



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

Film, Emotion und identifikatorische Prozesse

**Wie am Beispiel der *Alien* Quadrilogie der Nachvollzug von Figurenemotionen die Reaktionen
und Bewertungen der ZuschauerInnen beeinflusst**

Verfasserin

Anja Gernandt

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2012

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuerin:

Mag. Dr. Andrea B. Braidt, Mlit

Inhaltsverzeichnis

I. Einleitung	3
II. Die Emotionalisierung der FilmzuschauerInnen	5
2.1 Die Emotionsmaschine Film	6
2.2 Der kognitionswissenschaftliche Ansatz	9
2.3 Die Verbindung von Wahrnehmung, Kognition und Emotion	17
2.4 Die Aufmerksamkeitslenkung	21
2.5 Emotionen	23
2.5.1 Der Emotionsbegriff	23
2.5.2 Emotionen im realen- und im Fiktionserleben	32
2.6 Exkurs: Das Paradox der Fiktion	39
2.7 Die Elemente der filmische Kommunikation von Emotionen	42
2.7.1 Die Narration	42
2.7.2 Die Filmcharaktere	44
2.7.3 Die ZuschauerInnen	49
2.8 Verschiedene filmische Identifikationskonzepte	52
2.8.1 Noël Carrolls Gegenentwurf zum Identifikationsbegriff	53
2.8.1.1 Die Parallelisierung	53
2.8.1.2 Der Assimilationsansatz	54
2.8.2 Torben Grodals Identifikationskonzept	57
2.8.2.1 Die empathische und die kognitive Identifikation	57
2.8.2.2 Die Charaktersimulation	59
2.8.3 Murray Smiths Konzept der Beschäftigung mit Filmfiguren	61
2.8.3.1 Die zentrale und die azentrale Imagination	61
2.8.3.2 Die Struktur der Sympathie	64
2.8.3.3 Die Struktur der Empathie	70
2.8.3.4 Die Verbindung der Sympathie- und der Empathiestruktur	75
2.9 Die filmische Mittel der Emotionalisierung	78

III. Die Emotionalisierung am Beispiel der <i>Alien</i> Quadrilogie	85
3.1 Kurze Inhaltsangaben	86
3.1.1 <i>Alien</i> (1979)	86
3.1.2 <i>Aliens</i> (1986)	87
3.1.3 <i>Alien³</i> (1992)	87
3.1.4 <i>Alien Resurrection</i> (1997)	88
3.2 Die beiden zentralen Figuren	89
3.2.1 Lt. Ellen Ripley	89
3.2.2 Das Alien	92
3.3 Die emotionale Beziehung Ripleys zur Figur des Aliens	95
3.3.1 <i>Alien</i> – Der Kampf zwischen Gut gegen Böse	96
3.3.2 <i>Aliens</i> – Die gute gegen die böse Mutter	101
3.3.3 <i>Alien³</i> – Ripley wird wie das Alien zur Gefahr	105
3.3.4 <i>Alien Resurrection</i> – Ripley als Mutter des Monsters	110
3.3.5 Zusammenfassung der Beziehung zwischen Ripley und dem Alien	119
 IV. Fazit: Die Beeinflussung der ZuschauerInnenemotionen über identifikatorische Prozesse am Beispiel der <i>Alien</i> Quadrilogie	 123
 V. Quellenverzeichnis	 127
VI. Abbildungsverzeichnis	133
VII. Zusammenfassung/Abstract	135
VIII. Lebenslauf	137

I. Einleitung

Auf das Thema für meine Diplomarbeit bin ich gestoßen, als ich die *Alien* Filmreihe, *Alien*¹, *Aliens*², *Alien*³ und *Alien Resurrection*⁴, die ich im Folgenden zusammenfassend als *Alien* Quadrilogie bezeichnen werde, zum ersten Mal gesehen habe. Im Zuge dieses Rezeptionserlebnisses stellte sich bei mir über den Verlauf der vier Filme ein seltsames Gefühl in Bezug auf die Figur des Aliens ein. Für das fremdartige Wesen, welches in *Alien* noch das absolut bedrohlich Böse darstellte, hatte sich bis zu *Alien Resurrection* eine ambivalente Zuneigung entwickelt. Am Ende der Filmreihe stellte sich mit dem Tod des Aliens sogar Traurigkeit ein. Diese Empfindung in Bezug auf das Monster erschien mir verwirrend, weshalb ich mir die Frage stellte, wie es die Filmreihe schafft, mich als Zuschauerin in ein solches Gefühlschaos zu stürzen?

Zur Beantwortung dieser Fragestellung habe ich es mir zum Ziel gesetzt, den Mechanismen der Emotionserzeugung durch den Film auf den Grund zu gehen, denn bei der Emotionalisierung von ZuschauerInnen, handelt es sich um ein Phänomen, welches nicht nur in Bezug auf die *Alien* Quadrilogie beobachtbar ist. Ich werde in diesem Zusammenhang im ersten theoretischen Teil meiner Arbeit ausführlich untersuchen, was die Emotionsmaschine Film mit seinem Publikum anstellt, wobei ich mich hauptsächlich auf die Filmfiguren und die Identifikationsprozesse der ZuschauerInnen mit ihnen konzentrieren werde. Im zweiten Teil starte ich dann den Versuch, zu erklären, wie es zu den beschriebenen ambivalenten Gefühlen in Bezug auf die Figur des Aliens kommt, was ich an den identifikatorischen Prozessen mit der ProtagonistIn Ripley festmachen werde.

Im Zusammenhang mit meiner Arbeit und der hier durchgeführten Analyse der *Alien* Filme ist zu bedenken, dass meine Interpretation nur eine Variante von vielen darstellt, und es neben dieser viele weitere Möglichkeiten für die ZuschauerInnen gibt, die Filme (emotional) zu lesen und zu verstehen. „Films offer invitations to feel. Film audiences can accept the invitation and experience some of the range of feelings proffered by the text, or they can

¹*Alien*, Regie: Ridley Scott, USA/UK 1979.

²*Aliens*, Regie: James Cameron, USA/UK 1986.

³*Alien*³, Regie: David Fincher, USA 1992.

⁴*Alien Resurrection*, Regie: Jean-Pierre Jeunet, USA 1997.

reject the film's invitation.“⁵ Ich gehe nicht davon aus, dass jede ZuschauerIn mein Erleben ebenso empfindet, allerdings setze ich es mir zum Ziel, mein subjektives Empfinden nachvollziehbar zu machen.

⁵Greg M. Smith, *Film Structure and the Emotion System*, Cambridge: Cambridge University Press 2003, S.12.

II. Die Emotionalisierung der FilmzuschauerInnen

Der erste große Teil meiner Arbeit soll eine theoretische Grundlage für die anschließende Analyse der *Alien* Quadrilogie bieten. Die Emotionalisierung der ZuschauerInnen durch Filme kann auf verschiedene Arten stattfinden und erfolgt unter anderem über die Filmfiguren und dabei vor allem über die Beschäftigung mit den ProtagonistInnen. Ich werde mich hauptsächlich mit dieser Form der Emotionalisierung beschäftigen. In Anlehnung an die *Alien* Filmreihe kann der von mir gewählte Ansatz dazu dienen, die ambivalente Beziehung bzw. Bewertung des Aliens durch die ZuschauerInnen zu erklären, denn über die Identifikation mit der Protagonistin Lt. Ellen Ripley kommt es zur Entstehung dieser, was ich im zweiten Teil meiner Arbeit erarbeiten und belegen werde. Aus diesem Grund werde ich mich im folgenden Teil meiner Arbeit besonders mit verschiedenen Identifikationsprozessen mit Filmfiguren auseinandersetzen, wobei vor allem die Begriffe Identifikation, Sympathie, Empathie und Assimilation bedeutend werden.

Um diese Prozesse genauer betrachten zu können, werde ich mich zunächst mit der Verbindung von Wahrnehmung, Kognition und Emotion befassen und vor allem der Emotionsbegriff soll detailliert definiert und beschrieben werden, da es sich hierbei um den primären Gegenstand meiner Arbeit handelt. Im Anschluss an die Begriffsklärung werde ich mich mit den zentralen Faktoren der Emotionalisierung durch Filme auseinandersetzen, der Narration, den Filmfiguren und den ZuschauerInnen. Im Anschluss an einen kurzen Exkurs zum Paradox der Fiktion werde ich verschiedene Beschäftigungskonzepte mit Filmfiguren darstellen und beschreiben. Filme bzw. FilmemacherInnen besitzen verschiedene Mittel, um das Emotionserleben der ZuschauerInnen zu gestalten und zu beeinflussen. Einige dieser Mittel werde ich vorstellen, und die wichtigsten genauer betrachten, da dieser Punkt auch für die konkrete Analyse der *Alien* Quadrilogie wichtig werden wird. Abschließend zum theoretischen Teil meiner Arbeit soll noch kurz der Genreeinfluss für die Emotionalisierung angesprochen werden, auf den ich allerdings im weiteren Verlauf der Arbeit nicht genauer eingehen werde.

2.1 Die Emotionsmaschine Film

„Das Kino ist seit jeher ein privilegierter Ort für Emotionen, und wer über Film und Filmerleben redet, schließt dabei im Grunde stets die emotiven Wirkungen ein, denn sie gehören essentiell dazu.“⁶

Als Ausgangspunkt meiner theoretischen Auseinandersetzung möchte ich den Film als Emotionsmaschine, einen Begriff den ich aus Ed S. Tans Buch *Emotion and the Structure of Narrative Film. Film as an Emotion Machine* entlehnt habe, betrachten. Aus meiner persönlichen subjektiven Rezeption der *Alien* Quadrilogie geht hervor, dass die Filme emotionale Reaktionen in mir ausgelöst haben, was mich zu der Annahme führt, dass Filme allgemein in der Lage sind Emotionen bei ihren ZuschauerInnen anzuregen. Diese Aussage ist nicht einfach aus der Luft gegriffen, sondern lässt sich anhand einer Reihe filmwissenschaftlicher und -theoretischer Texte beweisen, in denen die durch Filme hervorgerufenen Emotionen immer wieder als wichtiger Aspekt des Filmerlebens beschrieben werden.

Schon 1916 hat Hugo Münsterberg in *Das Lichtspiel* die bedeutende Beziehung zwischen Film und Emotionen erkannt, und diese in ersten Ansätzen versucht psychologisch zu erklären. Er bemerkte schon zu Beginn des 20. Jahrhunderts, dass dem Film ein riesiges Potential inne wohnt, denn wenn es dem jungen Medium erst einmal gelingen würde, eine eigenständige Kunstform zu werden, werden Emotionen in dieser eine entscheidende Rolle spielen. Er schreibt:

„Aber selbst Gedächtnis, Aufmerksamkeit und Phantasie sagen uns noch nicht alles über unsere innere Welt. Das Innerste des Menschen liegt in seinen Gefühlen und Emotionen. Bewegt sich das Lichtspiel erst auf seiner eigenen Bahn, so wird der Ausdruck von Gefühlen und Emotionen in den Vordergrund treten.“⁷

Die Beschäftigung mit Emotionen im Film, die von Münsterberg schon so früh erkannt wurde, schien zwar immer wieder in Ansätzen auf, aber die tatsächliche Erforschung des Phänomens kam erst verstärkt in den 1980er Jahren im Zuge der aufstrebenden

⁶Peter Wuss, "Das Leben ist schön ... aber wie lassen sich Emotionen des Films objektivieren?", in: *Film und Psychologie – nach der kognitiven Phasen?*, Hg. Jan Sellmer/Hans J. Wulff, Marburg: Schüren 2002, S.123.

⁷Hugo Münsterberg, *Das Lichtspiel. Eine psychologische Studie (1916) und andere Schriften zum Kino*, Hg. v. Jörg Schweinitz, Wien: Synema 1996, S.112.

Kognitionswissenschaften in Gang.

Torben Grodal war einer von denen, die sich mit der Verbindung von Emotion und Film beschäftigten. In seinem Buch *Moving Pictures* beschreibt er den Film als Erlebnis, welches durch die Interaktion zwischen der Fiktion und den ZuschauerInnen entsteht,⁸ ein Punkt der im Laufe meiner Arbeit mit der Behandlung der Narration, der Filmfiguren und der ZuschauerInnen noch deutlich werden wird. Die Wichtigkeit von Emotionen wird auch von Murray Smith in *Engaging Characters*, einem weiteren bedeutenden Werk zur Emotionalisierung durch den Film, beschrieben. Er sagt, dass die Neigung des Menschen emotional auf Filme bzw. auf fiktionale Charaktere zu reagieren einen der Schlüsselaspekte für das Erleben und den Genuss von Filmen darstellt.⁹ Auch Tan, den ich schon erwähnt habe, beschäftigt sich mit der emotionalen Erfahrung der ZuschauerInnen beim Filmschauen. Er schreibt:

„When viewing any film, [...] we do not only see solid bodies in motion, and understand that they represent people, but also, and perhaps above all, we feel something for the characters and are somehow moved by the sight of them.“¹⁰

Für Tan ist das Bewusstsein, welches durch einen Film zur Verfügung gestellt wird, an erster Stelle ein emotionales und er sieht im Film eine Maschine, eine Technologie, die der Herstellung von Emotionen dient.¹¹ Folgt man ihm weiter dann kann die Emotionsmaschine Film aufgrund von zwei Möglichkeiten Befriedigung beim Publikum hervorrufen. Zum einen insofern, als dass die ZuschauerInnen den Film als Artefakt bewundern können, und zum zweiten, da Filme eine Beteiligung der ZuschauerInnen anregen. Letzterer Punkt ist für mich der Wichtigere, denn Filme sind in der Lage ein Eintauchen des Publikums in die fiktionale Welt zu ermöglichen. Die ZuschauerInnen können mit Hilfe des Eintauchens in den Film Dinge erleben, die für sie mit keinerlei Risiko verbunden sind.¹² Das Publikum strebt im Zuge des Filmerlebens danach Emotionen zu empfinden.

⁸Vgl. Torben Grodal, *Moving Pictures. A New Theory of Film. Genres, Feelings, and Cognition*, Oxford: Clarendon Press 1997, S.1.

⁹Vgl. Murray Smith, *Engaging Characters. Fiction, Emotion, and the Cinema*, Oxford: Clarendon Press 1995, S.1.

¹⁰Ed S. Tan, *Emotion and the Structure of the Narrative Film as an Emotion Machine*, Mahwah/New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates 1996, S.x.

¹¹Vgl. Ibid., S.xf.

¹²Vgl. Ibid., S.32f.

„From the perspective of the viewer, it could be said that what all the natural viewers of the traditional feature film have in common is their desire to experience emotion as intensely and as abundantly as possible, within the safe margins of guided fantasy and a closed episode.“¹³

Film und Emotion scheinen untrennbar miteinander verbunden zu sein und einen wichtigen Aspekt der Beschäftigung der ZuschauerInnen mit Fiktionen auszumachen. Es stellt sich allerdings die Frage, ob jede Art von Film in der Lage ist, starke emotionale Reaktionen im Publikum auszulösen? Diese Frage lässt sich mit nein beantworten, denn es gibt durchaus Filmgattungen, wie z.B. Lehr- oder Kunstfilme, die keine Emotionen im Sinne der Identifikation mit Figuren anregen, was allerdings nicht heißt, dass sie nicht auf andere Art Emotionen hervorrufen können, womit ich mich allerdings nicht näher beschäftigen werde. Deshalb beschränke ich mich auf das populäre, kommerzielle Hollywoodkino, da dieses vor allem die Aufgabe der Emotionalisierung erfüllt, was unter anderem von Grodal und von Noël Carroll festgestellt wurde. Carroll verweist mit dem Begriff Film, so wie er ihn benutzt, auf das populäre Massenmedium Film, also die Produkte, die dem klassischen Stil folgen und die als internationales Hollywood bezeichnet werden können.¹⁴ Auch Grodal verweist auf das kommerzielle Kino. „The commercial cinema has become a cinema in which the dominant products are functional, canonical narratives designed to evoke strong emotion.“¹⁵ Die Abgrenzung kann noch dadurch deutlicher gemacht werden, da das kommerzielle Hollywoodkino auf dem Erzählen von Geschichten aufbaut, was einen entscheidenden Faktor in der Erzeugung von Emotionen darstellt, worauf ich später noch zu sprechen kommen werde.

Für die spätere Analyse der *Alien* Quadrilogie ist die Einschränkung auf das Hollywoodkino durchaus legitim, denn bei den vier Filmen der *Alien* Reihe handelt es sich um Produkte des internationalen, kommerziellen Kinos, was sich beispielsweise an den von Tan präsentierten Merkmalen zum klassischen Hollywoodkino zeigt, die durch die Filmreihe zum großen Teil erfüllt werden. Er stellt verschiedene Merkmale auf, bei denen er sich an David Bordwell orientiert. Zu diesen zählen, dass Unbestimmtheiten oder Lücken der

¹³Tan, *Emotion and the Structure of Narrative Film*, S.39.

¹⁴Vgl. Noël Carroll, *Theorizing the Moving Image*, Cambridge: Cambridge University Press 1996, S.79.

¹⁵Torben Grodal, "Emotions, Cognitions, and Narrative Patterns in Film", in: *Passionate Views. Film, Cognition, and Emotion*, Hg. Carl Plantinga/Greg M. Smith, Baltimore/London: The Johns Hopkins University Press 1999, S.144.

Information immer nur temporär sind und sich die Handlung am Ende ausnahmslos als eine komplette Serie von kausalen Ereignissen präsentiert. Darüber hinaus gibt es für gewöhnlich ein Happy End. Des weiteren liegt die Quelle der Kausalität bei den Hauptfiguren, welche mehr oder weniger gezielt handeln und die psychologisch definiert sind. Ein anderes Merkmal ist, dass Erzählungen Ereignisse, wenn es möglich ist, in chronologischer Reihenfolge präsentieren. Außerdem hören und sehen die ZuschauerInnen immer nur so viel, wie zu einer bestimmten Zeit funktional nötig ist, und es ist immer klar ersichtlich, ob sie Zeugen einer subjektiven oder einer objektiven Szene sind. Darüber hinaus lenkt der Film seine Aufmerksamkeit nicht auf sich selbst als Artefakt, d.h. die technischen Mittel sind dem Ablauf der Ereignisse und der Erläuterung der Kausalität untergeordnet. Das letzte Merkmal betrifft die Tatsache, dass die stilistische Freiheit von Filmen durch Konventionen, die mit bestimmten Genres assoziiert werden, eine weitere Einschränkung erfahren.¹⁶

Ich habe hier versucht die Wichtigkeit von Emotionen für das Filmerlebnis zu verdeutlichen und werde im Folgenden die genauen Zusammenhänge näher erläutern.

2.2 Der kognitionswissenschaftliche Ansatz

Innerhalb der wissenschaftlichen Beschäftigung mit Film und Emotionen haben sich unterschiedliche Ansätze entwickelt, die sich zum Teil entgegen stehen, wie beispielsweise die Psychoanalytischen und die Kognitionswissenschaftlichen, wobei ich in meiner Arbeit hauptsächlich dem Letzteren folgen werde.

Der Prozess der Filmrezeption muss als eine Art Kommunikation zwischen der Fiktion und den ZuschauerInnen betrachtet werden. In diesem Zusammenhang schreibt Peter Wuss, dass der Erlebensprozess der ZuschauerInnen, der durch Filme ausgelöst wird, erst durch die Aneignung des Publikums realisiert wird.¹⁷ Der Film ist kein alleiniges künstlerisches Phänomen, denn er ist in ein prozesshaftes Geschehen eingebunden. Innerhalb dieses prozesshaften Geschehens stehen die KünstlerIn, das Kunstwerk und die ZuschauerInnen in Wechselbeziehung zueinander, was zum Entstehen von Kommunikation führt.¹⁸ Meiner

¹⁶Vgl. Tan, *Emotion and the Structure of Narrative Film*, S.8.

¹⁷Vgl. Peter Wuss, *Filmanalyse und Psychologie. Strukturen des Films im Wahrnehmungsprozeß*, Berlin: Edition Sigma 1999, S.9.

¹⁸Vgl. Ibid., S.21.

Meinung nach wäre es allerdings zu kurz gefasst, das Filmerleben allein anhand von Kommunikationsmodellen erfassen zu wollen, denn die Form der filmischen Kommunikation ist sehr komplex und lässt sich nicht allein anhand von festen Strukturen beschreiben.

Aus diesem Grund ist die interdisziplinäre Forschung, die in Bezug auf die Untersuchung von Film und Emotionen immer wieder gefordert wird, wichtig, denn sie macht es möglich, die ablaufenden Prozesse der Emotionalisierung umfassend zu erklären und zu verstehen. So geht Grodal beispielsweise davon aus, dass die kognitiven und perzeptiven Prozesse des Films innerhalb eines psychosomatischen Ganzen eng mit emotionalen Prozessen verbunden sind, was die Zusammenführung von Theorien und Modellen unterschiedlicher Disziplinen nötigt macht. Zu diesen Disziplinen zählen zum Beispiel die Filmtheorie, allgemeine Ästhetiken, die Narrationstheorie, die Neurowissenschaften, die Physiologie und die Kognitionswissenschaften.¹⁹ Auch Wuss spricht sich für die Wichtigkeit der interdisziplinären Forschung aus und fordert die Einbeziehung der Psychologie, der Soziologie und der Kulturwissenschaften.²⁰ Im Großen und Ganzen kann gesagt werden, dass eine kognitionswissenschaftliche Perspektive auf den Film und die Emotionen interdisziplinär ist, da in ihr verschiedene Ansätze und Disziplinen zusammenfließen,²¹ weshalb der kognitive Ansatz auch für mich als am sinnvollsten erscheint.

Laut Bordwell und Carroll handelt es sich beim kognitivistischen Ansatz nicht um eine fixe Theorie, sondern um eine Herangehensweise.

„We think that cognitivism is best characterized as a stance. A cognitivist analysis or explanation seeks to understand human thought, emotion, and action by appeal to processes of mental representation, naturalistic processes, and (some sense of) rational agency. [...] Like feminism, cognitivism is not so much a Theory as a perspective which includes diametrically opposed theories.“²²

Wuss vertritt die Meinung, dass eine allumfassende Filmanalyse nicht umsetzbar ist, weswegen es für ihn sinnvoller erscheint, gründliche Teiluntersuchungen von eingegrenzten

¹⁹Vgl. Grodal, *Moving Pictures*, S.1.

²⁰Vgl. Peter Wuss, *Die Tiefenstruktur des Filmkunstwerks. Zur Analyse von Spielfilmen mit offener Komposition*, Berlin: Henschelverlag 1990, S.7-11.

²¹Vgl. Carl Plantinga/Greg M. Smith (Hg.), *Passionate Views. Film, Cognition, and Emotion*, Baltimore/London: The Johns Hopkins University Press 1999, S.4.

²²David Bordwell/Noël Carroll (Hg.), *Post-Theory. Reconstructing Film Studies*, Wisconsin: University of Wisconsin Press 1996, S.xvi.

Gesichtspunkten vorzunehmen.²³ Eine solche Art der Filmanalyse wird auch an den theoretischen Teil meiner Arbeit folgen, denn eine Gesamtanalyse der *Alien* Quadrilogie kann hier nicht geleistet werden, weshalb ich mir den Aspekt der Emotionalisierung im Zusammenhang mit Identifikationsprozessen ausgewählt habe, neben dem es ohne Zweifel unzählige andere Themen gibt, unter denen man sich mit der Filmreihe beschäftigen kann.

Folgt man Wuss weiter, so gibt ein Film den ZuschauerInnen die Rezeption vor:

„[...] eine Filmkomposition ist für das Kunsterlebnis immer eine Art Vorskizze, die starke Linien und feine enthält. Sie ist, um einen neuerdings bei uns häufig verwendeten Terminus zu benutzen, eine »Rezeptionsvorgabe«.“²⁴

Im Zusammenhang mit dem Film als Rezeptionsvorgabe beeinflussen nicht einzelne filmische Mittel den Prozess der Informationsaufnahme, sondern der Film in seiner Gesamtheit. Für Wuss stellt die Filmkomposition daraus folgend ein mehrfach geschichtetes Strukturangebot dar, welches das Erleben und die Wahrnehmung der ZuschauerInnen der Wahrscheinlichkeit nach vorstrukturiert.²⁵ Die Vorstrukturierung des filmischen Erlebens besitzt ihm zufolge eine kognitive Komponente, denn es kommt zur Anwendung von kognitionspsychologischen Modellen unter Nutzung des Informationsverarbeitungsansatzes.²⁶ Der kognitive filmische Prozess besteht darin, dass der Film Erkenntnisse vermittelt, indem er auf bereits vorhandenes Wissen der ZuschauerInnen zurückgreift.²⁷ Wuss zitiert in diesem Zusammenhang Manfred Bierwisch:

„Das interne Modell kommt zustande als Resultat sowohl der perzeptiven Information, die die Sinnesorgane aufnehmen, wie durch die Verarbeitung konzeptueller, insbesondere sprachlich vermittelter [...] Informationen, und durch gedankliche Prozesse.“²⁸

Nach Wuss steckt die Emotionspsychologie in Bezug auf die audiovisuellen Medien noch in den Kinderschuhen. Er betrachtet sie als Folge eines neuen kognitiven Ansatzes in der

²³Vgl. Wuss, *Filmanalyse und Psychologie*, S.20.

²⁴Wuss, *Die Tiefenstruktur des Filmkunstwerks*, S.19.

²⁵Vgl. Peter Ohler/Gerhild Niding, "Antizipation und Spieltätigkeit bei der Rezeption narrativer Filme", in: *Nicht allein das Laufbild auf der Leinwand... Strukturen des Films als Erlebnispotentiale*, Hg. Jörg Frieß/Britta Hartmann/Eggo Müller, Berlin: VISTAS Verlag 2001, S.14.

²⁶Vgl. Wuss, *Filmanalyse und Psychologie*, S.53.

²⁷Vgl. Ibid., S.55.

²⁸Manfred Bierwisch, "Psychologische Aspekte der Semantik natürlicher Sprachen", zit. n. Peter Wuss, *Filmanalyse und Psychologie*, S.55f.

Psychologie, durch den es möglich wird, psychische Prozesse unterschiedlichster Art relativ einheitlich als solche der Informationsverarbeitung darzustellen. Aufgrund der Tatsache, dass auch Emotionen zu solchen Prozessen zählen, entstand die kognitionspsychologisch fundierte Emotionstheorie, wodurch eine Basis für eine neues Nachdenken über filmische Emotionen geschaffen wurde.²⁹

Wie schon im Zuge der Betrachtung des Films als Emotionsmaschine erwähnt, war Münsterberg der Erste, der sich mit Emotionen in Bezug auf das Medium Film beschäftigt hat und somit den Grundstein für die Erforschung des Themas legte. Münsterberg führte Studien zur visuellen Wahrnehmung, zur Aufmerksamkeit, zu Emotionen, Assoziationen, Gedächtnis und motorischen Aktivitäten durch. In diesem Zusammenhang machte er sich auf dem Gebiet der angewandten Psychologie einen Namen und öffnete diesen Forschungszweig für die theoretische Beschäftigung mit dem Film.³⁰ Für Münsterberg stellt die Filmwahrnehmung einen aktiven Vorgang dar, der im Bewusstsein der ZuschauerInnen stattfindet, weshalb die Filmrezeption generell vom Prinzip der aktiven Konstruktion bestimmt wird.³¹ Münsterberg lenkt sein ästhetisches Interesse auf die Mittel des Lichtspiels, mit denen dieses auf die Psyche der ZuschauerInnen einwirkt. In diesem Zusammenhang setzt er es sich zum Ziel, den psychischen Vorgang zu untersuchen, den der Film bei den ZuschauerInnen auslöst.³²

Im Zuge der Untersuchung von Emotionen und Film muss kurz auf die Psychoanalyse eingegangen werden, denn diese stellte und stellt für filmwissenschaftliche Untersuchungen immer wieder einen wichtigen Nährboden dar, erfuhr aber auch häufig Kritik, vor allem durch die Kognitionswissenschaften. Eine dieser kritischen Stimmen findet sich bei Grodal. Für ihn setzt sich die Erscheinungswelt einer fiktionalen Erzählung aus kognitiven und körperlichen Reaktionen zusammen, was für die FilmemacherInnen, die SchauspielerInnen und die ZuschauerInnen von zentraler Bedeutung ist. In der Filmtheorie kam dem allerdings bisher nur wenig Aufmerksamkeit entgegen, da Grodal folgend, filmische Emotionen in der Theorie nur verschleiert in Bezug auf die Filminhalte behandelt wurden, denn der psychoanalytischen Theorie folgend befindet sich der wahre Inhalt einer Fiktion in den unterbewussten Regionen des Verstands und beschäftigt sich mit der Kastration und mit ödipalen Abläufen. Grodal

²⁹Vgl. Wuss, "Das Leben ist schön...", S.125.

³⁰Vgl. Münsterberg, *Das Lichtspiel*, S.9f.

³¹Vgl. Ibid., S.18.

³²Vgl. Ibid., S.41.

kritisiert an diesem Ansatz, dass Emotionen und Gedanken, also Kognitionen, als entgegengesetzte Kräfte betrachtet werden müssen, was allerdings ein Trugschluss ist, da sich diese befruchten und miteinander interagieren.³³ Das Zusammenspiel von Emotion und Kognition stellen auch Carl Plantinga und Greg M. Smith in ihrer Beschäftigung mit dem Kognitivismus und im Zuge der Strukturiertheit von Emotionen fest. Sie schreiben:

„Cognitivists tend to describe emotion as a combination of feelings, physiological changes, and cognitions. Emotions direct both mind and body toward an object and tend to provoke action toward that object.“³⁴

Plantinga und Smith betrachten die Psychoanalyse, so wie Grodal, ebenfalls als wenig geeignet für die Untersuchung von Emotionen, da diese in den psychoanalytischen Ansätzen nur eine sehr nebensächliche Rolle einnehmen, weswegen sich die beiden Autoren eher der kognitiven Psychologie und der kognitiven Philosophie widmen, die sich explizit mit dem Emotionsphänomen befassen.³⁵

Auch Murray Smith kritisiert die psychoanalytischen Ansätze, lehnt sie allerdings nicht so rigoros ab. Ihm zufolge hat die Psychoanalyse zu zu vielen Defiziten und Vereinfachungen geführt, sowohl was die Form und die Rhetorik von Filmen betrifft, als auch die Beschäftigung der ZuschauerInnen mit Filmen.³⁶ Er räumt allerdings ein, dass die Psychoanalyse nicht als vollkommen irrelevant bezeichnet werden kann, da sie als kulturelles Glaubenssystem eine große soziale Macht und Bedeutung ausübt.³⁷ Für Smith ergibt sich die Attraktivität des Kinos daraus, dass es heterogen ist und sich nicht auf ein einzelnes Prinzip reduzieren lässt.³⁸

Die Psychoanalyse scheint nicht der richtige Ansatz zur Untersuchung der Frage der Emotionalisierung von ZuschauerInnen durch Filme zu sein, da sie von unterbewussten Vorgängen und inaktiven ZuschauerInnen ausgeht, und sich nicht so sehr mit der Übertragung von Figurenemotionen auf die ZuschauerInnen beschäftigt, sondern mehr mit der Identifikation des Kamerablicks.

³³Vgl. Grodal, "Emotions, Cognition, and Narrative Patterns in Film", S.127.

³⁴Plantinga/Smith, *Passionate Views*, S.2.

³⁵Vgl. Ibid., S.13.

³⁶Vgl. Smith, *Engaging Characters*, S.5.

³⁷Vgl. Ibid., S.9.

³⁸Vgl. Ibid., S.8.

Ich werde mich in Bezug auf meine Beschäftigung mit der Emotionalisierung anhand von Identifikationsprozessen vor allem an den kognitiven Ausrichtungen der Philosophie und der Psychologie orientieren, was für mich am logischsten erscheint. Ein Vertreter der kognitiven Philosophie ist Carroll. Er beschäftigt sich mit Fragen zur Kommunikation und Rezeption im Kino und erachtet in diesem Zusammenhang die kognitive Annäherung an das Thema als am sinnvollsten. Carroll vertritt eine kognitivistisch naturalistische Methode, die ihn sowohl von psychoanalytischen als auch von linguistischen und poststrukturalistischen Erklärungsmodellen abgrenzt.³⁹ Für Carroll basiert das Filmverstehen nicht bzw. nicht nur auf Codes und Konventionen, welche arbiträr sind und erlernt werden müssen, womit er sich von den Auffassungen der Linguisten, Semiotiker und Poststrukturalisten unterscheidet.⁴⁰ In Bezug auf diese letztgenannten Theoretiker wird eine weitere Möglichkeit der Auseinandersetzung mit Filmen angesprochen, auf die ich allerdings nicht detaillierter eingehen möchte, da ich wie beispielsweise Carroll auch die Meinung vertrete, dass es sich hierbei nicht um besonders geeignete Methoden zur Untersuchung und Erklärung der Zusammenhänge filmischer Emotionen handelt.

Carroll spricht sich für die These aus, dass die Macht von Filmen in deren leicht erfassbaren Klarheit für ein Massenpublikum liegt. Die Fähigkeit, Bilder zu erkennen, stellt eine natürlich gegebene Eigenschaft des Menschen dar und muss nicht erlernt werden, wodurch der Film zu einem internationalen Mittel der Kommunikation wird, denn die Bilder des Mediums Film sind sofort für jede ungeschulte ZuschauerIn auf der ganzen Welt zugänglich.⁴¹ In diesem erwähnten Zusammenhang spielt vor allem Carrolls naturalistischer Ansatz eine entscheidende Rolle, denn dieser geht davon aus, dass Filme die natürlichen kognitiven und perzeptuellen Fähigkeiten des Menschen ansprechen.⁴² In Bezug auf seine Auseinandersetzung räumt Carroll allerdings ein, dass nicht alle Aspekte der filmischen Kommunikation naturalistisch erklärt werden können. Es existieren durchaus auch Konventionen, die vor allem in Bezug auf das Genre oder den narrativen Kontext wichtig werden.⁴³ Die Feststellung, dass Konventionen in Bezug auf die Filmwahrnehmung nicht völlig negiert werden können, führt Carroll zu der Auffassung, dass sich der Naturalismus und

³⁹Vgl. Carroll, *Theorizing the Moving Image*, S.125.

⁴⁰Vgl. Ibid., S.80.

⁴¹Vgl. Ibid., S.80f.

⁴²Vgl. Noël Carroll, *Engaging the Moving Image*, New Haven/London: Yale University Press 2003, S.14-25.

⁴³Vgl. Ibid., S.25.

der Konventionalismus gegenseitig ergänzen müssen.⁴⁴ Er schreibt:

„My claim is only that much of what you need to follow a film is what you already know in term of cognitive skills you already possess, and that this fact is clearly a decided advantage for the purposes of international communication. Understanding film does not require the acquisition of a special skill called cinematic literacy; it relies in large measure upon engaging the inferential and interpretational skills that we deploy in everyday life.“⁴⁵

Auch Grodal vertritt mit dem Ansatz des ökologischen Konventionalismus eine sehr ähnliche Auffassung, in der angeborene und evolutionär ausgebildete Fähigkeiten, die zum transkulturellen Verständnis führen, mit einem Set von biologischen Konventionen zusammengebracht werden.⁴⁶ Für ihn sind Kognition und Emotionen eng miteinander verbunden, weshalb er die Physiologie und die kognitive Psychologie als die geeignetsten Erklärungsansätze ansieht. Folgt man Grodal dann hat das menschliche Gehirn Emotionen und Kognitionen ausgebildet, um funktionieren zu können, wobei der menschliche Körper und der menschliche Geist evolutionären Weiterentwicklungen unterliegen. Innerhalb dieser evolutionären Entwicklungen bildeten sich Emotionen heraus, um Interessen und Ziele zu repräsentieren. Sie dienen dazu die Interessen und Ziele im Sinne von starken motivierenden Kräften umzusetzen, wodurch die Aufmerksamkeit und das Handeln kontrolliert werden. Zur gleichen Zeit helfen Kognitionen dabei Situationen zu analysieren.⁴⁷

Ein Großteil der Vorgänge während des Filmschauens basiert auf inneren Abläufen, die zu beschreiben sich als schwierig darstellt. Aus diesem Grund erscheint es für Grodal eine Notwendigkeit, die innere Verarbeitung, wenn es sich um subjektive Aspekte des narrativen Ablaufs wie Gefühle, Emotionen und ästhetische Effekte handelt, neurologisch darzustellen. Es muss zur Kombination von Wahrnehmungs- und Kognitionsprozessen mit psychosomatischen Prozessen in Verbindung mit Emotionen und Motivationen kommen.⁴⁸ Er schreibt:

„Feelings, emotions, and aesthetic perceptions 'take place' in the invisible body/mind interior, and are only parts of the narrative proper if they become the motives for actions or the permanent mental states of the protagonists. It seems as if actions and motives for actions

⁴⁴Vgl. Carroll, *Engaging the Moving Image*, S.26.

⁴⁵Ibid., S.44f.

⁴⁶Vgl. Grodal, *Moving Pictures*, S.19ff.

⁴⁷Vgl. Grodal, "Emotions, Cognition, and Narrative Patterns in Film", S.127.

⁴⁸Vgl. Grodal, *Moving Pictures*, S.39.

somehow legitimately 'belong' to the screen, to the objective narrative 'out there', whereas aesthetic experiences and emotions belong rather to the subjectivity of the viewer. Alternatively, the subjective and aesthetic phenomena belong to the addresser as a feature of enunciation. But Bordwell has pointed out, the story, or 'fabula', as he calls it, is not something which the viewer receives passively but which he or she has to construct by a series of cognitive acts.⁴⁹

Folgt man Grodal, dann finden sich innerhalb von visuellen Fiktionen sowohl objektive als auch subjektive Aspekte, die sich unter neurologischen Gesichtspunkten alle objektiv beschreiben lassen, woraus sich schließen lässt, dass Emotionen und Gefühle ebenso wie die Kognition als objektive Aspekte der inneren Konstruktion einer Erzählung betrachtet werden können.⁵⁰ Auf die genauen neuronalen Zusammenhänge möchte ich allerdings nicht eingehen, da dies hier zu weit führen würde.

Abschließend lässt sich an dieser Stelle mit Michael Lewis festhalten, dass es sich bei einer emotionalen Erfahrung, und in diesem Zusammenhang auch beim emotionalen Erlebnis eines Films, um einen Prozess handelt, der die Interpretation und Beurteilung von Zuständen, Ausdrücken, Situationen, Verhalten usw. und den Vorstellungen davon, was passieren wird, ausgelöst wird (Lewis 1993, S.227).⁵¹ Hier deutet sich noch einmal die Wichtigkeit der aktiven Schaffung des Filmerlebnisses durch die ZuschauerInnen und die Bedeutung kognitiver Vorgänge für das emotionale Erleben an.

Ich habe hier versucht zu verdeutlichen, dass die Interdisziplinarität, die sich im Zuge der Kognitionswissenschaften entwickelt hat, für die Beschäftigung mit dem Thema Film und Emotion ein hohen Stellenwert einnimmt. Darüber hinaus erscheinen mir die kognitive Philosophie und die kognitive Psychologie als die geeignetsten wissenschaftlichen Ansätze, um meiner Frage der Emotionalisierung der ZuschauerInnen durch Filme auf den Grund zu gehen. Des weiteren wurde in diesem Abschnitt die enge Verbindung zwischen Wahrnehmung, Kognition und Emotionen angedeutet, welche unter dem nächsten Punkt ausführlicher betrachtet werden soll, da sie einen Ausgangspunkt für die weitere Beschäftigung darstellt.

⁴⁹Grodal, *Moving Pictures*, S.40.

⁵⁰Vgl. Ibid., S.40.

⁵¹Vgl. Michael Lewis, "The Emergence of Human Emotions", in: *Handbook of Emotions*, Hg. Michael Lewis/Jeanette M. Haviland, New York/London: The Guilford Press 1993, S.227.

2.3 Die Verbindung von Wahrnehmung, Kognition und Emotion

„Kunst affiziert psychische Funktionen, die sehr differenziert und komplex sind. Sie treten etwa in der komplizierten Einheit von Kognition und Emotion zutage.“⁵² Dieses Wuss' Zitat deutet an, dass die Kognition und die Emotionen in einem engen Wechselverhältnis zueinander stehen, was im Folgenden näher beleuchtet werden soll. Im Zusammenhang mit diesem Verhältnis verweist Wuss auf Heinz Mandl und Günter L. Huber und deren Kognitionsdefinition:

„Die Bedeutung des Wortes 'Kognition' umfaßt Phänomene der Informationsverarbeitung wie Prozesse des Aufmerkens, des Lernens, des Speicherns, des Erinnerns, des Abstrahierens und des Problemlösens. Mit 'Kognition' wird also weit mehr begrifflich erfaßt als Wissen. Kognitive Prozesse sind in unterschiedlichem Ausmaß an allen psychischen Aktivitäten beteiligt. In Modellen der menschlichen Informationsverarbeitung werden verschiedene kognitive Teilprozesse postuliert, wobei Wahrnehmung, Vorstellung, Erinnerung, Denken und Sprechen im Kontext des Handelns zentrale Komponenten sind“.⁵³

In Bezug auf Emotionen, die zweite Komponente der Wechselbeziehung, zitiert Wuss Alexej A. Leontjew:

„Die Emotionen haben die Funktion innerer Signale, innerer in dem Sinne, daß sie nicht die psychische Widerspiegelung der gegenständlichen Tätigkeit unmittelbar selbst darstellen. Die Besonderheit der Emotionen besteht darin, daß sie die Beziehungen zwischen den Motiven (den Bedürfnissen) und dem Erfolg oder der Möglichkeit der erfolgreichen Realisierung der ihnen entsprechenden Tätigkeit des Subjekts widerspiegeln“.⁵⁴

Es wird hier deutlich, dass sowohl die Kognition als auch Emotionen, wobei auf den letzten der beiden Begriffe noch ausführlicher einzugehen ist, eine wichtige Bedeutung für die Orientierung und den Umgang mit der realen Welt haben. Dieser Zusammenhang kann mit Hilfe von Murray Smiths Schema-Konzept weiter verdeutlicht werden. Das Schema stellt für Smith ein zentrales Konzept der kognitiven Theorie dar. Er schreibt:

„A schema (plural, schemas or schemata) is a pattern which allows the mind to organize and

⁵²Wuss, *Filmanalyse und Psychologie*, S.38.

⁵³Heinz Mandl/Günter L. Huber, "Theoretische Grundpositionen zum Verhältnis von Emotion und Kognition", zit. n. Peter Wuss, *Filmanalyse und Psychologie*, S.38.

⁵⁴Alexej A. Leontjew, *Tätigkeit – Bewußtsein – Persönlichkeit*, zit. n. Peter Wuss, *Filmanalyse und Psychologie*, S.38.

process the mass of sensory data it constantly receives. Such patterns allow us to predict and postulate outcomes on the basis of partial information: schemata allow us 'to go beyond the ideas overtly expressed by providing the elaboration, explanation, and interconnections that we call *understanding*.'⁵⁵

Ein gegebenes Schema bietet eine Übersicht an Ereignissen oder Funktionen für die HauptvermittlerInnen, Ereignisse, Requisiten und möglichen Folgen an, und auf der Basis eines solchen Schemas wird entschieden, wie gehandelt werden muss. Es kommt zur Ausbildung von Erwartungen hinsichtlich der Ereignisse des eigenen Handelns und in Bezug auf das der Anderen.⁵⁶ Ein alltägliches Schema des Menschen stellt beispielsweise ein Restaurantbesuch dar. Auch in Bezug auf den Film und dessen Charaktere, Situationen und Abläufe lassen sich solche Schemata feststellen, die zum Beispiel mit bestimmten Genres oder Figurentypen zusammenhängen.⁵⁷ In diesem Zusammenhang wird deutlich wie wichtig Entscheidungen und Erwartungen für das alltägliche Leben, und auch für den Film, sind.

„[A]ll culture and all communication depend on the interplay between expectation and observation, the waves of fulfillment, disappointment, right guesses, and wrong moves that make up our daily life.“⁵⁸

Kognitive Entscheidungen und Emotionen spielen für den Umgang mit der realen Umwelt eine entscheidende Rolle, wobei das zweiseitige Wechselverhältnis zwischen der Kognition und den Emotionen durch die Wahrnehmung zu ergänzen ist. Folgt man Smith, dann erfolgt die Vermittlung in der Welt aus einer Folge von Handlungen und Wahrnehmungen. In diesem Zusammenhang wird die menschliche AgentIn als die Grundlage der Handlung angesehen und jede Handlung liefert neue Informationen für die Wahrnehmung. Auch Handlung und Wahrnehmung werden demnach durch eine Wechselbeziehung gekennzeichnet, eine Art Kreislauf. Die Emotionen fügen sich wiederum ebenfalls in diesen Kreislauf ein, denn die Wahrnehmung und Handlungen können zu Emotionen führen und diese beeinflussen im Umkehrschluss zukünftige Wahrnehmungen und Handlungen.⁵⁹

Auch Grodal geht auf die Verbindung von Wahrnehmung, Kognition und Emotion ein, um die kognitiv ablaufenden Prozesse bei der Filmrezeption erklären zu können. Für ihn ist

⁵⁵Smith, *Engaging Characters*, S.47.

