

Masterarbeit zur Erlangung des akademischen Grades «Master of Arts» der Philosophischen Fakultät der Universität Zürich (im Rahmen des «universitätsübergreifenden Master-Studiengangs *Netzwerk Cinema CH*»)

Somatische Argumentation im Spielfilm zur Sterbehilfe



Eine Untersuchung empathischer Prozesse
und deren Einfluss
auf narrative Verstehensprozesse und die Figurenkonzeption

Betreuerin:
Prof. Dr. Barbara Flückiger

Verfasser:
Philip Frédéric Grütter, Matr.-Nr. 01-714-294

HS 2009 – FS 2010

Juli 2010

Inhaltsverzeichnis

Vorwort.....	1
Einleitung.....	2
1 Emotion.....	5
2 Empathie.....	9
2.1 Entstehung des Begriffs Empathie.....	10
2.2 Empathie oder Sympathie?.....	11
2.3 Somatische Empathie.....	13
2.3.1 Motorische Mimikry.....	14
2.3.2 Affektive Mimikry.....	15
2.3.3 Ein Kommentar zu Spiegelneuronen.....	18
2.4 Imaginative Empathie.....	20
2.4.1 Perspektivität und Informationsvergabe.....	20
2.4.2 Perspektivenwechsel und Informationsvergabe in SHUTTER ISLAND.....	22
2.4.3 Imaginative Empathie und Narration.....	23
2.5 Drei weiterführende Modelle zur Empathie.....	25
2.5.1 Dolf Zillmanns Ansatz affektbasierter Empathie.....	25
2.5.2 Hans J. Wulffs mehrstufiger Ansatz.....	27
2.5.3 Margrethe Bruun Vaages episodische Struktur der Teilhabe am Film.....	30
2.6 Übertragung der bisherigen Überlegungen auf Jens Eders Figurentheorie.....	32
2.7 Konklusion des theoretischen Teils zur Empathie.....	34
3 Fallstudie: MAR A DENTRO.....	36
3.1 Empathische Prozesse während der Anfangssequenz von MAR A DENTRO.....	36
3.2 Somatische, imaginative und narrative Prozesse im empathischen Feld.....	37
3.2.1 Ramóns Bevormundung.....	37
3.2.2 Eine Szene der Empathie und die Konturierung des empathischen Felds.....	39
3.2.3 Sympathieverhältnis Gené - Ramón.....	43
3.2.4 Imagination an-Stelle-von.....	44
3.3 Konklusion der Analyse empathischer Prozesse.....	45
4 Somatische Argumentation in Filmen zur Sterbehilfe.....	46
4.1 Somatische Grundthematik.....	47

4.2 Narrative Abwertung geistiger Fähigkeiten wie Erinnerung und Imagination.....	49
4.3 Verhinderte körperliche Sexualität verunmöglicht Liebe.....	52
4.4 Eine Szene der somatischen Argumentation in MAR ADENTRO.....	54
4.5 Konklusion zur somatischen Argumentation.....	56
5 Die Moral von der Geschichte.....	58
5.1 Die rationale und die sentimentale Seite der Moral.....	59
5.1.1 Sentimentale Moral im Film zur Sterbehilfe.....	60
5.1.2 Das Risiko der rationalen Moral.....	62
5.2 Die narrative Seite der Moral.....	64
5.3 Bereicherung der Erfahrungswelt des Zuschauers.....	65
5.4 Relativierung durch das Risiko der Projektion	66
5.4.1 Projektionen des Zuschauers.....	66
5.4.2 Projektionen der Produktion.....	68
5.5 Konklusion der Gedanken zur Moral.....	69
6 Schlussbemerkungen und Ausblick.....	70
Bibliografie.....	73
Filmverzeichnis.....	76
Abbildungsverzeichnis.....	77
Produktionsnotizen der benutzen Filme.....	78
1 MAR ADENTRO.....	78
2 MILLION DOLLAR BABY.....	79
3 WHOSE LIFE IS IT ANYWAY?.....	79
4 LE SCAPHANDRE ET LE PAPILLON.....	80
Zusammenfassungen der benutzen Filme.....	80
1 MAR ADENTRO.....	80
2 MILLION DOLLAR BABY.....	81
3 WHOSE LIFE IS IT ANYWAY?.....	82
4 LE SCAPHANDRE ET LE PAPILLON.....	82

Jeg er sikker på, at identifikationen er den vigtigste faktor, hvis en reel forandring skal finde sted.¹

(Philippe Lioret in *Weekendavisen* Nr. 11, 19. März 2010, S. 10)

