

Margrethe Bruun Vaage

Empathie. Zur episodischen Struktur der Teilhabe am Spielfilm

2007

<https://doi.org/10.25969/mediarep/263>

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Vaage, Margrethe Bruun: Empathie. Zur episodischen Struktur der Teilhabe am Spielfilm. In: *montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation*, Jg. 16 (2007), Nr. 1, S. 101–120. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/263>.

Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:

https://www.montage-av.de/pdf/161_2007/161_2007_Margrethe_Bruun_Vaage_Empathie.pdf

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

Margrethe Bruun Vaage

Empathie

Zur episodischen Struktur der Teilhabe am Spielfilm¹

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.² Körperbezogene Empathie zeichnet sich durch automatische, affektive und unbewusste Mechanismen aus, die dem Subjekt eine mit dem <Objekt> korrespondierende Körper- und Gefühlserfahrung erlauben. Dies mag durch Mimikry und afferente Spiegelung geschehen. So kann etwa die Nachahmung emotionaler Gesichtsregungen zum Nachempfinden der Gefühle des Anderen führen. Das Einfühlen in komplexere Geistes- oder Gefühlszustände gelingt hingegen nur durch Imagination: Durch imaginative Empathie kann sich das Subjekt in seiner Vorstellung partiell in die Situation des Anderen versetzen und diese verstehen. Mit Blick auf die – in einem ersten Schritt vorzunehmende – Klärung, was genau unter diesem Begriff zu verstehen ist, sei vorab hervorgehoben: Imaginative Empathie kann (wie auch körperbezogene) gewöhnlich nur im Nachvollziehen der Verfassung eines Anderen erfahren werden oder ins Bewusstsein treten. Empathie ist ein grundlegendes mentales Instrument, das wir sowohl im Alltag als auch als Zuschauer filmischer Fiktionen anwenden, um Mitmenschen oder Filmfiguren zu verstehen.

In diesem Essay möchte ich erörtern, wie Empathie unsere Teilhabe an Spielfilmen prägt. Ich konzentriere mich dabei auf komplexere imaginative Formen der Empathie, insbesondere auf jene Fälle, die eine Episode *bewusst gefühlter*

- 1 Eine erste Version wurde als Vortrag auf der CCSMI Tagung an der Hochschule für Film und Fernsehen in Potsdam-Babelsberg (Juli 2006) präsentiert. Ich möchte den Teilnehmern für ihre Anregungen danken sowie Jörg Schweinitz, Liv Hausken und Steffen Borge.
- 2 Vgl. Vaage 2006; imaginative Empathie als narrative Empathie habe ich bereits in diesem Aufsatz erörtert, wobei sich <imaginative Empathie> als der bessere Begriff für das Phänomen erwies. Vgl. auch Hoffman (2000), Hodges/Wegner (1997) und Zillmann (1991), die ähnliche Modelle für diesen Bereich der Empathie entwickeln, sowie meine Dissertation *The Function of Empathy for the Spectator of Fiction Film* (in Vorbereitung).

Empathie hervorrufen: Die Zuschauer erfassen nicht nur, in welchem Zustand sich die Figur befindet, sondern sind in der Lage über diese Gefühle zu reflektieren. Dies geht über eine gewöhnliche empathische Teilhabe hinaus, die überwiegend unbewusst verläuft und lediglich in ein Verstehen des Anderen mündet. Überdies möchte ich zeigen, dass Empathie sowohl zu einer Beteiligung an der fiktionalen Welt als auch zur ästhetischen Erfahrung und Wertung beitragen kann – und manchmal darüber hinaus zur Reflexion über das eigene Selbst des Zuschauers. Entsprechend können die Zuschauer eine *innere*, diegetische Perspektive auf die fiktionale Welt oder eine *äußere*, extradiegetische Perspektive auf den Film als ästhetisches Objekt einnehmen (vgl. Tan 1996, 64ff; vgl. auch Lamarque/Olsen 1994, 143ff; Lamarque 1996, 12ff). Innere Teilhabe heißt, sich innerhalb des fiktionalen Geschehens zu engagieren (im Weiteren auch als <fiktionale Teilhabe> bezeichnet), während äußere Teilhabe sich auf den Film als Artefakt richtet. Theoretiker haben häufiger erwähnt, dass die Zuschauer zwischen diesen beiden Perspektiven wechseln, aber kaum beschrieben, *wie* sich der Wechsel vollzieht. Ich möchte nun zeigen, *wie* starke empathische Erlebnisse zum Wechsel zwischen den unterschiedlichen Ebenen beitragen und wie sich dadurch die dynamische Beteiligung an der filmischen Fiktion vielfältig erweitert. Empathie sorgt – so meine These – dafür, dass die rezeptive Teilhabe am Film *episodisch* und *dynamisch* wird. Es mag andere Wege geben, zwischen verschiedenen Teilhabe-Modi hin und her zu pendeln, die empathische Erfahrung ist *eine* Möglichkeit.

Imagination im empathischen Erleben

Zuallererst appelliert der Spielfilm an die Imagination der Zuschauer.³ Innere oder fiktionale Teilhabe am Film heißt, sich *vorzustellen*, was auf der Leinwand zu sehen ist. Denn wer an der diegetischen Welt des Films teilhaben möchte, muss sich die Handlungen und Figuren vorstellen, als seien sie reale (vgl. Currie 1990; Carroll 2003, 193ff; Lamarque/Olsen 1994). Keine Einigkeit herrscht unter Theoretikern darüber, welche Form der Imagination – *central* oder *acental imagining* – für die innere Beteiligung an der Fiktion ausschlaggebend ist.

3 Es ließe sich argumentieren, dass der Zuschauer den Inhalt des Films nicht imaginieren muss, da dieser doch einfach seiner Wahrnehmung gegeben sei (vgl. Turvey 1997). Jedoch ist kaum alles der Wahrnehmung zugänglich, und der Zuschauer muss Informationen einbringen, damit das fiktionale Universum und dessen Figuren als kohärente verstanden werden können. Für diese Art der Schlussfolgerungen ist imaginative Empathie notwendig.

Philosophisch orientierte Vertreter der kognitiven Filmtheorie akzentuieren das *acentral imagining* (z.B. Currie 1995; Smith 1995; Carroll 2001, 309ff).⁴

Die azentrale Form der Imagination lässt sich mit *Imagination als Haltung* beschreiben: Die Zuschauer imaginieren die Ereignisse auf der Leinwand, als seien sie für sie real. Sie *imaginieren die Realität* des Filmgeschehens und stützen sich dabei auf jene Prämissen, die diesem Geschehen zugrunde liegen, *als ob* sie tatsächlich an sie glaubten. Das eigene mentale System wird gleichsam *offline* betrieben (Currie 1995, 144). Der Begriff *acentral imagining* verweist darauf, dass die Zuschauer sich das Filmgeschehen nicht aus einer bestimmten Perspektive innerhalb der Diegese vorstellen müssen. Sie müssen sich nur vorstellen, *dass* die Ereignisse geschehen. Hier lässt sich Imagination als *Annahme, Vermutung* oder *Voraussetzung* einer Realität definieren (vgl. Goldman 2006, 47). Die emotionalen Reaktionen bei dieser Form der imaginativen Teilhabe sind in der Regel Mitgefühl (Sympathie) oder Ablehnung (Antipathie). Mitgefühl heißt, dass wir uns für die Figur interessieren und ihre Interessen im Sinn haben. Das führt dazu, dass wir eine Figur bedauern, deren Interessen Schaden nehmen. Der mitfühlende Zuschauer teilt indes nicht einfach die Gefühle der Figur. Letztere weiß unter Umständen nicht einmal, dass ihre Interessen gerade verletzt werden.