⁵⁶Vgl. Ibid., S.47.

⁵⁷Vgl. Jens Eder, *Die Figur im Film. Grundlagen der Figurenanalyse*, Marburg: Schüren Verlag 2008, S.89f.

⁵⁸Smith, *Engaging Characters*, S.48.

⁵⁹Vgl. Ibid., S.49.

eine Beschreibung der Sinnlichkeit und der Emotionalität nur in Anlehnung an theoretische Ideen über die Art und Weise der Verbindung der Kognition mit anderen psychophysischen Prozessen möglich.⁶⁰ Emotionen und Affekte werden durch die Interaktion mit der physischen Welt ausgelöst. Der Mensch besitzt die Fähigkeit die für Emotionen und Affekte wichtigen Ursachen objektiv und intersubjektiv, also durch gemeinsames Erleben, wahrzunehmen. Durch das Wissen um ein Standardsystem der Wahrnehmung und der Bewertung wird es möglich auf emotionale Wirkungen zu schließen. Die Intersubjektivität von mentalen Repräsentationen ergibt sich in diesem Zusammenhang einerseits aus der Annahme, dass alle Menschen das selbe Wahrnehmungssystem und die gleiche geistige Ausstattung teilen, und basiert andererseits auf der Tatsache, dass die Kommunikation mit Anderen über diese Phänomene problemlos möglich ist.⁶¹

Die kognitive Analyse und deren Kennzeichnungen basieren Grodal zufolge zum größten Teil auf den Inputs der intersubjektiven Welt, was die trainierte und informierte BeobachterIn mit der Möglichkeit ausstattet, entsprechend der Person, die direkt in die Situation involviert ist, vorauszusehen, welche Handlungen diese Person in der gegebenen Situation ausführen wird.⁶² Diese alltäglichen Zusammenhänge von Wahrnehmung, Kognition und Emotion lassen sich auf die Rezeption von filmischen Fiktionen übertragen. Die kognitive Kennzeichnung der Erregung ist zusammenfassend als objektiver und intersubjektiver Prozess beschreibbar. In Bezug auf Fiktionen muss allerdings bedacht werden, dass sich bestimmte ZuschauerInnen stärker von speziellen Filmthemen und -geschichten angezogen fühlen als Andere.⁶³

Um die Übertragung der Zusammenhänge der realen Welt noch weiter zu verdeutlichen, muss gesagt werden, dass die emotionalen Reaktionen der ZuschauerInnen auf Fiktionen eine entscheidende Rolle spielen. So besitzen Emotionen innerhalb ästhetischer Erfahrungen Nelson Goodman folgend eine kognitive Funktion.⁶⁴ Auch für Grodal sind die emotionalen Reaktionen auf Filme nicht nur Aspekte, die sich aus der Narration ergeben, sondern sie dienen auch kognitiven Schlussfolgerungen. Wie die Kognitionen finden auch die Emotionen in Körper und Geist der ZuschauerInnen statt, und beide Prozesse stellen

⁶⁰Vgl. Grodal, *Moving Pictures*, S.4.

⁶¹Vgl. Ibid., S.97.

⁶²Vgl. Ibid., S.98.

⁶³Vgl. Ibid., S.99.

⁶⁴Vgl. Nelson Goodman, "Kunst und Erkenntnis", zit. n. Peter Wuss, *Filmanalyse und Psychologie*, S.39.

Reaktionen auf Zustände und Handlungssequenzen der Fiktion dar.⁶⁵ Anhand dieser Feststellung wird erneut die enge Verbindung zwischen Kognition und Emotion und deren Interaktion miteinander deutlich. Zur ausführlichen Beschreibung dieser beiden Prozesse ist es nach Grodal nötig, verschiedene Ebenen zu betrachten, die beispielsweise das physiologische Level, den mentalen Zustand eines Menschen und im Normalfall eine Story-Situation umfassen, wobei diese Ebenen wiederum zur Bestimmung der Kognition und der Emotion beitragen. In Bezug auf die Emotionalisierung durch visuelle Fiktionen im Vergleich zum realen Leben, ist eine Ergänzung nötig, denn den inneren Quellen von Gefühlen, zu denen beispielsweise Erinnerungen zählen, wird durch äußere Bedeutungen der Einsatz gegeben. D.h., dass das überlegene anthropomorphe Level der Filmszenen und der Erzählung die hauptsächliche Interaktionsform von Körper, Emotion und Kognition darstellt. Daraus ergibt sich, dass sich der wichtigste Aspekt der Filmanalyse darauf bezieht, wie sich die Situationen auf die Ziele und Fähigkeiten der ProtagonistInnen beziehen, da die Interpretation dieser Zusammenhänge einen bedeutenden Einfluss auf das Erleben der ZuschauerInnen ausübt.⁶⁶

Die Wichtigkeit der Verbindung der Wahrnehmungs-, Kognitions- und Emotionsprozesse in Bezug auf die Emotionalisierung der ZuschauerInnen durch filmische Fiktionen, wird im weiteren Verlauf meiner Arbeit noch deutlicher werden, so zum Beispiel durch die genauere Definition von Emotionen und deren Unterscheidungen im realen Leben und in der Filmrezeption und in Bezug auf die Darstellung der verschiedenen Identifikationskonzepte.

Ich möchte an dieser Stelle noch einen kleinen Exkurs, der die Verbindung zwischen Film und Spiel betrifft, und den ich an Wuss anlehne, einfügen. Wuss beschäftigt sich in seinen Arbeiten zum Film immer wieder mit dessen Verbindung zum Spiel, eine Verbindung, die auch Auswirkungen auf die Beschäftigung mit emotiven Filmwirkungen nach sich zieht. Ihm zufolge weisen die Aktivitäten des Spiels eine enge Verbindung zu den psychischen Funktionssystemen des Menschen auf, zu denen die Motivation, die Kognition, die Imagination und auch die Emotionen zählen. Er schließt daraus, dass eine Analyse des Spielmoments zum Verstehen der Wechselwirkungen zwischen diesen Systemen und dem

⁶⁵Vgl. Grodal, *Moving Pictures*, S.1f.

⁶⁶Vgl. Ibid., S.2.

filmischen Erlebensprozess in seiner Gesamtheit beitragen kann, denn wenn jemand ins Kino geht, tut er dies nicht nur der Kognition wegen. Der Film umfasst viele Ebenen des Spiels bzw. des menschlichen Spielverhaltens, so werden auf der Leinwand beispielsweise häufig Vorgänge präsentiert, bei denen Menschen spielen oder sich in spielähnlichen Situationen befinden. Auch der Herstellungsprozess von Filmen wendet verschiedene spielerische Verfahren an, wie zum Beispiel das Spiel der DarstellerInnen. Doch der wichtigste Punkt in diesem Zusammenhang betrifft das Filmerleben selbst, welches eine Art verinnerlichtes, mentales Spielverhalten darstellt.⁶⁷ Diese Form des Spielverhaltens der ZuschauerInnen beim Betrachten von Fiktionen wird vor allem in Form der Emotionalisierung und der Identifikationsprozesse mit den Filmfiguren deutlich.

2.4 Die Aufmerksamkeitslenkung

In fast allen theoretischen Überlegungen zu Film und Emotionen scheint der Aspekt der Aufmerksamkeit auf, den ich im Folgenden kurz beleuchten möchte und der auch in Bezug auf die Emotionalisierung der ZuschauerInnen eine wichtige Rolle spielt. Schon Münsterberg hat zu Beginn des 20. Jahrhunderts erkannt, dass die Aufmerksamkeit von allen inneren Funktionen des Menschen, die dazu dienen Bedeutung für die umgebende Welt zu schaffen, die Zentralste ist, denn mittels der Aufmerksamkeit wird eine Auswahl von dem getroffen, was besonders bemerkenswert und folgenreich scheint, und was dann in einen organisierten Erfahrungskosmos verwandelt wird. Diese Aufgabe erfüllt die Aufmerksamkeit sowohl im realen Leben als auch in den Künsten.⁶⁸ Münsterberg schreibt: „Es ist als wäre die Außenwelt in unser Bewußtsein eingewoben und als sei sie nicht entsprechend ihren eigenen Gesetzen geformt, sondern durch das Agieren unserer Aufmerksamkeit.“⁶⁹

Auch Carroll erkennt die entscheidende Rolle, die die Aufmerksamkeit der ZuschauerInnen für die filmische Kommunikation spielt. In Bezug auf diesen Aspekt kommt den FilmemacherInnen die Aufgabe zu, die Aufmerksamkeit einerseits anzuregen und sie andererseits zu halten, wobei ihnen verschiedene filmische Mittel zur Verfügung stehen, wie

⁶⁷Vgl. Peter Wuss, "Film und Spiel. Menschliches Spielverhalten in Realität und Rezeptionsprozess", in: *Emotion – Empathie – Figur: Spielformen der Filmwahrnehmung*, Hg. Thomas Schick/Tobias Ebbrecht, Berlin: VISTAS Verlag 2008, S.217f.

⁶⁸Vgl. Münsterberg, *Das Lichtspiel*, S.51.

⁶⁹Ibid., S.57.

beispielsweise das variable Framing, Bewegungen, Sounds und Kameraeinstellungen, wie das Close-Up. Wie Münsterberg erkennt auch Carroll den Zusammenhang zwischen der Aufmerksamkeit im realen Leben und im Film, denn laut ihm folgt die Aufmerksamkeitslenkung und -erzeugung im Medium Film der in der Realität. Dies zeigt sich zum Beispiel daran, dass es dem Menschen biologisch vorgegeben ist, auf Bewegungen oder laute Geräusche zu reagieren, was mit Hilfe der filmischen Mittel auf das Kino übertragen wird. Der Aspekt der Aufmerksamkeit dient den FilmemacherInnen dazu, die ZuschauerInnen in die von ihnen gewünschten Bahnen zu lenken und sicherzustellen, dass die filmische Kommunikation so funktioniert, wie sie es sich vorstellen.⁷⁰

Münsterberg erkannte ebenfalls die filmischen Mittel als Möglichkeit der Aufmerksamkeitserzeugung und -lenkung, wobei auch die Kognition wieder Bedeutung erlangt, was sich an folgendem Zitat zeigt:

„Zu einer Szene, die unser Interesse wachhält, gehört viel mehr als der simple Eindruck entfernter und sich bewegender Objekte. Wir müssen das Geschehen mit einem Strom von Ideen begleiten. Sie müssen für uns Bedeutung erlangen, sie müssen durch unsere eigene Phantasie angereichert werden, sie müssen Spuren früherer Erlebnisse wecken, sie müssen unsere Gefühle und Emotionen erregen, sie müssen mit unserer Suggestibilität spielen, sie müssen Vorstellungen und Gedanken anregen, sie müssen von unserem Bewußtsein mit der kontinuierlichen Kette des Spiels verbunden werden, und sie müssen unsere Aufmerksamkeit ständig auf die wichtigen und wesentlichen Elemente der Handlung lenken.“⁷¹

Münsterberg erwähnt in *Das Lichtspiel* ebenfalls verschiedene Mittel zur Aufmerksamkeitserzeugung im Film zu denen beispielsweise die Bewegung der Darsteller mit deren Mimik und Gestik gehört, die Bewegung allgemein und die Wirkungskraft des Szenenbildes oder des Hintergrunds, die der Realität folgt und durch schnelle Wechsel eine Aufmerksamkeitsermüdung verhindert.⁷² Als das entscheidendste Mittel zur Erzeugung von Aufmerksamkeit bewertet Münsterberg die Close-Up Einstellung, die Großaufnahme, die schon von Carroll erwähnt wird und auch in Bezug auf die Emotionalisierung eine entscheidende Rolle spielt. Die Großaufnahme hat die Aufgabe eine Erklärung zu liefern, denn sie deutet auf etwas hin, das eine bedeutende Rolle spielt oder spielen wird, und in diesem Zusammenhang kann jede Einzelheit eines Films die Bedeutung der Handlung

⁷⁰Vgl. Carroll, *Engaging the Moving Image*, S.26-34.

⁷¹Münsterberg, *Das Lichtspiel*, S.51.

⁷²Vgl. Ibid., S.53f.

steigern, indem sie in das Bewusstsein der ZuschauerInnen eindringt.⁷³

Nach dieser kurzen Betrachtung des Themas der Aufmerksamkeit für das Filmerleben, welches sich an der Realität orientiert, werde ich mich im nächsten Abschnitt ausführlicher mit dem Emotionsbegriff auseinandersetzen.

2.5 Emotionen

Im Folgenden werde ich zunächst versuchen allgemein zu definieren, was eine Emotion ist und welche Eigenschaften eine solche ausmachen. Im Anschluss daran werde ich Unterschiede von emotionalen Reaktionen auf Fiktionen zum realen Leben darlegen. Die Klärung des Emotionsbegriffs soll als Ausgangspunkt für die weitere Auseinandersetzung mit der Emotionalisierung der ZuschauerInnen und der Betrachtung der verschiedenen Identifikationskonzepte dienen.

2.5.1 Der Emotionsbegriff

Eine Definition des Emotionsbegriffs ist kein leichtes Unterfangen, denn es handelt sich um ein weitgefasstes und biegsames Phänomen. Allerdings ist eine genaue Bestimmung des Terminus wichtig, um sich mit der Emotionalisierung der ZuschauerInnen durch Fiktionen auseinandersetzen zu können. Im Zuge des allgemeinen Sprachgebrauchs findet sich keine klare Abgrenzung des Emotionsbegriffs von anderen emotionalen Reaktionen des Menschen, denn hier wird das Wort teilweise so weiträumig verwendet, dass unter Emotionen Reflexreaktionen, kinästhetische Turbulenzen, Stimmungen, sexuelle Erregung, Vergnügen, Wünsche und mentale Zustände zusammengefasst werden. Carroll lehnt die Verwendung des Begriffs im alltäglichen Sinne ab und fasst dessen Phänomene unter dem Affektbegriff zusammen, wozu auch die Emotionen als Unterkategorie zählen.⁷⁴

Obwohl eine Loslösung vom allgemeinen Gebrauch des Emotionsbegriffs nötig ist, kann sich nicht völlig von diesem losgesagt werden. So wird Carroll zufolge der normale Sprachgebrauch zu einer Bedingung dafür, was als eine Emotion gilt. Der normale

⁷³Vgl. Münsterberg, *Das Lichtspiel*, S.56.

⁷⁴Vgl. Carroll, *Engaging the Moving Image*, S.59f.

Sprachgebrauch führt Carroll zu den sogenannten garden-variety-emotions, zu den gewöhnlichen Emotionen, zu denen beispielsweise Angst, Wut, Horror, Verehrung, Trauer, Empörung, Mitleid, Neid, Eifersucht, Furcht, Hass, Liebe, Sorge und Enttäuschung zählen, und die auch in Bezug auf den Film auftreten. Die gewöhnlichen Emotionen sind Carroll zufolge nicht nur paradigmatisch, sondern besitzen auch gemeinsame strukturelle Merkmale.⁷⁵ Die besonderen Eigenschaften von Emotionen scheinen in den verschiedenen filmtheoretischen Untersuchungen zum Thema immer wieder auf und dienen dazu die Emotionen von anderen Affekten abzugrenzen.

Eine dieser Eigenschaften bezieht sich auf den Zeitaspekt, denn bei Emotionen handelt es sich um zeitliche Angelegenheiten, sozusagen um Episoden, die für den Verlauf eines bestimmten Zeitintervalls andauern.⁷⁶ Auch Wuss beschreibt Emotionen als zeitlich begrenzte psychische Zustände, die mit erregungsbedingten Veränderungen des Menschen einhergehen.⁷⁷

In Bezug auf die erregungsbedingten Veränderungen deutet sich das nächste Merkmal von Emotionen an, bei dem es sich um deren physische Komponente handelt, die sich Carroll zufolge auf die gefühlten Erregungen bezieht. Die physische Dimension von Emotionen ist schon im eigentlichen Ursprung des Wortes verortet, denn der Begriff leitet sich vom lateinischen 'emovere' ab, was im Deutschen in etwa mit 'sich in Bewegung befinden'/'bewegt sein' umschrieben werden kann. Ein Beispiel für eine physische Erregungen wäre das Schaudern, Zittern und unfreiwillige Schreien in Bezug auf die Emotion des Horrors.⁷⁸ Das Empfinden einer physischen Erregung bedeutet allerdings nicht automatisch, dass man es mit einer Emotion zu tun hat, denn damit es sich um eine solche handelt, müssen noch weitere Eigenschaften erfüllt werden.⁷⁹

Eine dieser Eigenschaften stellt die Objektbezogenheit dar.

„Emotions are marked by intentionality. That is, they are directed. One is not simply jealous. One is jealous *of* someone. One is not characteristically just afraid. One is afraid *of* something or someone. Thus, emotions have objects—the objects that they are directed toward: the person

⁷⁵Vgl. Carroll, *Engaging the Moving Image*, S.60f.

⁷⁶Vgl. Ibid., S.66.

⁷⁷Vgl. Wuss, "Das Leben ist schön...", S.126.

⁷⁸Vgl. Noël Carroll, *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*, New York/London: Routledge 1990, S.24.

⁷⁹Vgl. Ibid., S.25f.

of whom I am jealous, or the thing of which I am afraid. In some cases, the object of my emotional state may also be the cause.”⁸⁰

In Bezug auf das Objekt, auf welches sich die jeweilige Emotion richtet, ergibt sich eine Unterscheidung, die später vor allem im Zusammenhang mit den Identifikationskonzepten wichtig werden wird. Alex Neill schreibt:

„[...] our emotional responses—whether to fictional or to actual persons and events—are not all of a kind. For example, we can distinguish (at least roughly) between emotional responses in which the focus of concern is *oneself* (as, for example, in fear for oneself), and those in which the focus of concern is *another*. And among "other-focused" emotional responses, we may distinguish between *sympathetic* responses (such as those in which I fear *for* you), and *empathetic* responses (for I may also feel fear *with* you).“⁸¹

Es kann demnach festgehalten werden, dass eine Voraussetzung für das Auftreten einer Emotion das Vorhandensein eines Objektes ist, auf das sich die Emotion richtet. Dabei muss das Emotionsobjekt nicht zwangsläufig eine physische Existenz aufweisen.

„It can be a false belief, or it can be something with regard to oneself. [...] whatever form it takes, an emotion always has a particular object—a thing, person, animal, the content of one's own beliefs or imaginings, and so on—that is the focus or target of an emotional state.“⁸²

Das nächste strukturelle Merkmal von Emotionen besteht in deren kognitiver Komponente, die sie ebenfalls von einfachen körperlichen Gefühlen unterscheidet. Carroll stellt fest, dass die physischen und die kognitiven Dimensionen von Emotionen miteinander verbunden sind, da das früher Auftretende das später Auftretende bedingt. Eine Erregung beeinflusst demnach die Bewertung, die Kognition einer Emotion, und die Kognition beeinflusst umgekehrt die Erregung.⁸³ Carroll schreibt:

„Cognitions, in other words, play not only a causal role in emotions in that they figure in the etiology of bodily alterations; they also play a role in identifying what emotional state we are in when we are in one.“⁸⁴

⁸⁰Carroll, *Engaging the Moving Image*, S.51f.

⁸¹Alex Neill, "Empathy and (Film) Fiction", in: *Post-Theory. Reconstructing Film Studies*, Hg. David Bordwell/Noël Carroll, Wisconsin: University of Wisconsin Press 1996, S.175.

⁸²Plantinga/Smith, *Passionate Views*, S.6.

⁸³Vgl. Carroll, *Engaging Characters*, S.64f.

⁸⁴Ibid., S.65.

Emotionale Zustände und die Emotionsobjekte gehen oft mit Gedanken, mit kognitiven Kriterien einher, die daraufhin zu einer angemessenen Reaktion führen. Ein Beispiel für ein kognitives Kriterium wäre in Bezug auf die Emotion Wut, die Bewertung, dass einem Selbst oder einem Menschen, dem man nah steht, Unrecht angetan wird. An diesem Punkt kann Carroll zufolge davon ausgegangen werden, dass Emotionen Kognitionen als Ursachen und körperliche Zustände als Auswirkungen benötigen.⁸⁵

Neben Carroll verweist auch Smith auf den kognitiven Aspekt von Emotionen. Ihm zufolge stellen Emotionen einen Teil des menschlichen Vernunftsystems dar.⁸⁶ In Bezug auf diese Aussage muss noch einmal auf den Zusammenhang und die gegenseitige Beeinflussung der physischen und der kognitiven Komponente verwiesen werden. Kognitive Elemente, mit denen Carroll Überzeugungen und Gedanken, die die Eigenschaften eines emotionsauslösenden Objektes oder einer emotionsauslösenden Situation betreffen, meint, kennzeichnen einen emotionalen Zustand, individualisieren und differenzieren diesen. Es handelt sich dabei nicht nur um tatsächliche Gedanken und Überzeugungen, sondern auch um bewertende, denn die Bewertung einer Situation macht deutlich zu welcher Art von Emotion die körperliche Erregung in einer gegebenen Situation eingeordnet werden muss. Die Differenzierung anhand der kognitiven Elemente ist wichtig, da körperliche Erregungen in Bezug auf viele Emotionen gleich sein können. An diesem Punkt kann mit Carroll gesagt werden, dass eine auftretende Emotion dann eine ist, wenn ein physisch abnormaler Zustand einer gefühlten Erregung, der durch die kognitive Konstruktion und Bewertung eines Subjekts in Bezug auf dessen Situation verursacht wird, auftritt.⁸⁷

Im Zusammenhang mit der kognitiven Bewertung von Objekten und Situationen und den dazugehörigen Emotionen wurde erwähnt, dass diese beeinflusst, wie in einer bestimmten Situation zu reagieren und zu handeln ist. Dieser Punkt führt zu einem weiteren Emotionsmerkmal, der Wahrnehmungslenkung, denn Emotionen gestalten und organisieren die Wahrnehmung. Hier kommt der Feedback Mechanismus zum Einsatz, mit dem gemeint ist, dass der emotionale Zustand, in dem man sich befindet, die weitere Wahrnehmung strukturiert, indem die Aufmerksamkeit auf die Elemente gerichtet wird, die als angemessen

⁸⁵Vgl. Carroll, *Engaging the Moving Image*, S.65f.

⁸⁶Vgl. Smith, *Engaging Characters*, S.59.

⁸⁷Vgl. Carroll, *The Philosophy of Horror*, S.26f.

erscheinen, um den aktuellen emotionalen Zustand aufrechtzuerhalten.⁸⁸

Doch nicht nur die Wahrnehmung wird durch Emotionen gelenkt, sondern auch weitere Handlungen bzw. die zu erwartenden Handlungen, denn Emotionen besitzen eine motivierende Funktion. Sie stellen motivierende Aktivierungen von Körper und Geist dar, die mit bevorzugten oder möglichen Handlungen anderer AgentInnen verbunden sind (Grodal 1999, S.137).⁸⁹ Die Verschmelzung von Erregungen mit einer speziellen Handlungstendenz stellt einen zentralen Aspekt von Emotionen dar. In Bezug auf diesen Punkt, wird eine zunächst körperliche Erregung durch eine kognitive Bewertung darüber, welche Handlung nötig ist, um mit einem bestimmten Phänomen umzugehen, in eine Emotion ausgeformt. Daraus ergibt sich weiterhin, dass die Kognition einer Situation, die eine gefühlte Emotion, eine Erregung, in eine motivierende Emotion umwandelt, weitere Kognitionen und Handlungen bedingt und nach sich zieht. In diesem Zusammenhang kommt erneut die Objektbezogenheit ins Spiel, denn die kognitive Kennzeichnung einer Emotion benötigt einen Orientierungspunkt. Dieser Orientierungspunkt unterscheidet sich im Film von dem im wahren Leben, worauf ich später noch genauer eingehen werde und was sich in Neills Unterscheidung von Emotionen, die auf einen Selbst oder auf Andere gerichtet sind, schon angedeutet hat. In diesem Zusammenhang möchte ich kurz anmerken, dass die ZuschauerInnen beim Filmschauen nicht so oft selbst Angst vor etwas haben, sondern dass sie Emotionen in Bezug auf die Charaktere empfinden, die Angst vor etwas haben. Um in Anlehnung an diesen Punkt auf Grodal zurückzukommen, sind Emotionen wie Wut, Angst und Liebe nur als Handlungstendenzen, also als kognitive Kennzeichnungen sinnvoll, wenn sie in Abhängigkeit der Angelegenheiten der zentrierten Charaktere eines Films geformt werden.⁹⁰ Auch Tan weist darauf hin, dass eine der Hauptfunktionen von Emotionen die ist, dass kognitive Prozesse und Handlungen kontrolliert werden, was mit den Angelegenheiten eines Individuums in Zusammenhang steht.⁹¹ Hier wird deutlich wie wichtig ein Individuum, sei es im realen Leben oder im Film, für das Erleben von Emotionen ist. Zusammenfassend in Bezug auf die motivierende Funktion von Emotionen kann gesagt werden, dass diese handlungsorientiert sind. Man hat demnach nicht nur Angst vor etwas, sondern verfolgt auch

⁸⁸Vgl. Carroll, *Engaging the Moving Image*, S.66f.

⁸⁹Vgl. Grodal, "Emotions, Cognition, and Narrative Patterns in Film", S.137.

⁹⁰Vgl. Ibid., S.138.

⁹¹Vgl. Tan, *Emotion and the Structure of Narrative Film*, S.43f.

das Ziel das Angst auslösende Objekt zu beseitigen.⁹²

Im Anschluss an diesen Punkt lässt sich mit Hilfe von Wuss eine weitere Eigenschaft von Emotionen feststellen, die die Handlungsmächtigkeit des Menschen betrifft. Für Wuss besteht eine wesentliche Funktion von Emotionen darin, dass sie für eine wichtige Auseinandersetzung des Menschen mit seiner Umwelt im Sinne eines effizienten Adaptionsverhaltens sorgen. Im Zuge dieses Adaptionsverhaltens stehen zwei Faktoren miteinander in Wechselwirkung, das *Appraisal* und die *Action Readiness*. Beim *Appraisal* handelt es sich um eine ganzheitliche Bewertung und Einschätzung der subjektiven Bedeutung, die sich aus einer neuen Situation für ein Individuum ergibt, wobei der Bewertung entsprechend Zwänge und Handlungsregulationen entstehen. Die *Action Readiness* als zweiter Faktor steht im weitesten Sinne für Handlungsmächtigkeit. Es geht bei ihr gleichzeitig um Handlungsbereitschaft und um Handlungskompetenz.⁹³ Wuss schreibt:

„Wer sich mit einer neuartigen Situation konfrontiert sieht, die subjektiv von Belang ist und entsprechend beunruhigend, der hat sich dazu in Beziehung zu setzen, wie er damit fertig werden kann.“⁹⁴

In Bezug auf die Handlungsmächtigkeit wird das Bedürfnis des Menschen nach Kontrolle, sei diese von aktiver oder von passiver Natur, wichtig.⁹⁵

An dieser Stelle möchte ich in Anlehnung an Nico Frijda erwähnen, dass die Komplexität des Emotionsphänomens dazu führt, dass Emotionen keine Zustände darstellen, sondern eher als Prozesse zu verstehen sind.⁹⁶ Er schreibt:

„This is because emotional reactions develop over time and usually consist of sequences of emotional reactions. In these sequences, successive feelings and responses hang together, influence one another, and influence the events that have elicited them.“⁹⁷

Nachdem ich nun die strukturellen Merkmale von Emotionen, zu denen der physische

⁹²Vgl. Greg M. Smith, "Local Emotions, Global Moods, and Film Structure", in: *Passionate Views. Film, Cognition, and Emotion*, Hg. Carl Plantinga/Greg M. Smith, Baltimore/London: The Johns Hopkins University Press 1999, S.104.

⁹³Vgl. Wuss, "Das Leben ist schön...", S.126.

⁹⁴Ibid., S.126.

⁹⁵Ibid., S.126.

⁹⁶Vgl. Nico H. Frijda, "Moods, Emotion Episodes, and Emotions", in: *Handbook of Emotions*, Hg. Michael Lewis/Jeanette M. Haviland, New York/London: Guilford Press 1993, S.382.

⁹⁷Ibid., S.382.

Aspekt, die Objektbezogenheit, die kognitive Bewertung, aus der die Wahrnehmungslenkung, die Handlungsmotivation und die Handlungsmächtigkeit hervorgehen, beschrieben habe, die Emotionen von anderen Affektformen unterscheiden, soll an dieser Stelle noch einmal kurz genauer auf diese verschiedenen Affekte und deren Bestimmung eingegangen werden.

Wie schon dargelegt wurde, handelt es sich bei Emotionen um eine Unterkategorie der Affekte. Andere Affektformen wären beispielsweise Gefühle, Antriebe und Reflexreaktionen. Wenn man den Film in Zusammenhang mit der Emotionalisierung der ZuschauerInnen untersuchen möchte, ist eine Abgrenzung und Unterscheidung der Begriffe nötig, die anhand von bestimmten Merkmalen, zu denen auch die oben genannten zählen, erfolgen kann. Grodal verortet eine solche Unterscheidungsmöglichkeit beispielsweise in der Intensität der einzelnen Affekte. In diesem Zusammenhang sind Emotionen stärker und durch eine größere Intensität gekennzeichnet als Gefühle.⁹⁸ Weitere Unterscheidungskriterien, darunter vor allem die Objektbezogenheit habe ich schon näher erläutert.

Grodal folgend lassen sich die einzelnen Affektformen folgendermaßen definieren: Bei einem Antrieb handelt es sich um einen motivierten Zustand, der durch Gewebeveränderungen bzw. Gewebedefizite hervorgerufen wird und eine starke, angeborene, instinktbehaftete Komponente aufweist. Emotionen hingegen sind komplexe Phänomene, die neurale, motorisch ausdrucksstarke und auf Erfahrung beruhende Komponenten besitzen, wobei auch sie instinkthafte Bestandteile aufweisen können. Gefühle stellen eine Erscheinungsform von Emotionen dar und sind eher auf innere Zustände gerichtet, als auf eine Beziehung zu Objekten.⁹⁹

In Bezug auf die physische Komponente von Emotionen habe ich erwähnt, dass dieses Merkmal kein ausreichendes Kriterium für eine Emotion ist, denn es gibt durchaus Affektformen, die zwar physische Erregungen mit sich bringen, aber darüber hinaus keine kognitive Bewertung nach sich ziehen. Zu diesen Affekten zählen beispielsweise Reflexreaktionen, unter die Carroll auch den im Film oft verwendeten Schock rechnet. Schockmomente finden sich auch in der *Alien* Quadrilogie, weshalb ich mich diesen kurz widmen möchte. Carroll klammert den Schock als Emotion aus. Ihm zufolge handelt es sich beim Schock um einen rhythmisch hervorgerufenen, nicht bewertenden emotionalen Zustand,

⁹⁸Vgl. Grodal, *Moving Pictures*, S.4.

⁹⁹Vgl. Ibid., S.4f.

um einen nicht bewertenden Affekt. Dadurch unterscheidet sich der Schock vom künstlerischen Horror, dem art-horror, einer Emotion, die Carroll in Bezug auf das Horrorgenre entwickelt.¹⁰⁰ Er schreibt:

„I would not want to deny that shock is often involved in tandem with art-horror, especially in theater and cinema. Just before the monster appears, the music shoots up, or there is a startling noise, or we see an unexpected, fast movement start out from "nowhere." [...] If the fiction in question is of the horror genre, when we then recognize the monster, that scream of shock gets extended and applied as a scream of horror. This is a well-known scare tactic.“¹⁰¹

Schockeffekte werden in Bezug auf den Horror vermehrt benutzt, finden sich aber auch in anderen Genres, und Horror kann auch ohne den Einsatz von Schockmomenten empfunden werden. Carroll betrachtet den Schock nicht als Emotion, sondern als Reflexreaktion.¹⁰² Ich habe diesen kleinen Exkurs eingefügt, weil wie erwähnt auch in der *Alien* Quadrilogie viele dieser Schockmomente auftauchen und eine Abgrenzung dieser von Emotionen wichtig ist. Die Schockeffekte spielen in der *Alien* Filmreihe ohne Zweifel eine wichtige Rolle und sind beispielsweise bedeutend für den Unterhaltungseffekt, wenn es allerdings um die von mir gestellte Fragestellung der Emotionalisierung der ZuschauerInnen mittels von Identifikationskonzepten mit der ProtagonistIn Ripley geht und die dadurch entstehende ambivalente Zuneigung des Publikums zur Figur des Aliens, dann müssen diese Affekte weitestgehend ausgeklammert werden, da es sich bei ihnen nicht um Emotionen im eigentlichen Sinne handelt. Dennoch können Schockmomente eine wichtige Rolle für die emotionale Verbindung der ZuschauerInnen mit den Figuren spielen, denn die Emotionsentwicklung des Publikums wird, Eder folgend, „durch Momente intensiver Parallelisierung mit der Figur – etwa durch Schreckreaktionen“¹⁰³ akzentuiert.

Bevor ich nun kurz zur Betrachtung unterschiedlicher Erklärungsansätze von Emotionen komme, möchte ich versuchen zusammenzufassen, was eine Emotion ist und in diesem Sinne eine brauchbare Definition für die Untersuchung des Themas Film und Emotion anbieten. Bei Emotionen handelt es sich um eine Unterkategorie des Affekts. Emotionen stellen körperliche Erregungszustände dar, die auf ein Objekt gerichtet und durch eine

¹⁰⁰Vgl. Carroll, *The Philosophy of Horror*, S.36.

¹⁰¹Ibid., S.36.

¹⁰²Vgl. Ibid., S.36.

¹⁰³Eder, *Die Figur im Film*, S.690.

kognitiv bewertende Dimension gekennzeichnet sind, wodurch weitere Wahrnehmungen und Handlungen, bzw. zu erwartende Handlungen und Reaktionen beeinflusst und ausgelöst werden. Dadurch ergeben sich wechselseitige Beziehungen zwischen Emotion und Kognition, was die Emotion eher zu einem Prozess als zu einem Zustand macht.

Innerhalb der Emotionsforschung finden sich unterschiedliche Positionen in Bezug auf die Einordnung von Emotionen, die ich in Anlehnung an Smith kurz darlegen möchte, wodurch sich ein Brückenschlag zu den schon diskutierten wissenschaftlichen Ansätzen ergibt. Für Smith gründet sich die Bedeutung von Emotionen auf zwei Faktoren. Zum einen bilden sie einen integralen Bestandteil der alltäglichen Existenz, denn „ein normales menschliches Leben ist ein Leben durchdrungen von Emotion.“¹⁰⁴. Und auf der anderen Seite stellen Emotionen eine zentrale Fallstudie für die kognitive und die evolutionäre Ästhetik dar, was den Kontroversen innerhalb der Emotionsforschung in Bezug auf das menschliche Verhalten entspricht. Denn einerseits herrscht die Ansicht vor, dass es sich bei Emotionen um universale, biologische Adaptionen handelt, die mit Hilfe von naturwissenschaftlichen Methoden zu erklären sind, und andererseits werden Emotionen als kulturell variable Phänomene verstanden, die mittels geisteswissenschaftlicher Methoden untersucht und verstanden werden können.¹⁰⁵ Smith entwickelt einen dritten Ansatz, den Biokulturellen, der wie die kognitive Psychologie Naturalismus und Konventionalismus miteinander verbindet, denn er vertritt die Meinung, dass weder der naturwissenschaftliche noch der kulturalistische Ansatz, zumindest in ihren Extremformen, zu einem differenzierten Verständnis von Emotionen und deren Rolle innerhalb der Künste beitragen kann.¹⁰⁶ Smith verortet den Ausgangspunkt von Emotionsprozessen bei den Grundaffekten, die durch charakteristische Gesichtsausdrücke ergänzt werden und ein gewisses universales Spektrum von Reaktionen kennzeichnen. Auf das Erkennen der Grundaffekte folgt eine kognitive Verarbeitung, die eine feinere Unterscheidung ermöglicht, wodurch komplexere Emotionen entstehen. Für die Entstehung dieser komplexeren Emotionen spielen sowohl kulturelle als auch individuelle Hintergründe eine wichtige Rolle. Es lässt sich zusammenfassen, dass Emotionen spezifischer Kulturen in der Biologie verankert sind, und dass der Kultur demnach biologische Grenzen

¹⁰⁴Murray Smith, "Was macht es für einen Unterschied? Wissenschaft, Gefühl und Film.", in: *Audiovisuelle Emotionen. Emotionsdarstellung und Emotionsvermittlung durch audiovisuelle Medienangebote*, Hg. Anne Bartsch/Jens Eder/Kathrin Fahlenbach, Köln: Herbert von Halem Verlag 2007, S.41.

¹⁰⁵Vgl. Ibid., S.41.

¹⁰⁶Vgl. Ibid., S.42.

auferlegt sind. Dennoch gibt es einen Spielraum für kulturspezifische Variationen von Emotionen. In diesem Zusammenhang wird das Emotionserleben durch Wechselwirkungen, Überlappungen und Fluktuationen gekennzeichnet.¹⁰⁷

„Emotionen verändern häufig durch kognitive Verarbeitungsprozesse ihre Tönung und manchmal ihre Grundfarbe; verschiedene >Ströme< eines übergreifenden emotionalen Prozesses fließen zusammen und erzeugen mehr oder weniger komplexe Mischungen von basalen und >höheren< Emotionen.“¹⁰⁸

Mit Hilfe von Smiths biokulturellem Erklärungsmodell kann meine Definition von Emotionen insofern erweitert werden, als dass diese auf biologischen, angeborenen Grundlagen basieren, was eine gewisse Universalität nach sich zieht. Sie sind aber dennoch kulturell variabel, gründen sich also zum Teil auf kulturell entstandenen und entwickelten Konventionen.

2.5.2 Emotionen im realen- und im Fiktionserleben

Im nun folgenden Abschnitt werde ich das Thema der Emotionen in Bezug auf den Film genauer spezifizieren, denn zwischen dem Auftreten von Emotionen im realen Leben und denen im Erleben von Fiktionen gibt es einige Unterschiede, auch wenn sich Filmemotionen am realen Leben orientieren.

Zuerst möchte ich kurz auf Jens Eders Auseinandersetzung mit Emotionen zu sprechen kommen. Er definiert das Phänomen folgendermaßen:

„Eine Emotion ist ein vielschichtiger psychophysischer Prozess, in dem sich Reizwahrnehmungen und Körperreaktionen miteinander verbinden und meist auch mit weiteren Kognitionen und Verhaltenstendenzen teils expressiver Art einhergehen, was dann als ein Ganzes mit einer bestimmten Valenz erlebt wird. Emotionen können demnach sowohl durch bewusste als auch durch unbewusste Prozesse hervorgerufen werden.“¹⁰⁹

Eder gliedert die emotionalen Reaktionen der ZuschauerInnen in vier Ebenen, die zusammenhängen und sich gegenseitig beeinflussen. Zum einen ruft die perzeptuelle Ebene, die sich auf die Wahrnehmung von Bildern und Tönen bezieht, spontane Empfindungen und

¹⁰⁷Vgl. Smith, "Was macht es für einen Unterschied?", S.44f.

¹⁰⁸Ibid., S.45f.

¹⁰⁹Eder, *Die Figur im Film*, S.652.

Stimmungen hervor. Danach kommt es zweitens zur Weiterverarbeitung dieser Wahrnehmungseindrücke zu mentalen Modellen einer fiktionalen Welt mit Figuren und Ereignissen, was figuren- und situationsbezogene Emotionen auslöst. Darauf folgt drittens die Erschließung allgemeiner Themen und indirekter Bedeutungen aus der fiktiven Welt, die die ZuschauerInnen auf das eigene Leben beziehen können. Und viertens wird der filmische Kommunikationsprozesses reflektiert, was von ästhetischen, moralischen und selbstbezogenen Emotionen begleitet wird. In diesem Zusammenhang können beispielsweise unterschwellige Stimmungen, die in einem Film, durch etwa Musik, Sounds, etc. erzeugt werden, die Wahrnehmung der fiktiven Welt durch die ZuschauerInnen und deren Emotionen verstärken und einen dauerhaften Hintergrund für diese bilden.¹¹⁰ Dieser Punkt erscheint mir für die spätere Betrachtung der *Alien* Quadrilogie interessant, in der vor allem mit Hilfe von Sound und Musik Stimmungen erzeugt werden.

Doch nun komme ich in Anlehnung an die obige Auseinandersetzung zur Ergänzung von Filmemotionen im Vergleich zum realen Leben. Eine dieser Ergänzungen bezieht sich auf die motivierende Funktion von Emotionen. Diese muss in Anlehnung an den Film insofern erweitert werden, als dass die Motivation nur im Zuge des Auftretens einer AgentIn, innerhalb eines Zeitaspekts, mit einer gegebenen Situation und einer Präferenz- und Zielstruktur der ProtagonistIn der Fiktion stattfinden kann. Das Auftreten von motivierenden Emotionen im Film stellt demnach ein auf die genannten Faktoren begrenztes Phänomen dar.¹¹¹

Carroll spricht einen weiteren Aspekt der emotionalen Filmerfahrung an, wenn er von dieser als eher unbewusst ablaufenden Vorgang spricht, wobei schon eine geringe apperzeptive (bewusste) Selbstbeobachtung ausreichen würde, um zu erkennen, dass sich die ZuschauerInnen während des Filmschauens grundsätzlich in einem emotionalen Zustand befinden, und dass sie durch das präsentierte Leinwandgeschehen moduliert werden.¹¹² Dem kognitiven Ansatz folgend, sind sich die ZuschauerInnen darüber bewusst, dass es sich beim Gezeigten um eine Fiktion handelt, was der Auffassung des psychoanalytischen Ansatzes widerspricht, der im Zuge der Filmillusion von unbewussten, unterworfenen ZuschauerInnen ausgeht. Tan schreibt in Bezug auf die Problematik: „Film is make-believe, and we know

¹¹⁰Vgl. Eder, *Die Figur im Film*, S.655.

¹¹¹Vgl. Grodal, *Moving Pictures*, S.2.

¹¹²Vgl. Carroll, *Engaging the Moving Image*, S.62.

it.“¹¹³. Im Zusammenhang mit dem Thema scheinen die durch Filme hervorgerufenen Emotionen nur Illusionen zu sein, was auf das Paradox von Fiktionen hinweist, auf welches ich noch ausführlicher eingehen werde.

Filme sind scheinbar in der Lage alle möglichen menschlichen Emotionen anzubieten, die im Zuge der Wahrnehmung durch die ZuschauerInnen empfunden werden können und die in diesem Sinne zum Unterhaltungsfaktor von Filmen beitragen. Aus dieser Beobachtung ergibt sich nach Tan, dass die von den ZuschauerInnen erlebte filmische Realität eine Besondere ist, denn indem Filme alle denkbaren Emotionen darstellen, kann es sich bei diesen auch um unerfreuliche handeln, die bis zu einem gewissen Grad im Zuge der Filmrezeption ein lustvolles Erlebnis nach sich ziehen können.¹¹⁴ In Bezug auf den Genuss von negativen Emotionen möchte ich Anne Bartsch erwähnen, die sich mit dem Konzept der Meta-Emotionen beschäftigt. Sie schreibt:

„Das Konzept der Meta-Emotionen hat Ähnlichkeit mit dem der Meta-Kognition. Es besagt, dass Menschen nicht nur Gedanken über Gedanken haben können, sondern auch Gefühle über Gefühle. Man kann sich für einen Wutausbruch schämen, man kann Momente bittersüßer Melancholie genießen oder Spaß am Nervenkitzel haben. Die Annahme, dass menschliche Emotionen durch solche Bewertungen auf einer Meta-Ebene überformt werden, könnte erklären, warum 'negative' Emotionen wie Ärger, Angst und Trauer unter bestimmten Umständen positiv erlebt werden und warum 'positive' Gefühle wie Freude und Liebe manchmal unerwünscht sind.“¹¹⁵

Auf diesen Punkt des Genusses negativer Emotionen im Zuge des Filmerlebens möchte ich nicht näher eingehen, da es sich hierbei um ein Thema handelt, welches eine andere Frage behandelt, als die in meiner Arbeit gestellte.

Zurück zu den Filmemotionen, denn Filme sind nicht nur in der Lage, alle möglichen Emotionen hervorzurufen, sondern Emotionen im Film treten im Vergleich zum realen Leben auch konzentrierter auf.