Vorwort

Die folgende Masterarbeit beschäftigt sich mit dem Thema der Sterbehilfe aus filmwissenschaftlicher Perspektive. Mit Sterbehilfe meint man den unterstützten Suizid, bei dem Menschen mit meist unheilbaren Krankheiten oder starken Behinderungen in ihrem Sterben geholfen wird. In vielen Ländern gibt es Interessengruppen, die sich für die Legalisierung der Sterbehilfe einsetzen, aber nur in einigen wenigen Ländern ist diese tatsächlich legal. Die bisweilen auch verwendete Bezeichnung Euthanasie² kommt aus dem Griechischen und steht für guter, richtiger, leichter oder schöner Tod und führt damit etymologisch eine Bewertung des Vorganges mit sich, der nicht ohne weiteres zugestimmt werden dürfte. Im alltäglichen Gebrauch wird meist die Bezeichnung Sterbehilfe benützt. Auch dieser Begriff macht erst einmal stutzig, weil das Begriffspaar eher gegensätzliche Bedeutungen hervorruft.

In den verschiedenen Medien ist Sterbehilfe ein wiederkehrendes Thema. In der Schweiz erst recht, seit die Vereine EXIT und Dignitas legal Menschen in den Tod begleiten. Grundsätzlich kann man sagen, dass Sterbehilfe zwar ein heftig, aber auch leise umstrittenes Thema ist, was seinen Tabu Charakter hervorhebt.

In der Filmgeschichte sind seit mindestens 1940 Filme über Sterbehilfe nachweisbar. Diese Filme verwenden jeweils verschiedene erzählerische Strategien, um den Zuschauer in das Filmerleben einzubinden und ihre Botschaft – die Legitimierung der Sterbehilfe – zu transportieren. Allen gemeinsam ist, dass sie uns emotional in Anspruch nehmen. Für die folgende Arbeit habe ich drei Filme zur Sterbehilfe ausgewählt, die Tetraplegiker in der Protagonistenrolle haben. Dies sind *WHOSE LIFE IS IT ANYWAY?* (USA 1981, John Badham), *MILLION DOLLAR BABY* (USA 2004, Clint Eastwood) und *MAR ADENTRO* (ES/F/I 2004, Alejandro

1 Auf Deutsch: «Ich bin sicher, dass Identifikation der wichtigste Faktor ist, falls eine tatsächliche Veränderung stattfinden soll.»

2 Im Deutschen wird die Bezeichnung Euthanasie vermieden, da sie an die nationalsozialistische Verwendung des Begriffes im Zusammenhang mit der Ermordung von geistig und körperlich behinderten Personen im 2. Weltkrieg erinnert. Im Englischen verwendet man *euthanasia* oder *assisted suicide*.

Amenábar). Der analytische Fokus liegt auf *MAR ADENTRO*. Tetraplegiker stehen deswegen im Zentrum meiner Analyse, weil durch ihre Lähmung und das gleichzeitige Wissen um die Möglichkeit der Bewegung deutlich untersucht werden kann, inwiefern die betreffenden Filme Strategien anwenden, die Lähmung als argumentatives Mittel für die Legitimation der Sterbehilfe verwenden. Dabei treten die filmischen Möglichkeiten körperbasierter Empathie deutlich in den Vordergrund und können auf ihre Wirkung hin untersucht werden. Es soll geklärt werden, wie gross der Einfluss körperlicher Empathie ist und ob verschiedene Strategien ihrer Verwendung unterschieden werden können.

Einleitung

In meiner Arbeit geht es um das Verhältnis zwischen unwillkürlichen körperlichen Reaktionen und rational-emotionalen Folgereaktionen auf filmische Inhalte. Die menschliche Fähigkeit zur Empathie, so meine These, kann über unbewusste körperliche Phänomene das übergeordnete argumentative und rationale Sinnschema der Filme – die Legitimierung der Sterbehilfe – unterstützend beeinflussen.

Im einleitenden Kapitel werde ich der Emotion in der Filmwissenschaft nachgehen, die bei der Untersuchung der kognitiven Fähigkeiten des Zuschauers vorerst vernachlässigt wurde. Es zeigte sich, dass Kognition nicht ohne den Begriff der Emotion gefasst werden kann, das beide integrale und interagierende Bestandteile des menschlichen Wahrnehmungsapparates sind. Wenn es um die Untersuchung von interpersonalen Verstehensprozessen geht, steht die Empathie im Zentrum der interagierenden Phänomene der Kognition und der Emotion.