Zuschauer können zudem imaginieren, wie man empfindet, wenn man erlebt, was Filmfiguren erleben. In der Theorie spricht man in diesem Fall entweder von *central imagining, imagining experiencing* oder von *imagining from the insight*. Ich verwende dafür den Begriff <imaginative Empathie> (es sei denn, ich beziehe mich auf andere Autoren und Diskurse). Dabei handelt es sich um eine spezifische Erfahrung. Denn die Imagination dessen, was die Figuren erleben, verbindet sich mit tatsächlichen Sinneseindrücken: Die Vorstellung, wie es wäre, an einem Boxkampf teilzunehmen, ist mit einem besonderen Empfinden perzeptueller Anwesenheit gekoppelt, die ein gewisses Maß an Echtzeit im Erleben der Zuschauer in Anspruch nimmt. Somit verfügt die imaginative Erfahrung über eine exakte Dauer und Intensität (vgl. Scruton 1974, 101ff; Lopes 2003; Williams 2003). Die imaginative Erfahrung ermöglicht dem Zuschauer also ein der Realitätswahrnehmung ähnliches Erleben, was *acentral imagining* so nicht vermag. Da *acentral imagining* eher einer Grundannahme gleicht, vermittelt es nicht notwendigerweise eine phänomenologisch spezifische Erfahrung. Es handelt sich nicht um eine ihrem Wesen nach sinnliche Form der Imagination, ganz im Gegensatz zur imaginativen Empathie. Die beiden verschiedenen Formen der Imagination haben mithin unterschiedliche Funktionen für den Zuschauer:

4 Currie (1995) unterscheidet *acentral* und *central imagining* als unpersönliche und persönliche Imagination.

Exclusive focus on [imagining that] might lead to the view that imagination is always supposition. The trouble with this, as a full account of imagination, is that imagining sometimes generates different mental products. Imagining can create imagery of various kinds, as when one imagines seeing certain sights or hearing certain tunes run through one's head. Notice that in these uses, there is a different syntactic construction: <imagine M-ing>, or <imagine feeling M>, where *M* can designate any number of mental states, not just suppositions. For example, I can imagine seeing a yellow parrot, feeling sad, feeling outraged, or feeling elated. It is also possible, no doubt, to imagine *that* one feels elated, which is equivalent to assuming the truth of the proposition <I am elated>. But there is another way to imagine feeling elated, namely, to conjure up a state that feels, phenomenologically, rather like a trace or tincture of elation. (...) When I imagine feeling elated, I do not merely suppose *that* I am elated; rather, I *enact*, or *try* to enact, elation itself. (Goldman 2006, 47; Herv. i. O.)

Die Erfahrung eines Anderen zu imaginieren – so wie das bei der imaginativen Empathie mit einer Filmfigur der Fall ist – bedeutet freilich *nicht*, dass Zuschauer diesen Akt der Imagination stets reflektiert als solchen wahrnehmen: So wie jede sinnliche Wahrnehmung die Aufmerksamkeit auf sich selbst ziehen kann – oder nicht, so trifft dies wohl auch auf imaginative Empathie zu. Manchmal überwindet sie – wie in der Einleitung bemerkt – die Schwelle hin zur Bewusstheit im reflektierten Nachvollziehen des Zustandes *des Anderen*. Meist aber setzt imaginative Empathie in kurzen bildhaften Episoden ein, die habituell realisiert werden.

Ein instruktives Beispiel für imaginative Empathie bietet eine Szene aus *CINDERELLA MAN* (DAS COMEBACK, USA 2005, Ron Howard). Der Protagonist, der Boxer Richard Braddock (Russell Crowe), sieht sich die Aufzeichnung eines Kampfes seines Herausforderers Max Baer (Craig Bierko) an. Zunächst sieht er den Kampf analytisch (*acentral imagining*). Ihm wird die Aufzeichnung als Warnung davor gezeigt, worauf er sich einlässt, wenn er sich entschließt, gegen den mächtigen Baer anzutreten. Braddocks analytische und kontrollierte Wahrnehmung des Kampfes auf dem Bildschirm wird jedoch unterbrochen durch Einschübe einer anderen Form von Teilhabe. Der Film demonstriert dies durch einen Wechsel von den Schwarzweiß-Bildern hin zu Einsprengseln in Großaufnahme, blassen Farben und Zeitlupe, in denen wir das Geschehen nicht länger aus einer vom Ring distanzierten Kameraeinstellung sehen, sondern statt dessen wie jemand, der im Ring steht, zusammen mit den Boxern.

Mit diesen Einsprengseln wird Braddocks Teilhabe an dem projizierten Kampf zur Wahrnehmungsanwesenheit. Dies geht so weit, dass sein Gegner Baer diesen Zuschauer wahrnimmt: Er bewegt sich mit tödlicher Entschlossenheit auf die Kamera zu. Entsprechend besorgt schaut Braddock drein. Es scheint, dass Braddock sich szenisch vorstellt, wie sich ein Kampf gegen Baer anfühlt: Er unterliegt imaginativer Empathie. Seine Vorstellung der Episode ist so lebhaft, dass sie am Ende vom aufgezeichneten Geschehen abweicht und er imaginiert, Baer verfolge *ihn*. Das letzte Bild der Projektion – eine wiederum aus der Distanz gedrehte grobkörnige Einstellung von Baer im Ring – zeigt, dass die <wirklichen> Bilder des Kampfes nie diese teilnehmende Perspektive besaßen.

Diese Szene aus *CINDERELLA MAN* lässt sich schlüssig nur als Demonstration von imaginativer Empathie als *imaginativer Erfahrung* der Ereignisse auf der Leinwand interpretieren. Teilhabe auf dem Niveau imaginativer Empathie bedeutet demnach, sich die Erfahrungsperspektive einer Figur in der Fiktion vorzustellen. Dieser Typus der Imagination gilt mithin als *central imagining*. Die Imagination gewinnt hier eine besondere sinnliche Qualität. Während *acentral imagining* eine distanzierte Zuschauerposition einschließen mag, wird der Zuschauer durch *central imagining* respektive imaginative Empathie mitten in die Geschehnisse geworfen: Er stellt sich vor, was es heißt, diese zu erleben. Emotionale Reaktionen, die der Zuschauer dabei empfindet, spiegeln in der Regel jene der Filmfigur wieder, zumindest annähernd; der Zuschauer kann aber zugleich auch mitfühlend reagieren. Stellt sich also Braddock vor, wie es ist, mit Baer im Ring zu stehen, so könnte man sagen, dass er empathisch mit Baers Gegner empfindet, was bei ihm Mitleid mit dem Geschlagenen hervorrufen kann.

Wodurch löst ein Text imaginative Empathie aus?

Sowohl *acentral imagining* als auch imaginative Empathie basieren auf einer Beobachterposition. Empathie bewirkt jedoch beim Zuschauer eine Nähe zur Figur und für eine kurze Zeit das Nachempfinden ihres seelischen Zustands. Sie führt dennoch nie zu einer Verschmelzung mit der Figur. Es wäre auch fragwürdig, wohin die Fusion zweier Personen führen würde. Um zu begreifen, dass es die Erfahrung eines Anderen ist, die man fühlt, muss eine Unterscheidung zwischen dem Selbst und dem Anderen gewahrt bleiben.⁵ Es ist

5 Vgl. Stein (1989) mit seiner phänomenologischen Kritik an der Behauptung, dass Empathie eine Verschmelzung einschließt (wie bei Theodor Lipps, einem der Gründungsväter des Konzepts der Empathie/Einfühlung).

überdies wichtig, dass – wie das Beispiel zeigt – empathische Teilhabe sich unabhängig von Kameraeinstellungen und von visuellen Perspektiven einer Figur (Point of View) realisiert. Ebenso wie bei Empathie im realen Leben kann der Zuschauer sich das Geschehen aus der Perspektive eines Anderen vorstellen und ungeachtet seiner eigenen, tatsächlichen Wahrnehmungsperspektive empathisch erleben (vgl. Allen 1995, 127ff).⁶ Daher lässt sich imaginative Empathie auch nicht auf solche Situationen beschränken, in denen man tatsächlich aus dem Blickwinkel der Figur, von ihrem Point of View her sieht.

