aufzudecken, die durch audiovisuelle Medien ausgelöst werden. Gleichzeitig lassen sich damit die emotionalen Gestaltungsstrategien beschreiben, mit denen das emotionale Design in audiovisuellen Medien inszeniert wird.

5 Literaturverzeichnis

- Faulstich, Werner 2002. Grundkurs Filmanalyse. München. S. 113-143
- Hediger, Vinzenz 2002. Des einen Fetisch ist des anderen Cue. Psychoanalytische und kognitive Filmtheorie. Lehren aus einem verpassten Rendez-vous. In: Sellmer, Jan/ Wulff, Hans J.(Hg.). Kognitive Modelle der Film- und Fernsehanalyse. Marburg. S. 41-59
- Hickethier, Knut 2001. Film- und Fernsehanalyse. 3. überarb. Aufl. Stuttgart; Weimar. S. 1-9
- Hülshoff, Thomas 1999. Emotionen: Eine Einführung für beratende, therapeutische pädagogische und soziale Berufe. München; Basel.
- Mikunda, Christian 2002. Kino spüren. Strategien emotionaler Filmgestaltung. Wien
- Noell Carroll: Film, Emotion, and Genre. In: Carl Plantinga and Greg M. Smith. Passionate Views: Film, Cognition, and Emotion. Baltimore & London: John Hopkins UP, 1999. S. 21-47
- Ohler, Peter 1994. Kognitive Filmpsychologie : Verarbeitung und mentale Repräsentation narrativer Filme. Münster
- Ohler, Peter/ Nieding Gerhild 2002. Kognitive Filmpsychologie zwischen 1990 und 2001. In: Sellmer, Jan/ Wulff, Hans J.(Hg.). Kognitive Modelle der Film- und Fernsehanalyse. Marburg. S. 9-41
- Ulich, Dieter/Mayring, Phillip 1992. Psychologie der Emotionen. Band 5. Stuttgart
- Ulich, Dieter 1995. Das Gefühl: Eine Einführung in die Emotionspsychologie. 3., neu ausgest. Auflage. Weinheim
- Wuss, Peter 2002. Das Leben ist schön. Aber wie lassen sich die Emotionen des Films objektivieren? In: Sellmer, Jan/ Wulff, Hans J.(Hg.). Kognitive Modelle der Film- und Fernsehanalyse. Marburg. S. 123-143

Zur Autorin

- Jahrgang 1980
- 1999 Abitur
- 1999 – 2002 Ausbildung zur Verlagskauffrau in der Westholsteinischen Verlagsanstalt und Verlagsdruckerei Boyens & Co. KG
- seit 2002 Studium der Medien- und Kommunikationswissenschaften und Germanistischer Literaturwissenschaften an der Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg
- 2003 Praktikum im Verlag „Boyens Media“: Bereich Presse- und Öffentlichkeitsarbeit sowie Lektorat
- 2004 Praktikum bei „Theater Apron“: Bereich Public Relations; Praktikum beim „Internationalen Literatur Festival Berlin“: Bereich Kinder- und Jugendliteratur
- seit Juli 2005: Auslandsstudium an der Maquarie University Sydney

Anschrift:

Verena Zietz
Cansteinstr. 7a
06110 Halle
verena.zietz@web.de

HALMA. Hallische Medienarbeiten

- HALMA. Hallische Medienarbeiten 1, 1995: Andrea Guder. Temple, Cox und Konsorten: Zum Kriminalhörspiel der fünfziger Jahre.
- HALMA. Hallische Medienarbeiten 2, 1996: Karin Wehn. Die deutschen Synchronisation(en) von Magnum, P.I. Rahmenbedingungen, serienspezifische Übersetzungsprobleme und Unterschiede zwischen Original- und Synchronfassungen.
- HALMA. Hallische Medienarbeiten 3, 1996: Andrea Guder. Das Kriminalgenre im Fernsehen der DDR; Aktueller Forschungsstand und Auswahlbibliographie.
- HALMA. Hallische Medienarbeiten 4, 1996: Ingrid Brück (Hrsg.). Einem erfolgreichen Genre auf der Spur: Forschungsstand und Auswahlbibliographie zum westdeutschen Fernsehkrimi.
- HALMA. Hallische Medienarbeiten 6, 1997: Karin Wehn. Application of the „Canon“-Concept to Television: Approaching a Canon of German and US-American Crime Series.
- HALMA. Hallische Medienarbeiten 7, 1997: Henk de Berg. Sinn und Unsinn einer systemtheoretischen Literatur- und Kommunikationswissenschaft.
- HALMA. Hallische Medienarbeiten 8, 1998: Reinhold Viehoff (Hrsg.). Stahlnetz, Tatort, Polizeiruf 110: Transitions in German Police Series.
- HALMA. Hallische Medienarbeiten 9, 1998: Karin Wehn. Deutsche Krimitraditionen im Überblick: Krimi-Reihen und -Serien im dualen Rundfunksystem.
- HALMA. Hallische Medienarbeiten 11, 1998: Günther, Cordula: „Dann hat der Alltag und die Realität wieder das Vorrecht...“ Hefromanleserinnen und -leser in den neuen Bundesländern.
- HALMA. Hallische Medienarbeiten 12, 1998: Günther, Cordula: „Ich wollte das lesen, und alles andere war mit ziemlich egal.“ Perry Rhodan-Leser in Ost und West.

HALMA. Hallische Medienarbeiten 13: 2001 Dietrich Löffler: Zwischen Literaturvertrieb und Buchmarkt. Der Buchmarkt der DDR seit den siebziger Jahren.

HALMA. Hallische Medienarbeiten 14: 2001 Roland Mangold: „Digitale Emotionen“
- Wo bleiben die Gefühle bei medialen Informationsangeboten?

HALMA. Hallische Medienarbeiten 15, 2002: Reinhold Viehoff: Globale Kommunikation regional; Gerhard Lampe: Konstruktionen von Ort, Zeit und Handlung im Film.

HALMA. Hallische Medienarbeiten 16, 2002: Dietrich Löffler: Literaturplanung in der DDR. Das Beispiel Aufbau-Verlag zwischen 1971 und 1975.

HALMA. Hallische Medienarbeiten 17, 2003: Studentenwerkstatt I: Fernsehanalysen. Claudia Kusebauch: Die politische Talkshow in Deutschland. Sebastian Pfau: Ein Tag. Bericht aus einem deutschen Konzentrationslager 1939.

HALMA. Hallische Medienarbeiten 18, 2004: Edgar Lersch: Ändert Technik das Rundfunkprogramm? Zu einigen Aspekten des Wechselverhältnisses von technischen Grundlagen und der Programmentwicklung im Hörfunk 1923-1990.

HALMA. Hallische Medienarbeiten 19, 2004: Studentenwerkstatt II: Internetanalysen. Florian Hartling: Wo ist der Online-Ulysses? Kanonisierungsprozesse in der Netzliteratur.

HALMA. Hallische Medienarbeiten 20, 2005: Steffi Schültzke: Die DDR-Familie und das sozialistische Kollektiv. Eine Analyse zur Vermittlung von Normen und Werten im ostdeutschen Fernsehprogramm.

Bestellungen bei:

Regina Hantke, Tel. 0345-5523581, E-Mail: hantke@medienkomm.uni-halle.de

Erhältlich online:

<http://www.medienkomm.uni-halle.de/halma/>