„To a large extent, film events that address concerns evoke emotions by means of characteristics that lend a certain affective potential to comparable events in daily life. In the feature film these characteristics are both concentrated and magnified, not only with respect to the technical realization but also the fictionalization that precedes it.“¹¹⁶

¹¹³Tan, *Emotion and the Structure of Narrative Film*, S.1.

¹¹⁴Vgl. Ibid., S.2.

¹¹⁵Anne Bartsch, "Emotionale Gratifikationen und Genrepräferenz", in: *Emotion – Empathie – Figur: Spielformen der Filmwahrnehmung*, Hg. Thomas Schick/Tobias Ebbrecht, Berlin: VISTAS Verlag 2008, S.76.

¹¹⁶Tan, *Emotion and the Structure of Narrative Film*, S.50f.

Die Dichte von Emotionen im Film führt zum nächsten wichtigen Punkt, der sich auf die Vorstrukturierung von Informationen und damit von Emotionen im Film bezieht. Carroll zufolge haben Emotionen im realen Leben die Aufgabe aus einer großen Anzahl von unstrukturierten Stimuli die relevanten Details auszuwählen, wohingegen dies bei filmischen Fiktionen nicht von Nöten ist.¹¹⁷ Er schreibt:

„[...] fiction film events have been emotionally predigested for us by filmmakers. That is, the filmmakers have already done much of the work of emotionally organizing scenes and sequences for us through the ways in which the filmmakers have foregrounded what features of the events in the film are salient.“¹¹⁸

Im realen Leben werden die Menschen nicht sofort von Emotionen und Affekten eingenommen, wohingegen sie im Zuge des Filmerlebens oft direkt emotional reagieren, was darauf zurückzuführen ist, dass die Filmfiguren ihre Handlungen offen zu Tage tragen, und deren Bewertung von anderen Figuren den ZuschauerInnen einen direkten Zugang zu Emotionen ermöglicht. In diesem Sinne sind Filme emotional vorfokussiert.¹¹⁹

Die emotionale Vorfokussierung des Films lässt sich auch auf die Aufmerksamkeit der ZuschauerInnen übertragen. Der emotionale Zustand, in dem sich die ZuschauerInnen befinden, formt die Erwartungen an zukünftige Ereignisse, wodurch sich diese auf die relevanten Details des Leinwandgeschehens konzentrieren. Demnach ist der Filmtext sowohl in Bezug auf Emotionen als auch auf die Aufmerksamkeit des Filmpublikums vorstrukturiert, was ihn im Verhältnis zum emotiven Fokus der ZuschauerInnen zentral macht.¹²⁰

An diesem Punkt muss allerdings bedacht werden, dass nicht alle ZuschauerInnen gleich auf einen Filmtext reagieren, was nach Carroll die Ergänzung der filmischen Vorfokussierung durch das Interesse nötig macht, denn die ZuschauerInnen müssen ein Interesse für die Entwicklung und den Ausgang eines Films und für dessen Figuren und Ereignisse mitbringen. Die Kombination der filmischen Vorfokussierung mit bestimmten Interessen der ZuschauerInnen führt im Normalfall dazu, dass in einem Standardpublikum

¹¹⁷Vgl. Carroll, *Engaging the Moving Image*, S.67.

¹¹⁸Ibid., S.68.

¹¹⁹Vgl. Ibid., S.68.

¹²⁰Vgl. Ibid., S.69f.

allgemein vorhersehbare Reaktionen hervorgerufen werden.¹²¹ Auch Tan beschäftigt sich mit dem Interesse der ZuschauerInnen und erwähnt in diesem Zusammenhang, dass die aktive Teilnahme des Publikums an der Rezeption umso höher ist, je größer sich deren Interesse gestaltet, was wiederum zum Anstieg der kognitiven und emotionalen Prozesse beiträgt.¹²²

Der nächste Punkt in Bezug auf Film und Emotionen betrifft die Erwartungsstruktur, welche durch Emotionen ausgelöst wird, und im Zuge der allgemeinen Betrachtung von Emotionen schon anklang. Laut Grodal kontrolliert der Verstand die visuelle Wahrnehmung und die körperlichen Bewegungen, wobei Erwartungen die Verarbeitung des Gesehenen und Gehörten leiten. In Bezug auf den Film werden diese Erwartungen zum Beispiel durch die Narration oder durch Genrekonventionen hervorgerufen. Im Unterschied zum realen Leben kommt es in Bezug auf den Film auch hier zur Steigerung der Erwartungshinweise, da Filme den wahrnehmungsbezogenen Input für die ZuschauerInnen auswählen, indem entsprechend der narrativen Handlung einige Aspekte salienter sind als andere.¹²³

Im Zusammenhang mit den Erwartungen und Emotionen im Film muss der Konfliktansatz erwähnt werden, auf den zum Beispiel Wuss verweist. Dieser Ansatz geht auf Daniel Berlyne zurück, der Anfang der 1960er Jahre den Konflikt als die Hauptquelle für Emotionen ausmachte.¹²⁴ Wuss schreibt: „Der Grundgedanke dieser Traditionslinie ist, dass ein Reizmaterial, das nicht den gängigen Erwartungen des Menschen entspricht, denselben zwangsläufig in Erregung versetzt.“¹²⁵ Darüber hinaus werden die ZuschauerInnen, neben der Störung von Erwartungen und der damit einhergehenden Emotionsauslösung, im kognitiven Prozess des Filmschauens zu ZeugInnen des Konfliktgeschehens und vollziehen dieses mit. Dabei ist das Problem der ProtagonistIn, wenn es um Entscheidungen geht, zwar nicht mit dem der ZuschauerIn identisch ist, aber auch die ZuschauerInnen befinden sich in einer ständigen Unsicherheit über den weiteren Handlungsverlauf, weshalb sie den kognitiven Prozess während des Filmschauens zur Problemlösung heranziehen.¹²⁶

Im Zusammenhang mit dem Konfliktansatz kommt Wuss auf die Handlungsmächtigkeit zu sprechen, die schon allgemein erwähnt wurde. Die

¹²¹Vgl. Carroll, *Engaging the Moving Image*, S.70.

¹²²Vgl. Tan, *Emotion and the Structure of Narrative Film*, S.111.

¹²³Vgl. Grodal, "Emotions, Cognition, and Narrative Patterns in Film", S.133.

¹²⁴Vgl. Wuss, "Das Leben ist schön...", S.128.

¹²⁵Ibid., S.128.

¹²⁶Vgl. Ibid., S.131.

Handlungsmächtigkeit mit der dazugehörigen Kontrollkompetenz gestaltet sich im Film anders als im realen Leben.

„Der funktionale Zusammenhang zwischen den konfliktbedingten Erregungen und dem Interesse des Zuschauers an der passiven Kontrolle des Geschehens auf der Leinwand, die einen Zwang zur Antizipation der Ereignisse erzeugt, macht u.a. die Paradoxie der Kinogeühle erklärlich: Dass wir als Zuschauer emotional in Konfliktsituationen involviert sein können, die nicht die unseren sind, und von denen wir sogar wissen, dass sie in Wirklichkeit so nicht existieren. Ähnlich wie im Leben, wo wir handlungsmächtig bleiben müssen, bemühen wir uns einfach permanent um Kontrollkompetenz, und das führt zu affektiven Erregungen und Emotionen verschiedener Stärke und Qualität.“¹²⁷

In Bezug auf filmische Fiktionen können die ZuschauerInnen nur passive Kontrolle erlangen, wohingegen die Filmfiguren diejenigen sind, die das Geschehen aktiv kontrollieren, was dem Menschen nur im realen Leben möglich ist.

Ein weiterer wichtiger Aspekt in Bezug auf Emotionen stellt die Beseitigung von Informationsdefiziten dar. So bezeichnet Wuss beispielsweise die Kompensation von Informationsdefiziten als eine wichtige Eigenschaft von Emotionen.¹²⁸ Die Filmkomposition baut durch die dramatische Handlung und die Konflikte eine Problemsituation auf, die nach einer Lösung verlangt. Der Filmtext steuert in diesem Zusammenhang den Zufluss an pragmatischen Informationen, die zur Überwindung der Problemsituation durch die ZuschauerInnen beitragen. Somit entstehen durch das Aufspüren von Informationsdefiziten und deren Ausgleich am Ende einer Erzählung emotionale Spannungen, die die Kompensation beschleunigen und unterstützen, oder sie umgekehrt verlangsamen und hemmen können. Durch das Aufheben oder das Bestehenbleiben des Informationsdefizits entstehen bei den ZuschauerInnen positive oder negative Emotionen in Bezug auf die Kunstwirkung. Im Zuge der positiven Emotion erscheint die Welt in ihrer künstlerischen Darstellung für die ZuschauerInnen leichter beherrschbar, wobei die positive Emotionen nicht mit dem Happy End verwechselt werden darf, da sich die Emotion lediglich auf das Informationsdefizit bezieht.¹²⁹ In Anlehnung an diesen Punkt scheint das Thema der Kontrollkompetenz erneut auf, denn es scheint ein Merkmal des Menschen zu sein, sich stets in der Lage befinden zu wollen, den Lauf der Dinge praktisch zu beeinflussen. Wenn die Kontrollkompetenz nicht

¹²⁷Wuss, "Film und Spiel", S.231.

¹²⁸Vgl. Wuss, *Filmanalyse und Psychologie*, S.319.

¹²⁹Vgl. Ibid., S.319f.

erreicht werden kann, dann bemühen sich die Menschen zumindest um die Möglichkeit einer besseren Vorausschau, also um passive Kontrolle.¹³⁰ In Bezug auf das Konzept von aktiver und passiver Kontrolle kann zwischen zwei Kontrollarten unterschieden werden, die für das Filmerleben eine Rolle spielen. Filmfiguren besitzen aktive Kontrolle. Sie sind in der Lage die Geschehnisse zu beeinflussen. ZuschauerInnen hingegen können die im Film dargebotenen Handlungen nie ändern. Sie haben allerdings die Möglichkeit, die Ereignisse und Tendenzen mit Hilfe eines Wissensvorsprungs, durch eine verschobene kognitive Perspektive, besser vorausszusehen. Somit umfasst das Filmerleben sowohl den Umgang mit aktiver als auch mit passiver Kontrolle einer fiktiven Situation.¹³¹

In Bezug auf Filmemotionen ergibt sich noch eine weitere Besonderheit, welche die mimetische Struktur der Emotionen betrifft. Emotionale Reaktionen auf Fiktionen nehmen einen speziellen Platz ein, wenn es um die mimetische Natur von Erzählungen geht.¹³² Sie erschaffen Smith zufolge eine entscheidende motivierende Ergänzung zur Durchführung und Erklärung menschlichen Handelns, und sie werden sowohl durch tatsächliche Erfahrungen als auch durch fiktionale und andere Repräsentationen erlernt.¹³³ In diesem Zusammenhang muss zwischen zwei Arten von Emotionen unterschieden werden, zwischen denen auf reale und denen auf fiktionale Ereignisse. Beide Arten teilen viele Eigenschaften, aber unterscheiden sich auch in struktureller Hinsicht in Bezug auf die Natur des zugrundeliegenden Objekts, denn bei emotionalen Reaktionen auf eine reale Situation muss daran geglaubt werden, dass das Objekt wirklich existiert bzw. existiert haben muss, wohingegen es für eine Reaktion auf einen fiktionalen Text ausreicht sich lediglich imaginativ vorzustellen, dass das Objekt existiert. Demzufolge wird das Objekt des fiktionalen Ereignisses nicht an seinem referentiellen Wahrheitsgehalt gemessen.¹³⁴

Der letzte Punkt, den ich in Bezug auf Emotion und Film ansprechen möchte bezieht sich auf das Spiel, mit dem sich vor allem Wuss ausführlich beschäftigt. Ihm zufolge gründen sich Kunst und Kultur auf dem Spielverhalten des Menschen, und der Wert des Spielmoments liegt darin, dass dieses zur Bildung möglicher Welten beiträgt.¹³⁵ Auch bei Grodal findet sich

¹³⁰Vgl. Wuss, *Filmanalyse und Psychologie*, S.320f.

¹³¹Vgl. Ibid., S.321f.

¹³²Vgl. Smith, *Engaging Characters*, S.54.

¹³³Vgl. Ibid., S.56.

¹³⁴Vgl. Ibid., S.57.

¹³⁵Vgl. Wuss, "Das Leben ist schön...", S.133.

eine ähnliche Beschäftigung mit der Spielthematik und mit anderen Mechanismen, wie mit der Hypothesenbildung, der Imagination oder der Simulation, in denen er einen möglichen Nutzen für die reale Lebenswelt der ZuschauerInnen sieht. Mittels des hypothetisch spielerischen Verhaltens der ZuschauerInnen können Alternativen zur Realität erlebt werden. Folgt man Grodal handelt es sich demzufolge bei Fiktionen nicht um unechte Aktivitäten, sondern diese sind eng mit der menschlichen Fähigkeit verbunden, sich eine Realität zu erschaffen.¹³⁶ Außerdem simulieren die meisten narrativen Fiktionen Realität, denn Emotionen, die durch fiktive Handlungen angeregt werden, könne eine symbolische und indirekte Befriedigung darstellen, womit der Film zur Möglichkeit der Interaktion mit der Welt wird.¹³⁷ Mit Hilfe des Spiels können ZuschauerInnen Welten und Situationen durchspielen, denen sie im realen Leben nicht ausgesetzt wären, was sie mit einem Mechanismus zum besseren Zurechtfinden in ihrer eigentlichen Lebenswelt ausstattet. Diese Funktion des Films ist für meine Auseinandersetzung mit der Emotionalisierung der ZuschauerInnen allerdings nebensächlich, denn ich frage nicht danach, wie die ZuschauerInnen die aus Fiktionen gezogenen Erfahrungen auf ihr eigenes Leben anwenden können, sondern ich bleibe nah am Filmtext und frage danach wie sich die Emotionen von Filmfiguren auf die ZuschauerInnen übertragen.

2.6 Exkurs: Das Paradox der Fiktion

An dieser Stelle meiner Arbeit möchte ich kurz das Paradox der Fiktion behandeln. Das Paradox der Fiktion setzt sich mit der Frage auseinander, wie es möglich ist, dass die ZuschauerInnen tatsächlich durch eine fiktionale Erzählung und deren Figuren emotional bewegt werden können, von der sie wissen, dass diese nicht wirklich existiert.

Um das Paradox aufzulösen, haben sich in der Literatur unterschiedliche Ansätze etabliert. So schlägt Smith beispielsweise zur Lösung des Problems vor, davon auszugehen, dass filmische Repräsentationen den ZuschauerInnen zumindest für die Dauer der Beschäftigung mit dem Film Realität vortäuschen, wobei wichtig ist, dass sich die ZuschauerInnen die ganze Zeit darüber bewusst sind, dass das Gezeigte nur eine

¹³⁶Vgl. Grodal, *Moving Pictures*, S.25f.

¹³⁷Vgl. Ibid., S.47.

Repräsentation ist, um angemessen auf diese reagieren zu können.¹³⁸ Er schreibt:

„Illusory' representations may not lure us into a perceptual trap in which we mistake them for actual events, but they 'subject' us in so far as we understand them as mere transcriptions of reality: '[T]he film does not conceal its operations but it offers them a transcription of a pre-existent reality.'¹³⁹

Vor allem Carroll hat sich verstärkt mit dem Paradox der Fiktion auseinandergesetzt, wobei zu bedenken ist, dass er seine Diskussion anhand der Emotion des künstlerischen Horrors durchführt, allerdings sind seine Erklärungen auch allgemein anwendbar. Im Zusammenhang seiner Beschäftigung diskutiert er drei verschiedene Theorien.

Die erste ist die Illusionstheorie, die *Illusion Theory of Fiction*, die das Paradox der Fiktion aufhebt, indem sie davon ausgeht, dass die ZuschauerInnen für die Zeit des Verlaufs der Fiktion glauben, dass sie selbst in der fiktionalen Welt anwesend sind und so beispielsweise dem Monster gegenüberstehen. In Bezug auf diesen Ansatz stellt Carroll einige Probleme und Ungereimtheiten fest, zum Beispiel, warum die ZuschauerInnen das Kino nicht verlassen, wenn sie sich angeblich selbst in Gefahr glauben.¹⁴⁰ Darüber hinaus besteht eine Voraussetzung dafür, dass man Unterhaltung und Vergnügen aus Fiktionen zieht, darin, dass man weiß, dass die Personen und Ereignisse nicht echt sind, was durch die Illusionstheorie aufgehoben werden würde.¹⁴¹

Die zweite Theorie ist die der Behauptung, die *Pretend Theory of Fictional Response*. Diese geht im Vergleich zur Illusionstheorie nicht davon aus, dass sich das Publikum für den Verlauf der Fiktion als Teil dieser begreift, was die Probleme der ersten Theorie zwar auflöst, aber neue schafft, denn die Behauptungstheorie besagt, dass die emotionalen Reaktionen der ZuschauerInnen auf Fiktionen nicht echt sind, da sie davon ausgeht, dass man nur dann echt emotional reagieren kann, wenn man an die Existenz des Objekts der Emotion glaubt.¹⁴² Auch dieser Ansatz erscheint nicht sinnvoll, um das Paradox der Fiktion zu lösen, denn die Emotionen, die die ZuschauerInnen empfinden, sind real.

Als Alternative zu den ersten beiden Ansätzen kommt Carroll auf die

¹³⁸Vgl. Smith, *Engaging Characters*, S.41f.

¹³⁹Ibid., S.44.

¹⁴⁰Vgl. Carroll, *The Philosophy of Horror*, S.63.

¹⁴¹Vgl. Ibid., S.64.

¹⁴²Vgl. Ibid., S.68.

Gedankentheorie, die *Thought Theory of Emotional Responses to Fictions*, zu sprechen. Die Gedankentheorie basiert auf der Vermutung, dass es der Gedanke an eine Situation oder an ein Wesen, zum Beispiel ein Monster ist, der im Publikum eine emotionale Reaktion auslöst, und nicht der Glaube daran, dass es sich um eine tatsächlich reale Gegebenheit handelt. Die emotionalen Reaktionen der ZuschauerInnen auf Filme stellen echte Emotionen dar, was Carroll am künstlerischen Horror aufzeigt, denn reale Emotionen können durchaus allein durch den Gedanken an beispielsweise etwas Schreckliches ausgelöst werden.¹⁴³ Der Mensch ist in der Lage sich selbst durch die Vorstellung von Ereignissen, von denen er weiß, dass diese sehr unwahrscheinlich sind, zu verängstigen. Darüber hinaus hat man nicht aufgrund des Ereignisses Angst, sondern vor dem Inhalt der Gedanken an das Ereignis. Laut Carroll sind Gedanken und Überzeugungen bzw. der Glaube an etwas voneinander trennbar.¹⁴⁴ Die Gedankentheorie stützt sich demnach zusammenfassend einerseits auf die Unterscheidung von Gedanken und Überzeugungen und andererseits auf die Verbindung zwischen Gedanken und Emotionen.¹⁴⁵ Mit Hilfe der von Carroll diskutierten Gedankentheorie ist es möglich das Paradox der Fiktion aufzulösen.

Auch Tan verweist in Anlehnung an Nico Frijda auf den Zusammenhang von Gedanken und Emotionen, denn Gedanken besitzen eine scheinbare Realität und sind mit bestimmten Anliegen und Sorgen verbunden. Demnach stellt die bloße Wahrnehmung einer Möglichkeit schon eine scheinbare Realität dar.¹⁴⁶ Der Mensch und damit die ZuschauerInnen können durch bloße Gedanken Emotionen empfinden und dementsprechend physisch und kognitiv reagieren. Es lässt sich also in Bezug auf die Frage, wie es möglich ist, dass die ZuschauerInnen durch filmische Repräsentationen und fiktionale Charaktere bewegt werden, die real nicht existieren, antworten, dass allein der Gedanke an deren mögliche reale Existenz ausreicht, um emotionalisiert zu werden.

¹⁴³Vgl. Carroll, *The Philosophy of Horror*, S.79f.

¹⁴⁴Vgl. Ibid., S.80f.

¹⁴⁵Vgl. Ibid., S.83.

¹⁴⁶Vgl. Tan, *Emotion and the Structure of Narrative Film*, S.235.

2.7 Die Elemente der filmische Kommunikation von Emotionen

Der nun folgende Abschnitt widmet sich den drei zentralen Elementen der filmischen Kommunikation, der Narration, den Filmfiguren und den ZuschauerInnen, die die Grundlage für die Auseinandersetzung mit den für die Emotionalisierung wichtigen Identifikationskonzepten darstellen. Die Festlegung einer Reihenfolge zwischen den drei Aspekten gestaltet sich als schwierig, da der Interaktions- bzw. Kommunikationsprozess zwischen ihnen durch gegenseitige Wechselwirkungen gekennzeichnet ist. Der Filmtext vermittelt mit seiner Narrationsstruktur und seinen Charakteren den ZuschauerInnen Inhalte und Emotionen und die Vermittlung wird umgekehrt durch die ZuschauerInnen ermöglicht und erweitert. Deutlich wird der verwobene Zusammenhang von Filmtext und ZuschauerInnen beispielsweise in Annette Kuhns Auseinandersetzung mit filmischen Rezeptionsprozessen, in der sie feststellt, dass die Bedeutung eines Textes nicht von vornherein enthalten ist, sondern erst in der Beziehung zwischen Filmtext und den ZuschauerInnen produziert wird. Es bedarf demnach einer Interaktion zwischen dem Publikum und dem filmischen Produkt damit Bedeutung entstehen kann.¹⁴⁷ In diesem Zusammenhang muss angemerkt werden, dass sich alle weiteren Aspekte eines Films, die filmischen Mittel, in die Interaktion einschalten. Sie stellen Teile des Filmtextes dar, bewirken das funktionieren der Narration und ermöglichen so die Kommunikation zwischen den Filmfiguren und den ZuschauerInnen.

2.7.1 Die Narration

Die Narration ist für die Vermittlung von Emotionen zentral und kann als Grundlage der emotionalen Interaktion verstanden werden. Folgt man Grodal, dann sind in Bezug auf den Film die narrative und die kognitiv-emotionale Aktivierung eng miteinander verbunden.¹⁴⁸ Fiktionale Filme führen zum Einsatz mentaler Prozesse, bei denen die Wahrnehmung, Erinnerungen, Emotionen und Handlungen permanent miteinander interagieren. Einen Rahmen für diese Interaktion bietet die narrative Struktur, denn sie bestimmt die Verbindung

¹⁴⁷Vgl. Annette Kuhn (Hg.), *Alien Zone. Cultural Theory and Contemporary Science Fiction Cinema*, London/New York: Verso 2003, S.145.

¹⁴⁸Vgl. Grodal, *Moving Pictures*, S.8.

zwischen den genannten Aspekten und beeinflusst, wie der Mensch seine Welt erfährt.¹⁴⁹

Tan zufolge setzt sich die mentale Struktur eines Films erst durch die Narration in den ZuschauerInnen zusammen. Aufgrund dieser Tatsache sind Narrationskonzepte für das Verstehen von ZuschauerInnenemotionen besonders relevant, denn Emotionen werden durch die Narration ausgelöst.¹⁵⁰ Tan beschreibt das Konzept der Narration als Prozess, durch den die fiktionalen Ereignisse geordnet und zeitlich strukturiert präsentiert werden, und der einen bestimmten Effekt bei den ZuschauerInnen bewirkt.¹⁵¹

„The structuring by means of narration goes deeper than a simple ordering of events. The verbal narrative employs highly concrete vehicles of language, including syntax, vocabulary, and figures of speech. The film as narrative similarly manipulates individual and easily observable characteristics of the medium in order to convey subtle meanings and produce highly specific effects. Film technology, including the acting, directing, and camera work, serve to present fictional events in such a way that they produce the intended effect on the viewer.“¹⁵²

Grodal bestimmt die Form der audiovisuellen Narration etwas genauer und zeigt auf, welche am effektivsten arbeitet. Ihm zufolge setzen audiovisuelle Narrationen Schemata und Szenarien voraus, mit deren Hilfe die ZuschauerInnen Handlungen bewerten und die Erzählung verstehen können.¹⁵³ Es bedarf dabei einer kanonischen Erzählung, die sich nach Grodal dadurch auszeichnet, dass sie eine Geschichte mit Handlungen, die in einer vorwärts gerichteten Zeit stattfindet, darstellt, die mit den Anliegen einer zentralen ProtagonistIn verbunden ist, und durch Ursachen, Wirkungen, Intentionen und Aktionen herausgebildet wird. Der Ablauf einer kanonischen Erzählung korrespondiert mit der Art und Weise, wie die ZuschauerInnen bzw. Menschen allgemein funktionieren. Narrationen sind demnach Schemata, da sie Erlebnisse systematisieren und die Handlungen und Erwartungen der Menschen lenken. In diesem Zusammenhang zählt nach Grodal die kanonische Erzählung zur ökonomischsten Art, um Wahrnehmungen, Emotionen, Präferenzen und Handlungen miteinander zu verbinden.¹⁵⁴

Ein Beispiel für die Emotionalisierung der ZuschauerInnen durch die Narration stellt die Empathie dar. Plantinga stellt fest, dass die Narration entscheidend für die empathischen

¹⁴⁹Vgl. Grodal, *Moving Pictures*, S.10.

¹⁵⁰Vgl. Tan, *Emotion and the Structure of Narrative Film*, S.x.

¹⁵¹Vgl. Ibid., S.6.

¹⁵²Ibid., S.6.

¹⁵³Vgl. Grodal, "Emotions, Cognition, and Narrative Patterns in Film", S.138.

¹⁵⁴Vgl. Ibid., S.138.

Reaktionen der ZuschauerInnen auf die Filmcharaktere ist, und dass vor allem in solchen Momenten und Situationen, in denen die ProtagonistIn eine Prüfung durchstehen muss, ein Opfer bringt, nah vor ihrem Tod steht oder tatsächlich gestorben ist.¹⁵⁵ Die Empathie der ZuschauerInnen wird in solchen Momenten durch die Narration verstärkt. Neben diesen Momenten wirkt sich beispielsweise auch eine weitere narrative Situation, der Kampf ums Überleben, besonders auf die Emotionen der ZuschauerInnen aus, was wieder auf den ökologischen Konventionalismus verweist, und gilt in diesem Sinne als besonders motivierend.¹⁵⁶ Grodal schreibt:

„The direction of the flow has an ecological explanation: our brain and body have evolved as tools for survival, and therefore a film will often have a stronger emotional impact if what we see is related to survival or to human bonding, power, or sexuality, within a framework in which emotions and possible actions are intertwined.“¹⁵⁷

Zusammenfassend kann mit Greg M. Smith gesagt werden, dass die Narration eine Reihe von diegetischen Zielen und Hindernissen, welche als Wegweiser, als Zeichen für Emotionen (*emotion marker*) dienen, präsentiert werden, die für die narrativen und die emotionalen Momente eines Films Bedeutung erlangen. Diese Wegweiser stehen mit dem Schicksal der Protagonistin in Zusammenhang und üben einen emotionalen Einfluss auf die ZuschauerInnen aus.¹⁵⁸ Damit wird deutlich, dass Ziele und Hindernisse in der Filmerzählung besonders salient für die Emotionalisierung sind, was vor allem mit den Filmcharakteren zu tun hat.

2.7.2 Die Filmcharaktere

Unter den nächsten beiden Punkten werde ich mich mit den Filmcharakteren und den ZuschauerInnen beschäftigen, die vor allem in Bezug für meine Auseinandersetzung mit den Identifikationskonzepten zentral werden. Bei der Reihenfolge orientiere ich mich bei Murray Smith und seinem Konzept der Beschäftigung der ZuschauerInnen mit Filmfiguren, welches

¹⁵⁵Vgl. Carl Plantinga, "The Scene of Empathy and the Human Face on Film", in: *Passionate Views. Film, Cognition, and Emotion*, Hg. Carl Plantinga/Greg M. Smith, Baltimore/London: The Johns Hopkins University Press 1999, S.253.

¹⁵⁶Vgl. Grodal, "Emotions, Cognition, and Narrative Patterns in Film", S.132.

¹⁵⁷Ibid., S.132.

¹⁵⁸Vgl. Smith, *Film Structure and the Emotion System*, S.44.

er in *Engaging Characters* etabliert. Allerdings werde ich mich nicht auf Smith beschränken, denn die Wichtigkeit der beiden Faktoren kommt auch bei vielen anderen AutorInnen zum tragen. So betrachtet Grodal Filmcharaktere als zentralen aktivierenden Mechanismus von narrativen Filmen, wobei er unter Charakteren Repräsentationen von lebenden Wesen mit klar erkennbaren Eigenschaften versteht.¹⁵⁹

Smith zufolge sind fiktionale Charaktere, die ich auch als Figuren bezeichne, wie für Grodal, für narrative Texte zentral. Die Charakterstrukturen bieten die wichtigste Möglichkeit des narrativen Textes, um ZuschauerInnen zu lenken und ihre Zustimmung in Bezug auf bestimmte Werte, Praktiken und Ideologien zu erhalten.¹⁶⁰

Eder beschreibt Figuren als kommunikative Konstrukte, die auf einer Meta-Ebene angesiedelt sind, was bedeutet, dass die ZuschauerInnen nicht direkt auf sie reagieren, sondern auf die Wahrnehmung der Figurendarstellung und auf die Entwicklung von subjektiven Figurenvorstellungen.¹⁶¹ Er schreibt:

„Unsere emotionale Anteilnahme kann auf die Figur als Artefakt, fiktives Wesen, Symbol oder Symptom bezogen sein. Eine Figur kann als fiktives Wesen Sympathie und Empathie hervorrufen, als Artefakt ästhetische Empfindungen und Urteile, als Thementräger emotionale Bezüge zu eigenen Erfahrungen, als Symptom emotionale Bewertungen von Urhebern oder möglichen Auswirkungen.“¹⁶²

In meiner eigenen Auseinandersetzung mit der *Alien* Quadrilogie beschäftige ich mich vor allem mit der Figur als fiktives Wesen, und wie dadurch Identifikationsprozesse, zu denen Sympathie und Empathie zählen, beeinflusst werden. Für die Untersuchung von Figuren ist deren Einbettung in den Kontext, in dem vor allem die Motivation der Figur bedeutend ist, und in die Figurenkonstellation wichtig, denn beide Aspekte sind für die Analyse und Bewertung eines Filmcharakters und damit auch für die emotionalen Reaktionen der ZuschauerInnen entscheidend.¹⁶³

Für das Verstehen narrativer Filme und deren Figuren werden Vermittlungs- und Charakterkonzepte bedeutend, denn die fantasievolle Beschäftigung mit fiktionalen Erzählungen benötigt eine grundlegende Vorstellung menschlicher Vermittlung. In diesem

¹⁵⁹Vgl. Grodal, "Emotions, Cognition, and Narrative Patterns in Film", S.130.

¹⁶⁰Vgl. Smith, *Engaging Characters*, S.4.

¹⁶¹Vgl. Eder, *Die Figur im Film*, S.656.

¹⁶²Ibid., S.656.

¹⁶³Vgl. Ibid., S.426f.

Zusammenhang besitzt die Art der Vermittlung nicht nur für die imaginative Aktivität Bedeutung, sondern auch für die normale soziale Interaktion im realen Leben.¹⁶⁴ Smith schreibt: „The term 'character', in its most basic sense, typically denotes a fictional analogue of a human agent.“¹⁶⁵ Figuren stellen ein Textkonstrukt dar und der Charakteraspekt ist vor allem für das Verstehen der Identifikation in narrativen Filmtexten zentral. Der Charakteraspekt nimmt in diesem Sinne einen privilegierten Standpunkt ein, denn das Eintreten in die narrativen Strukturen einer Erzählung wird durch deren fiktionale Charaktere ermöglicht.¹⁶⁶

Im Zusammenhang mit der Vermittlung spricht Smith besonders von menschlichen AgentInnen, was darauf zurück zu führen ist, dass die meisten Narrationen über menschliche VermittlerInnen stattfinden. Allerdings kann die Vermittlung auch durch nicht-menschliche AgentInnen erfolgen, wobei diese dann meistens am Verständnis des Menschen gemessen werden.¹⁶⁷ Auch Grodal verweist auf diesen Aspekt. Er beschäftigt sich in *Moving Pictures* ausführlich mit menschlichen Modellen, die unter anderem dazu dienen nicht-menschliche Figuren zu verstehen und schreibt, dass andere Wesen an menschlichen Modellen gemessen werden müssen.¹⁶⁸

„As the viewer, like the person in everyday life, does not have direct access to the mental life of other beings, the ascription 'degree of humanness' must take the form of interpretive hypotheses based on the expressive signs that these beings emit and on an interpretation of their behaviour. Expressive signs and behaviour have to fit into certain mental models for humanness.“¹⁶⁹

Smith zufolge ist es nötig eine Spezifizierung der Konzeption 'Mensch', bzw. von 'der Person' innerhalb von Kulturen vorzunehmen, denn Filmfiguren werden nicht nur als analog zu menschlichen AgentInnen verstanden, sondern sie basieren auch auf Konzepten zu sozialen Rollen in bestimmten Kulturen. In diesem Zusammenhang umfasst die Kategorie der menschlichen AgentIn verschiedene Basiskonzepte von Eigenschaften, die als Personen-Schema bezeichnet werden. Zu diesen Eigenschaften gehören beispielsweise, dass der Charakter einen menschlichen Körper aufweist, der innerhalb von Raum und Zeit

¹⁶⁴Vgl. Smith, *Engaging Characters*, S.17.

¹⁶⁵Ibid., S.17.

¹⁶⁶Vgl. Ibid., S.17f.

¹⁶⁷Vgl. Ibid., S.20.

¹⁶⁸Vgl. Grodal, *Moving Pictures*, S.107.

¹⁶⁹Ibid., S.107.

individualisiert und kontinuierlich ist. Darüber hinaus zeichnet sich eine AgentIn durch wahrnehmungsbezogene Aktivitäten aus, die das Selbstbewusstsein umfassen. Sie befindet sich in einem zielgerichteten Zustand, der Überzeugungen und Wünsche beinhaltet. Die AgentIn empfindet Emotionen, besitzt die Fähigkeit Sprache zu benutzen und zu verstehen und sie weist Eigenschaften zur Selbstbestimmung gezwungener Handlungen und Selbstinterpretationen auf. Darüber hinaus besitzt sie das Potential für Merkmale und anhaltende Attribute. Eine menschliche AgentIn muss diese Charakterzüge und Eigenschaften besitzen oder zumindest dem ähnliche, um eine soziale Rolle erfüllen zu können. Dies trifft sowohl auf reale AgentInnen als auch auf imaginierte Charaktere zu.¹⁷⁰ Folgt man Smith, dann ermöglicht das Personen-Schema eine verständliche Interaktion zwischen verschiedenen Kulturen.¹⁷¹ Er schreibt zusammenfassend:

„Character construction is a process of modelling, in which the spectator 'projects' a schema (initially, the person schema) and revises it on the basis of the particular text; we do not inductively construct characters every time we watch a film via the simple accumulation of differential features [...]. Character construction is thus a dynamic process in which the person schema and cultural models allow us to leap ahead of what we are given and form expectations.“¹⁷²

Zu Filmfiguren lässt sich Smith zufolge zusammenfassend sagen, dass sie als fiktional analog zu menschlichen AgentInnen saliente Elemente narrativer Strukturen darstellen. Es handelt sich bei fiktionalen Charakteren nicht nur um 'Illusionen', sondern auch um textuelle Konstrukte, die auf dem Personen-Schema basieren.¹⁷³

Die Darstellung von Filmcharakteren orientiert sich an Menschen im realen Leben, was das Verständnis der ZuschauerInnen beeinflusst. Dennoch unterscheiden sich fiktionale Figuren auch von realen Menschen. Per Persson schreibt:

„Claiming that the spectator uses the same ability in real-life understanding as in the reception of cinema does not imply that real-life and fictional characters behave in the same way. Fictional characters of all sorts are usually more extreme and stereotyped than real persons, and often end up in situations that are rare in reality.“¹⁷⁴

¹⁷⁰Vgl. Smith, *Engaging Characters*, S.21.

¹⁷¹Vgl. Ibid., S.22.

¹⁷²Ibid., S.31.

¹⁷³Vgl. Ibid., S.31.

¹⁷⁴Per Persson, *Understanding Cinema. A Psychological Theory of Moving Imagery*, Cambridge: Cambridge University Press 2003, S.157.

Filmfiguren sind nicht nur im allgemeinen Sinne zentral für narrative Texte, sondern spielen auch in Bezug auf die Vermittlung von Emotionen im Film eine entscheidende Rolle, was schon Münsterberg feststellte, wobei er sich gegeben an seiner Zeit auf den Stummfilm bezog:

„Die Darstellung von Emotionen muß das Hauptanliegen des Lichtspiels sein. Im Drama können weise Worte gesprochen werden, und wir mögen Gesprächen selbst dann mit Interesse folgen, wenn sie bloß intellektuellen und keinen emotionalen Charakter haben. Aber der Schauspieler, den wir auf der Leinwand sehen, kann nur mit dem, was er tut, unsere Aufmerksamkeit auf sich ziehen, und seine Handlungen erlangen für uns erst durch Gefühle und Emotionen, die sie beherrschen, Bedeutung und Einheit. Stärker als im Drama sind die Personen im Lichtspiel in erster Linie Subjekte unserer emotionalen Erfahrungen. Ihre Freude und ihr Leid, ihre Hoffnung und ihre Furcht, ihre Liebe und ihr Haß, ihre Dankbarkeit und ihr Neid, ihr Mitleid und ihre Bosheit geben dem Spiel Bedeutung und Wert.“¹⁷⁵

Filmcharaktere sind in diesem Zusammenhang als emotionsauslösende Objekte zu begreifen, die bestimmte Eigenschaften an den Tag legen müssen. Eine dieser Eigenschaften betrifft den Realitätsstatus. „'Reality' is a special mental and emotional construction.“¹⁷⁶, schreibt Grodal. Er meint damit, dass ein Objekt ursprünglich noch keinerlei Eigenschaften und taktile Qualitäten besitzt, denn diese erhält es erst während der Betrachtung. Dem Objekt werden aufgrund von früheren Erfahrungen bestimmte Merkmale zugeschrieben. Dieser konstruktive Prozess geht aus Erkenntnissen und Wahrnehmungen des realen Lebens hervor und lässt sich auf das Filmerleben übertragen.¹⁷⁷

Eine weitere von Grodal beschriebene Eigenschaft von Charakteren betrifft die Vertrautheit bzw. Unvertrautheit. Neben dem Realitätsstatus eines Objekts ist auch dieser Aspekt für das Hervorrufen von Emotionen verantwortlich. Vertrautheit und Unvertrautheit betreffen Gefühle, die die Handlungsbereitschaft unterstützen. In diesem Zusammenhang ist das Gefühl der Vertrautheit gegenüber einer Erscheinung umso größer ist, je mehr man der gegebenen Erscheinung ausgesetzt ist. Vertrautheit unterstützt positive Gefühle und reduziert feindliche Erregungszustände oder Handlungsbereitschaft.¹⁷⁸ Dieser Aspekt betrifft einen interessanten Punkt, der sich möglicherweise auch auf die *Alien* Quadrilogie übertragen lässt,

¹⁷⁵Münsterberg, *Das Lichtspiel*, S.65.

¹⁷⁶Grodal, *Moving Pictures*, S.28.

¹⁷⁷Vgl. Ibid., S.28f.

¹⁷⁸Vgl. Grodal, "Emotions, Cognition, and Narrative Patterns in Film", S.143.

denn im Laufe der Filmreihe wird einem die Figur des Aliens immer vertrauter und ist in diesem Sinne auch mit positiveren Emotionen verbunden, wobei diese positiven Gefühle, wie ich später zeigen werde, hauptsächlich über die Protagonistin entstehen.

2.7.3 Die ZuschauerInnen

Neben der Narration und vor allem den Filmcharakteren spielen die ZuschauerInnen eine entscheidende Rolle in Bezug auf die filmische Kommunikation von Emotionen, da sie es sind, die die Bedeutung aus dem Dargestellten generieren.

Um den ZuschauerInnenaspekt zu untersuchen, ist es nötig Konzepte dieser zu entwerfen. Judith Mayne unterscheidet in diesem Zusammenhang zwischen idealen ZuschauerInnen, die vom filmischen Apparat theoretisiert werden, und den sozial definierten ZuschauerInnen, die sich durch Heterogenität auszeichnen, da sie von einer Reihe von unterschiedlichen Diskursen angesprochen werden. Die sozial definierten ZuschauerInnen stehen zu den Idealen in einer imperfekten Beziehung.¹⁷⁹ Hier wird deutlich, dass die Beschäftigung mit den idealen ZuschauerInnen nicht ausreicht, um Filme zu verstehen. Mayne verweist in diesem Zusammenhang darauf, dass die Definition der idealen ZuschauerInnen von der KritikerIn selbst durchdrungen ist, weshalb hinterfragt werden muss, welche Reaktionen auf die ZuschauerInnen tatsächlich zutreffen und welche nur Interpretationen der KritikerIn darstellen. Eine weitere Ergänzung besteht darin, dass die Analyse eines Films mit einer gewissen Faszination für dessen Thema einhergeht, was die KritikerIn/AutorIn selbst zur ZuschauerIn macht, deren reale Eindrücke in die Arbeit einfließen.¹⁸⁰ Maynes Beobachtung lässt sich auf meine Arbeit übertragen, die aus meinem eigenen Erleben und Interesse als Zuschauerin an der *Alien* Quadrilogie hervorgeht.

Die Filmwahrnehmung stellt einen aktiven Vorgang zur Generierung von Bedeutung dar, was aktive ZuschauerInnen voraussetzt, die darum bemüht sind, den Filmsinn zu erschließen.¹⁸¹ Dabei reagieren nicht alle ZuschauerInnen gleich auf eine Filmkomposition, was sich unter anderem auf deren lebensweltliche Situationen zurückführen lässt, die die

¹⁷⁹Vgl. Judith Mayne, "Paradoxes of Spectatorship", in: *Viewing Positions. Ways of Seeing Film*, Hg. Linda Williams, New Brunswick/New Jersey: Rutgers University Press 1995, S.157.

¹⁸⁰Vgl. Ibid., S.163.

¹⁸¹Vgl. Wuss, *Filmanalyse und Psychologie*, S.13.

emotionalen Reaktionen, die im Film angelegt sind, verstärken oder verhindern.¹⁸² Auch Persson stellt diesen Zusammenhang fest und schreibt:

„[...] I hope it is clear that meaning, interpretation, and coherence are not "objectively" in the text, but are achieved through the spectator's active application of knowledge and disposition to the textual material. [...] However, if spectators share such a ruler or paradigm, which most of the Westerners seem to do, we can talk about "probable" or "improbable" interpretations.“¹⁸³

Menschen und damit ebenfalls die ZuschauerInnen unterscheiden sich nicht nur lebensweltlich, was sich auf die emotionale Sozialisation und das emotionale Erleben von Filmen auswirkt, sondern auch in Bezug auf das Geschlecht, Unterschiede im Temperament und in der Persönlichkeit, in Bezug auf kulturelle Unterschiede, usw..¹⁸⁴ Darüber hinaus stellt Eder fest, dass auch die Rezeptionsvoraussetzungen der ZuschauerInnen von verschiedenen Ebenen abhängen, zu denen die biologischen, soziokulturellen, individuellen und situativen zählen.¹⁸⁵

Trotzdem sich die einzelnen ZuschauerInnen voneinander unterscheiden, nimmt Tan eine Kategorisierung dieser in Bezug auf deren Emotionen vor. Laut ihm lässt sich auf der Basis von empirischen Untersuchungen feststellen, dass Reaktionen auf Filme innerhalb bestimmter ZuschauerInnengruppen relativ einstimmig ablaufen. Ihm zufolge weisen die ZuschauerInnenreaktionen demnach eine gewisse Systematik auf. Filme werden geschaffen, um bestimmte Effekte hervorzurufen, wobei sie als Artefakte sowohl eine funktionale Konstruktion als auch eine Einheitlichkeit darstellen. Diese geordnete Struktur und die Einheitlichkeit wiederum wird in den Systematiken der affektiven Reaktionen der ZuschauerInnen wiedergegeben.¹⁸⁶ Die Kategorisierung von ZuschauerInnen kann beispielsweise durch den Prozess der Selbstauswahl erfolgen.¹⁸⁷ Tan schreibt:

„Most film viewers have at the very least a strong intuitive feeling about what does not appeal to them, and it is not necessary to be a true film enthusiast to know approximately what type of film you are looking for. [...] Films or film types may be seen as systems of norms, while audiences are groups of spectators characterized by certain attitudes. Norms and attitudes are

¹⁸²Vgl. Wuss, "Das Leben ist schön...", S.139f.