Im zweiten Kapitel kläre ich als erstes die Geschichte des Begriffes *Empathie*. Der in der Theoriegeschichte oft unterschiedliche Gebrauch von *empathy* im Englischen und *Empathie* im Deutschen kann ein grosser Teil der heutigen Verwirrung um den Begriff erklären. Insbesondere kann damit eine Unterscheidung zwischen Sympathie und Empathie, die im Englischen nicht so eindeutig ist wie im Deutschen, vorgeschlagen werden, die für beide Sprachen Sinn ergibt. Ich werde zwischen Empathie als *Mitleid* (dem englischen *sympathy*) und Empathie als *Verstehen* unterscheiden und dafür eintreten, ersteres konsequent als Mitleid zu bezeichnen. Innerhalb der Empathie als Verstehen werde ich zwischen *somatischer* und *imaginativer* Empathie unterscheiden. Die somatische Empathie ist eine affektive,

d.h. physiologisch motivierte Reaktion auf Wahrnehmungsinhalte, die imaginative Form der Empathie ist ein kognitiv-rationaler Verstehensprozess, wobei von einer sequenziellen Ordnung ausgegangen werden muss, in der Affekt tendenziell vor Imagination anzusetzen ist. Verschiedene filmtheoretische Positionen, die in Bezug auf Empathie theoretische Entwürfe geliefert haben, sollen im Hinblick auf diese Unterscheidungen hin systematisiert werden. Insbesondere das Konzept des empathischen Feldes nach Hans J. Wulff (2002) stellt sich im Zusammenhang der Anwendung auf spezifisch filmische Inhalte als hilfreich heraus. Die gesammelten Gedanken zur Empathie werden anschliessend in das allgemeinere Theorieumfeld der Figurentheorie nach Jens Eder (2008) eingebaut, womit am Ende des zweiten Kapitels die analytischen Werkzeuge für die anschliessende Analyse bereitgestellt sind.

Im dritten Kapitel zeige ich anhand eines Ausschnittes des Films *MAR A DENTRO*, wie sich die empathischen Prozesse auf den konkreten Film übertragen lassen. Dabei zeigt das Zusammenspiel narrativer und empathischer Prozesse, welche Rolle Empathie in Bezug auf Sympathien zwischen den Figuren und zum Zuschauer hin hat und wie sich daraus das empathische Feld konturiert.

Im vierten Kapitel schlage ich das Konzept der somatischen Argumentation vor. Damit meine ich ein besonderes filmisches Verfahren, das mit verschiedenen Mitteln wie der Grundthematik des Films, der narrativen Abwertung geistiger Fähigkeiten oder durch das erfahrbar machen von gelähmten Körpern eine Form von Argumentation entstehen lässt, die besonders auf somatisch-empathischen Prozessen beruht. Es handelt sich um eine körperlich bewirkte Loyalität zwischen Zuschauer und Figur vor. Ziel der somatischen Argumentation ist es, Zuschauer und Figur unbewusst zu verbinden und so die emotionale Basis für das ideologische Ziel der Legitimation der Sterbehilfe zu schaffen.

Dies hat Folgen für die anschliessende moralische Bewertung der Filme, die im fünften Kapitel untersucht werden soll. Ich schlage vor, zwischen einer rationalen und einer sentimental Moral zu unterscheiden. Damit lässt sich aufzeigen, dass die untersuchten Filme auf der sentimental Ebene rücksichtsloser argumentieren, was damit zusammenhängt, dass die Zuschauer auf unbewusste Art und Weise angesprochen werden sollen. Auf der rationalen Ebene argumentieren sie mit dem Konzept der individuellen Freiheit. Sie sind zurückhaltend, gesellschaftliche Forderungen zu stellen. Dies deutet auf den Tabucharak-

ter des Themas der Sterbehilfe und den grossen historischen Ballast der nationalsozialistischen Euthanasie im 2. Weltkrieg hin.

Anschliessend frage ich nach den Möglichkeiten des Kinos, (moralische) Haltungen zu erneuern oder umzuwerfen. Innerhalb der Filmwissenschaft sind viele optimistische Sichtweisen zu finden. Die Behauptung, Filme seien kognitive Prothesen (Smith 2008), mit Hilfe derer der Zuschauer sich in die entferntesten Winkel der geistigen und geografischen Welt aufmachen könne, muss, wie ich meine, mit Vorsicht begegnet werden. Das Risiko der Projektion ist gross, da abschliessende Sinngebungen auf eigenen Erfahrungen beruhen, die sich mit den historischen und kulturellen Hintergründen der filmisch erfahrbaren Welt möglicherweise nicht decken.