Obwohl vielfach betont wird, dass der Film Empathie auszulösen oder zu unterstützen vermag, so ist doch nach wie vor umstritten, *wie* der Film dies bewerkstellige. Murray Smith (1997) vertritt, dass subjektive Einstellungen (*point of view shots*) nicht nur die Imagination, zu sehen, was die Figur sieht, begünstigen, sondern – vermittelt durch den narrativen Kontext – auch die Imagination, wie die Figur zu denken und zu fühlen, fördern. Die Point-of-View-Struktur ist dem *central imagining* in einem narrativen Kontext zuträglich; jedoch ist sie allein weder eine hinreichende Bedingung für emotionale Empathie noch eine notwendige. Der Zuschauer kann das emotionale Erleben der Figur auch ohne subjektive Einstellungen imaginieren.

Als ein anderer auslösender Faktor von Empathie gelten Großaufnahmen von emotionsgeladenen Gesichtern, die – wie Carl Plantinga (1999) meint – empathische Reaktionen hervorrufen. Zwar ist in Plantingas Argumentation keine *imaginative* Empathie notwendig, da (in meinen Worten) körperbezogene Empathie in diesem Fall affektive empathische Reaktionen automatisch hervorruft. Indes räumt Plantinga ein, dass der narrative Kontext wichtig dafür sei, dass Großaufnahmen auf solche Weise wirken. Eine unzureichende narrative Einbettung könne der Neigung entgegenwirken, gezeigte Empfindungen nachzuahmen. Festzuhalten bleibt also, dass für den Autor auch automatische emotionale Nachahmung durch narrative Entwicklung gefördert wird. Fasst man die Überlegungen von Smith und Plantinga zusammen, so lässt sich sagen, dass subjektive Kameraeinstellungen – sofern sie in eine Schuss-Gegenschuss-Struktur integriert und mithin in einen narrativen Kontext eingebettet sind – dem Zuschauer einen Zugang zu dem geben können, was die Figur beschäftigt (was sie sieht), worauf ihre Aufmerksamkeit gerichtet ist und wie sie emotional

6 Ich muss jedoch Allen in seiner Schlussfolgerung, dass somit die Aufteilung in *central* und *acentral imagining* im Film aufgehoben werde, widersprechen. Im realen Leben wende ich häufig *central imagining* an, um die Erfahrung von jemandem nachzuvollziehen, dessen Perspektive sich von meiner, z.B. am anderen Ende des Tisches, unterscheidet. Für gewöhnlich bedeutet *central imagining* nicht, dass die optische Perspektive des Anderen geteilt wird, sondern seine emotionalen und kognitiven Erfahrungen. Dies trifft auf die Realität *und* auf den Film zu.

darauf reagiert (was wir in der Großaufnahme ihres Gesichts sehen). So kann der narrative Zugang zum Erleben der Figur den Zuschauer dazu bringen, sich in deren Erfahrung einzufühlen, unterstützt durch automatische Affekte, die auf emotionaler Übertragung beruhen.

Ein Grund, warum die Point-of-View-Struktur die empathische Teilhabe an der Figur erleichtern und unterstützen kann, liegt wohl darin, dass sie jenes alltägliche Wahrnehmungsverhalten nachahmt, das wir zeigen, sobald wir uns für jemand interessieren. Unterhalte ich mich mit Ihnen und Sie unterbrechen plötzlich das Gespräch, um etwas zu betrachten, so will ich natürlich herausfinden, was Sie denken und fühlen. Ich tue das, indem ich Ihrem Blick zum betrachteten Objekt hin folge und dann – um Ihre Reaktion auf das Gesehene zu erfahren – Ihren Gesichtsausdruck studiere. Simon Baron-Cohen (1995) spricht diesbezüglich vom *Mechanismus geteilter Aufmerksamkeit*, der für unser Verständnis Anderer essentiell sei. Die Point-of-View-Struktur ahmt dieses Wahrnehmungsmuster nach (vgl. auch Carroll 1996, 125ff).⁷ Sie zwingt den Zuschauer jedoch nicht, mit der Figur zu verschmelzen oder sich gänzlich mit ihr zu identifizieren. Auch bindet sie ihn nicht im Geringsten an die Denkweise der Figur, worauf auch Smith (1997, 418) verweist. Durch die Nachahmung des alltäglichen Wahrnehmungsmusters signalisiert die Point-of-View-Struktur jedoch, dass die Filmfigur etwas Bedeutsames erlebt und dass sich die empathische Teilhabe an ihr für die maximale Beteiligung an der Narration lohnt. Die Zuschauer selbst stellen freilich kaum derartige Überlegungen zur eigenen Teilhabe am Film an. Dennoch unterstützt die Point-of-View-Struktur ihre empathische Beteiligung durch die Nachahmung der alltäglichen Wahrnehmungsgewohnheit.

Edward Branigans Narrationstheorie (1984, 1992) weist in dieselbe Richtung wie die (später angestellten) Überlegungen von Smith und Plantinga. In Branigans Worten wären die von den beiden Theoretikern beschriebenen Erzähltechniken als «subjektive Narration» oder «Fokalisierung» zu benennen. Das heißt, narrative Informationen werden über das Erleben einer Filmfigur vermittelt. Bei der subjektiven Erzählweise erhält der Zuschauer sein Wissen über das fiktionale Universum also durch den Filter der Erfahrung einer Figur. Diese (intern) fokalisierte Erzählweise fordert dazu auf, Bedeutung als subjektiv an die Figur gebunden zu begreifen, während im Gegensatz dazu die nichtfokalisierte, objektive oder referenzielle Erzählweise, als neutral interpretiert wird. Als gängigste der spezifisch filmischen Techniken der Subjektivie-

7 Carroll würde die Idee, dass dies empathische imaginative Teilhabe fördert, hingegen ablehnen, so wie er an anderer Stelle gegen die Bedeutung von *central imagining* argumentiert (Carroll 2001, 309ff).

nung gilt auch ihm die subjektive Einstellung, üblicherweise in eine komplette Point-of-View-Struktur eingebettet, die ebenfalls die Reaktion der blickenden Figur auf das Erblickte zeigt. Aber die subjektive Einstellung kann auch das innere Erleben einer Figur durch eine ‹Wahrnehmungseinstellung› (*perception shot*) bildlich nachahmen. Die Einstellung aus Hitchcocks VERTIGO (VERTIGO – AUS DEM REICH DER TOTEN, USA 1958), die den Schwindelanfall mit einer sich um ihre Achse drehenden Kamera zeigt, ist dafür ein berühmtes Beispiel. Als eine noch weit reichere Technik der filmischen Subjektivierung der Narration gilt die *Projektion*. Dabei ist der die Figur umgebende Raum subjektiviert und als eine Erweiterung ihres Ausdrucks und ihrer Gefühle angelegt. Charakterzüge oder Befindlichkeit der Figur werden hier metaphorisch durch die sinnliche und symbolische Ausgestaltung der *Mise en scène* ausgedrückt, aber auch durch Musik (vgl. u.a. Smith 1999) oder andere Töne sowie durch Schnitt, Kameraarbeit usw. Selbst wenn die visuelle Perspektive der Kamera also gar nicht an eine figurenbezogene räumliche Position – an die Repräsentation des Blicks einer Figur – gebunden ist, kann die visuelle Narration vielfach metaphorisch als subjektiver Zustand der Figur interpretiert werden (vgl. Branigan 1984, 122ff). Ich werde später sowohl auf diese als auch auf andere Techniken noch einmal zurückkommen. Das Resümee von Branigans Positionen abschließend, sei angemerkt: Obschon dieser die subjektive Narration nicht explizit mit der empathischen Erfahrung der Zuschauer verbindet, scheint doch offenbar, dass die von ihm beschriebene Subjektivierung der Narration textuelle Signale hervorhebt, die die empathische Teilhabe der Zuschauer begünstigen können.