¹⁸³Persson, *Understanding Cinema*, S.243.

¹⁸⁴Vgl. Carolyn Saarni, "Socialization of Emotion", in: *Handbook of Emotions*, Hg. Michael Lewis/Jeanette M. Haviland, New York/London: Guilford Press 1993, S.442.

¹⁸⁵Vgl. Eder, *Die Figur im Film*, S.94.

¹⁸⁶Vgl. Tan, *Emotion and the Structure of Narrative Film*, S.3.

¹⁸⁷Vgl. *Ibid.*, S.9f.

geared to one another by means of a historical process of selection.“¹⁸⁸

Die Unterschiedlichkeit der ZuschauerInnen hat den obigen Beobachtungen zufolge einen Einfluss auf die Emotionalisierung, was sich auch auf die Prozesse der filmischen Kommunikation auswirkt. Eder beschreibt die Entwicklung der ZuschauerInnenemotionen in Bezug auf den Film anhand von drei Phasen der Kommunikation. Zunächst wählt die ZuschauerIn einen Film aufgrund ihrer emotionalen Erwartungen aus. Im Zuge des Filmerlebens kommt es dann zu unterschiedlichen emotionalen Reaktionen. Und abschließend kommt es nach der Filmrezeption zu Verarbeitung des Films, zum Beispiel in Gesprächen.¹⁸⁹

Im Zusammenhang mit der von Eder beschriebenen zweiten Phase der filmischen Kommunikation von Emotionen, werden die von mir im folgenden Abschnitt betrachteten Identifikationsprozesse mit Figuren wichtig, weshalb diese Phase die für mich essentiell ist. Für die Identifikationsprozesse sind neben den Figuren vor allem die ZuschauerInnen von großer Bedeutung, da diese emotional auf die filmische Narration reagieren.

Murray Smith beschreibt neben den Filmcharakteren als VermittlerInnen auch die ZuschauerInnen als imaginative AgentInnen, die wesentlich bestimmte institutionelle Rollen erfüllen und deren geistiges Leben durch Überzeugungen und Werte beschränkt wird. Die imaginativen Fähigkeiten der ZuschauerInnen sind allerdings veränderbar.¹⁹⁰ Hier klingt der Aspekt der Imagination an, der auf Robin Hortons Primär-Theorie verweist, bei der es sich um die Unterscheidung zwischen dem Selbst und den Anderen handelt.¹⁹¹ Diese Unterscheidung ist für die Identifikation zwischen und unter verschiedenen Menschen und zwischen realen und fiktiven Personen bedeutend. Damit wird die Imagination Smith zufolge zum Schlüsselkonzept der Überprüfung der Beziehung zwischen dem Selbst und den Anderen. Allerdings handelt es sich bei der Imagination um einen ähnlich dehnbaren Begriff wie bei der Identifikation.¹⁹² Auf Smiths Imaginationskonzept werde ich später noch ausführlich eingehen.

¹⁸⁸Tan, *Emotion and the Structure of Narrative Film*, S.10.

¹⁸⁹Vgl. Eder, *Die Figur im Film*, S.256f.

¹⁹⁰Vgl. Smith, *Engaging Characters*, S.63.

¹⁹¹Vgl. Ibid., S.22f.

¹⁹²Vgl. Ibid., S.47.

2.8 Verschiedene filmische Identifikationskonzepte

Im wichtigsten Teil meiner Arbeit werde ich mich mit verschiedenen Identifikationskonzepten in Bezug auf die filmische Kommunikation von Emotionen auseinandersetzen.

Schon in den 1970er Jahren unterstrich Christian Metz, so schreibt Greg M. Smith, dass die Identifikation als der hauptsächliche emotive Effekt des Films fungiert¹⁹³, wobei er zwischen der primären und der sekundären Identifikation unterschied. Die primäre Form beschäftigt sich mit der Identifikation der ZuschauerInnen mit dem Blick der Kamera, was das Publikum in eine BeobachterInnenposition versetzt, hierbei handelt es sich vorrangig um eine psychoanalytische Sichtweise, auf die ich nicht näher eingehen werde. Die sekundäre Identifikation, die für mich wichtiger werden wird, beschreibt die Identifikation mit den Filmfiguren.¹⁹⁴

Emotionen stellen für das filmische Erleben, sowohl in Bezug auf die ZuschauerInnen als auch in Bezug auf die Charaktere, einen bedeutenden Aspekt dar. Für die emotionale Verbindung der beiden Parteien sind vor allem Identifikationskonzepte entscheidend, was darauf zurückzuführen ist, dass filmische Fiktionen eine Emotionalisierung der ZuschauerInnen auslösen, die auf identifikatorischen Prozessen mit den Figuren basiert und durch die das Filmerleben gesteuert und erweitert wird. Das Thema der Identifikation ist innerhalb der Filmwissenschaft ein stark und kontrovers Diskutiertes. Identifikation als eine Gleichsetzung von Filmfiguren und ZuschauerInnen zu bezeichnen, funktioniert nicht, da die filmischen Identifikationsprozesse zu komplex für eine solche Vereinfachung sind. Darüber hinaus muss zwischen den Emotionen der Charaktere und denen der ZuschauerInnen unterschieden werden, was schon Münsterberg feststellte.

„Wenn wir unser jetziges Problem auf dieselbe Weise behandeln wollen, müssen wir also nach den Emotionen des Zuschauers fragen. Dabei gilt es allerdings, zwei verschiedene Fallgruppen zu unterscheiden. Auf der einen Seite haben wir Emotionen, die sich aus der Übertragung von Gefühlen der Figuren des Spiels in unsere Seele herleiten. Auf der anderen Seite finden wir Gefühle, mit denen wir auf die Szenen des Spiels reagieren, Gefühle, die ganz verschieden von denen sein können, die die Figuren des Spiels ausdrücken, vielleicht gerade entgegengesetzt.“¹⁹⁵

¹⁹³Vgl. Smith, *Film Structure and the Emotion System*, S.4f.

¹⁹⁴Vgl. Plantinga/Smith, *Passionate Views*, S.10f.

¹⁹⁵Münsterberg, *Das Lichtspiel*, S.68.

Die Emotionalisierung der ZuschauerInnen durch Filme kann auf den verschiedensten Ebenen stattfinden, wobei nicht alle Emotionen der ZuschauerInnen mit denen der Figuren im Zusammenhang stehen, wie zum Beispiel die Lust am Filmschauen. Ich werde mich in meiner Arbeit allerdings auf die Emotionen konzentrieren, die sich auf solche der Figuren beziehen, die schon Münsterberg als die häufiger auftretenden ausmachte.

„Unsere Nachahmung von Emotionen, die wir ausgedrückt sehen, bringt in unser Verständnis der Spielhandlung Lebendigkeit und affektive Färbung. Wir nehmen am Schicksal des Leidenden teil, und das bedeutet, daß der Schmerz, den er ausdrückt, unser eigener Schmerz wird. [...] Die visuelle Wahrnehmung der verschiedenen Ausdrucksformen dieser Emotionen verschmilzt in unserem Bewußtsein mit dem Wissen um die ausgedrückte Emotion; wir fühlen, als würden wir die Emotion selbst unmittelbar sehen oder beobachten. Außerdem ruft der Gedanke die entsprechende Emotion wach. [...] Es ist offensichtlich, daß bei dieser führenden Gruppe von Emotionen das Verhältnis der Bilder zu den Gefühlen der Personen im Spiel und zu den Gefühlen des Zuschauers übereinstimmt.“¹⁹⁶

Grodal schließt aus Münsterbergs Beobachtung, dass die ZuschauerInnen mit vielen Leinwandfiguren Emotionen teilen und diese so simulieren können, dass sie ihnen wie ein lebhaftes Ereignis in Form einer emotionalen Reflexion im eigenen Verstand erscheinen.¹⁹⁷

Das Konzept der Identifikation wurde nicht immer positiv bewertet. Es gibt auch Ansätze, wie beispielsweise der von Carroll, die den Prozess als problematisch einstufen. Diese betrachten die Identifikation als einen Zustand, den die ZuschauerInnen nicht kontrollieren können und der unterbewusst abläuft.¹⁹⁸

2.8.1 Noël Carrolls Gegenentwurf zum Identifikationsbegriff

2.8.1.1 Die Parallelisierung

Die Parallelisierung von ZuschauerInnen und Filmfiguren betrifft zwar streng genommen kein Identifikationskonzept, soll aber an dieser Stelle kurz als Exkurs eingefügt werden, weil sie wichtig für die Verbindung von Publikum und Charakteren ist.

Carroll kommt im Zuge seiner Beschäftigung mit dem Horrorgenre darauf zu sprechen, dass die Reaktionen und Bewertungen der ZuschauerInnen in Bezug auf das

¹⁹⁶Münsterberg, *Das Lichtspiel*, S.68.

¹⁹⁷Vgl. Grodal, *Moving Pictures*, S.81.

¹⁹⁸Vgl. Ibid., S.82.

Monster durch die Narration und deren Figuren unterstützt und vorangetrieben werden. Daraus lässt sich schließen, dass die Narration und die Filmfiguren die Bewertungen anderer Figuren durch die ZuschauerInnen bestimmen. Carroll schreibt:

„Much of the audience's reaction to fictional monsters often hinges on the features attributed to them prior to their being shown attacking people onscreen or prior to their being described in a particular attack scene in a novel. Talking about the monster when it is not present primes the audience's reaction for those scenes where we see or read about the monster in action. And a great deal of this attribution of horrific properties to the monster takes place while the discoverers are proving their case about the monster's existence and its awesome potentials.“¹⁹⁹

Im Zusammenhang mit diesem Zitat spricht Carroll davon, dass die Reaktionen der ZuschauerInnen im Idealfall parallel zu denen der Figuren verlaufen. Die Parallelisierung bezieht er dabei auf das bewertende Denken der ZuschauerInnen, welches mit den bewertenden Überzeugungen der fiktionalen Charaktere über das Monster korrespondiert. Die emotionalen Reaktionen der Figuren geben den ZuschauerInnen demnach eine Reihe von Anweisungen oder Beispiele, wie sie auf das Monster, oder allgemeiner auf andere Filmfiguren reagieren können.²⁰⁰

Dieser Punkt ist in Bezug auf meine Arbeit interessant, denn ich frage danach, wie die ZuschauerInnen der *Alien* Quadrilogie über die Identifikation mit Ripley eine ambivalente Zuneigung zur Figur des Aliens entwickeln, was sich unter anderem mit Hilfe der Parallelisierung beantworten lässt.

2.8.1.2 Der Assimilationsansatz

Um die emotionale Beschäftigung der ZuschauerInnen im Zuge von Filmen untersuchen zu können, ist deren Verhältnis zu den Figuren ausschlaggebend. In diesem Zusammenhang reicht es Carroll zufolge nicht aus, sich beispielsweise auf die Monster eines Horrorfilms zu beschränken, denn vor allem die Beziehung der ZuschauerInnen zu den ProtagonistInnen ist entscheidend, weshalb er nach der Art dieser Beziehung fragt.²⁰¹

Der Identifikationsbegriff kann Unterschiedliches meinen und Carroll betrachtet in

¹⁹⁹Carroll, *The Philosophy of Horror*, S.102.

²⁰⁰Vgl. Ibid., S.17.

²⁰¹Vgl. Ibid., S.59.

diesem Zusammenhang nicht alle Bedeutungen als problematisch, wie zum Beispiel einen Filmcharakter zu mögen. Kritischer betrachtet er allerdings den Ansatz der Charakter-Identifikation, den die meisten Theoretiker im Kopf haben. Diese gehen von einer Gleichsetzung der ProtagonistInnen und der ZuschauerInnen aus, was Carroll vor allem in Anlehnung an die Kritik der Illusionstheorie ablehnt.²⁰²

Carrolls Ablehnung der Charakter-Identifikation scheint im Widerspruch zur Parallelisierung zwischen den ZuschauerInnen und den fiktiven Figuren zu stehen. Allerdings erklärt er, dass dies nicht der Fall ist, denn das Teilen der Bewertung über eine Figur, heißt nicht, dass sich die ZuschauerIn mit der ProtagonistIn identifiziert oder sich im gleichen emotionalen Zustand wie diese befindet.²⁰³ Für Carroll stellen gemeinsame emotive Reaktionen keine hinreichende Bedingung für die Identifikation der ZuschauerInnen mit der ProtagonistIn dar, weshalb er den Identifikationsbegriff, im Sinne der Charakter-Identifikation, als Symmetrie zwischen dem Publikum und den Filmfiguren ablehnt. Ihm zufolge sind die emotionalen Zustände zwischen den beiden Parteien durch Asymmetrie gekennzeichnet.²⁰⁴

Der Ablehnung der Charakter-Identifikation stellt Carroll als Alternative den Assimilationsansatz gegenüber, in dem behauptet wird, dass die ZuschauerInnen die Situationen der ProtagonistInnen assimilieren. Das Publikum liest einen Charakter in einem Set von Umständen, wodurch es nicht zur Verdoppelung der Gedanken und Gefühle des Charakters auf die ZuschauerIn selbst kommt, sondern lediglich zur Verarbeitung der Figuresituation. Dabei sind zwei Prämissen entscheidend. Erstens benötigen die ZuschauerInnen eine Vorstellung darüber, wie die ProtagonistIn selbst ihre Lage beurteilt, was keine Identifikation bedingt, da es ausreicht, zu erkennen, warum die Reaktion der ProtagonistIn in Bezug auf die jeweilige Situation angemessen und verständlich ist. Und zweitens müssen die ZuschauerInnen eine externe Position einnehmen, um auch die Merkmale der Situation verarbeiten zu können, auf die sich die ProtagonistIn aus verschiedenen Gründen, beispielsweise aus Unwissenheit, nicht konzentriert.²⁰⁵ Carroll beschreibt die Assimilation am Beispiel des Horrors:

²⁰²Vgl. Carroll, *The Philosophy of Horror*, S.89f.

²⁰³Vgl. Ibid., S.92.

²⁰⁴Vgl. Ibid., S.93f.

²⁰⁵Vgl. Ibid., S.95.

„With respect to horror, we do this readily when monsters appear since, insofar as we share the same culture as the protagonist, we can easily catch-on to why the character finds the monster unnatural. However, once we've assimilated the situation from the character's point of view, we respond not simply to the monster, as the character does, but to a situation in which someone, who is horrified, is under attack. His mental anguish is an ingredient in the sympathy and concern that we extend to the character whereas his mental anguish, however painful we infer it to be, is not an object of his concern.“²⁰⁶

Carrolls Assimilationsansatz geht zusammenfassend nicht von einer Identifikation mit Filmfiguren aus, sondern lediglich von einer Angleichung.

Die Assimilation wird wie die Identifikation ebenfalls oft kritisiert. So lehnt beispielsweise Grodal Carrolls Ersetzung des Identifikationsbegriffs durch die Assimilation ab. Grodal steht der Argumentation des Verstehens und Einschätzens der Figurensituation, ohne dass der Charakter Besitz von den ZuschauerInnen ergreift, kritisch gegenüber. Für ihn beschreibt Carrolls Ansatz nichts anderes, als das was die meisten Menschen unter Identifikation verstehen.²⁰⁷

„Identification does not exclude a certain distance, just as we do not fully 'identify with ourselves': normally we are not totally obsessed by ourselves, but are able to look at our own emotions with varying degrees of distance. The model-self is created as a discrete subset of the total set of phenomena concerning the self, and has strong social and imitative elements.“²⁰⁸

Grodal widerspricht darüber hinaus auch Carrolls Argument, dass sich die Figuren und die ZuschauerInnen in verschiedenen Positionen befinden, weshalb sich deren Gefühle nicht gleichen können.²⁰⁹

„But to use altruism in such a situation is beside the point, because it would imply that the spectator disregards his own interest in order to feel sympathy with the protagonist, whereas the two interests are, in fact, quite compatible. The viewer can see the problems of the protagonist as symbolic representations of his own 'egoistic' interests; he is not competing with the protagonist for sympathy or attention.“²¹⁰

Nach Grodal ist es nötig, dass sich die ZuschauerInnen mit den Charakteren identifizieren, was nicht bedeutet, dass das Publikum und die Figuren verschmelzen, sondern

²⁰⁶Carroll, *The Philosophy of Horror*, S.95f.

²⁰⁷Vgl. Grodal, *Moving Pictures*, S.85.

²⁰⁸Ibid., S.85.

²⁰⁹Vgl. Ibid., S.85.

²¹⁰Ibid., S.85.

dass sie lediglich deren Situationen, Probleme und Emotionen nachvollziehen und simulieren was zu seinem Identifikationskonzept überleitet.

2.8.2 Torben Grodals Identifikationskonzept

2.8.2.1 Die empathische und die kognitive Identifikation

Grodal entwirft in Bezug auf den Identifikationsbegriff sein Konzept der empathischen und der kognitiven Identifikation. Die empathische Form der Identifikation führt er auf die Fähigkeit des Menschen zurück mit jemand Anderen zu empathisieren, sich mit jemanden zu identifizieren und so die Situation des Anderen kognitiv simulieren zu können.²¹¹ Zur Rekonstruktion einer Erzählung identifizieren sich die ZuschauerInnen kognitiv mit den ProtagonistInnen und wenden in diesem Zusammenhang geistige Modelle und Schemata der alltäglichen Psychologie an. Die Motivation zur Rekonstruktion wird teilweise durch Empathie bereitgestellt, bei der es sich um eine bei den ZuschauerInnen einsetzende Simulation von Emotionen mit Hilfe der Identifikation mit fiktionalen Charakteren handelt.²¹²

Das Verstehen der Filmcharaktere, auf denen die Narration aufbaut, umfasst auf Seiten der ZuschauerInnen sowohl eine affektive als auch eine kognitive Komponente, weshalb Grodal die empathische Identifikation durch das Konzept der kognitiven Identifikation erweitert. Eine Erzählung benötigt ein handelndes, bewusstes Wesen, welches Grodal als Subjekt-AktantIn bezeichnet, um das herum sich die Geschichte aufbauen kann. Kommt ein solch anthropomorphes Lebewesen nicht vor, verlieren die ZuschauerInnen oft das Interesse am Film, da ihnen die Motivation zur kognitiven Analyse des Wahrgenommenen fehlt. Die Anwesenheit einer Subjekt-AktantIn hingegen löst eine Reihe von kognitiven Vorgängen, die kognitive Identifikation, in den ZuschauerInnen aus. Es wird versucht die Wahrnehmung der Figur nachzuvollziehen. Darüber hinaus errichten die ZuschauerInnen die Körperoberflächenempfindungen, Emotionen, Affekte und propriozeptiven Empfindungen der AktantIn, wenn diese durch den Kontext angedeutet werden.²¹³

Um die Figurenemotionen schnell erkennen und nachvollziehen zu können, bieten sich verschiedene durch den Film gegebene Hinweise an, die teilweise auch im realen Leben zur

²¹¹Vgl. Grodal, *Moving Pictures*, S.86.

²¹²Vgl. Ibid., S.87.

²¹³Vgl. Ibid., S.88f.

Anwendung kommen. Zu diesen Hinweisen zählen neben dem Gesichtsausdruck, dem Objekt und dem Kontext der Emotion auch angeborene Stimmlaute, die Körperhaltung und die Körpersprache. Im Allgemeinen wird davon ausgegangen, dass der Gesichtsausdruck für Basisemotionen, wie Freude, Trauer, Wut, Überraschung, Angst und Ekel angeboren und damit transkulturell ist, und dass dadurch die angezeigte Emotion oft direkt im Betrachter hervorrufen wird. Aus diesem Grund wird der Gesichtsausdruck im Film besonders durch die Großaufnahme, das Close-Up, hervorgehoben.²¹⁴ Neben dem Bemühen der ZuschauerInnen die Wahrnehmung und die Emotionen der Figuren nachzuvollziehen, versuchen sie auch die Präferenzen, Pläne und Ziele der Subjekt-AktantIn zu rekonstruieren und die Möglichkeit zu deren Umsetzung zu beurteilen.²¹⁵

Die empathische und die kognitive Identifikation ergänzen sich, allerdings beinhaltet die kognitive Identifikation nicht zwangsläufig Empathie. ZuschauerInnen können die Situation einer Figur kognitiv analysieren, ohne deren Zustand empathisch zu simulieren.²¹⁶ Dies trifft beispielsweise auf die Identifikation mit Bösewichtern zu:

„Even under normal conditions there will be a certain degree of cognitive identification with villains and opponents. We will try to guess at and to emulate the motives and plans of a villain; for instance, 'the villain is probably preparing an ambush' or 'the wolves are probably hungry and will soon try to eat the hero'. This capacity for understanding opponents is clearly necessary in order to orient oneself in the world, and it does not imply empathy because of the short and fragmentary nature of the procedure of cognitive identification.“²¹⁷

Trotz der möglichen Unabhängigkeit von empathischer und kognitiver Identifikation, gilt die empathische oft als Konsequenz der kognitiven, denn Motivationen und kognitive Aktivitäten weisen eine starke Verbindung zueinander auf. Das zeigt sich beispielsweise an den echten, empathischen Tränen der ZuschauerInnen, die aufgrund hypothetischer Als-Ob Simulationen der Figuren vergossen werden.²¹⁸

Für Grodal gelten die narrative Filmmuster als Mechanismen, welche die Erregungen, die durch die Beschäftigung der ZuschauerInnen mit den Charakteren erzeugt werden, innerhalb fiktionaler Handlungen und Situationen transformieren.²¹⁹

²¹⁴Vgl. Grodal, *Moving Pictures*, S.89f.

²¹⁵Vgl. Ibid., S.90.

²¹⁶Vgl. Ibid., S.93.

²¹⁷Ibid., S.95f.

²¹⁸Vgl. Ibid., S.93f.

²¹⁹Vgl. Grodal, "Emotions, Cognition, and Narrative Patterns in Film", S.131f.

2.8.2.2 Die Charaktersimulation

Im Zusammenhang mit der empathischen und der kognitiven Identifikation fiel des öfteren der Simulationsbegriff. Hierbei handelt es sich um einen weiteren Konzept der Beschäftigung bei Grodal, in dem er sich damit auseinandersetzt, wie ZuschauerInnen Filmfiktionen und deren Figuren nachahmen können.²²⁰

Grodal kommt in Anlehnung an die Simulation auf die Thematik der BeobachterInnenposition zu sprechen. Viele Theorien, wie beispielsweise Carrolls, gehen davon aus, dass Filme ausschließlich oder überwiegend von den ZuschauerInnen als distanzierte BeobachterInnen erlebt werden. Für Grodal liefern die Beobachtungstheorien lediglich eine verarmte Beschreibung der ZuschauerInnenerlebnisse, da sie nur Emotionen wie Mitleid, Bewunderung oder Angst um eine ProtagonistIn beschreiben, und versunkene ZuschauerInnenerfahrungen ausklammern. Aus diesem Grund widmet er sich beiden Positionierungen der ZuschauerInnen, der Distanzierten und der Versunkenen, und setzt es sich zum Ziel, aufzuzeigen, dass der Unterschied zwischen ihnen darauf basiert, ob die Simulation von Emotionen in Bezug zu den Handlungstendenzen aus der Charakterperspektive erfolgt oder nicht.²²¹

Grodal sieht in der Simulation und Imitation des Verhaltens Anderer die elementarste Möglichkeit der menschlichen Entwicklung.²²²

„I learn how to be a professor, a lover, a driver, or a hunter by vividly simulating, copying other people, including their cognitions, emotions, behavior and goals. Most of my personality will be the set of the different roles that I have learned by simulating other people, and I have acquired aspects of several of these roles by film viewing.“²²³

In Bezug auf die Nachahmung eines Charakters durch die ZuschauerInnen kommt es nicht zur Aufgabe der eigenen Persönlichkeit, sondern zum Ausleben einer potentielle Rolle, die durch Beobachtung erarbeitet wird. Dabei werden nur die Rollen-Aspekte nachgeahmt, denen mit Hilfe des Films der Einsatz gegeben wird, so wie auch im realen Leben nur die

²²⁰Vgl. Torben Grodal, "Film, Character Simulation, and Emotion", in: *Nicht allein das Laufbild auf der Leinwand... Strukturen des Films als Erlebnispotentiale*, Hg. Jörg Frieß/Britta Hartmann/Eggo Müller, Berlin: VISTAS Verlag 2001, S.115.

²²¹Vgl. Ibid., S.115.

²²²Vgl. Ibid., S.116.

²²³Ibid., S.116.

Aufgaben durchgeführt werden, die für eine Situation relevant sind. Darüber hinaus ist den ZuschauerInnen der Simulationsvorgang bewusst, so dass es nicht zur Ego-Verwirrung kommt. Die zentralen Szenen eines Films sind so gestaltet, dass die ZuschauerInnen wahrnehmungsbezogen, emotional und handlungsorientiert in die Simulation der Charaktere hineingezogen werden, und das nicht im Sinne einer abstrakten kognitiven Simulation, sondern einer im Blute. Die ZuschauerInnen nutzen alle im Film zur Verfügung stehenden Informationen, um den Mittelpunkt des Interesses zu bestimmen, der oft mit dem übereinstimmt, was im normalen Sprachgebrauch als Charakter-Identifikation bezeichnet wird.²²⁴

Auch Gregory Currie kommt auf die Simulation zu sprechen und er erklärt, wie der Mensch Zugang zum Verstand/zum Geist Anderer erlangt.

„I imagine myself to be in the other person's position, receiving the sensory information the other receives. Having thus projected myself imaginatively into that situation, I then imagine how I would respond to it: what beliefs and desires I would have, what decisions I would make and how I would feel having those perceptions, beliefs and desires, and making those decisions.“²²⁵

Die Simulation des Verstands Anderer dient in diesem Zusammenhang dazu die mentalen Prozesse eines anderen Lebewesens, welches sich zum Beispiel in Gefahr befindet verstehen und nachvollziehen zu können.²²⁶ Angewandt auf den Film bezeichnet Currie den Prozess des empathischen Nachvollzugs von Charakteren als sekundäre Imagination, die durch die primäre Imagination, das Verstehen der Erfahrungen der Figur, angeleitet wird.²²⁷

Mit Hilfe der Simulation Anderer ist es dem Simulator möglich Emotionen zu empfinden. Grodal schreibt:

„A third example: to feel an emotion experienced by other beings presupposes that we are bodily aroused and that we perform an appropriate cognitive-motor appreciation of the given emotion. The same mechanism that serves our understanding of ourselves serves our understanding of others, not only in a distant sense, but also in the sense that our body and brain simulate key aspects of the situation.“²²⁸

²²⁴Vgl. Grodal, "Film, Character Simulation, and Emotion", S.116f.

²²⁵Gregory Currie, *Image and mind. Film, philosophy and cognitive science*, Cambridge: Cambridge University Press 1995, S.144.

²²⁶Vgl. Ibid., S.145.

²²⁷Vgl. Ibid., S.153.

²²⁸Grodal, "Film, Character Simulation, and Emotion", S.120.

Grodals Kritik an den Theorien zur distanzierten BeobachterInnenposition impliziert nicht, dass die ZuschauerInnen immer maximal in Charaktere eintauchen, oder dass sie diese mittels starker empathischer Bindungen simulieren. Es ist durchaus möglich, dass Teile eines Films aus einer distanzierten Position heraus erfahren werden.²²⁹ Darüber hinaus wird das Eintauchen in den Film auch durch die Beziehung zwischen den Anliegen und der Werte-Struktur der ZuschauerInnen und denen der ProtagonistInnen beeinflusst. Demnach ist nicht jede ZuschauerIn in der Lage jede ProtagonistIn zu simulieren.²³⁰

Zusammenfassend schreibt Grodal:

„Es gibt gute Argumente dafür, anzunehmen, dass Simulationen aus der Perspektive der ersten Person für Teile der Filmerfahrung wichtig sind. Dennoch wurde auch behauptet, etwa von Carroll [...] und anderen, dass Filme fast ausschließlich aus der Perspektive der dritten Person erfahren werden. Wahrscheinlich ist, dass die Zuschauer sowohl Spiel-ähnliche Simulationen in der Perspektive der ersten Person aktivieren, die Selbst-Empfindungen aktivieren, als auch Simulationen in der Perspektive der dritten Person im Sinne der Theory-of-Mind bei Zuschauerfiktionen.“²³¹

Filmische Emotionen lassen sich demzufolge nicht nur aus einer BeobachterInnenperspektive heraus erklären.

2.8.3 Murray Smiths Konzept der Beschäftigung mit Filmfiguren

2.8.3.1 Die zentrale und die azentrale Imagination

Das Identifikationskonzept Murray Smiths erscheint mir für meine Arbeit am aufschlussreichsten und sinnvollsten, weshalb ich dieses detaillierter betrachten werde. Er stellt in seinem Buch *Engaging Characters* einen umfangreichen Ansatz zur Beschäftigung von ZuschauerInnen mit Filmcharakteren vor.

Smith geht zur Entwicklung seines Konzepts vom alltäglichen Identifikationsbegriff aus, der als eine Erklärung dafür dienen kann, warum ZuschauerInnen auf fiktionale

²²⁹Vgl. Grodal, "Film, Character Simulation, and Emotion", S.123.

²³⁰Vgl. Ibid., S.124.

²³¹Torben Grodal, "Filmische Emotionen, Valenz und evolutionäre Adaptionen", in: *Audiovisuelle Emotionen. Emotionsdarstellung und Emotionsvermittlung durch audiovisuelle Medienangebote*, Hg. Anne Bartsch/Jens Eder/Kathrin Fahlenbach, Köln: Herbert von Halem Verlag 2007, S.96.

Charaktere reagieren.²³² Er schreibt:

„The scenario it presents looks something like the following. We watch a film, and find ourselves becoming attached to a particular character or characters on the basis of values or qualities roughly congruent with those we possess, or those that we wish to possess, and experience vicariously the emotional experiences of the character: we identify with the character.“²³³

Smith bezeichnet diese Form der ZuschauerInnenreaktion als Volksmodell, dem es ihm zufolge an Kohärenz und Systematik fehlt. Das Volksmodell basiert auf zwei Hauptkonzepten, dem fiktionalen Charakter und der ZuschauerIn, zu denen eine Reihe von Begleiterscheinungen hinzukommen, die sich aus dem Verhältnis der Beiden ergeben. Es fügt die Wahrnehmung und die Gestaltung eines fiktionalen Charakters mit den emotionalen Reaktionen der ZuschauerIn auf die Figur zusammen, wodurch ein einfaches dualistisches Modell der Reaktion produziert wird, in dem sich die ZuschauerIn entweder mit der Figur identifiziert oder nicht. Das Volksmodell erscheint Smith als zu allgemein, weshalb er sein eigenes systematisches Konzept der Beschäftigung entwickelt.²³⁴

Smith zufolge ist die Beschäftigung der ZuschauerInnen mit Fiktionen eine imaginäre Aktivität, die durch die Narration gesteuert wird und nicht mit einer Flucht in die Fantasie verwechselt werden darf.²³⁵ Jeder filmische Text setzt zumindest eine minimale schlussfolgernde Aktivität voraus, die als Grundlage der Imagination angesehen wird und die Aufgabe der Imagination ist es, Quasi-Erfahrungen zu bieten, denen durch die Fiktion das Material geliefert wird. Dabei ist zu bedenken, dass die Imagination nicht bei allen ZuschauerInnen gleich abläuft, da diese unterschiedliche Erfahrungen, zum Beispiel abhängig von ihrer jeweiligen Kultur, besitzen.²³⁶

Smith unterteilt die Imagination in Anlehnung an Richard Wollheim in die zentrale und die azentrale Imagination. Die zentrale Imagination drückt er als 'Ich stelle mir vor ...' aus, was beinhaltet, dass die Ereignisse einem selbst präsentiert werden, als kämen sie aus dem Inneren. Diese Form der Imagination umfasst in diesem Zusammenhang auch die Simulationen innerer Zustände und Werte von Personen oder fiktionalen Charakteren, die als

²³²Vgl. Smith, *Engaging Characters*, S.2.

²³³Ibid., S.2.

²³⁴Vgl. Ibid., S.2f.

²³⁵Vgl. Ibid., S.74.

²³⁶Vgl. Ibid., S.76.

Motor für die zentrale Imagination dienen. Die azentrale Imagination hingegen wird als 'Ich stelle mir vor, dass ...' ausgedrückt. In diesem Fall wird das Ereignis nicht sich selbst präsentiert, man versetzt sich nicht selbst in das jeweilige Szenario, sondern hegt nur eine Idee, und zwar nicht aus der Perspektive eines fiktionalen Charakters.²³⁷

Da das fiktionale Ereignis für Smith aus imaginierten Handlungen besteht, ist für ihn eine Trennlinie zwischen den Identifikationsmodellen wichtig, da die alltäglichen Diskussionen über die Identifikation oft davon ausgehen, dass die ZuschauerInnen die Gedanken und Gefühle der ProtagonistIn indirekt erfahren.²³⁸ Er unterscheidet aus diesem Grund zwischen einer starken und einer schwachen Form der Identifikation, die nicht miteinander vermischt werden dürfen. Die starke Version der Identifikation verweist auf die Illusionstheorie, bei der sich die ZuschauerIn als ProtagonistIn missversteht. Die schwächere Version der Identifikation hingegen erlaubt den ZuschauerInnen eine zentrale Imagination ohne dass das Dargestellte missverstanden wird. Daraus folgt, dass es durchaus die Möglichkeit gibt, sich vorzustellen, was eine andere Person in ihrer jeweiligen Situation fühlen muss, ohne dass sich die ZuschauerIn mit dieser anderen Person verwechselt. Damit basiert die Identifikation Smith zufolge auf der Idee, dass die ZuschauerInnen Charakterzüge und geistige Zustände mit Hilfe der der fiktionalen Charaktere ausbilden. Die Figuren fungieren nicht als Fluchtpunkte.²³⁹

Für Smith besteht die Filmerfahrung der ZuschauerInnen, die Imagination des Dargestellten, sowohl aus der zentralen als auch der azentralen Form, da nur wenige Filme einen kontinuierlichen und exklusiven Zugang zu einem bestimmten Charakter anbieten, was Voraussetzung für die zentrale Imagination wäre. Die zentrale Imagination spielt in Bezug auf Fiktionen nach Smith eine entscheidende Rolle, womit er Carroll widerspricht, allerdings ist diese immer in eine umfassendere Struktur der azentralen Imagination eingebettet.²⁴⁰ Angewandt auf Smiths Modell der Beschäftigung mit fiktionalen Charakteren muss die Struktur der Sympathie der azentralen und die Struktur der Empathie der zentralen Imagination zugeordnet werden. Beide Bereiche hängen zusammen. So fungieren die unterschiedlichen Ebenen der Empathie beispielsweise als Verstehensmechanismen, die die

²³⁷Vgl. Smith, *Engaging Characters*, S.76f.

²³⁸Vgl. Ibid., S.77.

²³⁹Vgl. Ibid., S.79f.

²⁴⁰Vgl. Ibid., S.80f.

Struktur der Sympathie einleiten, und die mit anderen kognitiven Prozessen, wie der Wahrnehmung, dem Rückschlüsse ziehen und dem semantischen Aufbereiten, in Bezug auf die Konstruktion von Figuren und narrativen Situationen zusammenarbeiten. Für eine umfassende Theorie der Beschäftigung von ZuschauerInnen mit fiktionalen Charakteren muss sowohl die zentrale als auch die azentrale Imagination berücksichtigt werden.²⁴¹

Bevor ich nun im Folgenden auf die beiden Formen genauer eingehen werde, möchte ich ein kurzes Zitat Plantingas zu den mit den Figuren verbundenen emotionalen Reaktionen der ZuschauerInnen anbringen. Er schreibt:

„Sympathie für eine Figur erzeugt im Zuschauer ein starkes *concern* für das Wohlbefinden einer Figur und infolgedessen, mit Blick auf das Wohlbefinden der Figur, ein intensives Interesse am Ausgang der Geschichte. Daher kann unstrittig angenommen werden, dass die emotionale Reaktion des Zuschauers bis zu einem gewissen Grad mit dem Schicksal einzelner Figuren verbunden ist und dass diese Reaktion bei jenen Figuren – üblicherweise bei dem oder den Protagonisten – am stärksten ist, bei denen der Film die Entstehung von Sympathie oder Empathie begünstigt.“²⁴²

Sympathie und Empathie mit Filmfiguren stellen demnach einen entscheidenden Faktor in Bezug auf die Emotionalisierung der ZuschauerInnen dar.

2.8.3.2 Die Struktur der Sympathie

Die azentrale Seite von Smiths Imaginationskonzept, die Struktur der Sympathie, setzt sich aus drei Beschäftigungsleveln, den *Levels of Engagement*, zusammen, der *Recognition*, dem Wiedererkennen, dem *Alignment*, das Auf-eine-Linie-Bringen, und der *Allegiance*, dem Bündnis, wobei ich die deutsche Übersetzung der drei Level von Eder übernommen habe²⁴³. Jedes der Level beschreibt einen Aspekt der narrativen Struktur, die mit den fiktionalen Charakteren verbunden ist und Smith setzt es sich zum Ziel, über die Beschäftigungslevel aufzuzeigen, wie Filmtexte die Bedingungen für Identifikation schaffen oder verhindern.²⁴⁴ Die Beschäftigungslevel sind eng verbunden und interagieren miteinander. Allerdings handelt

²⁴¹Vgl. Smith, *Engaging Characters*, S.81.

²⁴²Carl Plantinga, "Sympathie und Differenz. Zu Figuren- und Zuschaueremotionen im Medium der bewegten Bilder", in: *Emotion – Empathie – Figur: Spielformen der Filmwahrnehmung*, Hg. Thomas Schick/Tobias Ebbrecht, Berlin: VISTAS Verlag 2008, S.152.

²⁴³Vgl. Eder, *Die Figur im Film*, S.572.

²⁴⁴Vgl. Smith, *Engaging Characters*, S.81f.

es sich bei ihnen um jeweils ausgeprägte Phänomene, die nicht miteinander vermischt werden dürfen.²⁴⁵

Im Unterschied zum Volksmodell der Identifikation, versteht sich die Beschäftigung innerhalb der Struktur der Sympathie als ein plurales Phänomen, denn Reaktionen auf fiktionale Charaktere können sehr verschieden ablaufen. Manche sind nur kognitiv, andere wiederum können sowohl kognitiv als auch affektiv sein. Die plurale Beschäftigung kann auf zwei Arten erfolgen, zum einen können die ZuschauerInnen auf den gleichen Charakter an verschiedenen Punkten der Erzählung unterschiedlich reagieren, und zum Anderen können sich die ZuschauerInnen simultan mit verschiedenen Charakteren auf unterschiedliche Art und Weise innerhalb eines Films beschäftigen. Die plurale Beschäftigung der ZuschauerInnen mit fiktionalen Charakteren stellt laut Smith die Grundlage für das komplexe Erlebnis narrativer Erzählungen dar.²⁴⁶

Das erste Level, das Wiedererkennen, ist das Grundlegendste, denn auf diesem aufbauend erfassen die ZuschauerInnen fiktionale Charaktere.²⁴⁷

„*Recognition* describes the spectator's construction of character: the perception of a set of textual elements, in film typically cohering around the image of a body, as an individuated and continuous human agent. Recognition does not deny the possibility of development and change, since it is based on the concept of continuity, not unity or identity.“²⁴⁸

Smith zufolge erfordert das Wiedererkennen einen referentiellen Begriff der mimetischen Hypothese. Diese setzt voraus, dass die im Text dargestellten Eigenschaften der fiktionalen Charaktere, obwohl diese nur künstliche Textkonstrukte sind, analog zu Charakterzügen von Personen im realen Leben verlaufen. Das Wiedererkennen erfolgt in den meisten Filmen schnell und automatisch.²⁴⁹

Dem Wiedererkennen gehen Operationen, *Proto-Recognitions*, voraus, die sich auf die Fähigkeit zur Unterscheidung der Menschen von anderen Objekten oder AgentInnen beziehen, was für die menschliche Wahrnehmung und die Kognition entscheidend ist.²⁵⁰ In weiteren Operation kommt es zur Individualisierung der Filmfigur, denn wenn Körper und

²⁴⁵Vgl. Smith, *Engaging Characters*, S.95.

²⁴⁶Vgl. Ibid., S.93.

²⁴⁷Vgl. Ibid., S.10.

²⁴⁸Ibid., S.82.

²⁴⁹Vgl. Ibid., S.82f.

²⁵⁰Vgl. Ibid., S.110f.

Geist einer Figur lesbar genug sind, um sie zu individualisieren, kann auch etwas über deren Alters-, Geschlechts-, Rassen- und Klassenzugehörigkeit gesagt werden.²⁵¹ Für die Re-Identifizierung eines fiktionalen Charakters spielen sowohl psychologische Ausrichtungen als auch körperliche Attribute eine entscheidende Rolle, wobei die Eigenschaften und die dazugehörigen Zustände der Filmfiguren über performative Faktoren, den Körper, das Gesicht, die Stimme und die Handlungen zugänglich sind.²⁵² Der Prozess des Wiedererkennens, die Konstruktion der Filmfigur, untergliedert sich in die beiden anderen Beschäftigungslevel, das Auf-eine-Linie-Bringen und das Bündnis.

Das Auf-eine-Linie-Bringen meint den filmischen Zugang zu den Handlungen, Gedanken und Gefühlen der Figuren.²⁵³ Folgt man Smith, dann ist dieser Aspekt der Fokalisierung in der Literaturwissenschaft ähnlich, die sich darauf bezieht, wie die Erzählung den LeserInnen die Informationen der Geschichte durch die Sicht eines Charakters zur Verfügung stellt.²⁵⁴ Die Narration ist in der Lage die Wahrnehmung der ZuschauerInnen durch die Verbindung mit der Figurenwahrnehmung zu lenken, wobei es zur Angleichung, zum Auf-eine-Linie-Bringen der ZuschauerInnen mit einem oder mehreren Charakteren kommt.

Der Prozess des Auf-eine-Linie-Bringens unterteilt sich in zwei Aspekte, den raum-zeitlichen und den subjektiven Zugang. Der erste Aspekt bezieht sich darauf, wie die Erzählung dem raum-zeitlichen Pfad eines bestimmten Charakters folgt, oder wie sich die Aufmerksamkeit zwischen vielen Charakteren, die alle ihren eigenen raum-zeitlichen Pfad besitzen, aufteilt. Der subjektive Zugang verweist auf die verschiedenen Grade, die eine Erzählung zur Verfügung stellt, um den ZuschauerInnen Zugang zu den subjektiven Stimmungen und Zuständen eines fiktionalen Charakters zu ermöglichen. Der Grad des Zugangs kann innerhalb einer Erzählung von Figur zu Figur variieren und sich zwischen Transparenz und Undurchsichtigkeit bewegen. Unter diesem Aspekt werden die fiktionalen Charaktere als Entitäten präsentiert, die wünschen, glauben, fühlen, denken, usw..²⁵⁵

Das Bündnis mit fiktionalen Charakteren, das dritte Beschäftigungslevel, betrifft die Art und Weise, wie ein Film versucht, Sympathien für oder gegen die Charaktere der fiktiven

²⁵¹Vgl. Smith, *Engaging Characters*, S.112.

²⁵²Vgl. Ibid., S.113.

²⁵³Vgl. Ibid., S.6.

²⁵⁴Vgl. Ibid., S.83.

²⁵⁵Vgl. Ibid., S.142.

Welt aufzubauen.²⁵⁶ Smith zufolge bezieht sich das Bündnis am ehesten auf den alltäglichen Identifikationsbegriff, sowohl wenn von Identifikation mit realen Personen als auch mit fiktionalen Charakteren gesprochen wird. Das filmische Bündnis hängt davon ab, wie glaubwürdig die ZuschauerInnen den Zugang zum geistigen Zustand der Figur empfinden. Der Zugang entsteht durch das Kontextverständnis der Figurenhandlungen und durch die moralische Bewertung des Charakters auf der Basis des ZuschauerInnenwissens. Auf der Grundlage der Bewertungen konstruieren die ZuschauerInnen moralische Strukturen, nach denen die Charaktere organisiert und in ein Präferenzsystem eingeteilt werden.²⁵⁷ Damit demnach ein Bündnis mit einem fiktionalen Charakter eingegangen werden kann, muss dieser ein moralisch wünschenswertes, oder zumindest vorzuziehendes Set von Charakterzügen in Relation zu den anderen Figuren aufweisen, welches von den ZuschauerInnen als positiv bewertet wird. Auf der Basis dieser Bewertung übernehmen die ZuschauerInnen eine sympathische Haltung, oder im Fall von negativen Bewertungen Antipathie, gegenüber der Figur und reagieren in diesem Zusammenhang auf passende Art und Weise emotional auf die Situation, in der sich der Charakter befindet.²⁵⁸ ZuschauerInnen entwickeln in Bezug auf sympathische Figuren Pro-Emotionen, so dass sie beispielsweise um die jeweilige Figur fürchten, wenn sich diese in Gefahr befindet.²⁵⁹

„Sympathie und Antipathie sind also entscheidend, wenn es nicht mehr nur um die direkte Einschätzung der Figuren selbst geht, sondern um die Einschätzung der Ereignisse, von denen sie betroffen sind. Sie führen in der jeweiligen Situation zu einer *emotionalen Parteinahme* für oder gegen die Figuren: Wir fühlen nicht unbedingt *mit* ihnen, sondern *für* sie und reagieren mit Emotionen der Freude oder Erleichterung, des Mitleids oder Bedauerns auf Ereignisse, die positive oder negative Konsequenzen für die wohlverstandenen Interessen (*needs*) der Figuren haben.“²⁶⁰

Das Bündnislevel lässt sich weiter in moralische Orientierung und die moralische Struktur unterteilen, wobei beide Aspekte durch bestimmte Faktoren ausgelöst werden, zu denen als wichtigster Mechanismus die Handlung der Figuren zählt.²⁶¹ Weitere Faktoren

²⁵⁶Vgl. Smith, *Engaging Characters*, S.6.