In den abschliessenden Bemerkungen untersuche ich nach einer resümierenden Zusammenfassung, in der ich die wichtigsten Punkte der Arbeit kurz aufgreife, welche Elemente sich wofür bewährt haben. Anschliessend an diese kritische Perspektive auf meine Arbeit untersuche ich im Ausblick die Schwierigkeiten, die rationales und emotionales Denken mit dem Tod haben. Ich zeige, warum körperlich nicht erfahrbare Jenseitsvorstellungen in besonderem Masse die Kluft zwischen körperlichem Empfinden und geistiger Imagination sichtbar machen. Denn da der Tod ein Phänomen ist, bei dem der Sinn kollabiere (Peitz 1993: 11ff), entsteht ein Problem. Sowohl in der Argumentation für als auch gegen die Sterbehilfe müssen Sinnangebote herbeigezogen werden, die lediglich als Stellvertreter tätig sein können, denn «there is no knowing death, no experiencing it and then returning to write about it, no intrinsic grounds for authority in the discourses surrounding it» (Bronfen/Goodwin 1993: 4). Damit kann eine Spur hin zu einem Verständnis gelegt werden, die aufzeigt, wie eng der Geist mit dem Körper verbunden ist, um Sinn in die Welt zu bringen. Dies kann dann wieder zurückbezogen werden auf die Filmanalyse und als Argument dafür dienen, körperbasierte Verstehensprozesse wie die somatische Empathie nicht zu vernachlässigen.

Ich werde mich vorwiegend auf die kognitive Filmwissenschaft beschränken, da das Konzept der Empathie ausserhalb dieses Ansatzes kaum wahrnehmbar ist. Jens Eder schreibt zu ihren Vorzügen:

Gegenüber Hermeneutik, Semiotik und Psychoanalyse bieten kognitive Rezeptionstheorien zahlreiche Vorteile, z.B. grössere begriffliche Klarheit und Differenziertheit, empirische Anschlussfähigkeit, interdisziplinäre Vernetzung und vor allem einen Erklärungsansatz, der

umfassender ist, auf einer tiefer liegenden Ebene beginnt und das Verhältnis zwischen Medienrezeption und Alltagswahrnehmung verständlich macht.

(Eder 2008: 83f)

Ein zentraler Gedanke der kognitiven Filmwissenschaft besteht in der Annahme, dass Alltagswahrnehmung und Medienrezeption sich nicht grundsätzlich unterscheiden. Dieser Gedanke musste sich mit der Neuetablierung des aktiven Zuschauers in der Filmwissenschaft im Fahrwasser von David Bordwells *Narration in der Fiction Film* (1985: 29ff) erst wieder neu formen.³ Die Jahrzehnte davor fokussierte die Filmtheorie vorwiegend auf den Apparat der Filmproduktion oder den Film als Text und blendete den Zuschauer ausser in psychoanalytischen Ansätzen weitgehend aus. Mit dem Zuschauer kam auch der Körper und dessen biologische Funktionen wieder ins Bild. Deshalb hängt Empathie eng mit der kognitiven Filmwissenschaft zusammen.

1 Emotion

Filme über Sterbehilfe dürften den Zuschauer zwangsläufig emotional bewegen. Er wird mit grosser Wahrscheinlichkeit aufgefordert, Stellung zu beziehen, was ihm gefallen mag oder auch nicht. Auch wenn Spielfilme heute allgemein als Emotionen auslösend verstanden werden, so sind Emotionstheorien zum Film keineswegs übersichtlich oder einheitlich.

Ein Vorreiter in der filmwissenschaftlichen Erforschung von Emotion war Hugo Münsterberg, der schon 1916 schrieb, dass «die Personen im Lichtspiel in erster Linie Subjekte unserer emotionalen Erfahrungen» ([1916] 1996: 65) seien, dass also die Figuren im Film in besonderer Weise Emotionen hervorzurufen vermögen. Münsterberg unterscheidet zwischen zwei Arten von Emotionen:

3 Mit Filmtheoretikern wie Hugo Münsterberg oder Rudolf Arnheim gab es vor dem 2. Weltkrieg Theoretiker, die die psychologische Komponente der Filmwahrnehmung hervorgehoben haben und interessante Ansätze aufzeigten, wie sich Alltagswahrnehmung und Filmrezeption zueinander verhalten. Vgl. Münsterberg ([1916] 1995) und Rudolf Arnheim (1974): *Film als Kunst* [1932], München: Hanser.

Auf der einen Seite finden 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.

(Münsterberg [1916] 1996: 68)

Es ist die erste der beiden Formen der emotionalen Reaktion, die mich in dieser Arbeit besonders beschäftigt. Diese Form der Emotion, die «Übertragung von Gefühlen [...] in unsere Seele» ([1916] 1996: 68), wird heute allgemein unter dem Oberbegriff der Empathie erfasst, worauf ich im zweiten Kapitel näher eingehen werde. Die zweite Form der Emotion, verstanden als emotionale Reaktionen auf alle Erlebnisinhalte der vorgeführten Filme, beschreibt Anne Bartsch als Meta-Emotion (Bartsch 2007).