Jinhee Choi (2005) würde diesen Schluss allerdings für wenig plausibel halten. Gegen Murray Smith gewandt argumentiert sie, die Verbindung von subjektiven Einstellungen im narrativen Kontext und *central imagining* sei so ‹tenuous that it is quite uninformative› (Choi 2005, 17). Ihrer Ansicht nach ist der Grad des rezeptiven Wissens über die Figur weit ausschlaggebender: Je weniger der Zuschauer über die Figur weiß, umso notwendiger ist es für ihn, das Erleben der Figur zu imaginieren. *Central imagining* bedarf für sie also weder spezifisch filmischer Mittel noch expliziter visueller Hinweise auf die Psychologie der Figur. Was für Choi zuallererst *central imagining* bewirkt, ist die Limitierung des narrativen Zugangs zur Figurenpsyche (ibid., 23). Choi vertritt also eine ganz andere Position dazu, was das *central imagining* auslöse, als Smith (oder als Plantinga, der Empathie mehr in ihrer automatisch-emotionalen Form untersucht). Auch wenn ihre These, dass allein die zurückhaltende Narration *central imagining* bewirke, wenig plausibel erscheint, so ist doch anzunehmen, dass gerade solche Filme, die Informationen über ihre Figuren zurückhalten, in besonderem Maße der imaginativen Teilhabe an den Figuren bedürfen, will man den Film verstehen.

Im Grunde ist dies kein Widerspruch zu Smith und Plantinga, da die beiden und Choi ganz Unterschiedliches untersuchen. Den Einen geht es um die Frage, wie Filme das Gefühl der Teilhabe an den Figuren durch subjektive Erzählformen unterstützen; der Anderen darum, wie imaginative Teilhabe an einer Figur dazu beiträgt, nichtfokalisierte Filme zu verstehen. Auch scheinen die Autoren über recht unterschiedliche Arten von Filmen zu sprechen: Während Filme des Mainstreams oder des klassischen Kinos darauf aus sind, an dramatischen Höhepunkten mit subjektiven Erzählformen dem Gefühl nahe zu kommen, selbst an Stelle der Figur zu sein, dominiert im Kunstfilm die Tradition der ›Entdramatisierung‹,⁸ die solche narrativen Techniken kaum anwendet, sondern es dem Zuschauer überlässt, sich am fiktionalen Universum imaginativ zu beteiligen – auch ohne Hilfe des filmischen Ausdrucks. Chois Beispiel (JEANNE DIELMAN, 23 QUAI DU COMMERCE, 180 BRUXELLES, F/Belgien 1976, Chantal Akerman) folgt dieser Tradition. Beide Stile lösen auf unterschiedliche Art imaginative Empathie aus: Klassisches Erzählkino fördert oder erleichtert imaginative Empathie durch subjektive Narration, die darauf abzielt, das Zuschauererleben dem Erleben der Figur anzunähern, während entdramatisiertes Kino imaginative Empathie deshalb erfordert, weil hier die Informationen zur Psychologie der Figur so reduziert werden, dass die Zuschauer imaginative Empathie aufbringen müssen, um überhaupt an der Fiktion teilhaben zu können.

Trotzdem kann wohl kein Film imaginative Empathie *determinieren*. Die imaginative Empathie der Zuschauer mag im klassischen Erzählkino über subjektive und im entdramatisierten Kunstfilm über objektive Erzählformen erlebt werden. Ob man sich auf den Film einlässt, hängt nicht nur vom Film ab, sondern auch von den Affinitäten der Zuschauer – etwa davon, wie relevant das Thema für sie ist, und wie motiviert sie sich zeigen, imaginativ in das fiktionale Universum einzutreten, oder auch wie nahe die Filmfiguren ihren Neigungen und Erfahrungen, ihrem Geschmack sind. Susan Feagin thematisiert diese Elemente, die die emotionalen Reaktionen beeinflussen, als Unterschied zwischen den auslösenden Faktoren im Film (*film's elicitors*), das heißt den *cues*, die empathische Teilhabe herausfordern, und den Faktoren der Konditioniertheit des Zuschauers (*spectator's conditioners*), also der psychologischen Verfassung der

8 Bordwell (1997, 13) verwendet den Begriff ›Entdramatisierung‹ für die Tradition des *Art Cinema* im europäischen Nachkriegskino. Hier werden aufgeladene Situationen durch den Verzicht auf Stilmittel wie nichtdiegetische Musik, subjektive Kamera und Großaufnahmen entdramatisiert. Die Schauspieler agieren zurückhaltend und wenden sich in Momenten von dramatischer Intensität von der Kamera ab. Auch wenn Choi mit ihrer Analyse keinen Bezug auf diese Stiltradition nimmt, scheint diese für ihre Argumentation angemessen, und Bordwell selbst führt das von ihr gewählte Beispiel, Akermans JEANNE DIELMAN, auf.

Rezipienten (Feagin 1996, 25–31; 1999, 171–172). Während entdramatisierte Filme stärker von der persönlichen Konditioniertheit der einzelnen Zuschauer abhängen mögen, versucht das klassische Erzählkino die möglichen Interpretationen einer Figur einzuengen und weitgehend sicherzustellen, dass eine *bestimmte* empathische Erfahrung stimuliert wird. Somit sind entdramatisierte Filme offener für unterschiedliche empathische Interpretationen; ein gewisses Maß an imaginativer Empathie scheint jedoch notwendig, um die fiktionale Beteiligung am Film zu erreichen.⁹

Empathie und fiktionale Teilhabe

Wir haben gesehen, dass Filme auf unterschiedliche Weise Empathie auslösen, aber welche Rolle spielt Empathie für die Teilhabe an der filmischen Fiktion? Um eine Erzählung zu verstehen und eine kohärente Kausalkette von Ereignissen (Fabel) herzustellen, muss der Zuschauer Lücken im Sujet schließen (vgl. Bordwell 1985, 29ff). Die Handlung der meisten narrativen Filme ist um Figuren zentriert, daher ist deren Verständnis wesentlich für das Gesamtverständnis der Erzählung. Auch wenn Figuren durch den Bezug auf Stereotype und Genrekonventionen verstanden werden können, bleibt Empathie ein wichtiger Weg. In der aktuellen biologischen und psychologischen Forschung gilt sie als zentrale Methode für das Verstehen des Anderen: Empathie ist «the ability to recognize someone else's pain» (de Waal 1996, 41), und: «the object of empathy is understanding» (Wispé 1991, 80). Eine der Hauptfunktionen der imaginativen Empathie für die Teilhabe an Filmfiktionen ist es, die Sujetlücken in Bezug auf die Figuren zu schließen. Dadurch wird kognitive Sinnstiftung möglich (vgl. Grodal 1997, 48). Was fühlt die Figur jetzt? Was will die Figur? Es ist äußerst selten, dass alle Aspekte dessen, was eine Figur erlebt, explizit beschrieben werden, z.B. durch einen Off-Kommentar oder durch Konversation innerhalb der diegetischen Welt. Für gewöhnlich muss der Zuschauer diese Schlüsse selbst ziehen, wobei ihm imaginative Empathie hilft. Daher kann mit Choi vertreten werden, dass: je eingeschränkter der Zugang zur Psyche der Protagonisten ist und je weniger der Zuschauer die Regeln kennt, denen diese in ihrem Verhalten folgen, desto größer ist die Bedeutung der imaginativen Empathie für die narrative Sinngebung (Choi 2005; vgl. auch Feagin 1996, 91).