²⁵⁷Vgl. Ibid., S.84.

²⁵⁸Vgl. Ibid., S.188.

²⁵⁹Vgl. Jens Eder, "Filmfiguren: Rezeption und Analyse", in: *Emotion – Empathie – Figur: Spielformen der Filmwahrnehmung*, Hg. Thomas Schick/Tobias Ebbrecht, Berlin: VISTAS Verlag 2008, S.146.

²⁶⁰Ibid., S.146.

²⁶¹Vgl. Smith, *Engaging Characters*, S.190f.

stellen die Ikonografie dar, zu der beispielsweise die Rassenzugehörigkeit aber auch Genretypen zählen,²⁶² die Musik²⁶³ und das Starsystem²⁶⁴. Smith schreibt zum letzten Punkt:

„Nevertheless, we should acknowledge that the process by which we evaluate characters and respond to them emotionally is often framed or informed by our evaluation of the star personae of the stars who perform these characters. Star 'charisma'—the elusive appeal that the star possess, often deriving from their embodiment of central social concerns in particularly intense or compelling way—can obviously be used to direct our sympathies. Indeed, this is another technique by which the spectator can be brought to entertain sympathetically actions, characters, and domains of experience that they might otherwise reject.“²⁶⁵

Die Unterteilung in moralische Struktur und moralische Orientierung lässt sich weiter aufgliedern. So teilt sich die moralische Struktur in manichäisch, wobei es sich um die uneingeschränkte Gegnerschaft zwischen guten und bösen Werten handelt,²⁶⁶ und die abgestufte Moralstruktur, *graduated moral structure*, die durch ein Spektrum moralischer Abstufungen und nicht durch eine binäre Opposition gekennzeichnet ist.²⁶⁷ Die Muster der moralischen Orientierung hingegen teilen sich auf in stabil und dynamisch.²⁶⁸

Im Zusammenhang mit der moralischen Orientierung kommt es zur gegenseitigen Beeinflussung von Bündnis und Auf-eine-Linie-Bringen, da die moralische Beurteilung der Handlung einer Figur bestimmt, wie das Innenleben der Figur betrachtet wird, und umgekehrt beeinflusst der von den ZuschauerInnen angenommene Inhalt des Verstandes eines fiktionalen Charakters dessen Beurteilung.²⁶⁹ Trotz alledem ist eine strikte Trennung dieser beiden Beschäftigungslevel nach Smith entscheidend, denn sie werden fälschlicherweise oft als das Selbe betrachtet. ZuschauerInnen können durchaus Auf-eine-Linie mit der Wahrnehmung eines fiktionalen Charakters, zum Beispiel eines Bösewichts, gebracht werden, ohne eine moralisch gute Bewertung im Sinne von Sympathie vorzunehmen.²⁷⁰ Darüber hinaus unterscheiden sich die beiden Prozesse durch die narrative Information, die der Filmtext den ZuschauerInnen bereitstellt, und durch die Art und Weise, wie der Film die Bewertung der

²⁶²Vgl. Smith, *Engaging Characters*, S.191f.

²⁶³Vgl. Ibid., S.193.

²⁶⁴Vgl. Ibid., S.193f.

²⁶⁵Ibid., S.193f.

²⁶⁶Vgl. Ibid., S.197.

²⁶⁷Vgl. Ibid., S.207.

²⁶⁸Vgl. Ibid., S.105.

²⁶⁹Vgl. Ibid., S.222.

²⁷⁰Vgl. Ibid., S.187f.

Information leitet. Damit verweist das Bündnislevel zusammenfassend auf die Art und den Grad durch den ein Film Reaktionen der Sympathie oder Antipathie in Bezug auf eine Figur hervorruft.²⁷¹

Das Bündnislevel zeichnet sich Smith zufolge durch eine Kombination von kognitiven Bewertungen und affektiven Erregungen aus,²⁷² was dieses von den anderen beiden Beschäftigungsleveln unterscheidet, die lediglich eine kognitive Dimension beinhalten. Außerdem stellt Smith abschließend zur Struktur der Sympathie fest, dass keines der drei Level zur Nachbildung oder zum Erleben der Eigenschaften, Gedanken oder Emotionen der Figuren durch die ZuschauerInnen führt. Wiedererkennen und Auf-eine-Linie-Bringen setzen lediglich voraus, dass die ZuschauerInnen verstehen, was die Eigenschaften und mentalen Zustände der Figuren ausmacht. Im Zusammenhang mit dem Bündnis wird über das Verständnis hinausgegangen, da die Eigenschaften und Emotionen des Charakters im Kontext der narrativen Situation bewertet werden, woraufhin die ZuschauerInnen emotional reagieren, allerdings nicht im Sinne einer Nachbildung der Figurenemotionen.²⁷³ Smith schreibt:

„For example, in watching a character perform certain actions, and in seeing the character adopt a certain kind of posture and facial expression, we may infer that the character is in a certain kind of mental state, or possesses certain traits—say, anger as the state, or brutality as the trait. These inferences contribute both our recognition of the character, and to the pattern of alignment, since we are dealing here partly with a question of subjective access; but such inferences in no way mandate that the spectator be moved to think or feel (let alone behave) in the same way. If we do go on to be moved, by engaging with the character on the level of allegiance, our responses are at a tangent to those of the character: they are acentral, sympathetic rather than empathetic.“²⁷⁴

Um emotional auf Filme und deren Figuren reagieren zu können, müssen die ZuschauerInnen die narrative Situation zunächst verstehen, was die Interessen, Eigenschaften und Zustände der fiktionalen Charaktere einschließt.²⁷⁵ Die moralische Bewertung von Figuren schafft einen Brückenschlag zu den empathischen emotionalen Reaktionen, auf die ich im Anschluss eingehen werde. Eine solche Verbindung der azentralen und zentralen

²⁷¹Vgl. Murray Smith, "Gangsters, Cannibals, Aesthetes, or Apparently Perverse Allegiances", in: *Passionate Views. Film, Cognition, and Emotion*, Hg. Carl Plantinga/Greg M. Smith, Baltimore/London: The Johns Hopkins University Press 1999, S.220.

²⁷²Vgl. Smith, *Engaging Characters*, S.62f.

²⁷³Vgl. Ibid., S.85.

²⁷⁴Ibid., S.85.

²⁷⁵Vgl. Ibid., S.85.

Imagination stellt auch Dolf Zillmanns fest, denn die moralische Bewertung von Filmfiguren und deren Handlungen beeinflusst nicht nur, ob sich ZuschauerInnen dem Charakter gegenüber sympathisch oder antipathisch verhalten, sondern sie hat auch Auswirkungen auf die Struktur der Empathie, da empathische Gefühle entstehen, wenn die Figur sympathisch, also moralisch gut bewertet wird, wohingegen eine negative, antipathische Bewertung zu Gegen-Empathie, counterempathy, führt.²⁷⁶

2.8.3.3 Die Struktur der Empathie

Bevor ich mich mit der Struktur der Empathie auseinandersetze, möchte ich auf die Empathie allgemein zu sprechen kommen, die Smith zufolge ähnlich wie der alltägliche Begriff der Identifikation nur unzureichend definiert ist.²⁷⁷ „Empathy is generally thought of as the adoption in a person of the mental states and emotions of some other person.“²⁷⁸, schreibt Smith. Plantinga definiert die Empathie folgendermaßen: „Empathy consists of a capacity or disposition to know, to feel, and to respond congruently to what another is feeling, and the process of doing so.“²⁷⁹ Im Zusammenhang mit dem Filmleben bezeichnet Wuss die Empathie als eine Art internalisiertes Rollenspiel der ZuschauerInnen²⁸⁰ und schreibt: „Er [die ZuschauerIn] praktiziert ein einführendes Verstehen der Filmhelden mit dem Ziel eines imaginativen Mitvollzugs ihrer Konfliktsituationen und Problemlösungen.“²⁸¹

Im Zuge der modernen Psychologie hängt die Diskussion um den Empathiebegriff davon ab, ob sie als kognitive Fähigkeit der Perspektivübernahme, mit der Vorstellung sich selbst in der Situation des Zielobjekts zu befinden, verstanden wird, oder ob Empathie als Nachbildung der Emotionen Anderer zu definieren ist. Diese schwierige Zuweisung lässt Smith lieber die Begriffe der zentralen und azentralen Imagination verwenden, da sie weniger mit sich historisch widerstreitenden Assoziationen verbunden sind.²⁸² Smith stellt in

²⁷⁶Vgl. Dolf Zillmann, "Cinematic Creation of Emotion", in: *Moving Image Theory. Ecological Considerations*, Hg. Joseph D. Anderson/Barbara Fisher Anderson, Carbondale: Southern Illinois University Press 2005, S.170-177.

²⁷⁷Vgl. Smith, *Engaging Characters*, S.95.

²⁷⁸Ibid., S.95.

²⁷⁹Plantinga, "The Scene of Empathy and the Human Face on Film", S.245.

²⁸⁰Vgl. Wuss, "Film und Spiel", S.232.

²⁸¹Ibid., S.232.

²⁸²Vgl. Smith, *Engaging Characters*, S.95f.

Anlehnung an die verschiedenen Konzepte fest, dass sich die Empathie auf alle Reaktionen bezieht, die ein Mensch in Bezug auf die Zustände einer anderen Person teilt. Hierbei müssen im Vergleich zu Sympathie die Werte, Überzeugungen oder Ziele nicht mit dem Wahrgenommenen geteilt werden. Damit eine Szenerie zentral aus der inneren Perspektive einer anderen Person imaginiert werden kann, müssen eigene Eigenschaften abgelegt werden. Smith geht es in diesem Zusammenhang nicht um die Frage des Teilens, sondern um einen imaginativen Ersatz (*imaginative substitution*).²⁸³ Die empathischen Prozesse der ZuschauerInnen treten Smith folgend nur punktuell, in speziellen Momenten von Filmen auf, und nicht wie die Struktur der Sympathie die ganze Zeit über.²⁸⁴

Smith definiert Empathie folgendermaßen:

„Wenn ich mir vorstelle, wie andere, *spezifizierte Akteure* die Welt sehen und vor allem, wie sie *fühlen*, dann empathisiere ich mit ihnen. So verstanden, lässt sich Empathie als *mindfeeling* (Einfühlung in das Denken anderer oder mentaler Einfühlung) charakterisieren, als Form oder Aspekt des Gedankenlesens (*mindreading*), das für die Diskussion um die *'theory of mind'* grundlegend ist.“²⁸⁵

Mit Hilfe des *Mindfeelings* ist es möglich die emotionalen Stimmungen Anderer zu erkennen und darüber hinaus unmittelbar selbst zu erfahren. Und wie die Emotionen allgemein erfüllt auch das *Mindfeeling* die Funktion, mentale Zustände Anderer anhand von Dringlichkeit, Relevanz und Tragweite zu beurteilen.²⁸⁶ Smith spricht im Zuge der Empathie die Theorie des erweiterten Denkens an, in deren Zusammenhang er die Empathie als einen Mechanismus begreift, durch den die Welt erweitert wird.²⁸⁷

„Wenn wir mit einer anderen Person empathisieren, erweitern wir unser Denken, um einen Teil ihres Denkens einzubeziehen. Dadurch nutzen wir ein Element unserer Umwelt – in diesem Fall ein menschliches Wesen – und lernen etwas über sie.“²⁸⁸

Folgt man Smith weiter, wird das Empathievermögen durch die Auseinandersetzung

²⁸³Vgl. Smith, *Engaging Characters*, S.96.

²⁸⁴Vgl. Eder, *Die Figur im Film*, S.572.

²⁸⁵Murray Smith, "Empathie und das erweiterte Denken", in: *Emotion – Empathie – Figur: Spielformen der Filmwahrnehmung*, Hg. Thomas Schick/Tobias Ebbrecht, Berlin: VISTAS Verlag 2008, S.14f.

²⁸⁶Vgl. Ibid., S.15.

²⁸⁷Vgl. Ibid., S.17f.

²⁸⁸Ibid., S.18.

mit den narrativen Künsten in Umfang und Intensität erweitert²⁸⁹ und es ergeben sich zwei Funktionen der Empathie für den Film. Sie dient einerseits dem grundlegenden Verstehen einer Geschichte und zweitens einer höheren Ebene des Verstehensprozesses, indem empathische Reaktionen durch die Verbindung mit emotiven Impulsen durch einzelne Szenen und den Gesamtkontext einer Geschichte erzeugt werden.²⁹⁰ Darüber hinaus kann Empathie auch rückwirkend in Bezug auf das Filmerlebnis entstehen.

„Als Fürsprecher des Konzepts dürfen wir sich *gerade vollziehende* und *rückwirkende* empathische Prozesse nicht verwechseln, also Empathie, die sich beim Lesen eines Romans oder Betrachten eines Films einstellt, und Empathie, die erst im Nachhinein in Erscheinung tritt, wenn wir über das Erlebnis von Roman oder Film nachdenken. Der Großteil der jüngeren Debatte zu Simulation und Fiktion gilt unserem Erlebnis von Kunst im aktuellen Vollzug, und dies aus offensichtlichen und guten Gründen. Unsere Beschäftigung mit Kunstwerken ist, so scheint es zumindest, am intensivsten im Moment der Rezeption. Zugleich müssen wir uns klarmachen, dass Kunstwerke in einem weiter gefassten, späteren Rahmen an Bedeutung gewinnen, selbst wenn alles zum Zeitpunkt der Rezeption seinen Anfang nimmt. [...] Mein Vorschlag wäre, Empathie zumindest als wichtiges Merkmal unserer nachträglichen Beschäftigung mit einer Erzählung zu begreifen, die jedoch sehr wohl in die sich gerade vollziehende Auseinandersetzung hineinwirken kann.“²⁹¹

Das imaginierte Gefühl der Empathie kann unbewusst bleiben und beherrscht nicht das Bewusstsein, denn das innere Empfinden einer Figur, welches die ZuschauerInnen empathisch miterleben, stellt nicht die einzige mentale Aktivität dar.²⁹² Smith schreibt:

„..., so verliere ich auch im Falle fiktionalen Imaginierens nie die übergeordnete dramatische Situation oder die Emotionen anderer Figuren und auch nicht die Tatsache aus dem Blick, dass ich eine Fiktion vor mir habe, während ich für eine Figur [...] empfinde.“²⁹³

Wie die Struktur der Sympathie lässt sich auch die Empathie in einzelne Prozesse, die emotionale Simulation, die Mimikry und autonome Reaktionen, unterteilen, die sich gemäß der Willenskraft der ZuschauerInnen voneinander unterscheiden. So erfolgen emotionale Simulationen freiwillig, wohingegen die motorische und die affektive Mimikry und die autonomen Reaktionen unfreiwillige Mechanismen darstellen.²⁹⁴

Smith verweist im Zuge des ersten empathischen Prozesses auf Robert Gordons

²⁸⁹Vgl. Smith, "Empathie und das erweiterte Denken", S.21.

²⁹⁰Vgl. Ibid., S.24.

²⁹¹Ibid., S.25f.

²⁹²Vgl. Ibid., S.26f.

²⁹³Ibid., S.27.

²⁹⁴Vgl. Smith, *Engaging Characters*, S.96.

Konzept der emotionalen Simulation, da es sich bei diesem um die offensichtlichste Verbindung zur zentralen Imagination handelt. Gordons Konzept beginnt nicht mit der Imagination, sondern mit einer praktischen Beweisführung, die in ihrer einfachsten Form das Aufstellen von Hypothesen umfasst, wie man selbst in einer zum Anderen ähnlichen Situation handeln würde. Diese hypothetisch praktischen Überlegungen, die Spekulationen über und Simulationen von sich selbst in zukünftigen Situationen miteinbeziehen, weiten sich auf die Simulation intentionaler Zustände anderer Personen als Hilfsmittel aus, um deren Verhalten voraussagen zu können, wobei die simulierten Vorhersagen nicht nur Überzeugungen und Wünsche, sondern auch Emotionen beinhalten können.²⁹⁵

„Observing the behaviour of a person in a certain situation about which we have limited knowledge—as is often the case with a character in a fiction—we imaginatively project ourselves into their situation, and hypothesize as to the emotion(s) they are experiencing.“²⁹⁶

Die auf Gordon beruhende emotionale Simulation stellt eine Form des affektiven Versuchens und Irrtums, *trial and error*, dar, mit Hilfe dessen sich ein Bild von den Zuständen Anderer gemacht wird.²⁹⁷

Die Mimikry umfasst den zweiten Prozess der Struktur der Empathie. Smith zitiert dazu Rudolf Arnheim:

„Facial and gestural expression plays an important role in the visual media of art, film, and the theater... When humans deal with humans, animals with animals, or when a cat and his owner try to get along with each other, they constantly read their partner's external behaviour and control their own.“²⁹⁸

Die Mimikry bezieht sich auf Reaktionen, die nicht auf einem freiwilligem Akt des Imaginierens und der Simulation beruhen. Bei ihr handelt es sich um eine Wahrnehmungsregistrierung und reflexive Simulation der Emotionen Anderer auf der Grundlage von Gesichts- und Körpersignalen.²⁹⁹ Die modernen wissenschaftlichen Wurzeln der Mimikry finden sich in der Arbeit von Theodor Lipps. Er beschreibt die *Einfühlung* als

²⁹⁵Vgl. Smith, *Engaging Characters*, S.96f.

²⁹⁶Ibid., S.97.

²⁹⁷Vgl. Ibid., S.98.

²⁹⁸Rudolf Arnheim, *Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye*, zit. n. Murray Smith, *Engaging Characters*, S.98.

²⁹⁹Vgl. Smith, *Engaging Characters*, S.98f.

eine Art unfreiwilliger neuromuskulärer Reaktion auf physische Formen.³⁰⁰ Auf Lipps aufbauend lässt sich das Konzept erweitern und in zwei Formen unterteilen, die motorische und die affektive Mimikry. Bei der motorischen Mimikry werden die beobachteten muskulären Aktionen eines Subjekts imitiert. Im Zuge dieser Betrachtungen stellt Smith in Anlehnung an Arnheim die Frage, wie ein rein physikalisches Modell subjektive Zustände hervorrufen kann, und beantwortet sie mit Hilfe von zwei Aspekten. Zum einen ist in Anlehnung an Paul Ekman und seine Kollegen anzunehmen, dass es bestimmte Basisaffekte, wie Freude, Trauer, Überraschung, Angst, Ekel und Wut gibt, die interkulturell mit bestimmten Äußerungen in Verbindung stehen, woraus sich ergibt, dass man im Zuge einer Imitation von Mustern von Gesichtsmuskeln in die Lage versetzt wird, die affektiven Basiszustände zu begreifen.³⁰¹ Der zweite Aspekt zur Beantwortung der Frage leitet sich aus dem Begriff des 'Feedback' ab. Die Facial Feedback These, die auf die Darstellung von Emotionen durch William James und C.G. Lange zurückgeht, besagt, dass es zu einer Emotion einen passenden Gesichtsausdruck gibt. Wird demzufolge ein Gesichtsausdruck passend zu einem Basisaffekt imitiert, kommt es nicht nur zur Wahrnehmung und Kategorisierung eines Affektes, sondern auch zu dessen Erfahrung, wenn auch in abgeschwächter Form.³⁰²

In Bezug auf den Film erfolgt die affektive Mimikry nicht immer auf gleiche Weise, was auf die jeweilige Inszenierung von vor allem ausdrucksvollen Gesichtern zurückzuführen ist, mit deren Hilfe die ZuschauerInnen im Sinne des Facial-Feedback-Mechanismus Basisemotionen erfassen und affektiv nachahmen können.³⁰³ Zu diesen Strategien der filmischen Inszenierung von Gesichtern zählen beispielsweise die Kadrierung, die Beleuchtung und die Kontextualisierung³⁰⁴, aber auch die Dauer einer Einstellung oder einer Szene, die den ZuschauerInnen genug Zeit lässt, um die intendierte Reaktion hervorzurufen.³⁰⁵ Smith verwendet in Bezug auf die Mimikry den Begriff affektiv statt emotional, um zu verdeutlichen, dass die Mimikry nur die Basisaffekte betrifft, welche klar erkennbar physiologisch und durch den Feedback subjektiv bewertbar sind. Nur in diesem Fall ist keine

³⁰⁰Vgl. Smith, *Engaging Characters*, S.99.

³⁰¹Vgl. Ibid., S.99f.

³⁰²Vgl. Ibid., S.100.

³⁰³Vgl. Smith, "Empathie und das erweiterte Denken", S.15.

³⁰⁴Vgl. Ibid., S.15.

³⁰⁵Vgl. Plantinga, "The Scene of Empathy and the Human Face on Film", S.249.

spezifische Bewertung einer Person oder einer Figur nötig, um den Basisaffekt, der vom fiktionalen Charakter erfahren wird, zu erfassen.³⁰⁶

Bei den autonomen Reaktionen, wie beispielsweise dem Aufschrecken, handelt es sich um den dritten von Smith beschriebenen empathischen Prozess. Im Zuge dieser Reaktionen erfahren die ZuschauerInnen einen zur Figur identischen Schock, was die Reaktion zentral und empathisch macht. Die autonomen Reaktionen entstehen nicht aus der Beschäftigung, mit der Figur, wie bei der Simulation oder der Mimikry, sondern sie ergeben sich direkt aus der visuell und auditiv präsentierten Umgebung, in der sich die Figur bewegt.³⁰⁷

Die drei verschiedenen empathischen Reaktionen müssen auseinandergehalten werden, denn sie überlagern sich phänomenologisch und folgen aufeinander.³⁰⁸ Auch Margrethe Bruun Vaage unterscheidet zwischen zwei Formen empathischer Reaktionen, die Smiths Unterscheidung ähneln. Sie schreibt:

„Empathie ist das Nachempfinden von Erlebnissen eines Anderen in dem Bewusstsein, dass es dessen Erfahrungen sind, in die man sich einfühlt. Das Phänomen reicht vom automatischen Nachvollzug des Gefühlszustands des Anderen anhand seiner Körperhaltung (körperbezogene Empathie) – wozu es weder Imagination noch narrativen Verständnisses bedarf – bis hin zur imaginativen Erarbeitung eines Zustands, wofür ein gewisses narratives Verständnis erforderlich ist.“³⁰⁹

In der Unterscheidung zwischen der körperbezogenen und der imaginativen Empathie, zeigt sich die Aufteilung in unbewusste, Mimikry und autonome Reaktionen, und bewusste Prozesse, zu denen Bruun Vaage die Simulation, die Imagination des Gefühlszustandes einer anderen Person, zählt.³¹⁰

2.8.3.4 Die Verbindung der Sympathie- und der Empathiestruktur

Neill schreibt in Bezug auf die sympathischen und empathischen Reaktionen von ZuschauerInnen auf Figuren zusammenfassend:

³⁰⁶Vgl. Smith, *Engaging Characters*, S.101f.

³⁰⁷Vgl. Ibid., S.102.

³⁰⁸Vgl. Ibid., S.102.

³⁰⁹Margrethe Bruun Vaage, "Empathie. Zur episodischen Struktur der Teilhabe am Spielfilm", in: *Emotion – Empathie – Figur: Spielformen der Filmwahrnehmung*, Hg. Thomas Schick/Tobias Ebbrecht, Berlin: VISTAS Verlag 2008, S.29.

³¹⁰Vgl. Ibid. S.29f.

„One (oversimple) way of getting at the difference between sympathetic and empathetic responses is as follows: with sympathetic response, in feeling *for* another, one's response need not reflect what the other is feeling, nor indeed does it depend on whether the other is feeling anything at all. Your happiness may make me happy for you, but it may also irritate me; and I may feel pity or fear for you irrespective of what *you* happen to be feeling. In contrast, in responding empathetically to another I come to *share* his feelings, to feel *with* him; if he is in an emotional state, to empathize with him is to experience the emotion(s) that he experiences.“³¹¹

Die geteilte emotionale Erfahrung entsteht durch das Miterleben der Erlebnisse einer Figur aus deren Perspektive, was sich nicht auf die Übernahme der visuellen Perspektive des Charakters bezieht, sondern auf den Nachvollzug von dessen Situation, was zum Teilen von Emotionen und zum Verständnis des Erlebten führt.³¹²

„[...] achieving "internal understanding" of another, be she a fictional character or an actual person, requires that I imagine the world, or the situation that she is in, from her point of view. She becomes the "protagonist" of an imaginative project, a project in which I represent to myself her thoughts, beliefs, desires, feelings, and so on as though they were my own.“³¹³

Auch Smith stellt in Bezug auf die beiden in seinem Beschäftigungskonzept betrachteten Strukturen ähnlich zu Neill Unterschiede fest, denn erstens benötigen die sympathischen Phänomene im Gegensatz zu den empathischen ein Verständnis der narrativen Situation und der Figur. Und Zweitens nehmen die ZuschauerInnen im Zusammenhang mit sympathischen Reaktionen kognitiv eine Emotion wahr und reagieren auf diese mit einer anderen, angebrachten Emotion, die auf der Bewertung des fiktionalen Charakters basiert, wohingegen sie im Fall empathischer Reaktionen denselben Affekt oder dieselbe Emotion simulieren oder erleben wie die Figur.³¹⁴

Trotz dieser Unterscheidungen wirken sich die empathischen Prozesse der emotionalen Simulation und der affektiven Mimikry auf die Struktur der Sympathie aus, da sie einen Teil der Mechanismen darstellen, mit deren Hilfe die ZuschauerInnen die fiktionale Welt und deren Charaktere verstehen, was schon bei Neill anklang. Die Struktur der Sympathie arbeitet normalerweise zum Zentrum hinführend, indem sie die Erkenntnisse der Simulation und der Mimikry miteinbezieht, woraus sich eine zweifache Funktion der

³¹¹Neill, "Empathy and (Film) Fiction", S.175f.

³¹²Vgl. Ibid., S.180ff.

³¹³Ibid. S.185.

³¹⁴Vgl. Smith, *Engaging Characters*, S.102.

Empathie ergibt, denn sie dient erstens als Ansatzpunkt zur Konstruktion der narrativen Situation durch die ZuschauerInnen, und führt zweitens bei den ZuschauerInnen zu etwas abgeschwächteren den Figuren entsprechenden Emotionen. Die Empathie stimmt das Publikum auf die emotionale Tendenz des Films ein.³¹⁵

Smiths Beschäftigungsmodell mit fiktionalen Charakteren ermöglicht im Gegensatz zum Identifikationsbegriff eine genaue und kritische Beschreibung und Erklärung von ZuschauerInnenreaktionen.³¹⁶

„Engagement is not a process in which we vicariously experience the emotions of characters in any simple sense, nor one in which we are 'possessed' wholly by a single character. It is, rather, a complex, heterogeneous set of interacting responses—automatic, cognitive, affective—to what we know to be fictional entities.”³¹⁷

Für die Untersuchung der zwischen den ZuschauerInnen und den Figuren ablaufenden emotionalen Prozesse erachtet Smith den Begriff des *engagement*, die Beschäftigung mit Charakteren, als geeigneter, als den der Identifikation.³¹⁸

„*Engagement* is broader and more neutral, better able to embody the wide variety of experiences that characterize our orientation towards characters, ranging from adulation to active dislike, from affective mimicry to revulsion. *Engagement* allows for empathy and antipathy, sympathy and indifference, and certainly implies no melding of minds or identities.”³¹⁹

Betrachtet man die unterschiedlichen Identifikationskonzepte, wird deutlich, dass sie sich nicht unähnlich sind. Sie alle verstehen unter Identifikation nicht, dass die ZuschauerInnen und die ProtagonistInnen zur selben Person werden, sondern sie sprechen sich dafür aus, dass das Publikum in der Lage ist die Situationen und emotionalen Zustände der Figuren zu verstehen, zu simulieren, zu assimilieren, nachzuempfinden, usw.. Identifikation meint demnach, dass die ZuschauerInnen die Situationen und Umstände der Filmcharaktere mit Hilfe kognitiver Vorgänge imaginieren und dementsprechend emotional reagieren, ohne sich mit der ProtagonistIn zu verwechseln und so einen Kontrollverlust zu erleiden. Der Unterschied der verschiedenen Ansätze bezieht sich demnach nicht auf das

³¹⁵Vgl. Smith, *Engaging Characters*, S.103.

³¹⁶Vgl. Ibid., S.106.

³¹⁷Ibid., S.230.

³¹⁸Vgl. Plantinga, "The Scene of Empathy and the Human Face on Film", S.244.

³¹⁹Ibid., S.244.

Verständnis des Identifikationsbegriffs, sondern auf die Perspektive, die die ZuschauerInnen einnehmen, ob die ZuschauerInnen also BeobachterInnen, TeilnehmerInnen oder Beides sind. Da Smiths Konzept der Beschäftigung mit Filmcharakteren beide Positionen behandelt, erscheint mir dieses am sinnvollsten und umfassendsten.

In Anlehnung an seinen Ansatz wird deutlich, dass für meine Auseinandersetzung mit der Emotionalisierung der ZuschauerInnen, die nah am Text stattfindet, und den Nachvollzug der Figurenemotionen betrifft, vor allem die Struktur der Empathie bedeutend ist, und im Zusammenhang mit dieser vor allem die emotionale Simulation. Die Struktur der Sympathie hingegen bezieht sich vor allem auf emotionale Reaktionen der ZuschauerInnen, die sich von denen der Figuren unterscheiden. Dennoch haben auch diese Aspekte Einfluss auf die Empathie, den beide Seiten durchdringen sich gegenseitig.

2.9 Die filmische Mittel der Emotionalisierung

In Bezug auf den Film kann gesagt werden, dass es sich bei ihm um ein Gesamtkunstwerk handelt und alle eingesetzten Mittel dazu dienen der Intention des Filmtextes zu folgen. „In the traditional feature film, the essential characteristics of film technique are placed entirely at the service of the diegetic effect.“³²⁰ Alle Mittel der Inszenierung, wie der Filmschnitt, die Kameraposition, der Sound, das Licht, das Setting, die Musik, etc., die sich in die Narration und die Präsentation der Figuren zu einem bestimmten Zweck einfügen, haben Einfluss auf die Emotionalisierung der ZuschauerInnen.

Wie ich schon mehrfach erwähnt habe, basiert die Fähigkeit Figuren nachvollziehen zu können, auf dem Verständnis der Gedanken und Stimmungen Anderer im realen Leben. Durch das Beobachten des Körpers, der Gesten und des Verhaltens von anderen Menschen wird es möglich einen Zugang zu deren Inneren zu erhalten.³²¹

„In Western cultures and languages – and possibly all over the world – the body is conceptualized as a "container," "inside" which mental life takes place. We also assume some connection between "the outer life" of bodies and gestures and "the inner life" of feelings, thoughts, beliefs, sensations, intentions, and desires. Mental states can be "externalized" on the surface of the body, through mimicry, gesture, or noise.“³²²

³²⁰Tan, *Emotion and the Structure of Narrative Film*, S.55.

³²¹Vgl. Persson, *Understanding Cinema*, S.159.

³²²Ibid., S.160.

Die verschiedenen Kanäle des Nachvollzugs Anderer, wie die Verbalisierung, das Gesicht, Körpergesten und -bewegungen, müssen dabei im Kontext betrachtet werden, da sich eine Emotion nicht immer allein anhand beispielsweise eines Gesichtsausdrucks bestimmen lässt.³²³

Für mich stellt sich nun die Frage, wie der Film diese Kanäle einsetzt und vermittelt, um die ZuschauerInnen zu emotionalisieren? Dieser Punkt ist für mich vor allem in Bezug auf die Verbindung der ZuschauerInnen mit den emotionalen Zuständen der Filmcharaktere bedeutend. Smith zufolge erlauben die filmisch gestalteten narrativen Welten den FilmemacherInnen, die Reaktionen der ZuschauerInnen in hohem Maße zu formen und diese zu konzentrieren, da ihnen in Bezug auf den Aufbau und die Stilistik der Erzählung eine Art Maschine zur Verfügung steht, die dem Hervorrufen der Empathie, dem für mich wichtigen Aspekt der Emotionalisierung, dient.³²⁴

Ein entscheidendes filmisches Mittel der Emotionalisierung der ZuschauerInnen betrifft die Großaufnahme, das Close-Up. Schon Münsterberg betonte die Bedeutung der Großaufnahme, da diese im Zuge ihrer Detailfixierung einen für die menschliche Wahrnehmung zentralen Aspekt der Aufmerksamkeitskonzentration darstellt.³²⁵ Für Münsterberg sind die Gesten, das Mienenspiel und die Handlungen eines Films eng miteinander verbunden und durch sie kann jede gefühlsmäßige Nuance treffend ausgedrückt werden. Zur Darstellung dieser Aspekte kann die Großaufnahme beitragen, vor allem wenn es um das Zeigen von Gesichtern, aber auch um andere Details, wie zum Beispiel nervös wirkende Hände geht. Die Großaufnahme dient dem Transport von Gefühlen.³²⁶

„[...] the human face is one of evolution's masterpieces. It displays our innermost emotions, sometimes by our own intent and sometimes against our will.”³²⁷ Ich habe schon mehrfach betont, dass vor allem das Gesicht und dessen Ausdruck entscheidend für die empathischen Reaktionen von Menschen auf andere Personen ist. Auch Carroll betont die Bedeutung des Gesichtsausdruck, indem er schreibt:

³²³Vgl. Persson, *Understanding Cinema*, S.160f.

³²⁴Vgl. Smith, "Empathie und das erweiterte Denken", S.22.

³²⁵Vgl. Münsterberg, *Das Lichtspiel*, S.18f.

³²⁶Vgl. Ibid., S.65.

³²⁷Vgl. Joseph D. Anderson/Barbara Fisher Anderson (Hg.), *Moving Image Theory. Ecological Considerations*, Carbondale: Southern Illinois University Press 2005, S.105.

„It is well known that humans have an innate capacity to recognize the faces of other humans as human; but it is also the case that the affect manifested by the face, to a certain extent, can be identified. [...] People, indeed people from different cultures, are able to identify certain rudimentary ranges of affect—including: interest/excitement; enjoyment/joy; surprise/startle; distress/anguish; disgust/contempt; anger/rage; shame/humiliation; and fear/terror—on the basis of facial expression.“³²⁸

Das Close-Up spielt für die Darstellung von Gesichtern, das Erkennen von Figurenemotionen und der daraus resultierenden Empathie der ZuschauerInnen eine wichtige Rolle. In diesem Zusammenhang ist allerdings zu bedenken, dass der Gesichtsausdruck einer Figur nicht nur deren Emotionen anzeigen kann, sondern grundsätzlich einen Aspekt für den Zugang zur Subjektivität des Charakters ausmacht, was beispielsweise auch Intentionen, Pläne, Ziele usw. beinhaltet.³²⁹ Tan bietet in Bezug auf das Verstehen von Gesichtsausdrücken drei Erklärungsmodelle an. Erstens die universelle Theorie des Gesichtsausdrucks, die *universal theory of facial expression*, die davon ausgeht, dass das Erkennen von Emotionen mit Hilfe des Gesichtsausdrucks eine angeborene Fähigkeit des Menschen darstellt, vor allem im Zuge der Basisemotionen. Die zweite Erklärung basiert auf dem erlernten konventionellen Wissen der ZuschauerInnen im Erkennen von Gesichtssignalen, was mit der kommunikativen Funktion zusammenhängt. Und die dritte Erklärung gründet Tan darauf, dass ein kulturell geteiltes Wissen über künstlerische Codes in Bezug auf die Repräsentation von Gesichtsausdrücken existiert.³³⁰ Für ihn haben alle drei Erklärungen ihre Berechtigung und befruchten sich gegenseitig.³³¹ Zusammenfassend lässt sich mit Plantinga sagen, dass...

„These rules for the display of emotion are based on many factors, including social context, social status, and gender. In addition, while facial expressions are universal for central or basic emotions such as fear and sadness, the expressions for shame, envy, and other less basic emotions are culturally more variable.“³³²

Die Dauer der Einstellung auf ein emotionsgeladene Gesicht ist, wie erwähnt, ebenfalls wichtig, damit sich die ZuschauerInnen in die Lage der Figur versetzen und deren

³²⁸Carroll, *Engaging the Moving Image*, S.50f.

³²⁹Vgl. Ed Tan, "Three Views of Facial Expression and Its Understanding in the Cinema", in: *Moving Image Theory. Ecological Considerations*, Hg. Joseph D. Anderson/Barbara Fisher Anderson, Carbondale: Southern Illinois University Press 2005, S.119.

³³⁰Vgl. Ibid., S.107f.

³³¹Vgl. Ibid., S.122f.

³³²Plantinga, "The Scene of Empathy and the Human Face on Film", S.242.

Gefühle nachempfinden können.³³³

Ein weiteres entscheidendes filmisches Mittel für die Vermittlung von Figurenemotionen stellt neben den Genannten der Point of View, den ich im Folgenden mit POV abkürzen werde, und das zugehörige Point of View Editing dar. Smith zufolge nutzen FilmemacherInnen perzeptive Faktoren, zu denen der POV und sein auditives Äquivalent zählen, um Kontrolle auf die ZuschauerInnen auszuüben, was sich vor allem auf die Wahrnehmungsangleichung mit den Filmcharakteren bezieht. Allerdings ist zu bedenken, dass der POV nicht nur als Mittel zu Identifikationserzeugung fungiert, sondern beispielsweise auch die Identität einer Figur verbergen kann. Darüber hinaus ermöglicht nicht nur der POV den ZuschauerInnen Zugang zu den Zuständen fiktionaler Charaktere.³³⁴

Die Emotionalisierungsfunktion des POV wird vor allem in Bezug auf den Filmschnitt bedeutend. Carroll zufolge dient das POV-Editing der Massenkommunikation, und dabei vor allem der Kommunikation von Emotionen. In seiner Untersuchung des POV-Editings orientiert sich Carroll an Edward Branigan, der von *point/glance* und *point/object shot* spricht. Der *point/glance shot* meint dabei eine Einstellung, die eine Figur zeigt, deren Blick *Off-screen* gerichtet ist. Der *point/object shot* zeigt daraufhin, das was die Figur sieht.³³⁵ Das POV-Editing ahmt die natürliche perzeptuelle Praxis von Lebewesen nach, dem Blick Anderer zu folgen und dadurch Informationen über andere Personen und deren Umwelt zu erlangen.³³⁶

„By following a person's glance to its target, we learn about the human environment, since the human glance is an indicator of interest and a clue to intention. By looking where another is looking, we can often figure out or infer what he or she is thinking. We look at what they are looking at, we put ourselves in „their shoes,“ as the saying goes, and we ask ourselves why someone might be staring intently in that direction.“³³⁷

Die Informationen zum jeweiligen emotionalen Zustand, in dem sich der Charakter befindet, wird vor allem durch den *point/glance shot* vermittelt.³³⁸

„Turning from psychology to film theory, it seems reasonable to suppose that where part of the function of the point/glance shot is to convey information about emotion, it is generally able to

³³³Vgl. Eder, *Die Figur im Film*, S.679.

³³⁴Vgl. Smith, *Engaging Characters*, S.83f.

³³⁵Vgl. Carroll, *Theorizing the Moving Image*, S.126f.

³³⁶Vgl. Ibid., S.127ff.

³³⁷Carroll, *Engaging the Moving Image*, S.47.

³³⁸Vgl. Carroll, *Theorizing the Moving Image*, S.130.

do so, at least in some measure, by engaging the spectator's innate capacities to recognize the gross category into which the character's expression falls. That is, the point/glance shot is a device designed to activate our capacities of recognition in such a way that we identify the global emotional state of the relevant character. That this capacity is keyed to very basic emotional ranges is not a liability to postulating its activation with respect to movies, since in movies the emotions portrayed are quite basic."³³⁹

Wie ich in meiner Arbeit schon erwähnt habe, sind Emotionen intentional, auf ein Objekt gerichtet, wobei das Objekt mit der Ursache der Emotion einhergeht. In diesem Zusammenhang wird neben dem *point/glance shot* der *point/object shot* wichtig, da dieser für die genauere Bestimmung der jeweiligen Emotion, die zunächst nur einer groben Kategorie, einer Basiskategorie angehört, beiträgt.³⁴⁰ Das Verhältnis zwischen dem *point/glance shot* und dem *point/object shot* ist, wenn es um die Darstellung von Emotionen geht, ein Reziprokes, denn der Erste bereitet die Rezeption und die Interpretation des Letzten vor. Somit lenkt der *point/glance shot* die Aufmerksamkeit der ZuschauerInnen auf die relevanten Aspekte im *point/object shot*.³⁴¹ Plantinga schreibt zusammenfassend über die Bedeutung von Gesichtern, das Close-Up und damit sozusagen auch über die POV-Struktur Folgendes:

„[...] I argue that facial expression in film not only communicate emotion, but also elicit, clarify, and strengthen the affective response—especially empathetic response. This is possible because viewing the human face can elicit response through the processes of affective mimicry, facial feedback, and emotional contagion.“³⁴²

Im Zuge der Emotionalisierung der ZuschauerInnen wird neben den bereits erwähnten auch immer wieder der Einsatz von Musik genannt, da die FilmmacherInnen über diesen ebenfalls emotional auf die ZuschauerInnen einwirken können.

„Music, for example, is a highly expressive symbol system. [...] To say that the music is expressive is to say that it projects qualities describable in anthropomorphic, emotive terms. The symbol system of music is also sometimes thought to have more direct access to the emotive realm than any other symbol system.“³⁴³

Nach Carroll führt die Kombination von relativ unbestimmter Musik mit anderen filmischen Aspekten zur emotionalen Vermittlung, denn die filmischen Mittel, wie Kamera,

³³⁹Carroll, *Theorizing the Moving Image*, S.130.

³⁴⁰Vgl. Ibid., S.130f.

³⁴¹Vgl. Ibid., S.129-133.

³⁴²Plantinga, "The Scene of Empathy and the Human Face on Film", S.240.

³⁴³Carroll, *Theorizing the Moving Image*, S.141.

Dialoge und Narration, bestimmen einerseits die Aussage der Musik und andererseits trägt die Musik dazu bei eine Szene emotional genauer zu spezifizieren.³⁴⁴ Darüber hinaus kann Musik auch helfen, Emotionen auszudrücken, die mit anderen Mitteln nicht dargestellt werden können.³⁴⁵ Jeff Smith fasst die emotionale Einflussnahme von Musik auf die ZuschauerInnen in drei Funktionen zusammen, erstens die Kennzeichnung von Charakteremotionen, zweitens die Kommunikation einer übergeordneten Stimmung und drittens die Erregung von emotionalen Reaktionen in den ZuschauerInnen.³⁴⁶

Neben der Musik können die ZuschauerInnen auch durch den Einsatz des Filmsounds gelenkt werden. In diesem Zusammenhang stellt Christian Mikunda fest, dass gerade die leisen Geräusche ZuschauerInnen besonders in ihren Bann ziehen und deren emotionale Reaktionen aktivieren.³⁴⁷ Er schreibt:

„Denn immer schon waren es Geräusche am Rande des Wahrnehmungsfeldes, die auf Gefahrenquellen hinwiesen und somit unsere Sinne aktivierten. Heute sind sie die Exponenten einer kulinarischen Geräuschkultur und eines Kinos, das man spüren kann.“³⁴⁸

Zum Abschluss der Betrachtung zu den filmischen Mitteln, die zur emotionalen Einflussnahme auf die ZuschauerInnen dienen, möchte ich kurz auf die von Grodal beschriebene Salienz zu sprechen kommen. Die Salienz beeinflusst den Grad des Eintauchens der ZuschauerInnen in einen Filmcharakter, bzw. die Distanz zwischen den Beiden. In diesem Zusammenhang, so schreibt Grodal, gilt beispielsweise ein Close-Up auf eine starke Charakteremotion oder auf ein Charakterinteresse als viel hervorstechender als eine Totale, da die Auflösung eines Gesichtsausdrucks, die Richtung der Augen, etc. im Close-Up höher ist als bei der Totalen. Genauso verhält es sich auch bei allen anderen Faktoren. Je größer die Auflösung, desto höher die Salienz, wobei eine stärkere Salienz motivierender ist, als eine schwache.³⁴⁹ Ich habe hier nicht alle zur Verfügung stehenden filmischen Mittel angesprochen, sondern nur die für die Emotionalisierung der ZuschauerInnen offensichtlichsten, salientesten.