Dass seit Hugo Münsterberg in der Filmwissenschaft die Emotionen eher ausgeblendet wurden, hat verschiedene Gründe. Die filmtheoretischen Bestrebungen, Film zuerst als Kunst zu etablieren, machen einen Teil der Begründung aus. Auch wenn einzelne Theoretiker das Thema immer wieder aufgriffen, so blieb die Beschäftigung mit der Emotion als «systematisch[e] und kontinuierlich[e] Diskussion» (Tröhler/Hediger 2005: 8) allerdings aus. Auch die psychoanalytische Filmwissenschaft blieb in ihren Forschungen meist auf einzelne Affekte wie die Schaulust reduziert (Tröhler/Hediger 2005: 7ff).⁴

In den 1980er Jahren erklärte David Bordwell den Zuschauer auf der Basis von kognitivistischen und konstruktivistischen Theorien als einen rationalkognitiven Apparat in der Art eines Computers, der auf sogenannte *Cues* (Bordwell 1985: 31) innerhalb der Narration reagiere. Bordwell grenzte sich stark von psychoanalytischen Positionen ab, die unbewusste Vorgänge eines im Grossen und Ganzen passiven Zuschauers als massgebende Grösse bei der Betrachtung von Filmen bestimmten.⁵ Dies macht deutlich, warum Bordwell den aktiven Zuschauer dermassen betonte. Allerdings muss hier beachtet werden, dass Bordwell nicht in erster Linie an der Erforschung von Emotion interessiert war.⁶ Er öffnete das Feld allerdings für naturwissenschaftliche Erkenntnisse der menschlichen Wahrnehmungsprozesse, die die filmtheoretische Landschaft in der Folge massgebend umgestalteten.

4 Vgl. auch Bartsch et al. (2007: 13).

5 Vgl. Plantinga/Smith (1999: 10ff).

6 Siehe Tröhler/Hediger (2007: 10) sowie Vaage (2008b: 15).

Mit den beiden Werken *Engaging Characters – Fiction, Emotion, and the Cinema* (Smith 1995) und *Emotion and the Structure of Narrative Film – Film as an Emotion Machine* (Tan 1996) kamen Emotionen in den Fokus der Filmwissenschaft. Murray Smith richtet seine Aufmerksamkeit auf die Figuren und die Art und Weise, wie der Spielfilm die Zuschauer damit in die Narration einbindet. Ed Tan entwirft dagegen ein Modell, das stärker auf kognitionspsychologischen Forschungen basiert, insbesondere auf dem Konzept der Emotion von Nico H. Frijda (Frijda 1985). Diesem Konzept zufolge können Emotionen als Veränderungen von *action readiness* im Hinblick auf Krisen und Störungen des menschlichen Organismus verstanden werden (Wuss 2005: 208). Dies ist ein Ansatz, der kognitive Bewertungen (*appraisals*) als den Emotionen vorgelagert begreift. Dem Neuropsychologen António Damásio zufolge werden Emotionen im Gegensatz dazu in der *somatic marker theory* die Rolle zugeschrieben, die Wahrnehmung von Personen emotional in bestimmte Richtungen zu lenken, um so eine Art Vorsondierung der Umwelt zu leisten, worauf logisches Denken aufbauen könne (Houdé et al. 2004: 116f).⁷

Diese beiden Positionen – die Bewertungstheorie und die neurologische Emotionstheorie – sind momentan die populärsten naturwissenschaftlichen Bereiche der Grundlagenforschung zu Emotionen und werden am häufigsten in die Filmwissenschaft übertragen.⁸ In Anne Bartschs (2007: 279f) Worten gehen Bewertungstheorien davon aus, dass Emotionen das Ergebnis kognitiver Situationsbewertungen seien, während sich neurologische Theorien auf die Aktivität spezialisierter Gehirnsysteme als emotionsauslösende Faktoren beziehen. Sie führt zwei weitere Emotionstheorien – die Skripttheorie und die sozialkonstruktivistische – an, die sie in ihrer Dissertation zusammen mit Susanne Hübner zu einem integrativen System zusammenfasst. «Skripttheorien beschreiben Emotionen als sinnlich konkrete Handlungsschemata, die typische Auslösersituationen, typische emotionale Reaktionen und Selbstkontrollstrategien beinhalten» (Bartsch 2007: 281). Die sozialkonstruktivistischen Theorien «fassen Emotionen als symbolische Konzepte auf, die durch kulturelle Normen geprägt sind» (Bartsch 2007: 282). Man kann sich vorstellen, dass ein Film mit einem moralisch kontroversen Thema wie der Sterbehilfe den Zuschauer auf all diesen Ebenen emotional berühren kann. Es ist sicher ratsam, Bartschs (2007: 283) Erkenntnis, dass sich die verschiedenen Emotionstheorien nicht zwangsläufig ausschließen, zu folgen und

⁷ Vgl. auch Smith (2007: 43).