Verschiedene Studien belegen die These, dass die vorgegebene Position im

9 Dank an Henriette Heidbrink für diesbezügliche Diskussionen und andere Anmerkungen zu diesem Aufsatz.

Verständnis literarischer Erzählungen die der imaginativen Empathie ist: Der Rezipierende orientiert sich raum-zeitlich (vgl. Bower/Morrow 1990; Rinck et al. 1996) und, noch wichtiger, emotional (vgl. Gernsbacher/Goldsmith/Robertson 1992) an den Hauptfiguren (vgl. Harris 2000, 67–70; Coplan 2004). Es ist nahe liegend, dass imaginative Empathie auch für Zuschauer von Spielfilmen eine ähnliche Funktion besitzt.

Eine weitere Funktion der Empathie für fiktionale Teilhabe ist die Attraktion, zu fühlen wie die Figuren. Fiktionale Teilhabe am Film wird häufig in Beziehung zum *diegetischen Effekt* des Filmmediums diskutiert (vgl. Tan 1996, 52ff oder auch Allen 1995 zur *projective illusion*). Sie ist dann erfolgreich, wenn der Zuschauer das Gefühl hat, dass er in die fiktionale Welt eintaucht, und er während dieser Zeit sein Interesse etwa am Geschehen im Kinosaal verliert; wenn er aufhört, über Alltäglichkeiten nachzudenken und an Höhepunkten der Spannung so genannte teilnehmende Reaktionen zeigt (vgl. Gerrig 1993; Green/Brock/Kaufman 2004): Zuschauer können etwa in sich den Drang verspüren, Braddock warnend zuzurufen, nicht mit Baer zu kämpfen. An derartigen Höhepunkten der Immersion gilt die ganze Sorge des Zuschauers dem Filmgeschehen. Die Empathie mit einer Figur zieht ihn oder sie in die diegetische Welt des Films hinein. Durch diese emotionale Teilhabe werden die Zuschauer motiviert, darüber zu spekulieren, wie die Figur eine schwierige Situation meistern wird. Solche Spekulationen sind wichtig für die Realisierung von Spannung, die wiederum für das Filmenerlebnis wichtig ist. Empirische Studien zeigen, dass empathische Zuschauer ein Mehr an Spannung und Genuss verspüren (vgl. de Wied/Zillman/Ordman 1994; Sparks 1991; Zillmann 1996). Sie interessieren sich – wie Torben Kragh Grodal (2006, 115) meint – stärker für eine aktive Beteiligung an Erwartungen und Spekulationen über Gefühle und Verhalten der Figuren, als dass sie lediglich Mitleid mit ihnen empfinden.

Empathie als ästhetische Teilhabe

Nachdem ich die Bedeutung der Empathie für die fiktionale Teilhabe umrissen habe, sei nun ihre Bedeutung für ästhetischen Genuss und Wertschätzung untersucht. Da Empathie beim Zuschauer für ein Nachempfinden von Emotionen der Figur sorgt und die filmische Welt für ihn lebendig werden lässt, vermag sie den Zuschauern im gefühlten Hier und Jetzt der Filmfiktion unbekannt Gefühle und starke visuelle, körperliche und emotionale Erlebnisse zu vermitteln. Gleichzeitig können auch ästhetische Gefühle ausgelöst werden, die sich auf den Film selbst – als ein von Menschen hergestelltes Produkt – beziehen: Die

Zuschauer werden sich ihrer eigenen empathischen Erfahrung bewusst und bewundern etwa die Art, wie lebendig die Filmemacher ihnen Erlebnisse der Figur vermitteln, während sie sicher im Kinosaal sitzen. Das empathische Erleben kann auf diese Weise mit einer *ästhetischen Würdigung* des Films einhergehen, die es ermöglicht, die Aufmerksamkeit auf die Erzähltechnik, die Schauspielleistungen oder auf Spezialeffekte zu konzentrieren und eventuell die Technik der Auslösung empathischer Empfindungen zu bewundern. So kann die empathische Teilhabe an den Figuren in eine äußere (extradiegetische) Teilhabe am Film münden, bei der der projizierte Film mehr als *Artefakt* mit bestimmten ästhetischen Qualitäten wahrgenommen wird und weniger als eigene Welt mit lebendigen und fühlenden Wesen (vgl. Tan 1996, 64ff). Dieser Vorgang gilt als *«ästhetische Teilhabe»*.

Der Spielfilm kann ästhetisches Erleben noch verstärken. Denn Sinneseindrücke, die man während der Teilhabe an einer fiktionalen Welt hat, sind nicht nur rein fiktional oder narrativ.¹⁰ Daher muss die ästhetische Teilhabe nicht notwendig auf den konventionellen äußeren Typus beschränkt sein (wie etwa bei Tan), sondern kann sich auch innerhalb der fiktionalen Welt realisieren. Zu dieser Form des inneren ästhetischen Erlebens, mit der ich mich nun beschäftigen will, lässt sich in der aktuellen Filmtheorie nur wenig finden. Mir geht es nicht darum, dass Empathie das gesamte ästhetische Erleben im Film beeinflusst, sondern lediglich darum, dass sie auch für Erfahrungen bedeutsam sein kann, in denen die Beteiligung an einer Figur zur Erforschung der fiktionalen Welt wird.

Grodal zufolge stören Episoden, in denen sich die Narration verlangsamt oder zum Stillstand kommt, die fiktionale Teilhabe. Nach einer gewissen Zeit hat man einer Szene die relevanten Aussagen und die verfügbare narrative Bedeutung entnommen. Dauert diese dann weiter an, so werden sich die Zuschauer wohl eigenen Assoziationen außerhalb des Fokus überlassen und die Szene in einem diffusen, poetisch-assoziativen Sinn erfahren. Daher seien Szenen mit *«little or no action and little or no cause for focused propositions»* (Grodal 2000, 93) eine wichtige Möglichkeit, rezeptiv Subjektivität und ästhetisches Erleben zu erzeugen.

Das ästhetische Erleben ermöglicht dem Zuschauer freieres Imaginieren als die fiktionale Teilhabe.¹¹ Bei der fiktionalen Teilhabe wird durch imaginative

10 Mein Verständnis, wie Imagination und ästhetische Erfahrung interagieren, geht vor allem auf Martin Seel (2005, 69ff) zurück.

11 Die Unterscheidung zwischen fiktionaler und ästhetischer Teilhabe gilt nur für den Erzählfilm; Experimentalfilme wie z.B. Tarkowskis *SERKALO* (SPIEGEL, UdSSR 1975) brechen mit dieser Trennung, da hier die Narration nicht zu fiktionaler Teilhabe führt – alle Formen der imaginativen Teilhabe scheinen gleichberechtigt.

Empathie die Narration und die fiktionale Welt realisiert: Die Imagination ordnet sich der – im konventionellen Fall – dominanten Narration unter und kann nur *authorized games* (ein Begriff von Walton 1990) zulassen. Sie wird also instrumentalisiert. Im ästhetischen Erleben jedoch kommt der Imagination größere Subjektivität zu. Empathie kann ästhetisches Empfinden hervorrufen, wenn die sinnliche Erfahrung der Figur oder der Ereignisse selbst in den Mittelpunkt rückt. Dient bei der fiktionalen Teilhabe die Imagination dem *narrativen Spiel* (Schließung von Erfahrungslücken in Bezug auf die Figuren), so beteiligt sie im ästhetischen Erleben die Zuschauer am *sinnlichen Spiel* (zusätzlich zum empathischen Miterleben der Figur). Ein sinnliches Erfahren der fiktionalen Welt wird so zum Selbstzweck; die sinnliche Darstellung wird rezeptiv als wertvoll erfahren. Erkenntnistheoretisch ist Imagination in der ästhetischen Erfahrung weniger festgelegt als in der fiktionalen Teilhabe, da sie hier nicht auf die narrative Sinnstiftung beschränkt ist, sondern die vermittelten Sinneseindrücke als sinnlich angenehm um ihrer selbst Willen präsentiert. So kann ich in einer Szene, in der eine Figur neben einem blühenden Baum steht, plötzlich den Duft der Blüten empfinden: Das reißt mich für einen Moment aus meiner fiktionalen Teilhabe, da der Baum für die Narration ohne Bedeutung ist, und ich verweile bei meinem eigenen sinnlichen Erleben des Dufts – im sinnlichen Spiel. Ästhetischer Genuss im Spielfilm gerät so zu einer Art imaginativer Auszeit.