³⁴⁴Vgl. Carroll, *Theorizing the Moving Image*, S.142.

³⁴⁵Vgl. Wuss, *Filmanalyse und Psychologie*, S.295.

³⁴⁶Vgl. Jeff Smith, "Movie Music as Moving Music: Emotion, Cognition, and the Film Score", in: *Passionate Views. Film, Cognition, and Emotion*, Hg. Carl Plantinga/Greg M. Smith, Baltimore/London: The Johns Hopkins University Press 1999, S.167.

³⁴⁷Vgl. Christian Mikunda, *Kino spüren. Strategien der emotionalen Filmgestaltung*, Wien: WUV Universitätsverlag 2002, S.184.

³⁴⁸Ibid., S.187.

³⁴⁹Vgl. Grodal, "Film, Character Simulation, and Emotion", S.123f.

Neben dem Einsatz der filmischen Mittel kann auch die Genrezugehörigkeit eines Films Einfluss auf die Emotionen des Publikums ausüben, denn Genre besitzen eine starke emotionale Wirkung. Grundsätzlich ermöglichen alle populären Filmgenres das Auftreten von Emotionen, wobei einige besonders geeignet sind. Während es demnach alle Genres darauf anlegen gewöhnliche Emotionen, wie Wut, Freude und Hass hervorzurufen, streben einige von ihnen das Auslösen spezifischer emotionaler Zustände im Publikum an, was oft als Voraussetzung für die Zugehörigkeit eines Films zu einem bestimmten Genre angesehen wird. In diesen Fällen trägt die besondere Emotion zur Färbung des gesamten Films bei, wobei die betreffenden Genres zum Teil gar nach jener Emotion benannt sind, wie beispielsweise der Horrorfilm.³⁵⁰

Über die emotionale Färbung eines Films aufgrund der Genrezugehörigkeit, spielt auch die Genreerwartungen der ZuschauerInnen eine Rolle, denn deren Erwartungen beruhen auf speziellen Emotionen und Gefühlsregungen, die mit dem jeweiligen Genre in Verbindung gebracht werden.³⁵¹

„Vermutlich sorgt das Genre über ein bekanntes Formenangebot dafür, dass mit seiner Erkennung durch den Zuschauer eine radikale Verkürzung der Latenz-Phase zwischen Stimulus-Bewertung und Reaktion eintritt, dass also eine angemessene Zuschauer-Reaktion bereits zu Beginn eines aktuellen Filmerlebens unverzüglich wirksam werden kann.“³⁵²

Mit Hilfe des Genre-Phänomens wird eine gute Vorhersehbarkeit und ein schnelles Erkennen von Emotionen möglich.³⁵³ Im Zusammenhang mit dem Horrorgenre erwähnt Bartsch einen interessanten Aspekt, den des Spannungsaufbaus. Ihr zufolge trägt der Einsatz und der Aufbau von Spannung zum tieferen Eintauchen der ZuschauerInnen in die fiktive Welt und damit zur Identifikation mit den Figuren bei.³⁵⁴

Auf eine detailliertere Betrachtung des Genre-Aspekts möchte ich an dieser Stelle verzichten, da es in meiner Auseinandersetzung mit der *Alien* Quadrilogie und der damit zusammenhängenden Emotionalisierung anhand der Simulation der emotionalen Zustände der ProtagonistIn durch die ZuschauerInnen nur am Rande aufscheint.

³⁵⁰Vgl. Carroll, *Engaging the Moving Image*, S.73f.

³⁵¹Vgl. Wuss, "Das Leben ist schön...", S.133.

³⁵²Ibid., S.134f.

³⁵³Vgl. Wuss, "Das Leben ist schön...", S.135.

³⁵⁴Vgl. Bartsch, "Emotionale Gratifikationen und Genrepräferenz", S.81.

III. Die Emotionalisierung am Beispiel der *Alien* Quadrilogie

Im nun folgenden Teil meiner Arbeit möchte ich die im Theorieteil diskutierten Phänomene der Emotionalisierung der ZuschauerInnen am Beispiel der *Alien* Quadrilogie erörtern und beantworten, wie es die Filme schaffen, die Emotionen des Publikums in Bezug auf die Figur des Aliens zu beeinflussen.

Für die Analyse der Filmreihe, bei der ich mich auf die jeweiligen Kinofassungen beziehe, muss bedacht werden, dass ich sie als Ganzes und nicht individuell, voneinander getrennt betrachte, denn meine Argumentation erstreckt sich über den gesamten Verlauf der Quadrilogie und ist nur so nachvollziehbar. Obwohl jeder der vier Filme dem Stil eines anderen Regisseurs folgt, besitzen sie Merkmale und Aspekte, die sie zu einer narrativen Einheit machen, denn sie beziehen sich inhaltlich aufeinander und entwerfen in diesem Zusammenhang eine Geschichte, die über den Inhalt der jeweils einzelnen Filme hinausgeht. David Thomson schreibt:

„I am saying that *Alien* (1979), *Aliens* (1986), *Alien³* (1992) and *Alien Resurrection* (1997) are the four parts of a quartet, the four movements of a symphony, or just four chapters in one story. What assists that argument is the fact that all four were made by one company, 20th Century-Fox, and that they fix on one character, Ripley, always played by the actress Sigourney Weaver.“³⁵⁵

Meine Auseinandersetzung bzw. die eingangs der Arbeit gestellte Frage bezieht sich auf die beiden Figuren Ripley und das Alien, denn bei ihnen handelt es sich um die zwei Hauptkonstanten der *Alien* Quadrilogie. Ripley und die Figur des Aliens halten die Filme zusammen und ermöglichen eine ganzheitliche Geschichte. Für die Reaktionen der ZuschauerInnen auf das Alien wird vor allem die sich verändernde Beziehung zwischen den beiden Figuren im Verlauf der Filmreihe entscheidend, denn diese führt dazu, und darauf beziehe ich mich speziell in meiner Argumentation, dass sich auch das Verhältnis des Publikums zum Monster weiterentwickelt und eine gewisse Ambivalenz entsteht. In diesem Zusammenhang kommt der im Theorieteil ausführlich diskutierte Aspekt der identifikatorischen Prozesse der ZuschauerInnen mit der ProtagonistIn zum Einsatz, was zu sich verändernden Bewertungen und Reaktionen des Publikums führt, die sich an der

³⁵⁵David Thomson, *the alien quartet. pocket movie guide 4*, London: Bloomsbury 2000, S.2.

Hauptfigur Ripley und deren zwiespältigen Gefühlen orientieren.

Zur Untersuchung der sich verändernden Beziehung zwischen Ripley und dem Alien, und damit schlussendlich auch der ZuschauerInnen, werde ich die Inszenierung der Filme genauer betrachten und analysieren, wie diese zur Übermittlung der Charakteremotionen führt. In diesem Zusammenhang wird deutlich werden, dass vor allem die im Theorieteil vorgestellten Mittel eine entscheidende Rolle spielen, wobei sie immer im Gesamtkontext der Narration und deren Figuren und Figurenkonstellation betrachtet werden müssen. In Anlehnung an die Narration werden für die *Alien* Quadrilogie in meiner Betrachtung besonders zwei in den Filmen angesprochene Themen bedeutend, das Andere und die Mutterschaft, die sich auf die Beziehung zwischen Ripley und dem Alien auswirken. Diese Themen wurden vor allem im Zuge von feministischen, genretheoretischen und psychoanalytischen Auseinandersetzungen rege diskutiert, wobei ich auf diese Texte nicht gesondert eingehen möchte, bzw. sie nur insofern erwähne, wie sie sich auf den in den Filmen verankerten Kontext beziehen. Ich werde mich bei meiner Analyse nah an den Filmtexten bewegen, ohne weiterführende Fragen, zum Beispiel zur Genrezugehörigkeit, zu Gender oder zu tieferen Bedeutungen zu beantworten.

3.1 Kurze Inhaltsangaben

Bevor ich zur Analyse der *Alien* Quadrilogie in Bezug auf die Emotionalisierung der ZuschauerInnen anhand der sich verändernden Beziehung zwischen Ripley und dem Alien eingehe, möchte ich zur Orientierung kurz die Inhalte der vier Filmen zusammenfassen.

3.1.1 *Alien* (1979)

Das Handelsschiff *Nostramo* mit seiner sich im Hyperschlaf befindenden Siebenmann-Besatzung befindet sich auf Kurs zurück zur Erde, als der Bordcomputer *Mother* ihnen den Auftrag erteilt einem scheinbaren SOS-Signal ungeklärten Ursprungs auf den Grund zu gehen. Auf dem Planeten, von dem das Signal ausgeht, entdecken einige Mitglieder der Besatzung ein riesiges, unheimlich anmutendes Raumschiff, in dessen Innerem sich ein mit Nebelschwaden bedecktes Eierfeld befindet. Kane, einer der Astronauten, zerbricht aus

Unachtsamkeit das Schutzschild und wird von einer außerirdischen Kreatur befallen. Gegen Ripleys Willen wird Kane mitsamt der Kreatur zurück auf die *Nostramo* gebracht, wo sich nachdem die nächste Entwicklungsstufe des Aliens, der *chest burster*, der aus Kanes Körper ausgebrochen und diesen getötet hat, in kürzester Zeit ein ausgewachsenes gefährliches Monster entwickelt, welches nach und nach das Leben der Crewmitglieder fordert. Am Ende stellt sich Ripley, als einzige Überlebende, in einem spannendem Kampf dem Alien und damit auch der *Company*, die tatsächlich das Alien zu Studienzwecken auf die Erde bringen wollte. Es gelingt ihr das Monster zu vernichten, womit die Gefahr gebannt zu sein scheint.

3.1.2 *Aliens* (1986)

Ripley wird von der *Company* in der Raumkapsel aus *Alien*, die ziellos im All umherfliegt, aufgespürt. Es sind 57 Jahre vergangen und Ripley ist durch ihre Erlebnisse mit dem Alien stark traumatisiert. Voll Entsetzen muss sie erfahren, dass im Laufe der Jahre auf *LV426*, dem Alien Planeten, Kolonialfamilien angesiedelt wurden. Nachdem der Kontakt zu den Familien abgebrochen ist, wird Ripley gebeten eine Gruppe von Marines als Beraterin zu begleiten, um herauszufinden, was passiert ist. Zunächst weigert sie sich rigoros, doch stimmt letztendlich, allerdings nur unter der Voraussetzung, dass die Aliens zerstört werden, zu. Auf *LV426* entdecken Ripley und die Marines das kleine, verwahrloste Mädchen Newt, dessen sich Ripley mütterlich annimmt. Auch im zweiten Teil der Quadrilogie fordern die Aliens ein Leben nach dem anderen, so dass am Ende nur Ripley, Newt, Bishop, ein Android, und der stark verwundete Marine Hicks überleben. Ripley und Newt treffen auf die Alien Queen und deren Nest und es kommt letztendlich zum großen Showdown zwischen der Protagonistin und der Mutter der Aliens, in dem es Ripley erneut gelingt, das Monster zu vernichten und die Pläne der *Company* zum Studium der Aliens zu durchkreuzen.

3.1.3 *Alien³* (1992)

Auf dem Raumschiff aus *Aliens*, der *USS Sulaco*, befinden sich zwei *face hugger*, die die Überlebenden in ihren Hyperschlafkabinen befallen, weshalb Ripley und die anderen in einer Raumkapsel abgeworfen werden, die auf dem Gefängnisplaneten *Fiorina161*, der von

männlichen Verbrechern, die vergewaltigt und gemordet haben, bewohnt wird, bruchlandet. Ripley, die als Einzige lebendig geborgen wird, wird von den Gefangenen aufgrund ihres Geschlechts abgelehnt, denn als Frau bedroht sie deren Ordnung und Gemeinschaft. Es kommt zur Beerdigungszeremonie für Hicks und Newt und bei der Verbrennung deren Leichen wird parallel aus dem Hund eines Gefangenen ein neues Alien geboren. Die Kreatur tötet wie in den Filmen zuvor unaufhaltsam, was ihr im Wege steht, und die Gefangenen erklären ihr mit Ripleys Hilfe den Kampf. Im Laufe des Films erfährt Ripley außerdem, dass sie selbst ein Alien, eine Queen in sich trägt, und die *Company* auf dem Weg ist, sie zu 'retten', um das Alien aus ihr heraus zu operieren und zu studieren. Ripley bittet Dillon, den Anführer der Gefangenen, sie zu töten, um den teuflischen Plan der *Company* zu verhindern, doch Dillon stirbt, bei der Ausführung des Plans zur Vernichtung des Aliens, weshalb Ripley am Ende dazu gezwungen ist, ihr Leben selbst zu beenden. Sie stürzt sich mit der gerade aus ihr ausbrechenden Alien Queen in den Tod. Wieder hat Ripley die Bedrohung durch die Aliens abgewendet, allerdings um den Preis ihr eigenen Leben geopfert zu haben.

3.1.4 *Alien Resurrection* (1997)

200 Jahre sind vergangen. Ripley ist auf der *USM Auriga*, einem medizinisch militärischem Forschungsschiff, aus Blutproben geklont worden, woraufhin ihr die Alien Queen entnommen wird. Im Zuge der Kreuzung der DNA zwischen Ripley und der Queen, haben sie deren Eigenschaften und Fähigkeiten vermischt, was die beiden Figuren ähnlicher werden lässt. Die WissenschaftlerInnen versuchen den Ripley Klon und die von ihnen gezüchteten Aliens zu trainieren, bis die Monster als auch der Ripley Klon flüchten können. Die Aliens starten erneut ihren Beutezug gegen die Menschen. Es kommt zur Evakuierung der *USM Auriga* und nur Wenige, die Crew der *Betty*, SchmugglerInnen die die WissenschaftlerInnen mit menschlicher Ware zur Züchtung der Aliens versorgt haben, und ein paar Militärvertreter bleiben zurück und müssen sich der Gefahr durch die Aliens stellen. Der Ripley Klon steht im Kampf gegen die Aliens zwischen den Fronten. Erst am Ende des Films schlägt sie sich auf die Seite der Menschen und vernichtet das letzte, das neugeborene Alien, eine Mischung aus Monster und Mensch, wobei dieser Akt der Tötung für Ripley ein sehr ambivalenter ist, denn das Alien ist in gewisser Weise ihr (Enkel)Kind. Am Ende des Films

gibt es vier Überlende, den Ripley Klon, die Androidin Call, Vriess und Johnner, zwei Schmuggler, die auf der Erde bruchlanden. Ripley ist endlich zu Hause angekommen.

3.2 Die beiden zentralen Figuren

Ich gehe in meiner Arbeit davon aus, dass sich das Verhältnis der ZuschauerInnen zur Figur des Aliens im Laufe der *Alien* Quadrilogie in emotionaler Hinsicht (ver)ändert, was vor allem mit der Beziehung der Protagonistin zum Monster zusammenhängt. Aus diesem Grund werde ich mich im folgenden Abschnitt etwas ausführlicher mit der Rolle der beiden Figuren im Verlauf der *Alien* Filmreihe beschäftigen, wobei ich an dieser Stelle die emotionale Entwicklung Ripleys zum großen Teil ausklammere, da ich auf diese später im Zuge der Analyse eingehen werde.

3.2.1 Lt. Ellen Ripley

Da Filme emotionale Reaktionen der ZuschauerInnen vor allem über identifikatorische Prozesse mit der ProtagonistIn auslösen, werde ich zunächst erörtern, wie sich Lt. Ellen Ripley zur Protagonistin und Identifikationsfigur entwickelt und wie sich ihre Geschichte im Laufe der *Alien* Quadrilogie verändert. Ripley wird nicht von Beginn der *Alien* Filmreihe als Protagonistin eingeführt, sondern entwickelt sich erst im Verlauf von *Alien* zu dieser. Die Crewmitglieder der *Nostramo* werden als relativ gleichgestellt und gleichberechtigt präsentiert,³⁵⁶ womit es der erste Teil der Quadrilogie den ZuschauerInnen zunächst erschwert eine ProtagonistIn und Identifikationsfigur auszumachen. Vor allem Ripley bleibt zu Beginn im Hintergrund, weshalb identifikatorische Prozesse eher auf Kane gerichtet sind, denn er ist der erste Charakter, den die ZuschauerInnen zu Gesicht bekommen. Auch Dallas, der Kapitän der *Nostramo* bietet sich als Identifikationsfigur an, was unter anderem darauf zurückzuführen ist, dass er auf den ersten Blick dem klassischen, starken, attraktiven männlichen Helden entspricht.³⁵⁷ Zu dieser ProtagonistInnen Verwirrung trägt unter anderem auch der Vorspann bei, in dem Tom Skeritt, der Kapitän Dallas verkörpert, vor Sigourney Weaver genannt wird,

³⁵⁶Vgl. James H. Kavanagh, "Humanism and Science in: *Alien*", in: *Alien Zone. Cultural Theory and Contemporary Science Fiction Cinema*, Hg. Annette Kuhn, London/New York: Verso 2003, S.77.

³⁵⁷Vgl. Ibid., S.75.

was bei den späteren Filmen nicht mehr der Fall ist, in denen Weaver immer an erster Stelle aufscheint.

Mit der Frage der Identifikation der ZuschauerInnen in *Alien* und auf welchen Charakter sich diese ausrichtet, hat sich James H. Kavanagh beschäftigt, der in diesem Zusammenhang feststellt, dass der Film eine überraschende Wende beinhaltet. Seine Betrachtung basiert auf der These, dass ZuschauerInnen in einer humanistischen Ideologie verortet sind, weshalb sie sich mit den Charakteren identifizieren, die in ihren Augen menschlich handeln. Darauf aufbauend stellt Kavanagh fest, dass sich die ZuschauerInnen zunächst in Dallas und Ash, der die Luftschleuse scheinbar aus Mitgefühl und Sympathie öffnet, einfühlen, da diese dem Anspruch an richtiges Handeln entsprechen. Ripley hingegen erscheint zunächst als unmenschlich und wird eher negativ bewertet, was die Identifikation mit ihr unmöglich erscheinen lässt. Im Laufe des Films stellt sich allerdings heraus, dass nicht Ripley, sondern Dallas und Ash aus verwerflichen Motiven gehandelt haben und Ripleys Vorsicht im Angesicht der Bedrohung durch das Alien als gut zu bewerten ist. Spätestens mit Dallas' Tod ist Ripleys Protagonistinnen Status geklärt, denn sie rückt nun in der Hierarchie zur Anführerin auf. Ab jetzt gehört ihr die Identifikation der ZuschauerInnen.³⁵⁸ Ripley hat sich in diesem Zusammenhang ab etwa der Mitte von *Alien* zur Protagonistin entwickelt. In den folgenden Filmen der *Alien* Reihe findet eine solche Schwierigkeit der Zuweisung nicht mehr statt, denn Ripley wird in diesen von Beginn an als Identifikationsfigur gekennzeichnet.

Cynthia A. Freeland schreibt über die Figur Ripley treffend, dass sie den ZuschauerInnen interessante Möglichkeiten für komplexe Identifikation und Empathieempfindung bietet, da sie menschlicher als die meisten männlichen Helden ist. Sie ist in der Lage zu kämpfen, aber kann gleichzeitig weinen, zittern, hat Alpträume und ist manchmal schwach und ängstlich. Ihre dargestellte emotionale Verletzlichkeit macht sie zu einem interessanten und glaubwürdigen Charakter. Darüber hinaus ist sie eine starke Verfechterin elementarer menschlicher Eigenschaften, wie Kameradschaft, Gemeinschaftsgefühl und Fürsorge. Ihre Fähigkeit zur Sympathieempfindung macht sie zu einer besseren Mitstreiterin und Anführerin gegen die Aliens, als es die meisten Männer sein könnten.³⁵⁹

³⁵⁸Vgl. Kavanagh, "Feminism, Humanism and Science in Alien", S.73ff.

³⁵⁹Vgl. Cynthia A. Freeland, *The Naked And The Undead. Evil and the Appeal of Horror*, Boulder/Colorado(u.a.): Westview Press 2000, S.68.

Ripley besitzt in *Alien* zunächst wenig Tiefe. Sie ist eine von vielen und das Publikum erfährt so gut wie nichts über ihre Geschichte. Alles, was man über sie weiß, betrifft ihre kühle, überlegte Art. Erst in *Aliens* bekommt die Protagonistin eine Geschichte, die sich unter anderem aus den Erlebnissen des ersten Teils, den die ZuschauerInnen mit ihr durchlebt haben, ergibt. Ripley ist stark traumatisiert, was sich vor allem in der Albtraumsequenz am Anfang des Films zeigt.

„This misdirection both heightens the horror of the nightmare sequence by adding to its verisimilitude and suggests the depth of Ripley's psychological trauma as reality and nightmare meld—this is a disturbed, unstable woman, and not the resolute, calm Ripley of *Alien*.“³⁶⁰

Neben der Traumatisierung erfährt Ripley in *Aliens* einen sozialen Abstieg, denn ihr wird die Stellung als Offizierin aberkannt. Darüber hinaus erhält sie den Vornamen Ellen, was ihr Individualität verleiht. Im weiteren Verlauf der Filmreihe entwickelt sich Ripleys Geschichte immer weiter. Die ZuschauerInnen kämpfen mit ihr auf *LV426*, sind bei ihr auf *Fiorina161* und fiebern mit ihr mit in *Alien Resurrection*.

Ripleys Charakterentwicklung hat Auswirkungen auf ihren Kampf gegen die tödliche Alien Spezies und damit auch auf ihr Verhältnis zu den Monstern. Zu Beginn der *Alien* Quadrilogie kämpft Ripley entschlossen gegen die Gefahr der lebensbedrohlichen Kreatur und auch in *Aliens* gilt es die Monster unter allen Umständen zu besiegen. In *Alien*³ hingegen entwickeln sich schon erste Ambivalenzen in Bezug auf die Bedrohung durch das Alien, denn Ripley trägt selbst eine Alien Queen in sich, wodurch sich die Gefahr vom Äußeren ins Innere der Protagonistin verlagert. Diese Ambivalenz findet in *Alien Resurrection* ihren Höhepunkt. Der Ripley Klon findet sich mit der Identitätsfrage konfrontiert,³⁶¹ was dazu führt, dass sie nicht mehr eindeutig auf der Seite der Menschen kämpft. Ripley ist am Ende der Quadrilogie nicht mehr die Selbe. Sigourney Weaver sagt dazu:

„When you come back from the dead, you don't take very much seriously—especially people trying to stay alive. She certainly wasn't concerned with saving people. She has been set free from what I would call human obligations.“³⁶²

³⁶⁰Ximena Gallardo C./C. Jason Smith, *Alien Woman. The Making of Lt. Ellen Ripley*, New York/London: Continuum 2004, S.75.

³⁶¹Vgl. Ibid., S.175f.

³⁶²Ian Nathan, "Alien Reincarnation. Back from the dead", zit. n. Pamela Church Gibson, "'You've been in my Life so Long I Can't Remember Anything Else". Into the Labyrinth with Ripley and the Alien", in: *Keyframes:*

Im Zuge des sich wandelnden Kampfes Ripleys gegen die Aliens, ändert sich auch die grundsätzliche Gegnerschaft der Filmreihe, denn die *Company* entwickelt sich immer mehr zum primären Feind, so dass Ripley und die Aliens in *Alien Resurrection* scheinbar das gleiche Ziel, den Kampf gegen die *Company*, den neuen größeren Gegner, verfolgen. Genährt wird diese Annahme darüber hinaus dadurch, dass sich die beiden Figuren mehr und mehr ähneln, was soweit getrieben wird, dass Ripley, der Ripley Klon zur metaphorischen Mutter der fremden Spezies wird.

3.2.2 Das Alien

Neben der Entwicklung Ripleys zur Protagonistin und Identifikationsfigur, und der Entwicklung ihres Charakters, spielt auch das Alien eine wichtige Rolle in Bezug auf meine Fragestellung der Emotionalisierung der ZuschauerInnen, die sich im Endeffekt auf die Bewertung und die emotionalen Reaktionen dieser Figur beziehen. Aus diesem Grund werde ich die obigen Punkte zu Ripleys Entwicklung durch die Veränderungen des Monsters, wobei ich primär den sich wandelnden Bedrohungsgrad erörtern werde, ergänzen, um daraufhin die Beziehung zwischen Ripley und dem Alien, und damit auch den ZuschauerInnen darzulegen. Die beiden Punkte, der Bedrohungsgrad und die Beziehung zu Ripley, tragen dazu bei, dass sich das Alien im Laufe der Filmreihe von einer bösen, furchterregenden Kreatur zum geliebten, familiären Monster wandelt, wobei diese Entwicklung eine gewisse Ambivalenz beinhaltet.

In *Alien* wird das Monster als absolute Bedrohung präsentiert, die es unter allen Umständen gilt zu vernichten. *Aliens* zeigt daraufhin ein Ansteigen der Bedrohung. Die Filmcharaktere sehen sich einer Horde von Aliens gegenüber, der zu allem Überfluss noch eine Queen zur Seite gestellt wird, die permanent Eier legt und somit ununterbrochen für den Erhalt der Spezies sorgt. Darüber hinaus werden in *Aliens* ganze Familien getötet und nicht mehr nur ein paar wenige Astronauten. Außerdem scheinen die Monster eine gewisse Intelligenz und Progressivität an den Tag zu legen, was sich beispielsweise daran zeigt, dass

Popular Cinema and Cultural Studies, Hg. Matthew Tinkcom/Amy Villarejo, London/New York: Routledge 2001, S.39.

sie die Energie der Kolonie lahmlegen, bevor sie angreifen. Die Aliens wirken im zweiten Teil nicht mehr so erschreckend, da die ZuschauerInnen das Monster schon aus *Alien* kennen, und die Marines mit Waffen ausgestattet sind, mit denen sie gegen die Kreaturen kämpfen. Allerdings wird mit der Einführung der Figur der Alien Queen gleichzeitig eine ganz neue Dimension des Schreckens präsentiert. In *Alien*³⁶³ scheint die Gefahr etwas abgeschwächt zu sein, denn es gibt wieder nur ein Alien. Die ZuschauerInnen erinnern sich an die riesige Alien Armee aus *Aliens*, was ein einziges Alien weniger bedrohlich erscheinen lässt.³⁶³ Dennoch deutet sich im dritten Teil eine gewisse Ambivalenz an, denn das Animalische des Monsters kann aufgrund seiner Unberechenbarkeit durchaus als gesteigerte Bedrohung gelesen werden. Es verschlingt seine Opfer auf blutige und brutale Weise und scheint sehr instinkt-gesteuert zu handeln. Darüber hinaus besitzen die Gefangenen keine Waffen mit denen sie dem Alien habhaft werden können und zu guter Letzt trägt Ripley eine Alien Queen, aufgrund ihrer reproduktiven Fähigkeiten die absolute Bedrohung, in sich. Die Gefahr scheint demzufolge nur oberflächlich abgeschwächt zu sein, denn sie hat sie sich von Außen ins Innere der Protagonistin verlagert. Da sich die ZuschauerInnen aber mit Ripley identifizieren und mit ihr die Ereignisse der Filme durchlebt haben, wird diese Entwicklung zwar erkannt, aber sie führt nicht zur Ablehnung der Protagonistin, sondern eher zu ambivalenten Empfindungen, die auf der schwierigen Entscheidung und den geteilten Gefühlen Ripleys basieren, was in *Alien Resurrection* noch weiter getrieben wird. Der vierte Teil präsentiert zahlenmäßig wieder mehr Aliens und auch eine ausgewachsene Queen, dennoch scheint die Bedrohung nicht mehr eindeutig bestimmbar, da Ripley durch den Klonprozess selbst zum Alien geworden ist, was auch sie schwer einschätzbar macht. Darüber hinaus entwickelt sich die *Company* im Laufe der *Alien* Quadrilogie mehr und mehr zum eigentlichen Feind, wodurch sich die Gut-Böse Zuweisung verschiebt. Besonders deutlich wird das in der Anfangsszene von *Alien Resurrection*, in der den ZuschauerInnen in einem Glaszylinder der zunächst nackte Körper eines kleinen Mädchens, welcher kurz darauf altert und sich mittels eines Morphingeffekts in Ripley verwandelt, präsentiert wird. Aus dem Off ertönt Ripleys Stimme, die sagt: „My mommy always said there were no monsters. No real ones. But there are.“³⁶⁴. Dieser Satz

³⁶³Vgl. Martin Flanagan, "The *Alien* Series and Generic Hybridity", in: *Alien Identities: Exploring Difference in Film and Fiction*, Hg. Deborah Cartmell/I.Q. Hunter/Heidi Kaye/Imelda Whelehan, London/Sterling: Pluto Press 1999, S.166f.

³⁶⁴*Alien*, TC: 00:04:17-00:04:34.

verweist auf *Aliens* und zitiert Newts Worte, wodurch eine Verbindung zum Rest der Serie hergestellt wird. Nachdem der Körper gealtert ist, fährt die Kamera wieder weg vom Zylinder, die Musik wird bedrohlicher, und die WissenschaftlerInnen die im Bild erscheinen, werden als die wahren Monster entlarvt. Diese treiben das Vorgehen der *Company* aus den vorherigen Teilen auf die Spitze, indem sie sich aktiv am Entstehungsprozess der Kreaturen beteiligen. Damit hat sich das Feindbild klar verschoben und die ZuschauerInnen verabscheuen das Vorgehen der WissenschaftlerInnen, was sogar zum Teil zu sympathischen Empfindungen dem Alien gegenüber, in Form von Schadenfreude führt, beispielsweise als eines der Monster ein Militärmitglied mittels eines Kälteschocks tötet, also mittels der Methode, die angewandt wurde, um die Aliens zu konditionieren.

Dennoch erreicht auch die Monstrosität der Alien Spezies ihren Höhepunkt in *Alien Resurrection*, und zwar in Form des neuen menschenähnlichen Aliens. Das Wesen wird voll entwickelt geboren und zeichnet sich durch Eigenschaften beider Spezies aus. Das Alien ist riesig und stößt sofort nach seiner Geburt einen schrecklichen Schrei aus. Das Neugeborene treibt den Terror der Spezies auf die Spitze, denn es besitzt nicht mehr das für die Aliens typische hervorschießende Gebiss, sondern tötet indem es den Schädel seines Opfers gewaltsam und brutal zerquetscht, sei es mit den Händen oder mit dem Mund und zu allem Überfluss wählt es als erstes Opfer, die Alien Queen, seine biologische Mutter. Das neugeborene Alien besitzt große, dunkle Kulleraugen und gibt unschuldige Winsellaute von sich. Diese Attribute führen in einigen kurzen Momenten dazu das Monster als fast liebenswert wahrzunehmen, allerdings wechseln die Stimmungen des neugeborenen Aliens so schnell, dass, dessen Grausamkeit noch mehr unterstrichen wird. „Fusing human and Alien, male and female, child and peer, ferocity and innocence in one image, the Newborn is unpredictable and therefore dangerous.”³⁶⁵



Abb.1: *Alien Resurrection*, TC: 01:25:12



Abb.2: *Alien Resurrection*, TC: 01:29:09

³⁶⁵Gallardo C./Smith, *Alien Woman*, S.192.

Es handelt sich um eine völlig erschreckende Kreatur, die nicht nur Ripley und die anderen Figuren des Films schockt, sondern auch die ZuschauerInnen. Obwohl diese nun schon seit fast vier Filmen mit der Spezies der Aliens vertraut sind, war eine solche Bedrohung und Grausamkeit nicht vorstellbar.

Indem Ripley in *Alien Resurrection* selbst zu einem Hybridwesen zwischen Mensch und Alien wird, verändert sich auch die Bewertung der Aliens durch die ZuschauerInnen, denn die klare Ablehnung des Aliens zu Beginn der Filmreihe ist am Ende aufgrund der Identifikation mit Ripley nicht mehr so einfach möglich. Mit dem sich wandelnden Bedrohungsgrad des Aliens und der veränderten Beziehung zu Ripley, wird auch das Verhältnis der ZuschauerInnen zum Monster ambivalenter. Es entwickelt sich in Anlehnung an die identifikatorischen Prozesse mit Ripley von Angst und Schrecken zu einer Art ambivalenten Liebe und Zuneigung. Wie die Filme die Emotionen Ripleys dem Alien gegenüber auf die ZuschauerInnen übertragen, werde ich in der Analyse der filmischen Mittel und der narrativen Zusammenhänge genauer erörtern, was auch die sich verändernde Bewertung der ZuschauerInnen deutlicher machen wird.

3.3 Die emotionale Beziehung Ripleys zur Figur des Aliens

Der folgende Abschnitt meiner Arbeit soll verdeutlichen, welche Mittel in den Filmen der *Alien* Quadrilogie eingesetzt werden, um Ripleys Emotionen für die ZuschauerInnen nachvollziehbar und in diesem Sinne nachempfindbar zu machen. Die *Alien* Filmreihe eignet sich als gutes Beispiel zum Aufzeigen der Übertragung und Übermittlung von Charakteremotionen auf die ZuschauerInnen anhand von identifikatorischen Prozessen, denn in den Filmen kommt es vermehrt zum Einsatz der schon im Theorieteil erläuterten filmischen Mittel, was ich im Folgenden anhand einer exemplarischen Analyse verdeutlichen möchte. In diesem Zusammenhang werde ich mich vor allem auf Schlüsselszenen der Filme konzentrieren, die für Ripleys emotionale Entwicklung und ihre Beziehung zum Alien entscheidend sind, wobei ich im Zuge meiner Arbeit keine detaillierte Analyse kompletter Szenen, bzw. der gesamten Filme leisten kann.

Wie ich schon mehrfach erwähnt habe, ist das Verhältnis zwischen Ripley und den Aliens ausschlaggebend für die sich verändernde Bewertung und die Reaktionen der

ZuschauerInnen auf das Monster und folgt man Thomson, dann wird der Grundstein für die tiefe Verbindung zwischen der Protagonistin und dem fremden Wesen schon in *Alien* gelegt.

„Arguably, no one else had such sympathy for the monster – or felt as open to it. It would be years before that insight came to fruition; but even then, one thing was, if not established, then beginning to emerge – that in any continuation of the story the relationship between the alien and Ripley had to be persisted with. For it was something deeper than antagonism.“³⁶⁶

Die enge Beziehung zwischen den beiden Figuren hängt vor allem mit zwei narrativen Entwicklungen zusammen, denn einerseits wird Ripley im übertragenen Sinn selbst zur Mutter der Aliens, und andererseits nähern sich die Protagonistin und das Monster einander immer mehr an. Die beiden Themen der Mutterschaft und der Angleichung der beiden Figuren werden in meiner Analyse immer wieder anklingen, da sie für die Frage der Emotionalisierung der ZuschauerInnen zentral sind. Allerdings beziehe ich mich in Bezug auf die Themen im Zuge meines kognitionswissenschaftlichen Vorgehens auf die Filmtexte an sich, was also durch diese im Zuge der Rezeption offensichtlich gegeben ist, und nicht auf die feministisch, psychoanalytisch und genre-orientierten Theorien, die die Diskussion in der Filmwissenschaft und vor allem in Bezug auf die *Alien* Quadrilogie dominieren.

3.3.1 *Alien* – Der Kampf zwischen Gut gegen Böse

Betrachtet man Ripleys Gefühle in *Alien* dem Monster gegenüber, dann können diese mit Angst und Schrecken zusammengefasst werden, was sich mit dem Bedrohungsgrad des fremden Wesens im ersten Film deckt. Es ist nur schwer zu beurteilen, was sich beispielsweise darauf zurückführen lässt, dass das Monster in *Alien* lange Zeit nicht zu sehen ist, und wenn dann nur im Dunkeln oder als Schattenumriss. Das Alien als fremdes Wesen stellt von Anfang an das Andere, eine nicht einzuschätzende Bedrohung und Gefahr dar, die es unter allen Umständen zu vernichten gilt. Die außerirdische Fremdartigkeit des Monsters zeigt sich in diesem Zusammenhang deutlich an dessen Fortpflanzungsart, zu deren Zweck Wirte benutzt werden. Der Mensch, zum Beispiel, wird zum Gebärenden deklassiert und büßt die Kontrolle über seinen eigenen Körper ein, was seinen Höhepunkt in der gewaltsam erzwungenen Geburt der Kreatur findet, die blutig aus dem Brustkorb des Wirts hervorbricht

³⁶⁶Thomson, *the alien quartet*, S.71.

und zu dessen Tod führt.³⁶⁷

Ripleys Gefühle dem Alien gegenüber weisen im Zusammenhang mit *Alien* noch keinerlei Ambivalenz auf. Sie ist die gute Heldin, die gegen das gefährliche, böse Monster kämpft. Trotz der eindeutigen Gefühlslage dem Alien gegenüber, durchlebt Ripley im ersten Teil der Quadrilogie eine emotionale Entwicklung, die für die weiteren Filme nicht unbedeutend ist. Zu Beginn der Filmreihe wird Ripley als kühle, kompetente und überlegte Astronautin präsentiert. Sie agiert im Vergleich zu den anderen Crewmitgliedern durchdachter und abgeklärter, steht den Geschehnissen und den Anweisungen der *Company* skeptisch gegenüber und hinterfragt diese. Ripleys kühle Professionalität wird besonders durch ihre Verweigerung deutlich, den vom Alien befallenen Kane zurück auf die *Nostromo* zu lassen, da dies den Quarantäne Vorschriften widerspricht. Ripley, die ruhig, besonnen und gefasst handelt, wird klar im Kontrast zu Dallas und Lambert gezeigt, welche aufgebracht und emotional agieren. Die ZuschauerInnen identifizieren sich in diesem Zusammenhang eher mit den anderen Figuren, da sie Ripley zunächst als nur wenig sympathisch bewerten. Indem sich Ripley allerdings mehr und mehr zur Protagonistin des Films entwickelt, wird sie für die ZuschauerInnen interessanter und ihre Skepsis überträgt sich auf das Publikum, so dass sich herausstellt, dass ihre Vorsicht durchaus berechtigt war. Ripley hat rückblickend aus Fürsorge der Crew gegenüber und mit dem Ziel ums Überleben, so kühl und selbstkontrolliert gehandelt.

Ripleys Entwicklung zum emotionalen Charakter erfolgt langsam, so kommt es einerseits zu zwei Schreck- bzw. Schockmomenten, einmal im Labor und einmal als sie mit Parker und Brett nach Jones sucht, die die ZuschauerInnen mit der Protagonistin erleben, die für meine Auseinandersetzung allerdings weniger wichtig sind, wie ich schon im Theorieteil begründet habe. Und andererseits beginnt Ripley ungehaltener zu reagieren als ihr die Führungsposition auf der *Nostromo* zufällt, die Lage immer bedrohlicher wird und sie sich zunächst Respekt bei den restlichen Crewmitgliedern verschaffen muss, was sie tut, indem sie beispielsweise Parker energisch zurechtweist oder die hysterische Lambert beruhigt.

Ripleys kühle, durchdachte Art verschwindet allerdings erst richtig im Zusammenhang mit der Befragung des Bordcomputers. *Mother* weigert sich zunächst den wahren Plan der

³⁶⁷Vgl. Vera Cuntz, *Kalkulierter Schrecken. Standardsituationen in der Alien-Filmreihe*, Remscheid: Gardez! Verlag 2007, S.19.

Company, das Alien zu Studienzwecken auf die Erde zu bringen, wobei die Crew entbehrlich ist,³⁶⁸ zu offenbaren. Die Kamera befindet sich während der gesamten Szene immer wieder nah am Gesicht der Protagonistin und zeigt deren Reaktionen und Emotionen. Ripley wird immer nervöser, verliert ihre Fassung mehr und mehr, ihre Mundwinkel beginnen leicht zu zittern, Tränen scheinen in ihren Augen aufzusteigen. Begleitet wird die Szene durch ein leises mysteriöses Wabern im Hintergrund, welches schon zuvor in unheimlichen Situationen immer wieder zum Einsatz kam. Darüber hinaus ist die Befragungsszene mit wackelnder Kamera gefilmt, was eine gewisse Unruhe und Unsicherheit vermittelt. Als Ripley vom wahren Auftrag der *Company* erfährt, reagiert sie schockiert, woraufhin es zur heftigen körperlichen Konfrontation mit Ash kommt, bei der sich herausstellt, dass er ein Android ist, der im teuflischen Auftrag der *Company* gehandelt hat. Ash will Ripley mit einem Magazin erstickern. Erst im letzten Moment kann sie von Lambert und Parker gerettet werden. Die Ereignisse werden mit der Handkamera gefilmt. Bedrohliche Musik begleitet die Szene. Das Wabern ertönt erneut, das Licht flackert. Die Figuren werden immer wieder im Close-Up gezeigt, was den ZuschauerInnen deren Panik und Angst und den verzweiferten Kampf gegen Ash vermittelt. Ripley wird durch die hier beschriebenen Ereignisse deutlich emotionaler. Sie beginnt zu weinen, zu schreien, wird hysterischer und panischer. Es gelingt ihr letztendlich ihre Fassung zurück zu erlangen, wobei sie allerdings die kühle Kompetenz vom Anfang nicht mehr erreicht.

Die hier beschriebene Szene stellt zwar noch keine direkte Verbindung Ripleys mit dem Alien dar, ist aber für die emotionale Entwicklung der Protagonistin wichtig. Darüber hinaus erfährt sie, und mit ihr die ZuschauerInnen, dass das Alien eine nicht zu stoppende Kreatur ist, die im Zuge des Plans der *Company* zur Bedrohung für die Menschheit wird. Indem sich Ripley zur Protagonistin entwickelt hat, und im Zusammenhang mit ihrem emotionalen Wandel menschlicher und sympathischer erscheint, schafft der Film eine klare Voraussetzung für die identifikatorischen Prozesse der ZuschauerInnen mit ihr.

Diese Prozesse werden durch die Inszenierung weiter vorangetrieben, indem die ZuschauerInnen mit Ripleys Panik und ihren Emotionen konfrontiert werden, was sie in die Lage versetzt diese nach- und mitzuempfinden. Ein Beispiel hierfür ist die Szene, in der Ripley versucht das rettende Shuttle zu erreichen. Sie rennt durch die verwinkelten Gänge der

³⁶⁸Vgl. *Alien*, TC: 01:14:11-01:14:19.

Nostramo, was durch POV Einstellungen und den Einsatz der Handkamera vermittelt wird. Ihre Emotionen werden filmisch durch Close-Ups, Sounds, etc. dargestellt. Als sie die Leichen von Lambert und Parker entdeckt, wird sie mit weit aufgerissenen Augen gezeigt. Der Sound schaltet sich in die Vermittlung der Situation ein, denn auf auditiver Ebene werden Ripleys panische Schreie und Laute präsentiert. Sie atmet aufgeregt, hyperventiliert fast. Sie schwitzt, kann sich kaum aufrecht halten. Sie unterdrückt Tränen des Schocks und der Angst. Die hektische Situation wird durch den hinzukommenden Zeitdruck ergänzt. Aus verschiedenen Düsen des Raumschiffes steigt Dampf auf, was die Situation undurchsichtiger, bedrückender und bedrohlicher macht. Es wird immer schwieriger sich zurecht zu finden, auch für die ZuschauerInnen. Alarmgeräusche schwellen an. Das Licht flackert auf und ab. Erst als Ripley das rettende Shuttle erreicht und dieses von der *Nostramo*, die sich kurz darauf selbst zerstört, abgeworfen wurde, entspannt sich die Situation. Die gesamte, hier nur knapp beschriebene, Szene hat die ZuschauerInnen nah an das Erleben Ripleys herangeführt, so dass sie die Anspannung der Geschehnisse nachempfinden können.

Ich möchte an dieser Stelle kurz einen Punkt in Judith Newtons Beschäftigung mit *Alien* erwähnen, der für die Übertragung der emotionalen Anteilnahme Ripleys auf die ZuschauerInnen interessant ist. Newton spricht von der nach Ashs Angriff entstandenen Koalition zwischen Ripley, Parker und Lambert, die kurz darauf, mit Ripleys Suche nach Jones, wieder gesprengt wird, was dazu führt, dass die ZuschauerInnen im Zuge von Ripleys abweisender, unterkühlter Beziehung zu den beiden Anderen, nur wenige Emotionen in die momentane Kollektivität und damit in den Tod der beiden investieren.³⁶⁹ Hier spiegeln die ZuschauerInnen Ripleys Emotionen, bzw. deren Emotionslosigkeit in Bezug auf die anderen Charaktere. Dieser Mechanismus lässt sich auch im weiteren Verlauf der *Alien* Quadrilogie beobachten und hängt deutlich mit Ripleys emotionaler Entwicklung und Bindung an die anderen Charaktere zusammen, so überträgt sich beispielsweise Ripleys Verlustschmerz in Bezug auf Newt in *Aliens* auf das Publikum.