⁸ Vgl. (Grodal 2008), der eine Vielzahl theoretischer Positionen kombiniert.

theoretisch offen zu bleiben. Der Neuropsychologe Richard S. Lazarus schreibt zu den drei Konzepten Kognition, Emotion und Motivation:

[The] three concepts of mind – namely, cognition, emotion and motivation [...] are more or less fictions of scientific analysis, whose independence doesn't truly exist in nature.

(Lazarus 1999: 3)

Es scheint für den Moment angezeigt, Emotionen nicht nur als Bedingung von Kognitionen zu begreifen, sondern auch als Folge, woraus ein fortwährender Prozess entsteht, indem Emotion und Kognition lediglich wissenschaftliche Abstraktionen darstellen, die mit weiteren physiologischen und rationalen Prozessen interagieren.

Zum Schluss dieses einleitenden und einen historischen und theoretischen Überblick gebenden Kapitels möchte ich einige grundlegende Unterscheidungen in der Form von Arbeitsdefinitionen anfügen. Unter *Emotionen* verstehe ich, falls nicht näher erklärt, Primäremotionen wie «Freude, Traurigkeit, Wut, Angst, Überraschung und Verachtung/Ekel» (Eder 2008: 654), die man im allgemeinen Sprachgebrauch auch als *Gefühle* bezeichnen kann. António Damásio (Grodal 2008: 103) unterscheidet zwischen Emotionen (*emotions*) und Gefühlen (*feelings*), indem er unter Gefühlen den subjektiven Ausdruck von Emotionen versteht. Weiter möchte ich Gefühle von *Affekten* unterscheiden. Affekte sind tendenziell unkontrollierbare und unbewusste physiologische Reaktionen auf Vorgänge in der Umwelt (Vaage 2008b: 67). Ausserdem ist es wichtig, hier anzumerken, dass der in diesem Zusammenhang oft auftauchende Begriff Kognition sehr verschieden verwendet wird. Dies wird aber nicht im Fokus meiner Arbeit stehen. Die erwähnten Begriffe sind nicht trennscharf. Diese Offenheit muss bestehen bleiben, da diese Arbeit weder den Anspruch noch die Möglichkeit hat, hier Klarheit zu schaffen.

Für Jens Eder sind Spielfilme «affektive Stimulussysteme» (Eder 2008: 655), die auf verschiedenen Ebenen Emotionen auslösen können. Eine dieser Ebenen ist die Figur. Um die Interaktion zwischen dem Zuschauer und den Figuren fassen zu können, wende ich mich im folgenden Kapitel dem Phänomen der Empathie zu. Sie ist die Basis für jedes Verständnis von Figuren.

2 Empathie

Der Begriff Empathie taucht seit den 1990er Jahren in der filmwissenschaftlichen Literatur auf. Nach Peter Wuss (2005: 217) ist unter Empathie im weitesten Sinne die Reaktion eines Menschen auf die Erlebnisse eines anderen gemeint. Allerdings gibt es bisher keine theoretische Übereinkunft, wie Empathie in Bezug auf das Filmverstehen konzipiert werden soll, was einerseits auf eine gewisse Komplexität des Phänomens und andererseits auf verschiedene Verwendungszusammenhänge hinweist. Auffallend ist, dass seit einiger Zeit unterschiedliche Begriffe in der Filmwissenschaft auftauchen, die mehr oder weniger explizit mit dem Feld der emotionalen oder empathischen Reaktionen des Zuschauers während der Sichtung eines Films verbunden werden. Es sind Begriffe wie Gefühlsansteckung (*emotional contagion*), affektive Mimikry (*affective mimicry*), somatische Mimikry (*motor mimicry*) oder *facial feedback*. Diese Begriffe stammen aus verschiedenen Bereichen der empirischen Forschung zu menschlichen Emotionen, sei es aus der kognitiven Psychologie oder der Entwicklungspsychologie, oder aus naturwissenschaftlichen Forschungsgebieten wie der Primatologie, der Neurologie oder der Evolutionsbiologie.

Jeder dieser Begriffe betrifft affektive Körperphänomene, die als Reaktion auf andere Körper unwillkürlich auftauchen. Sie sind relativ einfach in die verschiedenen theoretischen Entwürfe zur Filmwahrnehmung einbaubar, da sie lediglich unterstützend und exemplarisch benützt werden. Vieles deutet aber darauf hin, dass diese Prozesse so wichtig sind, dass sie es verdienen, separat theoretisiert zu werden. Dabei muss man aber der Figur innerhalb des Films eine gewisse Relevanz im Filmverstehen zuschreiben, da diese Prozesse zwischenmenschlicher Natur sind, im Kontext des Films also von den Figuren zum Zuschauer wirksam sind. Die erste und bisher einzige längere Arbeit, die sich ausschliesslich mit der Empathie und den theoretischen Positionen innerhalb der kognitiven Filmwissenschaft beschäftigt, ist Margrethe Bruun Vaages Dissertation *Seeing is Feeling: The Function of Empathy for the Spectator of Fiction Film* (2008b). Sie versucht, die Fragen der Identifikation, der Imagination oder der Simulation mit Figuren zu klären, die die Debatte um die Empathie erschweren.