Folglich kann Empathie sowohl inner- als auch außerfiktionale ästhetische Teilhabe provozieren. Bei letzterer kann der Zuschauer die Stilmittel des Films bewundern und genießen – das ist ästhetische *Würdigung*. Innere Empathie führt zum Genuss sinnlichen ästhetischen Verweilens, das einer durch Handlung voran getriebenen fiktionalen Teilhabe fremd ist – das ist ästhetisches *Erleben*. Angemerkt sei, dass ästhetisches Erleben häufig zu ästhetischer Würdigung führt, da der Zuschauer über das Produkt Film, das diesen spezifischen sinnlichen Zusammenhang herstellt, auch emotional reflektiert.

Empathie und Selbst-Reflexion

Eine weitere Rolle, die Empathie spielen kann, betrifft eine andere Form der äußeren Beteiligung: Der Zuschauer wird sich bei seiner empathischen Teilhabe des Öfteren die Frage stellen, was *er* in der im Film gezeigten Situation gefühlt oder wie er sich darin verhalten hätte. Diese imaginative *Projektion* unterscheidet sich von der Empathie, da bei jener die Betonung auf der Figur liegt und hier nun der Zuschauer sich auf das «an Stelle von» konzentriert (Goldie 2000, 178ff). Einige Autoren sprechen von der «egoistischen Verschiebung» oder vom

«Egozentrismus» bei der imaginativen Empathie mit dem Anderen (vgl. Hoffman 2000, 56; Goldman 2006, 164). In dieser Funktion kann Empathie zur Selbst-Reflexion führen: Der Zuschauer benutzt die imaginative Simulation der fiktionalen Ereignisse, um über seine eigene Lage nachzudenken.

Am Beispiel des Boxers Braddock scheint die Teilhabe genau diesen Wandel zu vollziehen, während Braddock sich Baers Kampf ansieht. Zunächst scheint Braddock für den Gegner Baers Mitgefühl zu empfinden, dann schaltet er um und stellt sich vor, er kämpfe an dessen Stelle selbst gegen Baer. Braddock benutzt in dieser Sequenz seine empathisch-imaginative Vorstellung von Baers Gegner als hypothetische Simulation für eine Erfahrung, die ihm noch bevorsteht. Hier ist fiktionale Imagination verbunden mit: «hypothesis-formulation (...) playing, acting-pretending, and simulating (in the natural-science sense)» (Grodal 1997, 26). Durch die Möglichkeit, unterschiedliche Ereignisse zu simulieren und damit ein Verständnis für die imaginativ gemachten Erfahrungen zu entwickeln, hat die Empathie mit fiktionalen Figuren für den Zuschauer eine wichtige Funktion. Episoden, in denen persönliche Erinnerungen und Betroffenheit ausgelöst werden, können ihrerseits Selbst-Reflexion auslösen, wie die Forschung zur Empathie in der Literatur gezeigt hat (vgl. Kuiken/ Miall/ Sikora 2004; Miall/Kuiken 2001, 2002; Oatley 1994, 2002).

Wird aus empathischem Erleben die Imagination «an Stelle von», so wird der Zuschauer aus dem stringenten Fluss seiner fiktionalen Teilhabe herausgerissen. Er beschäftigt sich nun mit seinen eigenen Zielen und Wünschen. Die imaginative Erfahrung veranlasst den Zuschauer, über die Relevanz der Ereignisse für ihn selbst zu reflektieren, und diese Selbst-Reflexion verlässt die fiktionale Welt.

Die episodische Struktur des empathischen Filmerlebens

Ich habe vier Formen der Teilhabe am Spielfilm skizziert, bei denen imaginative Empathie eine ganz unterschiedliche Rolle spielt – innerfilmisch als fiktionale Teilhabe und als ästhetisches Erleben, außerfilmisch als ästhetische Würdigung und als Selbst-Reflexion. Besonders starke Erlebnisse imaginativer Empathie können zu einem Wechsel zwischen diesen Beteiligungsmodi führen: Eine empathische Erfahrung kann sich von innen nach außen und umgekehrt wenden. Ed S. Tan stellt dazu fest:

[I]n a general sense, it may be that the more intense the emotion, the greater likelihood the viewer will realize that this is a special experience and be aware of what he or she is seeing is indeed an artefact. It is in-

teresting that, in that case, the emotion evoked by the situation in the fictional world is one element of the situational meaning, which results in an emotion that has the artefact as its object. (1996, 65)

Da der Zuschauer – wie gesehen – die empathischen Episoden unterschiedlich nutzen kann, kann er bei jedem ihm vermittelten empathischen Erleben in eine andere Form der Teilhabe wechseln oder zwischen ihnen hin und her pendeln. Die Imagination des Erlebten lässt ein sinnliches Gefühl von Anwesenheit entstehen, das den Zuschauer in die fiktionale Teilhabe hineinzieht; er kann hier, unabhängig von seiner tatsächlichen Situation, verweilen, staunen und über seine Sinneseindrücke reflektieren. Eine emotionale Episode der Empathie erweitert somit die Aufmerksamkeit des Zuschauers hin zu anderen Formen der Teilhabe.

Ein Beispiel, das auf meiner eigenen Erfahrung basiert (und nicht implizieren soll, dass alle Zuschauer die Szene so erfahren wie ich, sondern lediglich, dass das Filmmaterial eine gewisse Struktur an Teilhabe ermöglicht): In *MORVERN CALLAR* (GB 2002, Lynne Ramsay) findet die Protagonistin Morvern (Samantha Morton) ihren Freund kurz vor Weihnachten tot auf: Er hat Selbstmord begangen. Morvern steht anscheinend unter Schock: Da sie niemandem von diesem Verlust erzählt, fehlt es an Informationen zu ihrer seelischen Verfassung. Ich habe imaginativ an Morvern teil, kann Aspekte ihres schrecklichen Verlusts nachempfinden und versuche mir ihr Verhalten zu erklären. Diese Filmfahrung ist schmerzlich, da sie mich an eigene Verluste (wenn auch weniger dramatische) von Ex-Freunden erinnert. In Morverns leerem Gesicht lese ich die emotionale Last ihrer tiefen Trauer, Apathie, die Stille im Haus, die fürchterliche Leere, die nach dem endgültigen Abschied einer Person entsteht. In einer Szene sieht man Morvern durch den Lebensmittelladen laufen, in dem sie arbeitet. Wie so oft hört sie auf ihrem Recorder eine Kassette, die ihr Freund als Abschiedsgeschenk für sie aufgenommen hat. Manchmal hört man die Songs «von außen», verwaschen, verzerrt und krächzend; als ob man neben ihr stünde, nimmt man den Ton nur von ihren Kopfhörern wahr. In dieser Szene nun höre ich, hört man, den Song «Some Velvet Morning» «von innen»: Die laute und deutliche Musik steht im Kontrast zum gedämpften Klang der Musik in den anderen Szenen. Ich fühle mich, als ob ich die Musik selbst unmittelbar anhören würde. Auf der Leinwand ist Morverns Gesicht in Großaufnahme zu sehen: es ist völlig leer. Ich scheine durch die narrative Darstellung der Geschichte das genaue Ausmaß ihrer Traurigkeit zu fühlen. Dies ist imaginative Empathie als fiktionale Teilhabe. Plötzlich werde ich von Traurigkeit überwältigt: Wie würde ich mich fühlen, wenn mein Freund tot wäre? Der Gedanke ist

so schrecklich, dass ich mich in meinem Kinossessel umdrehe, um einen Bruch herzustellen. Mein empathisches Verhalten ist zur Imagination «an Stelle von» geworden und dies wurde unerträglich. Während ich mich von den Bildern distanzieren, sehe ich mich im Saal um und bemerke, dass die Zuschauerin neben mir sich ebenfalls in ihrem Sitz windet.