Doch zurück zur sich entspannenden Situation im rettenden Shuttle. Ripley beginnt sie sich zu entkleiden. Sie wiegt sich in Sicherheit, macht sich in diesem Zusammenhang allerdings auch angreifbar. Ripley wird ruhiger und mit ihr die ZuschauerInnen. Es wird

³⁶⁹Vgl. Judith Newton, "Feminism and Anxiety in *Alien*", in: *Alien Zone. Cultural Theory and Contemporary Science Fiction Cinema*, Hg. Annette Kuhn, London/New York: Verso 2003, S.86.

schnell klar, dass die scheinbare Sicherheit ein Trugschluss war, denn das Alien befindet sich ebenfalls an Bord. Als die Hand der Kreatur plötzlich hinter dem Steuerpult hervor schnell, weicht Ripley zurück, kreischt und verschanzt sich unter panischen Angstlauten in einem Schrank. Langsam gewinnt sie ihre Fassung zurück, schlüpft in einen weißen schützenden Raumanzug, während sie das Alien aufmerksam im Auge behält. Sie setzt einen Helm auf und bewaffnet sich mit einer Art Harpune bevor sie den Schrank verlässt, wobei sie sich gut zuredet und versucht sich zu beruhigen. Sie singt, um ihre Panik unter Kontrolle zu halten. Während der finalen Konfrontation Ripleys mit dem Alien, bäumt sich dieses vor ihr auf und die Protagonistin wird gezeigt, wie sie zu diesem ängstlich hinauf schaut. Auch in dieser Szene ist die Kamera immer sehr nah an Ripleys Gesicht und damit an ihren Emotionen. Sie atmet panisch, ist angespannt, ihr Gesicht ist vor Angst verzerrt. Sie dreht sich zur Seite und schaut das Alien, welches sich gerade aufrichtet, sein Gebiss fletscht und einen schrecklichen Laut von sich gibt, direkt an. Ripley kreischt vor Angst und Panik und drückt einen Knopf, der die Luke des Shuttles öffnet, woraufhin, das Alien ins All gesogen wird. Nachdem das Alien endgültig zerstört ist, setzt ruhige, heldenhafte Musik ein. Ripley schaut ins All. Sie ist desillusioniert und gezeichnet. Ihr Gesichtsausdruck scheint leer zu sein. Ripley hat überlebt und mit ihr Jones, der Kater, den sie liebevoll anlächelt.



Abb.3: *Alien*, TC: 01:47:27

Hier deutet sich Ripleys Fürsorge Jones gegenüber an, die verdeutlicht, dass die Protagonistin durchaus ein emotionaler Charakter ist, denn folgt man Kavanagh, dann gewinnt Ripley durch die Rettung des Katers ihren Humanismus zurück, was den ZuschauerInnen verdeutlicht, dass sie Gefühle hat.³⁷⁰ Auch Weaver erkannte den emotionalen Wandel in Ripleys Charakter:

„She's a very matter-of-fact person. I think she grew up believing there is a certain order to things that could not be broken or changed. She had very rational training. And her beliefs are exploded in the film when she suddenly has to work on instinct and emotion rather than intellect
....“³⁷¹

³⁷⁰Vgl. Kavanagh, "Feminism, Humanism and Science in *Alien*", S.80.

³⁷¹Danny Peary, "Playing Ripley in *Alien*: Interview with Sigourney Weaver", zit. n. Thomson, *the alien quartet*, S.14.

In Bezug auf den ersten Teil der *Alien* Quadrilogie existiert noch keine wirkliche Beziehung zwischen Ripley und dem Alien. Es geht hier primär um die Einführung des Themas und der Figuren. Die Beziehung zwischen Ripley und dem Alien besteht in diesem Zusammenhang vor allem aus deren Gegnerschaft, Gut gegen Böse.

3.3.2 *Aliens* – Die gute gegen die böse Mutter

Gleich zu Beginn von *Aliens* wird den ZuschauerInnen Ripley als Protagonistin präsentiert, was sich einerseits dadurch zeigt, dass Sigourney Weaver als Erste im Vorspann genannt wird, und andererseits ist Ripley die erste Figur, die dem Publikum gezeigt wird. Ripley ist eindeutig nicht mehr die kühle durchdachte Astronautin aus *Alien*, denn die Erlebnisse haben sie stark traumatisiert, was vor allem durch ihren Albtraum vermittelt wird, in dem sie selbst ein Alien gebärt. *Aliens* erinnert die ZuschauerInnen mit dem Traum der Protagonistin gleich zu Beginn an die Gefahr und Grausamkeit des Aliens, was zu einem Bündnis zwischen dem Publikum und Ripley führt, denn beide sind durch die Erinnerungen an das Monster emotional geprägt. Ripleys starke Emotionalität in *Aliens* zeigt sich über den Albtraum hinaus beispielsweise auch in ihrer aufgebrachten und schockierten Art über die Ungläubigkeit des Gremiums und über die Ansiedlung von Familien auf *LV426*. Darüber hinaus wird die Protagonistin häufig rauchend gezeigt, was sie mit der nervösen Lambert aus *Alien* vergleichbar macht. Ripley ist ein nervöses, traumatisiertes Wrack.

Erst mit der Einführung der Figur Newt legt Ripley ihre starke Emotionalität im Sinne der lähmenden Angst den Aliens gegenüber ab. Newt wird von den Marines belanglos behandelt. Ripley hingegen zeigt sich fürsorglich, bringt Newt eine Tasse heiße Schokolade, um an das Mädchen heranzukommen. Im Gegensatz zu den Anderen begibt sich Ripley auf Augenhöhe mit Newt. Sie spricht ruhig und einfühlsam mit dem Mädchen. Sie reinigt zärtlich dessen Gesicht und obwohl Newt nichts sagt, kann Ripley verstehen, dass das kleine Mädchen ähnliche Dinge erlebt hat wie sie. Um Newt Sicherheit zu geben, versucht Ripley ruhig zu bleiben, stark zu sein und durchdacht zu handeln.

Allerdings ändert sich ihr Verhalten wieder, als sie das kleine Mädchen verliert und es von einem Alien geschnappt wird. Ripley stöhnt schmerzlich auf. Sie atmet hastig und schreit

aufgrund ihres Verlustes. Sie ist außer sich, doch tief im Inneren weiß sie, dass Newt noch am Leben ist und macht sich begleitet von heldenhafter Musik auf den Weg, um nach ihrer geliebten Ersatztochter zu suchen. Wie in *Alien* kommt auch hier ein Zeitlimit hinzu. Ein Alarmsignal ertönt. Überall steigt Dampf auf. Blitze zucken durch die Szenerie. Alles wird wirrer und die Orientierung gestaltet sich immer schwieriger. Ripley schwitzt, man kann ihr ansehen, dass sie angespannt ist. Ihre Entschlossenheit Newt zu retten, scheint plötzlich mit dem Fund des Peilsenders des kleinen Mädchens sinnlos zu sein. Ripley beginnt zu schluchzen. Sie schließt die Augen, verzerrt ihr Gesicht und versucht ihre Tränen zu unterdrücken. Sie empfindet großen Schmerz über ihren Verlust. Plötzlich schreit Newt, die kurz davor steht von einem *face hugger* befallen zu werden, markerschütternd auf. Ripley die völlig aufgelöst ist und weint, hört den Schrei, stöhnt und rennt sofort in Richtung des Mädchens. Sie befreit die verängstigte Kleine und nimmt sie schützend in den Arm. In dieser Szene wird Ripleys Schmerz über den Verlust Newts sehr deutlich und kann aufgrund der Inszenierung, die die ZuschauerInnen vor allem durch Close-Ups auf das Gesicht der Protagonistin, nah an deren Emotionen heranführt, nachempfunden werden.

Nach Newts Rettung geraten die Beiden in das Nest der Aliens, sie stehen in einer Unmenge von Eiern. Ripley dreht sich langsam mit der Waffe im Anschlag um und erblickt einen Schwanz, der mit schmatzenden Geräuschen ein Ei nach dem anderen legt. Sie schaut langsam nach oben. Die Kamera folgt ihr und Newts Blick. Die Alien Queen kommt ins Bild. Die Queen breitet langsam ihre Arme aus, hebt ihren Kopf, schiebt das riesige Gebiss vor und gibt einen langen gehauchten Ton von sich, mit dem sie ihre Kinder, die ausgewachsenen Aliens ruft, die heranströmen. Ripley setzt Newt vorsichtig und langsam hinter sich ab. Sie richtet den Flammenwerfer auf die Eier der Queen und droht damit ihre Brut zu verbrennen, wenn sie ihr und Newt etwas tut, woraufhin die Queen die Aliens dazu bringt sich wieder zurückzuziehen. Damit kommt es zwischen Ripley und der Alien Queen zu einer stillen Übereinkunft den Kindern der Anderen nichts zu tun. Ripley zieht sich vorsichtig mit Newt zurück, doch plötzlich öffnet sich eines der Eier. Ripley legt ihren Kopf zur Seite und schaut in Richtung der Queen, so als würde sie sagen, dass sie sich nicht austricksen lässt. Die Queen schreit auf während Ripley das Eierfeld in Flammen setzt, sie scheint ebenfalls Schmerz über den Verlust ihrer Brut zu empfinden. Die anderen Aliens kommen zurück und in einer Art Bluttausch vernichtet Ripley eins nach dem anderen und letztendlich auch den Geburtssack

der Alien Queen, wobei ihre Gewaltorgie durchaus legitimen Gründen, dem Schutz ihrer Ersatztochter folgt, weshalb ihr die ZuschauerInnen die ganze Zeit sympathisch gegenüber stehen.

„It is oddly fitting, even justified, in a film the subtext of which at once both indicts and glorifies militarism, that the heroine should retain our sympathies, even secure our approval, with an act of overpowering physical violence. Ripley is allowed, even encouraged, to break the trust, because she acts for a higher purpose, for a new conception of the family that reclaims the purity of—and, at least symbolically, excludes her from—the female reproductive process.“³⁷²

Ripley nimmt Newt auf den Arm und flieht vor der Queen, die sich losreißt und ihnen folgt. In letzter Minute gelingt es der Protagonistin, sich und Newt auf dem von Bishop gesteuerten Rettungsschiff in Sicherheit zu bringen. Die beiden atmen auf. Ripley streichelt liebevoll Newts Haar und sagt, dass sie es geschafft haben³⁷³. Newt entgegnet daraufhin „I knew you'd come“³⁷⁴. Ripley hat ihr Versprechen Newt nicht zu verlassen eingehalten. Sie lächelt die Kleine an und gibt ihr einen mütterlichen Kuss auf die Wange.

Allerdings hat es die Alien Queen ebenfalls geschafft auf das Raumschiff zu gelangen und beginnt Newt zu bedrohen. Um die Queen abzulenken, winkt Ripley auffällig mit den Armen, wozu Lynda K. Bundtzen schreibt, dass die ZuschauerInnen Ripley dafür lieben, dass sie sich selbst als mütterliche Opfertätigkeit anbietet.³⁷⁵ Ripley scheint einen Plan zu verfolgen und rennt davon, woraufhin sich die Queen Newt erneut zuwendet. Plötzlich öffnet sich das Tor hinter dem Ripley verschwunden ist und sie erscheint in einem Laderoboter. Mit Hilfe des Laderoboters macht sich Ripley die nicht-menschlichen Eigenschaften der Technik zu nutze und wird dadurch der Alien Queen in Körpergröße und Kraft ebenbürtig.

„Ripley muss sich für den Kampf gegen die personifizierte bedrohliche Weiblichkeit einer Transformation unterziehen. Wie ein Exoskelett verwendet sie einen der Laderoboter – jetzt können sich die beiden Gegner auf Augenhöhe gegenüberstehen. Sie vervollständigt ihre Initiation zur Kriegerin und wächst über sich selbst hinaus – ihr Körper wird zum Panzer.“³⁷⁶

³⁷²Chad Hermann, "Some Horrible Dream About (S)mothering": Sexuality, Gender, and Family in the *Alien* Trilogy", in: *Post Script* 16.3 (Sommer 1997), S.43f.

³⁷³Vgl. *Alien*, TC: 01:58:21.

³⁷⁴*Alien*, TC: 01:58:23.

³⁷⁵Vgl. Lynda K. Bundtzen, "Monstrous Mothers. Medusa, Grendel, and now Alien", in: *Film Quarterly* 40.3, 1987, S.16.

³⁷⁶Cuntz, *Kalkulierter Schrecken*, S.95.

Es kommt zum unerbittlichen finalen Kampf der Beiden, bei dem Ripley mit dem Willen Newt zu retten stark und entschlossen handelt und es ihr letztendlich gelingt die Alien Queen durch eine Bodenluke zu stoßen und sie ins All abzuwerfen. Nach der großen



Abb.4: *Aliens*, TC: 02:05:40

Anstrengung der letzten Begegnung mit der Mutter der Monster begibt sich Ripley zu Newt. Das Mädchen fällt ihr in die Arme und bezeichnet sie herzerreißend als „Mommy“³⁷⁷, woraufhin Ripley die Kleine auf den Arm nimmt, sie fest drückt, weint und erleichtert ist, dass es ihr gelungen ist ihre Ersatztochter zu retten.

Hier deutet sich klar das Thema der Mutterschaft an, denn Ripley wird in *Aliens* zur Ersatzmutter für Newt, und sie steht am Ende des Films der Alien Queen, der Mutter der monströsen Spezies gegenüber. Für das Thema finden sich schon erste Anzeichen in *Alien*, was auf Ripleys Fürsorge, einerseits der Crew gegenüber, was sich in ihrer Vorsicht ausdrückt, zurückführen lässt, und andererseits vor allem auf ihren liebevollen, mütterlichen Umgang mit dem Kater Jones zurückgeht. Den ganzen Film über sieht man sie das Tier immer wieder streicheln und liebkosten, und selbst als letzte Überlebende, lässt sie Jones nicht achtlos zurück, sondern setzt alles daran den Kater zu retten. Richtig offensichtlich wird das Thema der Mutterschaft allerdings erst im zweiten Teil der Quadrilogie. Hier wird ihre Fürsorge für den Kater durch die Ersatzmutterschaft für das kleine Mädchen Newt verdrängt, wobei Ripley ihr Muttersein selbst wählt. Bundtzen zufolge präsentiert *Aliens* mit Ripley und der Alien Queen zwei verschiedene Formen von Müttern zwischen denen der Hauptkonflikt des Films ausgetragen wird, die Mutterschaft in Form der sorgsam Pflege und das instinktiv biologisch mütterliche Prinzip mit seinen monströsen Proportionen.³⁷⁸

Doch in Anlehnung an das Mutterthema scheinen nicht nur Unterschiede zwischen der guten und der bösen Mutter auf, sondern das Thema verbindet Ripley und die Alien Queen auch miteinander und lässt erste Gemeinsamkeiten zwischen ihnen erkennen. Folgt man beispielsweise Barbara Creed, dann geht es in *Aliens* nicht so sehr um Gegensätzlichkeiten, sondern darum, dass die Queen für Ripleys anderes 'Ich' steht, worin sich erste Gemeinsamkeiten Beider andeuten.³⁷⁹

³⁷⁷ *Alien*, TC: 02:05:26.

³⁷⁸ Vgl. Bundtzen, "Monstrous Mothers", S.15.

³⁷⁹ Vgl. Barbara Creed, *The Monstrous-Feminine. Film, Feminism, Psychoanalysis*, London/New York: Routledge

„[...] Mother Alien represents Ripley's other self, that is, *woman's*, alien, inner, mysterious powers of reproduction. It is [...] the female reproductive/mothering capacity *per se*, which is deemed monstrous, horrifying, abject. Like Mother Alien, Ripley also transforms into an indestructible killing machine when her child – even though a surrogate offspring – is threatened.“³⁸⁰

Trotzdem die Gegnerschaft von Ripley und den Aliens im Kampf der beiden Mütter auf ein neues Level gehoben wird, deuten sich erste Gemeinsamkeiten an. Auch Catherine Constable legt besonderes Augenmerk auf die Gemeinsamkeiten von Ripley und der Alien Queen und spricht von der Spiegelung der beiden Figuren, wodurch sich die Dialektik zwischen dem Menschlichem und dem Monströsen aufhebt, da beide das gleiche Ziel verfolgen. Außerdem wird deutlich, dass auch das Monster Wünsche und Motive besitzt.³⁸¹ Folgt man Chad Hermann, dann präsentiert die Szene der stillen Übereinkunft neben den narrativen Gemeinsamkeit auch mimisch und gestisch ähnliche Reaktionen zwischen Ripley und der Alien Queen.³⁸²

Zusammenfassend kann zu *Aliens* gesagt werden, dass Ripley zwar noch keine Beziehung zu den Aliens aufbaut, aber dass erste Ähnlichkeiten und Vergleiche zwischen der Protagonistin und den Monstern, vor allem der Alien Queen deutlich werden, die besonders das Thema der Mutterschaft betreffen. Darüber hinaus durchlebt Ripley auch im zweiten Teil der *Alien* Quadrilogie einen emotionalen Wandel. Zunächst ist sie stark traumatisiert, emotional instabil, nervös und ängstlich. Erst im Laufe des Films findet sie mit Hilfe von Newt ihre Stärke wieder. Um dem Kind Sicherheit und Schutz zu bieten, wird sie emotional kontrollierter. Dazu kommt ihr liebevoller, mütterlicher Umgang mit dem kleinen Mädchen, der sie für die ZuschauerInnen zu einem noch sympathischeren Charakter macht.

3.3.3 *Alien*³ – Ripley wird wie das Alien zur Gefahr

In *Alien*³ verändert sich die Beziehung Ripleys zu den Aliens ganz entscheidend, denn sie wird selbst zum Wirt für die Alien Queen, was das Verhältnis zu den Monstern

³⁸⁰2005, S.51.

³⁸¹Creed, *The Monstrous-Feminine*, S.51.

³⁸²Vgl. Catherine Constable, "Becoming The Monster's Mother: Morphologies of Identity in the *Alien* Series", in: *Alien Zone II. the spaces of science fiction cinema*, Hg. Annette Kuhn, London/New York: Verso 1999, S.189.

³⁸³Vgl. Hermann, "Some Horrible Dream About (S)mothering", S.43.

ambivalenter werden lässt und die Protagonistin selbst zur Gefahr macht. Ripley wird im dritten Teil der Quadrilogie so unfreiwillig zur biologischen Mutter, die es in *Aliens* noch galt zu vernichten. Darüber hinaus wird ihr Albtraum, selbst ein Alien zu gebären Wirklichkeit, denn ihr Körper wurde durch die perverse mütterliche Kraft, die sie glaubte zerstört zu haben, geschändet.³⁸³

Betrachtet man Ripleys gefühlsmäßige Entwicklung in *Alien*³, dann lässt sich feststellen, dass sie am Anfang des Films sehr emotional reagiert, vor allem in Bezug auf den Verlust Newts. Als sie vom Tod des Mädchens erfährt, beginnt sie zu weinen und schmiegt sich sanft an die Hyperschlafkabine, in der Newt gelegen hat. Als Ripley daraufhin Anzeichen für die Anwesenheit eines Aliens, eine von säurehaltigem Blut zerfressene Stelle, entdeckt, reagiert sie geschockt und fordert Clemens, den Arzt des Gefängnisplaneten auf, Newts Leiche sehen zu wollen. Während dieser der Protagonistin die Leiche präsentiert, unterdrückt Ripley ihre Tränen, sie spricht mit zitternder Stimme, lehnt sich traurig zum toten Körper des kleinen Mädchens herunter und flüstert „Forgive me!“³⁸⁴, da es ihr am Ende doch misslungen ist, Newt zu beschützen. Ripley sucht verzweifelt nach Anzeichen eines Alien Befalls an dem kleinen Körper und bittet Clemens unter Tränen und dem Vorwand sie könne von Cholera befallen sein darum die Leiche zu öffnen. Nachdem sich zweifelsfrei herausstellt, dass das Mädchen nicht durch ein Alien gestorben ist, fordert Ripley die Verbrennung der toten Körper von Newt und Hicks.

Auch während der Verbrennung ihrer Ersatzfamilie präsentiert *Alien*³ deutlich Ripleys emotionale Seite, die auf ihren Verlust zurückgeht. Ripleys Gesicht gerät im Close-Up immer wieder in den Fokus. Den ZuschauerInnen werden ihre Tränen, ihre Trauer und Bestürzung nah gezeigt. Die Zeremonie wird aus dem Off von trauriger Musik begleitet. Besonders deutlich wird die enge emotionale Bindung zu Newt und Hicks, als der Film deren eingehüllte Leichen zeigt, über die Ripleys Gesicht geblendet wird.

„Although the wrapped up bodies of Hicks and Newt remind us visually of Kane's contained body, there is an emotional tone to the scene foreign to *Alien*. As the bodies fall into the furnace, they are superimposed over a close-up of Ripley's sorrowful face. These were people she deeply cared for, and now they are gone.“³⁸⁵

³⁸³Vgl. Hermann, ""Some Horrible Dream About (S)mothering"", S.44.

³⁸⁴*Alien*³, TC: 00:11:39.

³⁸⁵Gallardo C./Smith, *Alien Woman*, S.129.



Abb.5: *Alien³*, TC: 00:17:36



Abb.6: *Alien³*, TC: 00:17:44

Als das neue Alien aus einem Hund geboren wird, zeigt die Kamera eine Detailaufnahme von Ripleys Mund und Nase, aus der ein Tropfen Blut läuft, was eine Vorahnung auf den zukünftigen Befall der Protagonistin mit der Alien Queen zulässt und eine visuelle Verbindung zwischen Ripley und den Monstern allgemein herstellt.

In Bezug auf die tatsächliche Anwesenheit und damit Bedrohung durch das Alien, besitzen die ZuschauerInnen der Protagonistin gegenüber in *Alien³* einen Wissensvorsprung, denn Ripley, die zunächst nur vermuten kann, dass es ein Alien auf Fiorina 161 gibt, findet die Bestätigung erst später mit Hilfe von Bishops Überresten. Ab diesem Zeitpunkt wird auch ihr klar, dass die *Company* erneut ihren teuflischen Plan zum Studium der Kreatur verwirklichen will und es ihre Aufgabe ist, diesen zu durchkreuzen.

Ripley erscheint im weiteren Verlauf der Handlung immer angeschlagener, weshalb sie sich von Clemens untersuchen lässt. Als dieser ihr einen Vitamincocktail verabreichen will, erscheint das Alien und tötet ihn. Ripley flieht panisch hinter eines der Krankenbetten auf der Station und es kommt zu einer direkten, bis dahin nächsten Begegnung zwischen der Protagonistin und dem Monster. Das Alien kommt auf Ripley zu gekrochen, woraufhin sie sich weiter an die Wand drückt. Sie wendet sich von der Kreatur ab, schwitzt, atmet aufgeregt und verzieht ihr Gesicht vor Angst. Die Kamera zeigt Ripleys Gesicht nah im Profil und das Alien erscheint links im Bild mit seinem schleimig tropfenden Maul. Ripley stöhnt auf, sie beißt die Zähne zusammen. Ihr Gesicht ist verzerrt. Das Alien öffnet sein Maul und schiebt langsam sein Innengebiss nach vorn. Bedrohliche Musik ertönt. Doch das Alien zieht sein Gebiss wieder ein und verschwindet.

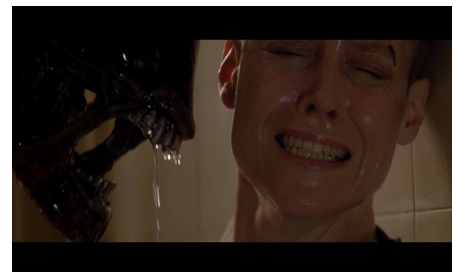


Abb.7: *Alien³*, TC: 00:49:54

Nach dieser nervenaufreibenden Begegnung verschlechtert sich Ripleys

gesundheitlicher Zustand mehr und mehr, weshalb sie sich im Wrack des abgestürzten Shuttles scannt. Andrews, der ihr behilflich ist, entdeckt etwas in ihrem Körper und hält das Bild des Scanners an. Ripley drückt ihre Augen fest zusammen, um Tränen des Schocks zu unterdrücken, denn sie scheint eine Vorahnung zu haben. Sie setzt sich auf, öffnet langsam ihre Augen und muss erkennen, dass sich eine Alien Queen in ihrem Körper befindet. Sie schließt erneut ihre Augen, senkt den Kopf und beginnt zu weinen. „[...] Ripley, the very lone wolf, has become part of another kind of family“³⁸⁶, schreibt Thomson.

Die Protagonistin weiß, dass sie die Alien Queen vernichten muss, was auch ihren eigenen Tod beinhalten wird, weshalb sie sich auf die Suche nach dem Hunde-Alien macht, um sich von diesem töten zu lassen. Sie sucht in den dunklen Kellergängen des Gefängnisplaneten nach der Kreatur. Spannende Musik und unheimliche Sounds begleiten das Geschehen. Die Kamera ahmt Ripleys Blick nach, der den Gang und die Wände entlang schweift. Auch Ripley hat erkannt, dass sie nun zu den Aliens gehört, denn sie sagt: „Don't be afraid! I'm part of the family“³⁸⁷, um das Monster anzulocken. Als plötzlich ein seltsamer Ton erklingt, schaut Ripley angespannt und die Kamera zeigt den ZuschauerInnen, was sie sieht. Das Alien hockt zusammen gekrümmt in einer Ecke. Ripley spricht in flüsterndem Ton „You've been in my life so long, I can't remeber anything else. Now do something for me. It's easy. Just ... Just do what you do.“³⁸⁸, daraufhin stößt sie mit einer rostigen Eisenstange zu. Die Musik schwillt kurz an, man hört eine Art kurzes Kreischen und sieht ein Loch in einem Rohr aus dem Insekten fallen. Ripley weicht überrascht zurück, schaut sich weiter um und läuft langsam rückwärts. Die Kamera zeigt ihr Gesicht von schräg unten im Close-Up, und als ZuschauerIn vermutet man in diesem Moment das erneute plötzliche Erscheinen des Aliens. Ripley dreht sich um und tatsächlich hat sich die Kreatur über ihr versteckt. Das Alien bewegt sich mit einer Art Fauchen langsam hervor. Ripley schaut mit weit aufgerissenen Augen auf die Kreatur und weicht, vor Angst stöhnend vor dem Alien zurück. Plötzlich wird das Bild schwarz und die ZuschauerInnen erfahren erst in der nächsten Szene, dass das Alien Ripley nicht getötet hat, denn es weiß, dass sie eine Queen in sich trägt.

Kurz nachdem Ripley Dillon gebeten hat sie zu töten, da sie es selbst nicht vermag, versuchen die noch lebenden Gefangenen das Alien mit Ripleys Hilfe zu vernichten. Während

³⁸⁶Thomson, *the alien quartet*, S.155.

³⁸⁷*Alien*³, TC: 01:17:41-01:17:43.

³⁸⁸*Alien*³, TC: 01:18:24-01:18:36.

der Verfolgungsjagd übernimmt die Kamera immer wieder den POV des Monsters und versetzt so die ZuschauerInnen in die Position der Kreatur, was sie zusammen mit dem Alien zu Jägern macht. Zusätzlich ist immer wieder das Atemgeräusch des Monsters zu hören. Der Plan das Alien zu töten, droht zu scheitern und da nur wenig Zeit bleibt, rennt Ripley der Kreatur hinterher und geht furchtlos auf diese zu. Das Alien schlägt mit seinem Schwanz und seinen Händen nach ihr. Unter Stöhnen und Anstrengung ergreift sie mutig den Schwanz des Aliens. Ripley hat nichts mehr zu verlieren und kann so dem Monster nah, mit bloßen Händen und ihrer eigenen Kraft entgegentreten. Sie will das Alien mit sich ziehen, doch es kann sich befreien. Ripley ruft Dillon zu Hilfe. Er packt Ripley, so als würde er sie bedrohen. Sie wehrt sich, zappelt und schreit. Das Alien wird darauf aufmerksam, brüllt auf und folgt ihnen, es scheint als würde das Monster Ripley und die Queen in ihr beschützen wollen.

Nach einigem hin und her gelingt es Ripley das Alien zu töten, doch die Gefahr ist noch nicht gebannt, denn der viel größere Feind, die *Company*, die die Alien Queen haben will, ist noch anwesend. Da Dillon umgekommen ist, ist Ripley gezwungen die Dinge erneut selbst in die Hand zu nehmen. Die Geburt der Alien Queen steht kurz bevor. Die auf *Fiorina 161* eingetroffenen Vertreter der *Company*, allen voran Bishops Erbauer, der diesem aufs Haar gleicht, versuchen Ripley davon zu überzeugen, sich in deren Hände zu begeben, doch Ripley vertraut der *Company* schon lange nicht mehr. Sie steigt auf eine Plattform über einem Becken mit heißem Metall, schaut zufrieden und entschlossen in Richtung der *Company* Vertreter, dreht sich daraufhin mit dem Rücken zum Rand der Plattform, schaut regungslos nach oben, breitet die Arme aus und lässt sich rückwärts fallen. Während des Falls bricht die Queen blutig aus ihr heraus. Ripley umgreift die Kreatur, die kreischt, fest mit beiden Händen, wobei sie selbstzufrieden ihre Augen schließt. Kurz bevor sie in der heißen Masse verschwindet, drückt sie die Queen fast liebevoll an ihre Brust, woraufhin deren Kreischen und Schreien verstummt. Ripley hat sich selbst für die Menschheit geopfert und das bedrohlich, gefährliche Alien mit sich genommen. Wirtin und Host, Mutter und Kind sind tot. Sowohl das Gute als auch das Böse sind vernichtet.

Die Beziehung zwischen Ripley und dem Alien beginnt sich in *Alien*³ unumstößlich zu verändern und ambivalenter zu werden. Die Protagonistin wird zu Wirtin für eine Alien Queen, im übertragenen Sinn zur Mutter der schlimmsten Alien Form und damit selbst zum Alien, zur Bedrohung, weshalb sie am Ende ebenso wie die Kreatur sterben muss. Das Alien

weiß um Ripleys Schwangerschaft und beschützt sie vor geglaubten Bedrohungen von Außen, so zum Beispiel vor Clemens und Dillon, die beide sterben müssen. Ripley selbst bezeichnet sich als Teil der Alien Familie und scheint ihr 'Kind', die Queen kurz vor ihrem Tod fast mütterlich an ihre Brust zu pressen, woraufhin sich die Kreatur beruhigt und aufhört zu kreischen. Das Alien in *Alien*³ ist aufgrund der Verbindung zu Ripley nicht mehr nur das abzulehnende Monster, denn Ripleys Körper selbst wird bedrohlich und ambivalent. Auch emotional hat sich Ripley verändert, war sie in Bezug auf den Verlust ihrer Ersatzfamilie gefühlsmäßig noch stark involviert, so wird sie im Verlauf von *Alien*³ immer emotionsloser, denn es wird ihr klar, dass es für sie keinen anderen Ausweg als den Tod gibt. Sie hat nichts mehr wofür es sich zu kämpfen lohnt und nichts mehr zu verlieren, weshalb auch die Investition von Emotionen unnötig wird.

3.3.4 *Alien Resurrection* – Ripley als Mutter des Monsters

Der vierte Teil der *Alien* Quadrilogie ist für meine die Arbeit einleitende Fragestellung und damit für die Ambivalenz der Beziehung zwischen Ripley und den Aliens am aufschlussreichsten, denn die Protagonistin wird durch die Kreuzung ihrer DNA mit der Alien Queen selbst zum Anderen, zum Alien, wodurch die beiden Figuren immer mehr Eigenschaften miteinander teilen. Darüber hinaus wird Ripley in gewisser Weise zur Mutter der Alien Queen und damit zum Ursprung der Spezies, weshalb sie in Bezug auf das Monster ambivalente Emotionen entwickelt, die sich über die filmische Inszenierung auf die ZuschauerInnen übertragen. Ich werde im Zusammenhang mit *Alien Resurrection* der Einfachheit halber weiterhin von Ripley sprechen, obwohl sie genau genommen als Ripley Klon bezeichnet werden müsste.

Der vierte Teil der Quadrilogie präsentiert Ripley, Constable folgend, als 'Mutter' des Monsters, wodurch die Protagonistin und die Queen nicht einfach nur zusammenfügt, sondern auch in Beziehung zueinander gesetzt werden.³⁸⁹ Schon in der Geburtsszene, in der die Alien Queen in einer Art Kaiserschnitt aus Ripley heraus operiert wird, werden die beiden Figuren miteinander verbunden, beispielsweise durch das hin- und herschneiden zwischen dem Gesicht der Protagonistin und dem Embryo, oder durch die Nabelschnur. Vera Cuntz schreibt:

³⁸⁹Vgl. Constable, "Becoming The Monster's Mother: Morphologies of Identity in the *Alien* Series", S.190.

„Umso auffälliger ist im Gegensatz dazu die Nähe zwischen dem Ripley-Klon und dem Alien-Queen-Fetus, die durch eine Nabelschnur miteinander verbunden sind [...]. Durch dieses Detail bekommt die Verbindung zwischen Mensch und Alien sowohl auf rein biologischer, als auch auf symbolischer Ebene eine neue Komponente, und mit dem Wissen aus den anderen drei Filmen lässt sich erahnen, dass sich die Beziehung zwischen den Aliens und Ripley weiter intensiviert hat.“³⁹⁰

Durch die Kreuzung der DNA hat sich das genetische Material von Ripley und der Alien Queen vermischt, was mit Hilfe der neu gefundenen physischen Eigenschaften der Protagonistin und ihrer beweglichen Gesten ausgedrückt wird.³⁹¹ Ripley wird in *Alien Resurrection* permanent mit der Frage ihrer eigenen Identität und Loyalität konfrontiert und entscheidet sich erst am Ende des Films für die menschliche Seite und gegen die Aliens. Die Identitätsfrage ist spätestens ab dem Punkt des Films offensichtlich und nicht mehr zu verleugnen, als Call Ripley fragt, wer sie ist, woraufhin sie antwortet Lt. Ellen Ripley. Call widerspricht ihr, denn Ellen Ripley ist vor 200 Jahren gestorben.³⁹² Der Klon schaut nach dieser Aussage verwirrt, verzieht leicht das Gesicht und scheint erstmals verunsichert. Bis dahin dachte Ripley, dass sie wüsste, wer sie ist, doch nun ist sie sich nicht mehr sicher, was sich an ihrer Frage „Who am I?“³⁹³ zeigt.

Im Verlauf des vierten Teils der Quadriologie werden den ZuschauerInnen immer wieder die erwähnten Gemeinsamkeiten und Ähnlichkeiten zwischen Ripley und den Aliens präsentiert, wie zum Beispiel in der Wiedergeburtsszene der Heldin. Sie schält sich aus einer weißen Stoffhülle. Ripley streckt ihre Hände gegen den Stoff und presst ihr Gesicht dagegen, was an die Geburt eines *chest bursters* erinnert, der unter der Bauchdecke des Wirts in Umrissen zu erkennen ist, bevor er aus dem Brustkorb ausbricht, wie beispielsweise in Ripleys Albtraum in *Aliens*. Ihre Hände werden wie zum Gebet gefaltet in Großaufnahme präsentiert und Ripleys lange, spitze, mit glänzender schwarz-grüner Farbe lackierten Fingernägel, die an die Farbe der Aliens erinnert, durchbohren und zerreißen den Stoff. Der weiße Stoff, aus dem sich Ripley befreit, stellt eine Verbindung zu den Aliens dar, denn er kann als eine Art Schutzschicht interpretiert werden, die der Schleimschicht ähnelt, von der ein neugeborenes Alien umgeben wird, wie beispielsweise beim Kaiserschnitt der Alien

³⁹⁰Cuntz, *Kalkulierter Schrecken*, S.33.

³⁹¹Vgl. Constable, "Becoming The Monster's Mother", S.193.

³⁹²Vgl. *Alien Resurrection*, TC: 00:34:43-00:34:54.

³⁹³*Alien Resurrection*, TC: 00:35:02.

Queen.

Die Annäherung der Protagonistin an die Monster wird auch im Rest des Films präsentiert, denn Ripleys Aussehen, ihr Verhalten und ihre veränderte Wahrnehmung gleichen sie dem Alien an. Sie legt eine gesteigerte Aufmerksamkeit und Sinneswahrnehmung an den Tag, was zum Beispiel deutlich wird, als Ripley von den WissenschaftlerInnen nach ihrer Wiedergeburt untersucht wird. Der Klon wirkt abgeklärt, fast gefühllos, beobachtet jede Handlung der WissenschaftlerInnen und scheint jedes Wort aufzusaugen. Die Art und Weise wie Ripley sitzt, wie sie ihren Kopf aufrecht hält und wie sie schaut, verbindet sie auf visueller Ebene mit den Aliens. Auch ihre körperlichen Kräfte sind übernatürlich stark ausgeprägt. Sie greift Dr. Wren, einen Wissenschaftler plötzlich, mit immenser Kraft an und würgt ihn. Dabei schaut sie starr und kalt und lächelt kurzzeitig triumphierend.

Ripley besitzt mit ihrem braunen hautengen Lederoverall, und ihre langen, strähnigen, nass glänzenden Haare auch optische Ähnlichkeit zu den Aliens. Darüber hinaus stellt sich in der Basketballszenen heraus, dass Ripleys Blut, wie das der Aliens, stark ätzend ist, ein Detail, welches vor allem für das Filmende entscheidend werden wird. Spätestens jetzt ist klar, dass Ripley kein Mensch mehr ist, sondern selbst ein Alien.

Der ambivalente Status Ripleys wird unter anderem durch die besondere Beleuchtung des Klons in *Alien Resurrection* betont, was die Protagonistin deutlich von den anderen Figuren abhebt. Thomson schreibt über den Kameramann des Films:

„[...] he gave *Alien Resurrection* an eerie, steely look which came from leaving a certain amount of unexposed silver in the negative. In addition, he saw Ripley as newborn, 'Someone who was not only coming back to life but generating it, as if she was an enlightened person. I tried to light her differently than the others, as if she were translucent, as if the light came through her.'³⁹⁴

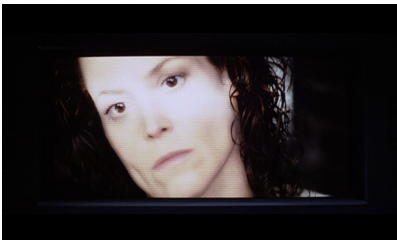


Abb.8: *Alien Resurrection*, TC:
00:10:14

Auch auf der Dialogebene wird die enge Verbindung von Ripley und den Aliens verdeutlicht, die durch die weitere Umsetzung, besonders durch Sigourney Weavers Darstellung, ergänzt wird. So erfährt Ripley von einem der Wissenschaftler, dass sich die Alien Queen gut entwickelt, woraufhin sie glücklich lächelt, aber auch ambivalent

³⁹⁴Thomson, *the alien quartet*, S.168.

wissend schaut und den Tod aller prophezeit. Als Dr. Wren, die Szenerie betritt, sagt dieser zu Ripley, dass sie stolz sein sollte, worauf sie mit einem zufriedenen, wissendem Lächeln antwortet, dass sie das auch ist.³⁹⁵ Dass Ripley die Alien Queen als ihr Kind ansieht, wird besonders deutlich als sie zu Call, nachdem diese bemerkt hat, dass es keinen Grund mehr gibt Ripley zu töten, da ihr die Queen schon entnommen wurde³⁹⁶, sagt: „You mean my baby?“³⁹⁷. In der Szene wird darüber hinaus deutlich, dass Ripley selbst zum Monster wird, denn sie kann die Aliens spüren.

„[...] the new Ripley [...] possesses some inexplicable instinct that seems to know when the creature, the alien, is moving or agitated. One of the most impressive things in Weaver's acting in *Alien Resurrection* is this alertness to psychic atmosphere, or rather the animalistic capacity to feel or register things outside the conventional human range.“³⁹⁸

In *Alien Resurrection* kommt es laut Cuntz zusammenfassend zur Verschmelzung von Ripley und dem Monster auf verschiedenen Ebenen, sowohl verwandtschaftlich, moralisch als auch visuell.³⁹⁹ Vor allem Ripleys verändertes Moralempfinden macht deutlich, dass sie selbst zum Alien geworden ist.⁴⁰⁰

Neben der Annäherung an die Aliens, dass Ripley also selbst zum Monster wird, wird sie wie erwähnt auch im übertragenen Sinne zur Mutter der Monster. Nimmt man es genau, dann ist Ripley eigentlich der genetische Host für die Alien Queen, allerdings bezeichnet sie sich selbst als Mutter dieser, was sie gegenüber Purvis, einem Überlebenden, der mit einem Alien infiziert ist, unmissverständlich und schonungslos äußert, indem sie sagt, „I am the monsters mother.“⁴⁰¹. Thomson schreibt:

„She says that line so well, with such dark humour, and darker insight. But it's a perilous remark if the film's tone and context can't sustain it. It runs such a risk of being jokey, a wicked, ball-breaking one-liner, when it needs to be simple admission of a very difficult nature. This needs to be what the film is about, for we've gone to far to be merely terrified by the new breed. We want to know them better; we want to understand the family.“⁴⁰²

³⁹⁵Vgl. *Alien Resurrection*, TC: 00:14:37-00:16:58.

³⁹⁶Vgl. *Alien Resurrection*, TC: 00:34:07-00:34:10.

³⁹⁷*Alien Resurrection*, TC: 00:34:12.

³⁹⁸Thomson, *the alien quartet*, S.189.

³⁹⁹Vgl. Cuntz, *Kalkulierter Schrecken*, S.99.

⁴⁰⁰Vgl. *Ibid.*, S.102.

⁴⁰¹*Alien Resurrection*, TC: 01:00:05-01:00:10.

⁴⁰²Thomson, *the alien quartet*, S.198.

Ripley und mit ihr die ZuschauerInnen sind über den Verlauf der *Alien* Quadrilogie zum Teil der Alien Familie geworden. Ripley spricht in der hier erwähnten Szene an, was die ganze Zeit über angedeutet wurde, nämlich dass sie die stolze Mutter der Queen ist. Auch das gegen Ende des Films neugeborene menschenähnliche Alien, welches eigentlich Ripleys Enkelkind ist, sieht in ihr seine wahre Mutter, was an der Aussage Gedimans, einem der Wissenschaftler, deutlich wird, der sagt, „Look, it thinks you're it's mother.“⁴⁰³.

Über den Verlauf von *Alien Resurrection* wird Ripley lange Zeit als emotionslos, abgebrüht und skrupellos präsentiert, was sich mit der Begegnung mit den schrecklich degenerierten Klonen 1-7 schlagartig ändert, in der die Protagonistin schonungslos mit ihrer Identität konfrontiert wird. Ripley schreitet den Raum, in dem sich die missglückten Klonversuche befinden, ab. Die Kamera umkreist die Zylinder und zeigt so den ZuschauerInnen die Grausamkeit, die Ripley sieht. Die Protagonistin wird immer emotionaler, je mehr ihr die Ausmaße des Gruselkabinetts bewusst werden. Sie sackt mehr und mehr in sich zusammen. Tränen scheinen ihr langsam in die Augen zu steigen. Als sie letztendlich den siebten noch lebenden Klon entdeckt, atmet sie tief ein. Ripley ist bestürzt über das, was sie sieht. Sie bewegt sich langsam auf die Kreatur zu, die vor Schmerz stöhnt und wimmert. Nachdem das arme Wesen Ripley darum bittet, es zu töten, verbrennt diese mit schmerzverzerrtem Gesicht und Tränen in den Augen Klon Nummer Sieben und die restlichen Monstrositäten. In dieser Szene macht *Alien Resurrection* deutlich, dass Ripley doch noch eine menschliche emotionale Seite besitzt. Die Grausamkeit, die sie gerade mit eigenen Augen gesehen hat, hat einen Gefühlsausbruch in ihr ausgelöst, der sich an keiner anderen Stelle der *Alien* Quadrilogie findet.

„Der achte Klon reagiert menschlicher als Ripley in den anderen drei Filmen je dazu in der Lage war – mit der Zerstörung ihrer verzerrten Identitäten. Sie erlöst diese künstlichen Geschöpfe und sich selbst durch deren Opferung.“⁴⁰⁴

Die Klon Szene ist für die ZuschauerInnen ebenso erschreckend, wie für Ripley, denn die Inszenierung präsentiert das Ausmaß der Grausamkeiten und Ripleys Emotionen überdeutlich, besonders in Form von Close-Ups, Musik und Ripleys POV, was es dem Publikum ermöglicht, sich in die Protagonistin einzufühlen und ihre Lage nachzuempfinden.