In den kognitiven Wissenschaften sind besonders zwei Aspekte von Empathie umstritten. Der eine Aspekt rührt von der philosophischen Diskussion um die Empathie her und betrifft die Frage nach dem Status des Subjekts des empathisierenden Zuschauers. Wie kann

eine Person seine Identität bewahren und nicht vollständig mit der Person, mit der er empathisiert, verschmelzen, wenn er doch deren Gefühle fühle? Der zweite Aspekt betrifft die Theoretisierung der Tätigkeit der imaginativen Empathie (*mindreading*). Es handelt sich um eine Debatte innerhalb der Kognitionswissenschaften. Es stehen sich zwei theoretische Positionen gegenüber, die unter dem Oberbegriff der *Theory of Mind* verhandelt werden (Stueber 2006: 99ff). Die *Theory Theory* fasst alltagspsychologische Fähigkeiten als eine *auf Wissen basierte* theoretische Strategie auf, mit der die Zustände von anderen Personen rational und kognitiv erschlossen werden. Die *Simulation Theory* fasst Gedankenlesen als eine egozentrische *wissensarme* Strategie auf, bei der der Zustand einer anderen Person simuliert und von Innen her abgelesen wird (Stueber 2006: 105). Ich werde diese Debatten aus Platz- und Zeitgründen hier nicht weiter ausführen.

Der folgende Abschnitt soll einen Überblick über empathische Phänomene geben und referierend die wichtigsten Positionen innerhalb des Diskurses wiedergeben. Ich werde zwischen somatischer und imaginativer Empathie unterscheiden und möchte festhalten, dass diese Unterscheidung lediglich eine Vereinfachung darstellt. Sie macht auf den Unterschied aufmerksam, dass die erste Form der Empathie eher unwillkürlich geschieht, die zweite eher willkürlich. Die Unterscheidung folgt in ihren Grundzügen den meisten der neueren Konzeptionen zur Empathie.⁹ Die Bezeichnungen variieren zwischen *Gefühlsübernahme* und *Gefühlsverständnis* (Wulff 2003), *embodied empathy* und *imaginative empathy* (Vaage 2008b) oder *basic empathy* und *reenactive empathy* (Stueber 2006). Sie legen alle den Fokus auf die Unterscheidung zwischen eher affektbasierten automatischen Reaktionen auf der einen Seite und eher willentlichen, rationalen und imaginativen Vorgängen der Perspektivenübernahme auf der anderen Seite.

2.1 Entstehung des Begriffs Empathie

Empathie stammt über Umwege vom deutschen Wort *Einfühlung* ab, das 1903 von Theodor Lipps für die philosophische Ästhetik geprägt wurde und vorerst das Einfühlen in nicht-menschliche ästhetische Objekte beschrieb und später ebenfalls durch Lipps auf das Einfühlen in menschliche Gefühlszustände erweitert wurde (Stueber 2006: 5ff).¹⁰ Lipps

⁹ Vgl. zum Beispiel Zillmann (1991), Wulff (2003), Vaage (2008b) und Stueber (2006).

¹⁰ Der Begriff wurde allerdings schon von Robert Vischer im Jahr 1873 eingeführt (Stueber 2006: 6).

macht deutlich, dass Eindenken nicht gleich Einfühlen sei. Es handelt sich also für ihn nicht um einen gedanklichen Prozess sondern um einen gefühlsmässigen, bei dem etwas «in mein gegenwärtiges Erleben» eindringe (Lipps 1926: 238). Lipps Motivation bestand darin, den Prozess der ästhetischen Erfahrung, den eine Person mit einem erfahrenen Objekt verbinde, zu erklären (Vaage 2008b: 18). Der Psychologe Edward Bradford Titchener hat Einfühlung 1909 nach dem griechischen *empathia*, was wörtlich *Einleiden* bedeutet, ins Englische *empathy* übersetzt. Im Laufe der Zeit wurde *empathy* wieder ins Deutsche zurückübersetzt, woraus dann Empathie entstand,¹¹ das den Begriff Einfühlung heute beinahe ersetzt hat.