Langsam klingt die Anspannung ab, und ich beginne die Schönheit der Szene zu bewundern. Der Film weckt in mir nicht nur Empathie für Morverns Schmerz, sondern auch ästhetisches Empfinden. Die vom Film erzeugte sinnliche Präsenz ist unglaublich und die verweilende Narration lässt mir Zeit, eigenen Assoziationen nachzuhängen und die daraus entstehenden Gefühle zu reflektieren. Ich empfinde also nicht nur Morverns Gefühle, sondern auch den Geruch und Geschmack ihrer Umgebung. Dazu kommt meine Bewunderung dafür, dass der Film mir Morverns Verfassung mit fast poetischer Leichtigkeit vermittelt. Besonders interessant ist für mich die Art, wie die Regisseurin den Soundtrack einsetzt, um mit meiner imaginativen Empathie zu spielen – mich einerseits die Musik so hören zu lassen, wie Morvern es tut, und andererseits als neben ihr stehende Betrachterin. Mir ermöglicht das eine fundierte ästhetische Würdigung ...

Kurz, ich durchlaufe in der Szene mit «Some Velvet Morning» als Zuschauerin alle Phasen: empathische fiktionale Teilhabe, Imagination «an Stelle von», inneres ästhetisches Erleben und äußere ästhetische Würdigung. Beim nächsten Blick auf die Leinwand zieht mich die Narration wieder in die fiktionale Teilhabe hinein. Als Morvern das Hinterzimmer des Ladens betritt, ist ihre beste Freundin da, und ich muss mit Hilfe meiner imaginativen Teilhabe verstehen, was Morvern in Bezug auf ihre Freundin denkt und fühlt – da diese Morverns traurige Verfassung nicht zu verstehen scheint. Warum erzählt Morvern ihr nicht, was passiert ist? Meine Neugier über die fiktionale Welt des Films ist neu geweckt.

Der Film gibt textuelle Hinweise (*cues*), die meine Teilhabe auf diese Weise formen. Zunächst ist allein schon die Länge der Szene für das empathische Erleben wichtig, da sie mir Zeit lässt, bei ihr verweilend mein emotionales Erleben zu entfalten (vgl. Plantinga 1999) und somit die Szene in lyrisch-assoziativer Weise mit eigener Bedeutung aufzuladen (vgl. Grodal 2000). Außerdem war der Film bis zu diesem Moment überwiegend halbsubjektiv konstruiert, z.B. mit *eyeline matches*, aber keinen wirklichen Point-of-View-Strukturen, und mit einer Narration, die sich allein über Handlungen und Dialoge der Hauptfigur mitteilt (extern bzw. nichtfokalisiert, vgl. Branigan 1992, 100ff). Dies nötigte mich, durch Teilhabe Morverns Verhalten zu verstehen, etwa wenn sie niemandem vom Selbstmord erzählt – warum? Diese Szene unterscheidet sich indes: Ver-

schiedene Techniken der subjektiven Narration werden hier kombiniert. Einer längeren subjektiven Kameraeinstellung, in der wir Zuschauer zunächst Morverns Blick teilen, folgt eine Großaufnahme ihres Gesichts (aus einer anderen Perspektive) und danach ein Schnitt zurück auf das, was sie sieht (vgl. Branigan 1984, 103ff). Die Musik, die Morvern hört, ist eine Art auditive Subjektive, in der wir hören, was sie hört, und nicht als Beobachter daneben stehen. Somit erlangt man Zugang zu Morverns Wahrnehmung (oberflächliche interne Fokalisierung, vgl. Branigan 1992, 103, 87 Abb. 19). Die Zeitlupe macht daraus eine Wahrnehmungseinstellung (*perception shot*); sie verweist auf Morverns Apathie. Man sieht die Welt aus ihrer verlangsamten, apathischen Perspektive. Auch die von ihr gehörte Musik scheint ihre Traurigkeit mitzuteilen. Das lässt die Einstellung zu einem Beispiel für Projektion werden. Denn zusammen mit der Musik bietet die Einstellung nicht allein Zugang zu Morverns Wahrnehmung, sondern auch zu ihrem Gemütszustand (tiefgehende interne Fokalisierung, *ibid.*). Nur in dieser Szene wechselt die Narration in MORVERN CALLAR von der bis dahin dominierenden nichtfokalisierten oder halbsubjektiven zu einer hochgradig subjektiven Narration. Dies unterstreicht definitiv das starke Empfinden, das die Szene mir zu Morverns Verfassung vermittelt – ganz so wie dies Plantinga und Smith theoretisch formuliert haben. Mein intensives Gefühl endet, wenn die Narration zur nichtfokalisierten Narration zurückkehrt. Dadurch wird – wie durch meine eigene Distanzierung – ein Bruch hergestellt. Am Ende der Szene jedoch muss der Mangel an Informationen über Morverns Verhalten immer noch durch meine imaginative Erkundung ausgeglichen werden, um ihren Charakter zu verstehen – so wie Choi dies beschreibt. Dabei handelt es sich aber nicht mehr um eine starke Empfindung, sondern eher um ein imaginatives Puzzle.

Das Beispiel MORVERN CALLAR zeigt, welche episodische Struktur die Teilhabe am Spielfilm haben kann: Der Zuschauer taucht nicht an allen Stellen gleich stark in die Fiktion ein. Teilhabe gelingt nur dann wirklich, wenn man zwischen verschiedenen Ebenen wechselt und dabei zwischen fiktionaler Teilhabe, ästhetischer und fiktionaler Empathie sowie Momenten der Selbst-Reflexion hin- und hergleitet. Empirische Studien belegen, dass literarische Teilhabe immer episodisch verläuft (vgl. Miall/Kuiken 2001), und es ist anzunehmen, dass das auch auf den Spielfilm zutrifft. Unsere Aufmerksamkeitsspanne ist begrenzt, weshalb wir zwischen unterschiedlichen *foci* wechseln, um den Film sowohl fiktional als auch ästhetisch zu erfahren (vgl. Grodal 1997, 62ff). Da diese Teilhabe ständig hin- und herschwingt, wird beim Zuschauer eine Verschmelzung von fiktionaler und ästhetischer Erfahrung stattfinden.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass Film durch subjektive Narration zu empathischem Empfinden beitragen kann oder imaginative Empathie durch

eingeschränkten Zugang zu den Figuren notwendig macht. Im konventionellen Film dient imaginative Empathie der Erhärtung des fiktionalen Universums und spielt eine wichtige Rolle, wenn es darum geht, den Zuschauer in diese fiktionale Welt hineinzuziehen, da so ein starkes Gefühl der Anwesenheit in der fiktionalen Welt erzeugt werden kann. Manchmal können Episoden imaginativer Empathie allein um des ästhetischen Genusses willen realisiert werden oder zur Bewunderung der filmischen Techniken führen, was mit ästhetischer Würdigung einhergeht. Starke Sinneseindrücke stimulieren die Reflexion, sowohl die ästhetische als auch die Selbst-Reflexion. Empathie ist vielschichtig und kann dazu beitragen, fiktionale, ästhetische und auf das eigene Leben bezogene Reflexionen in der episodischen Beteiligung am Spielfilm zu verweben.