⁴⁰³*Alien Resurrection*, TC: 01:25:36-01:25:39.

⁴⁰⁴Cuntz, *Kalkulierter Schrecken*, S.100.

Unterstützt wird diese Tatsache dadurch, dass die ZuschauerInnen Ripleys gesamte Geschichte mit ihr erlebt haben.

Die menschliche Seite des Ripley Klons wird auch in einer weiteren Szene betont, in der Call als Androidin entlarvt und von den anderen verspottet wird. Sie sagt zu Call, „I should have known. No human being is that humane.“⁴⁰⁵. In *Alien Resurrection* ist die Androidin bei weitem, die menschlichste und emotionalste Figur. Zu Calls Menschlichkeit sind die Menschen schon lange nicht mehr in der Lage. Ripley streichelt ihr verständnisvoll, fürsorglich und stärkend den Rücken. Sie kann Call verstehen, denn auch sie unterscheidet sich von den Menschen.

Gegen Ende des Films kommt es zur Vereinigung von Mutter, Ripley, und Kind, der Alien Queen. Ripley spürt, dass die Queen Schmerzen hat. Kurz darauf zeigt *Alien Resurrection* die Protagonistin in den Armen der Queen, die Ripley liebevoll an sich zu drücken scheint.



Abb.9: *Alien Resurrection*, TC: 01:20:01

Es sieht aus als würde Ripley innig mit ihrem Kind schmusen und kuscheln. Ruhige Musik begleitet das Geschehen, welches immer wieder von Schwarzblenden unterbrochen wird. Man hört das ruhige Atmen der Queen, an die sich Ripley schmiegt. Die beiden Figuren werden fast zu einer. Ripley hat keine Angst mehr, sie ist nun ein Teil der Familie. Sie weiß, dass ihr ihr Kind nichts tun wird und genießt die Nähe zu ihm.

Auf diese Kuschelszene folgend präsentiert *Alien Resurrection*, wie die Queen unter großen Schmerzen ein neues Alien zur Welt bringt, was sie auf menschliche Weise tut, denn nicht nur Ripley hat Eigenschaften der Monster übernommen, sondern auch die Queen wurde mit der Fähigkeit der menschlichen Geburt ausgestattet. Auch diese Szene zeigt die enge emotionale Verbindung der Protagonistin mit der Queen.

„Der Ripley-Klon ist von der Szenerie ergriffen. Jeneut vermenschlicht die Alien-Queen in dieser Sequenz nicht nur aufgrund des Säugetiergeburtsvorgangs, sondern durch das nachempfindbare Leid der Alien-Mutter, das in der Mimik der Hauptdarstellerin gespiegelt wird.“⁴⁰⁶

Hier erschafft *Alien Resurrection* eine ganz eindeutige Basis für die emotionalen

⁴⁰⁵ *Alien Resurrection*, TC: 01:12:14-01:12:16.

⁴⁰⁶ Cuntz, *Kalkulierter Schrecken*, S.35.

Reaktionen der ZuschauerInnen, die in die Lage versetzt werden, sogar das Leid der Alien Queen über die Protagonistin nachzuempfinden.

Im Vergleich zur Queen wird das neue Alien, obwohl es visuell menschliche Eigenschaften aufweist, den menschenähnlichen Schädel, der aufrechte Gang, die Haut, die großen Augen, nur als wenig liebenswert dargestellt. Es durchbricht die Fruchtblase mit seinem riesigen Schädel und stößt einen erschreckenden Geburtsschrei aus. Das Neugeborene bäumt sich bedrohlich auf, als die Queen nach ihm ruft und zärtlich winselt, wendet es sich seiner biologischen Mutter zu, da diese allerdings nicht richtig zu riechen scheint, tötet das neue Alien die Queen auf brutale Weise, indem es ihr den Kopf zertrümmert. Die Grausamkeit des Neugeborenen spiegelt sich in Ripleys Augen, die sich immer weiter zurückzieht, was auch die ZuschauerInnen im Zuge der Spiegelung der Protagonistin dazu bringt, die neue Kreatur abzulehnen. Als das Neugeborene Ripley bemerkt, wird es auf einmal ganz ruhig. Es schaut mit seinen großen Knopfaugen in ihre Richtung und winselt. Die Musik wird ruhiger und fast friedlich. Ripley drückt sich mehr und mehr schuttsuchend gegen die Wand. Das Neugeborene nähert sich der Protagonistin, riecht an ihr, öffnet sein Maul, streckt seine Zunge aus und leckt Ripley übers Gesicht, denn sie scheint den richtigen Geruch zu haben, weshalb das Alien sie für seine Mutter hält. Dass das Neugeborene Ripley als seine wahre Mutter erkennt, verdeutlicht, dass Ripley selbst zum Alien geworden ist und den Ursprung der Spezies darstellt.

„The effect of its actions, on the other hand, is clear: by killing the Alien Queen and transferring its affection to the clone, it confirms her claim to the title of *the* monster's/monstrous mother of the narrative. The fact that its acceptance of the Ripley clone mirrors the well-known scene in *Alien*³ where the Alien recognizes Ripley as the carrier of an Alien Queen further substantiates the image of the clone as the new Queen. She once again has "one inside of her," but this time it will not be coming out.“⁴⁰⁷

Ripley zeigt für das Neugeborene viel weniger Zuneigung als für ihr echtes Baby, die Alien Queen, denn sie hat Angst vor dem neuen grausamen Wesen und flieht. Im Angesicht des neuen Aliens scheint es als hätte Ripley erkannt, wo sie hingehört.

In der finalen Szene des Films begegnet sie dem Neugeborenen ein letztes Mal. So wie in den Filmen zuvor, hat es das Monster auch diesmal geschafft auf das rettende Raumschiff

⁴⁰⁷Gallardo C./Smith, *Alien Woman*, S.192.

zu gelangen. Auf der *Betty* angekommen übernimmt Ripley das Steuer und damit die Kontrolle. Sie scheint der alten entschlossenen, kompetenten Lt. Ellen Ripley wieder viel näher und wirkt nun weniger wie ein Alien.

Das Neugeborene hat es auf Call abgesehen und versucht diese mit seinem Hundeblick und seinem Winseln aus ihrem Versteck hervorzulocken. Als Call dieses Gebaren wahrnimmt, schaut sie erstaunt und zugleich angewidert und ablehnend. Obwohl dieses kindliche Verhalten menschenähnliche Züge besitzt, macht es das Neugeborene noch abstoßender, da es nicht aus Liebenswürdigkeit heraus handelt, sondern aus reiner Berechnung. In dieser letzten finalen Szene des Films spiegeln sich die Emotionen der ZuschauerInnen in Bezug auf das Neugeborene vor allem durch Call, besonders wenn es um die Monstrosität des Aliens geht.

Ripley, die ahnt, dass etwas nicht stimmt, eilt Call zur Hilfe und fordert das Neugeborene auf, von Call abzulassen, woraufhin sich das Alien zu ihr umdreht und sie liebevoll mit großen Augen ansieht, was dessen Zuneigung Ripley gegenüber ausdrückt.

„The Ripley clone steps in. "Put it down," she commands, as if it had been playing with some fragile knickknack. The contrite Newborn obeys. The clone goes to it, and they embrace. She caresses its head and face, losing herself in this intimate moment. But a shot of the porthole reminds her (and us) of the necessary end for all monsters. The realization is painful: she, who of all beings is closest to the Newborn, must betray its trust and become its executioner.“⁴⁰⁸

Ähnlich wie zuvor mit der Alien Queen schmust und liebkost Ripley nun das Neugeborene. Doch das Kuscheln mit dem Neugeborenen ist viel ambivalenter als zuvor mit ihrem richtigen Baby, denn Ripley weiß wie gefährlich und unberechenbar das neue Wesen ist. Mit Hilfe ihres säurehaltigen Blutes verursacht sie das Absaugen des Monsters ins All. Als das Alien den Verrat bemerkt, schreit es auf und schaut Ripley mit weit aufgerissenen lieben und enttäuschten Augen an, woraufhin es unter großen Qualen langsam durch das Loch

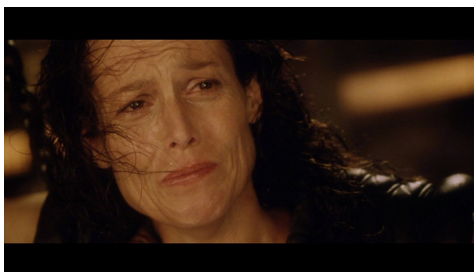


Abb.10: *Alien Resurrection*, TC: 01:32.15

abgesaugt wird. Ripley beobachtet den Vorgang mit schmerzverzerrtem Gesicht. Sie hat Tränen in den Augen. Das Alien schreit fast menschlich auf, was nicht nur bei Ripley, sondern auch bei den ZuschauerInnen Mitgefühl erregt. Ripley weint, sie senkt den Kopf. Leise flüstert sie in Richtung des

⁴⁰⁸Gallardo C./Smith, *Alien Woman*, S.193.

Neugeborenen „I'm sorry“⁴⁰⁹. Cuntz schreibt über die Szene:

„Denn bedingt durch die menschlichen Informationen in seinem Genpool spiegeln sich Schmerz und Unverständnis in den Augen des Geschöpfes – zwei Eigenschaften, die den ursprünglichen Aliens fremd waren. Der Ripley-Klon wird wiederum berührt durch diese Emotionen. Anders als die starke Ripley der drei anderen Teile ist ihre synthetische Neuerschaffung in der Lage zu trauern.“⁴¹⁰

In den ersten Teilen der *Alien* Quadrilogie tötete Ripley das Monster bedenkenlos, erst zum Ende von *Alien*³ deutete sich eine gewisse Ambivalenz an. In *Alien Resurrection* hingegen ist der Prozess ein schmerzhafter und mit der Vernichtung des Neugeborenen, zerstört Ripley auch einen Teil ihrer selbst.

Folgt man Constable stellt Ripleys ambivalente Entscheidung zur Vernichtung des Monsters am Ende von *Alien Resurrection* auch einen Widerspruch zu den traditionellen Konventionen des Horrorfilms dar, an dessen Ende die Beseitigung des Monsters eigentlich als Triumph wahrgenommen wird. Durch die intime Wiedervereinigung zwischen Mutter und Kind im vierten Teil der Quadrilogie, die dem Tod des Aliens voraus geht und ihn einleitet, wird sich der Zufriedenheit über die Verdrängung des Bösen widersetzt. Der Tod des Aliens erfolgt nicht schnell und schmerzlos, sondern wird als eine Art umgekehrte menschliche Geburt mit dem langsamen Absaugen des Alien Kindes durch ein kleines Loch ins All gezeigt. Begleitet wird die Szene von mehreren Einstellung auf Ripleys schmerzgequältes Gesicht während sie den Todeskampf mit ansieht, wodurch die Verbindung mit dem Alien, für dessen Tod sie sich verantwortlich fühlt, markiert wird.⁴¹¹ *Alien Resurrection* bringt damit das Subjekt innerhalb des Unheimlichen durch die Relationen von Vertrautheit, Familiarität und Ähnlichkeit durcheinander. Das Finale des Films präsentiert die Mutter als Subjekt und die Tötung des Kindes, welches einen Teil von Ripleys Selbst darstellte, als schmerzhaften Akt, wobei die Umarmung die Nähe zwischen dem Alien und Ripley und die Zuneigung der beiden zueinander repräsentiert.⁴¹² Der finale Kampf in *Alien Resurrection* verdeutlicht, wie sehr sich die Grenzen zwischen der Protagonistin und dem Monster verschoben haben. Durch den Mangel einer gegensätzlichen Beziehung zwischen dem Selbst und dem Anderen,

⁴⁰⁹*Alien Resurrection*, TC: 01.32.22.

⁴¹⁰Cuntz, *Kalkulierter Schrecken*, S.101f.

⁴¹¹Vgl. Constable, "Becoming The Monster's Mother", S.196f.

⁴¹²Vgl. Ibid., S.197.

zwischen Mensch und Monster erschafft der Film eine gefühlsmäßige Ambivalenz, weshalb die finale Konfrontation zwischen Ripley und dem Alien Kind mit einem schreckliches Gefühl des Verlusts einhergeht.⁴¹³

Am Ende des Films kommt Ripley endlich, von hoffnungsvoller Musik und gleißendem Sonnenlicht begleitet, auf der Erde an. Doch obwohl sie sich gegen die Aliens entschieden hat, bleibt eine gewisse Ambivalenz zurück. Sie ist selbst kein Mensch mehr, womit die Frage nach ihrer Identität unbeantwortet bleibt.

„*Alien Resurrection* clearly fails (intentionally or unintentionally) to answer the question it repeatedly asks of its protagonist: "Who are you?" The clone seems to have chosen imperfect humans over her own genetic offspring for whom she feels not only affinity but affection. At the same time, by referring to herself as a stranger to Earth, she pointedly differentiates herself from humanity. She is not technically human, and neither is Call, who saved humanity from itself. In the end, the Ripley clone chooses, not humanity in general, but Call and the humane.“⁴¹⁴

Ripley entscheidet sich für sich selbst. „In choosing herself, she chooses both human and Alien without choosing one over the other.“⁴¹⁵

3.3.5 Zusammenfassung der Beziehung zwischen Ripley und dem Alien

Abschließend möchte ich noch einmal die beiden wichtigen narrativen Entwicklungen, die die sich verändernde Beziehung zwischen Ripley und dem Alien ausmachen, die Mutterschaft und die Angleichung aneinander, zusammenfassen und abschließend darauf zu sprechen kommen, wie sich diese veränderte Beziehung auf die ZuschauerInnen überträgt und auswirkt.

Die Entwicklung von Ripleys Mutterschaft im Verlauf der *Alien* Quadrilogie lässt sich folgendermaßen zusammenfassen. Sie wandelt sich von der fürsorglichen 'Mutter' eines Haustiers über eine selbstgewählte kulturelle Ersatzmutter für ein kleines Mädchen, zur unfreiwilligen biologischen und letztendlich zur biogenetischen Mutter der Alien Queen und damit im übertragenen Sinn zur (Groß)Mutter, zum Ursprung, der gesamten Alien Spezies.

Darüber hinaus gleicht sich Ripley dem Monster immer mehr an und wird so selbst

⁴¹³Vgl. Constable, "Becoming The Monster's Mother", S.196f.

⁴¹⁴Gallardo C./Smith, *Alien Woman*, S.195.

⁴¹⁵Ibid., S.197.

zum Anderen. Das die Protagonistin anders, eine Außenseiterin ist, lässt sich schon in *Alien* verorten, denn Ripley ist Newton folgend, die Einzige die sich Ash und Dallas gegenüber misstrauisch verhält und die Dinge hinterfragt, was sie schon zu Beginn der Filmreihe in gewisser Weise zur Bedrohung macht.⁴¹⁶ Auch in *Aliens* wird ihr Außenseiterinnenstatus betont. Laut Constable wird Ripley zum ausgegrenzten weiblichen Individuum, was sich schon in der Aufwachszene zeigt, in der sie sich durch die graue Farbe ihrer Unterwäsche klar von der khakifarbenen der Marines unterscheidet. Durch Newt wird die Außenseiterrolle Ripleys weiter betont, denn sie geht ein Bündnis mit dem kleinen, ihr so ähnlichen Mädchen ein, wodurch beide von Außenseiterinnen zu Mitstreiterinnen im Kampf gegen die Aliens werden.⁴¹⁷ Besonders offensichtlich wird Ripleys Rolle als Außenseiterin in *Alien³*, wo sie aufgrund ihrer Weiblichkeit eindeutig zur Gefahr für die männlichen Gefangenen auf *Fiorina 161* wird.

„When Ripley's space craft crashes on Fury 161, a maximum security prison for rapists and murderers, she becomes the human 'alien', a lone woman forced to cohabit with a group of hostile, desperate men. When Ripley questions Dillon, the priest, about the response of the men to her presence, he replies: 'Well, we've never had any before but we tolerate anybody – even the intolerable'. Other parallels are drawn between Ripley and the alien: they are the only survivors of the crash; their combined presence brings disaster to the planet; they are the only forms on Fury 161 capable of reproduction; and both are fighting to save their own species.“⁴¹⁸

Ripleys Status als das bedrohlich Andere wird im Laufe des Films durch die 'Schwangerschaft' mit der Alien Queen weiter gesteigert. Sie hat das Monster verinnerlicht und wird so selbst zum Alien, zur Ausgestoßenen.⁴¹⁹

„For the first time, the Alien is openly acknowledged not only as an outside force that threatens to engulf, penetrate, or explode the human body, but as an interior corruption, a "child" that is perceived as a cancerous growth. [...] In Ripley's chest, in her heart, lies darkness, the beast, the evil within. The literalness of her infection, however, is the most important issue, for it transforms Ripley's heretofore heroic body into an abject body that is to be discarded when her dark child is born. [...] Ripley the Woman, Ripley the Intolerable has become now, by association with the Alien Queen, Ripley the Monstrous. And though she will continue to refer to the fetus as an "it" throughout the film, [...], her final actions indicate that she has accepted

⁴¹⁶Vgl. Newton, "Feminism and Anxiety in *Alien*", S.83f.

⁴¹⁷Vgl. Constable, "Becoming The Monster's Mother", S.184f.

⁴¹⁸Creed, *The Monstrous-Feminine*, S.51f.

⁴¹⁹Vgl. Paula Graham, "Looking Lesbian: Amazons and Aliens in Science Fiction Cinema", in: *The Good, The Bad, And The Gorgeous. Popular Culture's Romance with Lesbianism*, Hg. Diane Hamer/Belinda Budge, London: Pandora 1994, S.209f.

this monstrous female not only as her own "child" but also as a part of her self.⁴²⁰

In *Alien*³ sind die Figuren nicht mehr einfach der Attacke einer parasitären Macht ausgesetzt, sondern sie werden von Innen heraus angegriffen, da Ripleys Körper immer zweideutiger wird.⁴²¹ Die Bedrohung weitet sich auf die Protagonistin aus und verschiebt sich auf diese, was zum Ansteigen der Ambivalenz führt. In *Alien Resurrection* kommt es nach Colleen Keane noch verstärkter zum Wechselspiel der Arten, wodurch die Unterscheidung zwischen Mensch und Menschlichkeit noch radikaler hinterfragt wird, was Raum für das Andere schafft.⁴²² „This is not merely the projected dark, bad other and the binary opposite represented by the alien itself (who is not even all bad this time) but a new and radically open otherness and hybrid potential.“⁴²³

So wie das Alien nicht mehr auf eine Seite allein fest zu legen ist, wird auch die Figur der Protagonistin immer schwieriger einzuordnen.

„Ripley, in *Alien Resurrection*, is a very complicated body and being: not the person she used to be at all. Her strength and resilience have been a constant across the series, but take on a new dimension as she becomes super-human, or perhaps supra-human,[...].“⁴²⁴

Die hier zusammengefassten narrativen Veränderungen in der Beziehung Ripleys zum Alien, führen dazu, dass sie im Laufe der Filmreihe Sympathie für das Monster entwickelt, die sich auf die ZuschauerInnen überträgt, was ihre finale Entscheidung gegen das Alien für die ZuschauerInnen ebenso schmerzhaft und ambivalent macht, wie für die Protagonistin selbst.

Abschließend kann festgehalten werden, dass Ripley im Verlauf der *Alien* Quadrilogie einige emotionale Entwicklungen durchlebt hat. Durch die filmische Inszenierung ihrer Emotionen, primär durch Close-Ups auf ihr Gesicht, ihre Mimik und Gestik und indem gezeigt wird, was sie sieht und wie sie darauf reagiert, also durch das POV-Editing, spiegelt sich die Gefühlswelt der Protagonistin in den ZuschauerInnen. Denn durch diese deutliche Vermittlung der Figurenemotionen, die darüber hinaus oft durch Musik und Sounds

⁴²⁰Gallardo C./Smith, *Alien Woman*, S.145ff.

⁴²¹Vgl. Colleen Keane, "Ambiguity, Perversity and Alien Resurrection", in: *Metro Magazine: Media & Education Magazine* Nr.116, 1999, S.33.

⁴²²Vgl. Ibid., S.33.

⁴²³Ibid., S.33.

⁴²⁴Ibid., S.33.

untermauert wird, werden identifikatorische Prozesse beim Publikum in Gang gesetzt. Die ZuschauerInnen durchleben die Geschehnisse der *Alien* Quadrilogie mit Ripley mit, während der diese eine immer engere Beziehung zum Monster aufbaut. Die Protagonistin wird selbst immer mehr zum Alien, zum Anderen, und als würde das nicht genügen auch zu dessen Mutter im übertragenen Sinne. Durch die narrativen Entwicklungen im Verlauf der Filme wird Ripleys emotionale Beziehung zu den Aliens immer zweideutiger, was im letztendlichen Schmerz über den Verlust des Monsters am Ende von *Alien Resurrection* gipfelt, den die ZuschauerInnen über die identifikatorischen Prozesse mit der Protagonistin mitempfinden. Sie bauen im Verlauf der vier Filme eine Art Bündnis mit Ripley auf. Sie fiebern mit ihr mit und empfinden ihre Reaktionen und Emotionen nach, wodurch sie ebenfalls eine ambivalente Beziehung zu den Aliens entwickeln.

IV. Fazit: Die Beeinflussung der ZuschauerInnenemotionen über identifikatorische Prozesse am Beispiel der *Alien* Quadrilogie

Zu Beginn meiner Arbeit habe ich mir die Frage gestellt, wie es die Filme der *Alien* Quadrilogie schaffen im Verlauf ihrer Geschichte ambivalente Gefühle in Bezug auf die Figur des Aliens, welches eigentlich als eindeutiges Monster rigoros abgelehnt werden müsste, hervorzurufen? Diese Fragestellung hat mich zur allgemeinen, kognitionswissenschaftlichen Auseinandersetzung mit Emotionen und Film geführt, wobei sich gezeigt hat, dass eine Möglichkeit FilmzuschauerInnen zu emotionalisieren, darin besteht identifikatorische Prozesse in Bezug auf die ProtagonistInnen in Gang zu setzen. Diese Beschäftigung des Publikums mit Filmfiguren, bei der ich mich vor allem auf Murray Smiths Konzept konzentriert habe, erscheint zur Beantwortung meiner eingangs gestellten Frage am nützlichsten, denn meine Arbeit stützt sich auf die These, dass sich die emotionalen Reaktionen und Bewertungen der Figur des Aliens durch die ZuschauerInnen über die identifikatorischen Prozesse mit der Protagonistin Lt. Ellen Ripley verändern und ambivalent entwickeln. Unterstützt wird die These durch Noël Carrolls Theorie, dass die Figuren eines Films die Bewertung der ZuschauerInnen in Bezug auf andere Figuren und besonders im Fall der *Alien* Filmreihe des Monsters, anleiten und beeinflussen.

Wendet man Smiths Konzept der Beschäftigung mit Filmfiguren auf die *Alien* Quadrilogie an, dann lässt sich an diesem Beispiel zeigen, dass sich die Reaktionen und Bewertungen des Aliens durch die ZuschauerInnen über die Figur Ripley verändern. Im Zuge der Rezeption der Filme kommt es auf Seiten der ZuschauerInnen sowohl zur azentralen als auch zur zentralen Imagination mit der Protagonistin. Ripley wird im Sinne der Struktur der Sympathie über den Verlauf der Filmreihe wiedererkannt. Sie wird durchgehend von Sigourney Weaver verkörpert, wobei sich die Figur zwar verändert und weiterentwickelt, aber dennoch individuell und kontinuierlich bleibt. Darüber hinaus werden die ZuschauerInnen in großen Teilen der Filme mit Ripley auf-eine-Linie-gebracht. Sie teilen ihre Sicht, im Sinne des POV, aber auch ihr Erleben und Denken. Die ZuschauerInnen erleben die Geschehnisse gemeinsam mit der Protagonistin. Dies wiederum führt dazu, dass ein immer engeres Bündnis des Publikums mit Ripley entsteht, in welchem sie mehr und mehr positiv und moralisch gut bewertet wird, wobei sich die Moral Ripleys im Lauf der Filme, wie ich gezeigt habe

durchaus verändert, da sich die ZuschauerInnen allerdings so lange Zeit mit der Protagonistin identifiziert und in diesem Sinn mit ihr verändert haben, löst sich das Bündnis nicht auf, was zusätzlich noch dadurch unterstützt wird, dass sich die *Company* immer mehr zum wahren Feind entwickelt. Die azentrale Imagination der ZuschauerInnen mit Ripley führt zur zentralen Imagination, im Sinne der Struktur der Empathie, durch die sich das Publikum in Ripley hinein versetzen kann. Dies erfolgt vor allem durch die Simulation der Situationen und Emotionen der Protagonistin, die zu großen Teilen mit der Figur des Aliens zusammenhängen. Darüber hinaus kommt es zur Mimikry, denn die Emotionen der Heldin werden oft so deutlich und nah präsentiert, dass sie sich in den ZuschauerInnen spiegeln. In der *Alien* Quadrilogie werden auch autonome Reaktionen, beispielsweise in Bezug auf die immer wieder auftretenden Schockmomente, die die ZuschauerInnen mit den Figuren teilen, hervorgerufen, wobei diese für meine Auseinandersetzung nicht entscheidend waren.

Die azentrale und vor allem die zentrale Imagination ermöglichen es den ZuschauerInnen die Charakteremotionen Ripleys nachzuvollziehen und nachzuempfinden. Durch die sich im Laufe der *Alien* Quadrilogie verändernde Beziehung der Protagonistin zum Monster, werden sowohl deren emotionale Reaktionen auf das Alien ambivalenter, als auch die der ZuschauerInnen, was wiederum die Bewertung des Aliens von absoluter Antipathie in ambivalente Sympathie umwandelt. Es lässt sich daraus schließen, dass die ZuschauerInnen nicht wie die Aliens fühlen, sie nicht deren Gefühle simulieren, sondern sie über die Beschäftigung mit der Protagonistin beginnen das Monster auf zwiespältige Art und Weise zu 'lieben'. Zusammenfassend kann man festhalten, dass die ZuschauerInnen über sympathische und empathische Reaktionen und Prozesse in Bezug auf Ripley, sie bewerten die Protagonistin positiv und gut und empfinden ihren Verlustschmerz am Ende der Filmreihe mit, Sympathie für das Monster entwickeln. Sie imaginieren das Alien demnach azentral, denn ihre Reaktionen und Emotionen unterscheiden sich von der Kreatur. Wo das Alien beispielsweise Trauer und Wut über den hinterhältigen Verrat durch Ripley am Ende von *Alien Resurrection* empfindet, leiden die ZuschauerInnen mit der Protagonistin unter Verlustschmerz.

Am Beispiel der *Alien* Quadrilogie habe ich versucht zu verdeutlichen, wie Filme ihr Publikum über kognitive Prozesse der Identifikation mit Figuren emotional beeinflussen und lenken. Diese Form der Emotionalisierung, die sich vornehmlich am direkten

Rezeptionsprozess orientiert, stellt nur eine von vielen Möglichkeiten dar, zu denen beispielsweise durch Genre hervorgerufene Emotionen oder erst im nachträglichen Nachdenken über einen Film entstandene Emotionen zählen. Die weiteren Zusammenhänge von Film und Emotion besitzen einen ebenso bedeutenden Einfluss auf die ZuschauerInnen, konnten aber im Umfang meiner Arbeit nicht berücksichtigt werden.

V. Quellenverzeichnis

Bibliographie

- Anderson, Joseph D./Barbara Fisher Anderson (Hg.), *Moving Image Theory. Ecological Considerations*, Carbondale: Southern Illinois University Press 2005.
- Arnheim, Rudolf, *Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye* (The New Version), Berkeley: University of California Press 1974.
- Bartsch, Anne, "Emotionale Gratifikationen und Genrepräferenz", in: *Emotion – Empathie – Figur: Spielformen der Filmwahrnehmung*, Hg. Thomas Schick/Tobias Ebbrecht, Berlin: VISTAS Verlag 2008, S.75-86.
- Bierwisch, Manfred, "Psychologische Aspekte der Semantik natürlicher Sprachen", in: *Richtungen der modernen Semantikforschung*, Hg. Wolfgang Motsch/Dieter Viehweger, Berlin: Akademie-Verlag 1983, S.15-64.
- Bordwell, David/Noël Carroll (Hg.), *Post-Theory. Reconstructing Film Studies*, Wisconsin: University of Wisconsin Press 1996.
- Bruun Vaage, Margrethe, "Empathie. Zur episodischen Struktur der Teilhabe am Spielfilm", in: *Emotion – Empathie – Figur: Spielformen der Filmwahrnehmung*, Hg. Thomas Schick/Tobias Ebbrecht, Berlin: VISTAS Verlag 2008, S.29-59.
- Bundtzen, Lynda K., "Monstrous Mothers. Medusa, Grendel, and now Alien", in: *Film Quarterly* 40.3, 1987, S.11-17.
- Carroll, Noël, *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*, New York/London: Routledge 1990.
- Carroll, Noël, *Theorizing the Moving Image*, Cambridge: Cambridge University Press 1996.
- Carroll, Noël, *Engaging the Moving Image*, New Haven/London: Yale University Press 2003.
- Church Gibson, Pamela, "'You've been in my Life so Long I Can't Remember Anything Else'. Into the Labyrinth with Ripley and the Alien", in: *Keyframes: Popular Cinema and Cultural Studies*, Hg. Matthew Tinkcom/Amy Villarejo,

London/New York: Routledge 2001, S.35-51.

- Constable, Catherine, "Becoming The Monster's Mother: Morphologies of Identity in the *Alien* Series", in: *Alien Zone II. the spaces of science fiction cinema*, Hg. Annette Kuhn, London/New York: Verso 1999, S.173-202.
- Creed, Barbara, *The Monstrous-Feminine. Film, Feminism, Psychoanalysis*, London/New York: Routledge 2005.
- Cuntz, Vera, *Kalkulierter Schrecken. Standardsituationen in der Alien-Filmreihe*, Remscheid: Gardez! Verlag 2007.
- Currie, Gregory, *Image and mind. Film, philosophy and cognitive science*, Cambridge: Cambridge University Press 1995.
- Eder, Jens, "Filmfiguren: Rezeption und Analyse", in: *Emotion – Empathie – Figur: Spielformen der Filmwahrnehmung*, Hg. Thomas Schick/Tobias Ebbrecht, Berlin: VISTAS Verlag 2008, S.131-149.
- Eder, Jens, *Die Figur im Film. Grundlagen der Figurenanalyse*, Marburg: Schüren Verlag 2008.
- Flanagan, Martin, "The *Alien* Series and Generic Hybridity", in: *Alien Identities: Exploring Difference in Film and Fiction*, Hg. Deborah Cartmell/I.Q. Hunter/Heidi Kaye/Imelda Whelehan, London/Sterling: Pluto Press 1999, S.156-171.
- Freeland, Cynthia A., *The Naked And The Undead. Evil and the Appeal of Horror*, Boulder/Colorado(u.a.): Westview Press 2000.
- Frijda, Nico H., "Moods, Emotion Episodes, and Emotions", in: *Handbook of Emotions*, Hg. Michael Lewis/Jeanette M. Haviland, New York/London: Guilford Press 1993, S.381-403.
- Gallardo C., Ximena/C. Jason Smith, *Alien Woman. The Making of Lt. Ellen Ripley*, New York/London: Continuum 2004.
- Goodman, Nelson, "Kunst und Erkenntnis", in: *Theorien der Kunst*, Hg. Dieter Henrich/Wolfgang Iser, Frankfurt/M.: Suhrkamp 1992, S.569-591.
- Graham, Paula, "Looking Lesbian: Amazons and Aliens in Science Fiction Cinema", in: *The Good, The Bad, And The Gorgeous. Popular Culture's Romance with Lesbianism*, Hg. Diane Hamer/Belinda Budge, London: Pandora 1994, S.196-217.

- Grodal, Torben, *Moving Pictures. A New Theory of Film. Genres, Feelings, and Cognition*, Oxford: Clarendon Press 1997.
- Grodal, Torben, "Emotions, Cognitions, and Narrative Patterns in Film", in: *Passionate Views. Film, Cognition, and Emotion*, Hg. Carl Plantinga/Greg M. Smith, Baltimore/London: The Johns Hopkins University Press 1999, S.127-145.
- Grodal, Torben, "Film, Character Simulation, and Emotion", in: *Nicht allein das Laufbild auf der Leinwand... Strukturen des Films als Erlebnispotentiale*, Hg. Jörg Frieß/Britta Hartmann/Eggo Müller, Berlin: VISTAS Verlag 2001, S.115-127.
- Grodal, Torben, "Filmische Emotionen, Valenz und evolutionäre Adaptionen", in: *Audiovisuelle Emotionen. Emotionsdarstellung und Emotionsvermittlung durch audiovisuelle Medienangebote*, Hg. Anne Bartsch/Jens Eder/Kathrin Fahlenbach, Köln: Herbert von Halem Verlag 2007, S.85-103.
- Hermann, Chad, "'Some Horrible Dream About (S)mothering': Sexuality, Gender, and Family in the *Alien* Trilogy", in: *Post Script* 16.3(Sommer 1997), S.36-50.
- Kavanagh, James H., "Humanism and Science in: *Alien*", in: *Alien Zone. Cultural Theory and Contemporary Science Fiction Cinema*, Hg. Annette Kuhn, London/New York: Verso 2003, S.73-81.
- Keane, Colleen, "Ambiguity, Perversity and Alien Resurrection", in: *Metro Magazine: Media & Education Magazine* Nr.116, 1999, S.30-35.
- Kuhn, Annette (Hg.), *Alien Zone. Cultural Theory and Contemporary Science Fiction Cinema*, London/New York: Verso 2003.
- Leontjew, Alexej A., *Tätigkeit – Bewußtsein – Persönlichkeit*, Berlin: Volk und Wissen 1979.
- Lewis, Michael, "The Emergence of Human Emotions", in: *Handbook of Emotions*, Hg. Michael Lewis/Jeanette M. Haviland, New York/London: The Guilford Press 1993, S.223-235.
- Mandl, Heinz/Günter L. Huber, "Theoretische Grundpositionen zum Verhältnis von Emotion und Kognition", in: *Emotion und Kognition*, Hg. Heinz Mandl/Günter L. Huber, München/Wien/Baltimore: Urban & Schwarzenberg 1983, S.1-60.
- Mayne, Judith, "Paradoxes of Spectatorship", in: *Viewing Positions. Ways of Seeing*

- Film*, Hg. Linda Williams, New Brunswick/New Jersey: Rutgers University Press 1995, S.155-183.
- Mikunda, Christian, *Kino spüren. Strategien der emotionalen Filmgestaltung*, Wien: WUV Universitätsverlag 2002.
 - Münsterberg, Hugo, *Das Lichtspiel. Eine psychologische Studie (1916) und andere Schriften zum Kino*, Hg. v. Jörg Schweinitz, Wien: Synema 1996.
 - Nathan, Ian, "Alien Reincarnation. Back from the dead", in: *Empire* 102, Dezember 1997, S.124-136.
 - Neill, Alex, "Empathy and (Film) Fiction", in: *Post-Theory. Reconstructing Film Studies*, Hg. David Bordwell/Noël Carroll, Wisconsin: University of Wisconsin Press 1996, S.175-194.
 - Newton, Judith, "Feminism and Anxiety in *Alien*", in: *Alien Zone. Cultural Theory and Contemporary Science Fiction Cinema*, Hg. Annette Kuhn, London/New York: Verso 2003, S.82-87.
 - Ohler, Peter/Gerhild Nieding, "Antizipation und Spieltätigkeit bei der Rezeption narrativer Filme", in: *Nicht allein das Laufbild auf der Leinwand... Strukturen des Films als Erlebnispotentiale*, Hg. Jörg Frieß/Britta Hartmann/Eggo Müller, Berlin: VISTAS Verlag 2001, S.13-30.
 - Peary, Danny, "Playing Ripley in *Alien*: Interview with Sigourney Weaver", in: *Omni's Screen Flights/Screen Fantasies. The Future According to Science Fiction Cinema*, Hg. Danny Peary, Garden City/New York: Doubleday 1984, S.154-166.
 - Persson, Per, *Understanding Cinema. A Psychological Theory of Moving Imagery*, Cambridge: Cambridge University Press 2003.
 - Plantinga, Carl/Greg M. Smith (Hg.), *Passionate Views. Film, Cognition, and Emotion*, Baltimore/London: The Johns Hopkins University Press 1999.
 - Plantinga, Carl, "The Scene of Empathy and the Human Face on Film", in: *Passionate Views. Film, Cognition, and Emotion*, Hg. Carl Plantinga/Greg M. Smith, Baltimore/London: The Johns Hopkins University Press 1999, S.239-255.
 - Plantinga, Carl, "Sympathie und Differenz. Zu Figuren- und Zuschaueremotionen im Medium der bewegten Bilder", in: *Emotion – Empathie – Figur: Spielformen der*

Filmwahrnehmung, Hg. Thomas Schick/Tobias Ebbrecht, Berlin: VISTAS Verlag 2008, S.151-161.

- Saarni, Carolyn, "Socialization of Emotion", in: *Handbook of Emotions*, Hg. Michael Lewis/Jeanette M. Haviland, New York/London: Guilford Press 1993, S.435-446.
- Smith, Greg M., "Local Emotions, Global Moods, and Film Structure", in: *Passionate Views. Film, Cognition, and Emotion*, Hg. Carl Plantinga/Greg M. Smith, Baltimore/London: The Johns Hopkins University Press 1999, S.103-126.
- Smith, Greg M., *Film Structure and the Emotion System*, Cambridge: Cambridge University Press 2003.
- Smith, Jeff, "Movie Music as Moving Music: Emotion, Cognition, and the Film Score", in: *Passionate Views. Film, Cognition, and Emotion*, Hg. Carl Plantinga/Greg M. Smith, Baltimore/London: The Johns Hopkins University Press 1999, S.146-167.
- Smith, Murray, *Engaging Characters. Fiction, Emotion, and the Cinema*, Oxford: Clarendon Press 1995.
- Smith, Murray, "Gangsters, Cannibals, Aesthetes, or Apparently Perverse Allegiances", in: *Passionate Views. Film, Cognition, and Emotion*, Hg. Carl Plantinga/Greg M. Smith, Baltimore/London: The Johns Hopkins University Press 1999, S.217-238.
- Smith, Murray, "Was macht es für einen Unterschied? Wissenschaft, Gefühl und Film.", in: *Audiovisuelle Emotionen. Emotionsdarstellung und Emotionsvermittlung durch audiovisuelle Medienangebote*, Hg. Anne Bartsch/Jens Eder/Kathrin Fahlenbach, Köln: Herbert von Halem Verlag 2007, S.39-59.
- Smith, Murray, "Empathie und das erweiterte Denken", in: *Emotion – Empathie – Figur: Spielformen der Filmwahrnehmung*, Hg. Thomas Schick/Tobias Ebbrecht, Berlin: VISTAS Verlag 2008, S.13-28.
- Tan, Ed S., *Emotion and the Structure of the Narrative Film as an Emotion Machine*, Mahwah/New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates 1996.
- Tan, Ed, "Three Views of Facial Expression and Its Understanding in the Cinema", in: *Moving Image Theory. Ecological Considerations*, Hg. Joseph D. Anderson/Barbara Fisher Anderson, Carbondale: Southern Illinois University Press 2005, S.107-127.

- Thomson, David, *the alien quartet. pocket movie guide 4*, London: Bloomsbury 2000.
- Wuss, Peter, *Die Tiefenstruktur des Filmkunstwerks. Zur Analyse von Spielfilmen mit offener Komposition*, Berlin: Henschelverlag 1990.
- Wuss, Peter, *Filmanalyse und Psychologie. Strukturen des Films im Wahrnehmungsprozeß*, Berlin: Edition Sigma 1999.
- Wuss, Peter, "Das Leben ist schön aber wie lassen sich Emotionen des Films objektivieren?", in: *Film und Psychologie – nach der kognitiven Phasen?*, Hg. Jan Sellmer/Hans J. Wulff, Marburg: Schüren 2002, S.123-142.
- Wuss, Peter, "Film und Spiel. Menschliches Spielverhalten in Realität und Rezeptionsprozess", in: *Emotion – Empathie – Figur: Spielformen der Filmwahrnehmung*, Hg. Thomas Schick/Tobias Ebbrecht, Berlin: VISTAS Verlag 2008, S.217-248.
- Zillmann, Dolf, "Cinematic Creation of Emotion", in: *Moving Image Theory. Ecological Considerations*, Hg. Joseph D. Anderson/Barbara Fisher Anderson, Carbondale: Southern Illinois University Press 2005, S.164-179.

Filmographie

- *Alien*, Regie: Ridley Scott, USA/UK 1979; DVD-Video, *Alien. Die Saga*, k.O.: Twentieth Century Fox Home Entertainment 2005.
- *Aliens*, Regie: James Cameron, USA/UK 1986; DVD-Video, *Alien. Die Saga*, k.O.: Twentieth Century Fox Home Entertainment 2005.
- *Alien³*, Regie: David Fincher, USA 1992; DVD-Video, *Alien. Die Saga*, k.O.: Twentieth Century Fox Home Entertainment 2005.
- *Alien Resurrection*, Regie: Jean-Pierre Jeunet, USA 1997; DVD-Video, *Alien. Die Saga*, k.O.: Twentieth Century Fox Home Entertainment 2005.

VI. Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1	S.94
Abbildung 2	S.94
Abbildung 3	S.100
Abbildung 4	S.104
Abbildung 5	S.107
Abbildung 6	S.107
Abbildung 7	S.107
Abbildung 8	S.112
Abbildung 9	S.115
Abbildung 10	S.117

VII. Zusammenfassung/Abstract

Film und Emotionen sind untrennbar miteinander verbunden. In meiner Arbeit setze ich mich genau mit diesem Phänomen auseinander, beleuchte was Emotionen sind, wie sie den ZuschauerInnen vermittelt werden und konzentriere mich in diesem Zusammenhang vor allem auf das Thema der Identifikation mit Filmfiguren als einer Form der Emotionalisierung. Ich folge dabei einem kognitionswissenschaftlichen Ansatz und orientiere mich besonders an Murray Smiths Konzept zur Beschäftigung mit Filmcharakteren, und ergänze dieses durch Noël Carrolls Theorie zur Parallelisierung der Reaktionen und Bewertungen mit den Figuren. Der theoretischen Auseinandersetzung zur Emotionalisierung der ZuschauerInnen über identifikatorische Prozesse, folgt die Anwendung des Themas auf die Filme der *Alien* Quadrilogie, in deren Zusammenhang ich die meiner Arbeit zugrunde liegende Frage beantworte, wie die ZuschauerInnen über den Nachvollzug der Figurenemotionen Lt. Ellen Ripleys in ihren Reaktionen und Bewertungen dem Alien gegenüber beeinflusst werden, so dass sich im Verlauf der vier Filme eine ambivalente Zuneigung zum Monster entwickelt. Indem die ZuschauerInnen über die Narration und die filmische Inszenierung nah an die Emotionen der Protagonistin herangeführt werden, beginnen sie über die Übertragung dieser auf sich selbst gemeinsam mit Ripley das Alien 'zu lieben'.

Film and emotions are inextricably linked. In my work I deal exactly with this phenomena. I illuminate what emotions are, how they are mediated to the spectators and in this context I concentrate particularly on the topic of identification with film characters as one form of emotionalization. Thereby I follow a cognitive science approach and I am geared in particular to Murray Smiths concept of character engagement, which I complement by Noël Carrolls theory of parallelization with the reactions and appraisals of the film figures. The theoretical discussion on emotionalizing the spectators through identificatory processes follows the application of the issue to the *Alien* Quadrilogy. In this context I am answering the underlying question of my work, how the spectators are influenced in their reactions and

appraisals to the Alien through the enactment of the figure emotions of Lt. Ellen Ripley in such a way that they develop a kind of ambivalent affection for the monster in the course of the four films. The narration and the filmic presentation bring the spectators close to the emotions of the protagonist, so that they begin 'to love' the Alien together with Ripley over the transmission of her emotions to themselves.

VIII. Lebenslauf

Anja Gernandt

*07.09.1982, Erfurt/Thüringen

gernandt.anja@gmail.com

Schule

1993-2001

Johann-Wilhelm-Häßler-Gymnasium,
Erfurt/Thüringen
Abitur

Studium

2003-2005

Studium der Theater- & Medienwissenschaft
Friedrich-Alexander Universität Erlangen-Nürnberg

seit 2005

Studium der Theater-, Film- & Medienwissenschaft
Universität Wien