Aus dem Englischen von Kirsten Wächter

Literatur

- Allen, Richard (1995) *Projecting Illusion. Film Spectatorship and the Impression of Reality*. Cambridge: Cambridge University Press.
- / Smith, Murray (Hg.) (1997) *Film Theory and Philosophy*. Oxford: Clarendon Press.
- Baron-Cohen, Simon (1995) *Mindblindness: An Essay on Autism and Theory of Mind*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Bordwell, David (1985) *Narration in the Fiction Film*. London: Routledge.
- (1997) Modernism, Minimalism, Melancholy: Angelopoulos and Visual Style. In: *The Last Modernist. The Films of Theo Angelopoulos*. Hg. v. Andrew Horton. Westpoint: Praeger, S. 11–26.
- Bower, Gordon H. / Morrow, Daniel G. (1990) Mental Models in Narrative Comprehension. In: *Science* 247, S. 44–48.
- Branigan, Edward (1984) *Point of View in the Cinema. A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film*. Berlin: Mouton.
- (1992) *Narrative Comprehension and Film*. London: Routledge.
- Carroll, Noël (1996) *Theorizing the Moving Image*. Cambridge: Cambridge University Press.
- (2001) *Beyond Aesthetics. Philosophical Essays*. Cambridge: Cambridge University Press.
- (2003) *Engaging the Moving Image*. New Haven: Yale University Press.
- Choi, Jinhee (2005) Leaving It Up to the Imagination: POV Shots and Imagining from the Inside. In: *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 63,1, S. 17–25.
- Coplan, Amy (2004) Empathic Engagement with Narrative Fictions. In: *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 62,2, S. 141–152.
- Currie, Gregory (1990) *The Nature of Fiction*. Cambridge: Cambridge University Press.
- (1995) *Image and Mind. Film, Philosophy, and Cognitive Science*. Cambridge: Cambridge University Press.

- de Waal, Frans (1996) *Good Natured. The Origins of Right and Wrong in Humans and Other Animals*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press.
- de Wied, Minet / Zillmann, Dolf / Ordman, Virginia (1994) The Role of Empathic Distress in the Enjoyment of Cinematic Tragedy. In: *Poetics* 23, S. 91–106.
- Feagin, Susan L. (1996) *Reading with Feeling. The Aesthetics of Appreciation*. Ithaca: Cornell University Press.
- (1999) Time and Timing. In: Plantinga/Smith (1999), S. 168–179.
- Gernsbacher, Morton A. / Goldsmith, H. Hill / Robertson, Rachel R. W. (1992) Do Readers Mentally Represent Characters' Emotional States? In: *Cognition and Emotion* 6, S. 89–111.
- Gerrig, Richard (1993) *Experiencing Narrative Worlds. On the Psychological Activities of Reading*. New Haven: Westview Press.
- Goldie, Peter (2000) *The Emotions. A Philosophical Exploration*. Oxford: Clarendon Press.
- Goldman, Alvin I. (2006) *Simulating Minds. The Philosophy, Psychology, and Neuroscience of Mindreading*. New York: Oxford University Press.
- Green, Melanie / Brock, Timothy C. / Kaufman, Geoff F. (2004) Understanding Media Enjoyment: The Role of Transportation into Narrative Worlds. In: *Communication Theory* 14,4, S. 311–327.
- Grodal, Torben Kragh (1997) *Moving Pictures. A New Theory of Film Genres, Feelings, and Cognition*. Oxford: Clarendon Press.
- (2000) Subjectivity, Objectivity, and Aesthetic Feelings in Film. In: *Moving Images, Culture, and the Mind*. Hg. v. Ib Bondebjerg. Luton: University of Luton Press, S. 87–104.
- (2006) *Embodied Visions. Evolution, Emotion, Culture, and Film*. Copenhagen: Department of Film and Media.
- Harris, Paul L. (2000) *The Work of the Imagination*. Oxford: Blackwell.
- Hodges, Sara D. / Wegner, Daniel M. (1997) Automatic and Controlled Empathy. In: *Empathic Accuracy*. Hg. v. William Ickes. New York: The Guildford Press, S. 311–339.
- Hoffman, Martin L. (2000) *Empathy and Moral Development. Implications for Caring and Justice*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Kieran, Matthew / McIver Lopes, Dominic (2003) (Hg.) *Imagination, Philosophy, and the Arts*. London: Routledge.
- Kuiken, Don / Miall, David S. / Sikora, Shelley (2004) Forms of Self-Implication in Literary Reading. In: *Poetics Today* 25,2, S. 171–203.
- Lamarque, Peter (1996) *Fictional Points of View*. Ithaca: Cornell University Press.
- / Olsen, Stein Haugom (1994) *Truth, Fiction, and Literature*. Oxford: Clarendon Press.
- Lopes, Dominic McIver (2003) Out of Sight, Out of Mind. In: Kieran/McIver Lopes (2003), S. 208–224.
- Miall, David S. / Kuiken, Don (2001) Shifting Perspectives: Readers' Feelings and Literary Response. In: *New Perspectives on Narrative Perspectives*. Hg. v. Willie van Peer & Seymore Chatman. Albany: State University of New York Press, S. 289–301.
- (2002) A Feeling for Fiction: Becoming What We Behold. In: *Poetics* 30, S. 221–241.
- Oatley, Keith (1994) A Taxonomy of the Emotions of Literary Response and a Theory of Identification in Fictional Narrative. In: *Poetics* 23, S. 53–74.

- (2002) Emotions and the Story Worlds of Fiction. In: *Narrative Impact. Social and Cognitive Foundations*. Hg. v. Melanie C. Green, Jeffrey J. Strange & Timothy C. Brock. Mahwah: Lawrence Erlbaum, S. 39–69.
- Plantinga, Carl (1999) The Scene of Empathy and the Human Face on Film. In: Plantinga/Smith (1999), S. 239–255.
- / Smith, Greg M. (1999) (Hg.) *Passionate Views. Film, Cognition, and Emotion*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- Rinck, Mike / Williams, Pepper / Bower, Gordon H. / Becker Eni S. (1996) Spatial Situation Models and Narrative Understanding: Some Generalizations and Extensions. In: *Discourse Processes* 21, S. 23–55.
- Scruton, Robert (1974) *Art and Imagination. A Study in the Philosophy of Mind*. London: Methuen.
- Seel, Martin (2005) *Aesthetics of Appearing*. Stanford: Stanford University Press.
- Smith, Jeff (1999) Movie Music as Moving Music: Emotion, Cognition, and the Film Score. In: Plantinga/Smith (1999), S. 146–165.
- Smith, Murray (1995) *Engaging Characters. Fiction, Emotion, and the Cinema*. Oxford: Clarendon Press.
- (1997) Imagining from the Inside. In: Allen/Smith (1997), S. 412–430.
- Sparks, Glenn G. (1991) The Relationship Between Distress and Delight in Males' and Females' Reaction to Frightening Films. In: *Human Communication Research* 17,4, S. 625–637.
- Stein, Edith (1989) *On the Problem of Empathy* [1917]. Washington: ICS Publications.
- Tan, Ed S. (1996) *Emotion and the Structure of Narrative Film. Film as an Emotion Machine*. Mahwah: Lawrence Erlbaum.
- Turvey, Malcolm (1997) Seeing Theory: On Perception and Emotional Responses in Current Film Theory. In: Allen/Smith (1997), S. 431–457.
- Vaage, Margrethe Bruun (2006) The Empathic Film Spectator in Analytic Philosophy and Naturalized Phenomenology. In: *Film and Philosophy* 10, S. 21–38.
- Walton, Kendall L. (1990) *Mimesis as Make-Believe. On the Foundations of the Representational Arts*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press.
- Williams, Christopher (2003) *Seeing Twice Over*. In: Kieran/McIver Lopes (2003), S. 189–207.
- Wispé, Lauren (1991) *The Psychology of Sympathy*. New York: Plenum.
- Zillmann, Dolf (1991) Empathy: Affect From Bearing Witness to the Emotions of Others. In: *Responding to the Screen. Reception and Reaction Processes*. Hg. v. Jennings Bryant & Dolf Zillmann. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum, S. 135–167.
- (1996) The Psychology of Suspense in Dramatic Exposition. In: *Suspense. Conceptualizations, Theoretical Analyses, and Empirical Explorations*. Hg. v. Peter Vorderer, Hans J. Wulff & Mike Friedrichsen. Mahwah: Lawrence Erlbaum, S. 199–231.