2.2 Empathie oder Sympathie?

Titchener schuf *empathy* analog zu *sympathy* (Vaage 2008b: 19). «Sym» bedeutet wörtlich «zusammen mit», also zusammen mit jemandem leiden (*pathos*). Diese Ähnlichkeit zwischen *empathy* als «sich in Jemanden einleiden» und *sympathy* als «Leiden mit Jemandem» begründet die grosse Verwirrung in der englischen Filmwissenschaft. Im Deutschen scheint die Sache zumindest begrifflich klarer, doch der Bezug auf englischsprachige Autoren und der nicht klar markierte Unterschied zwischen Empathie als einem *Verstehensprozess* im Sinne einer körperlichen und geistig-imaginativen Fähigkeit einerseits und andererseits Empathie als einem aus diesem Verstehensprozess emergierenden Gefühl, das als Mitleid (*sympathy*) bezeichnet werden kann, führt auch in der deutschsprachigen Filmwissenschaft zu Verwirrung. *Sympathie* verstehe ich als das positive Gefühl eines Menschen gegenüber einem Mitmenschen. Sie kann als resultatives Gefühl aus verschiedenen vorangegangenen Prozessen betrachtet werden. Einer dieser vorangehenden Prozesse fasse ich im weiteren Verlauf der Arbeit als Empathie. Im Gegensatz dazu verwende ich Sympathie Hans J. Wulff folgend lediglich als ein positiv polarisiertes Gefühl zu den Figuren, das ich als Antipathie bezeichne, sobald es negativ besetzt ist (Wulff 2003: 144f). Sympathie und empathisches Verständnis können nicht nur von Zuschauer zu Figur sondern auch zwischen den Figuren vorkommen, wie ich in der Analyse zeigen werde.

¹¹ Wer genau für die Übersetzung verantwortlich war, konnte ich nicht herausfinden. Es scheint aber, dass der deutsche Begriff *Empathie* in den 1960er Jahren innerhalb der Psychologie entstanden ist.

Eine ähnliche Unterscheidung trifft Douglas Chismar schon 1988 im englischen Diskurs. Er macht im *Journal of Value Inquiry* deutlich, dass die Unterscheidung zwischen *empathy* und *sympathy* helfen könne, mit *empathy* die spezifisch physiologischen Gesichtspunkte zwischenmenschlichen Verständnisses, die vergangenheitsorientiert seien und Wahrnehmungsprozesse beschreiben, zu bezeichnen und mit *sympathy* eine psychische Haltung, die zukunftsorientiert und auf prosoziale Handlungen ausgerichtet sei (1988: 260f). *Empathy* ist also zentral für das Sozialverständnis, *sympathy* für soziale Handlungen. Der Neurowissenschaftler C. Douglas Batson stellt im Jahr 2009 fest, dass der Diskurs um *empathy* noch immer die beiden Fragen, wie jemand wissen kann, was ein anderer denkt und fühlt und wie jemand mit Empfindsamkeit und Sorge auf das Leiden eines anderen reagiere, vermische (2009: 3f). Aber er macht keinen Versuch zur Klärung, im Gegenteil:

Indeed, with remarkable consistency exactly the same state that some scholars have labeled empathy others have labeled sympathy. I have discerned no clear basis – either historical or logical – for favoring one labeling scheme over another.

(Batson 2009: 8)

Auch Carl Plantinga (2009: 100) schreibt in seinem Buch *Moving Viewers*, es sei vielleicht besser *empathy* und *sympathy* als austauschbar zu begreifen, als Differenzierungen zu multiplizieren, die lediglich in Seminarräumen eine gewisse Brisanz besäßen. Diese Haltung teile ich nicht. Sie entsteht, weil die oben erklärte Analogisierung von *sympathy* und *empathy* durch Titchener nicht erfasst wurde. Die Filmwissenschaftlerin Margrethe Bruun Vaage fand einen Weg aus diesem historischen und logischen Problem und schliesst diese Debatte in ihrer Dissertation mit dem einleuchtenden Fazit:

To sum up, the understanding of empathy has moved from an undifferentiated understanding of sympathy [Mitleid] as including both empathic and sympathetic processes, to a differentiation where empathy is the vicarious feeling of someone else's state, and sympathy is feeling for and wanting to help the other.

(Vaage 2008b: 24)

Vaage setzt sich dafür ein, dass der Bereich der Rollenübernahme von jenem des mitleidvollen Reagierens auf eine andere Person getrennt werden müssen. Ähnlich schreibt Hans J. Wulff, es scheine sinnvoll, «*aktualgenetische* empathische Prozesse von *resultativen* empathischen *Effekten* zu unterscheiden: Die ersteren treten im Verlauf einer Aktualrezeption

auf, die letzteren resultieren aus der Primärrezeption» (2002: 111, Herv.i.O.). In diesem Sinne wäre Sympathie ein Effekt empathischer Prozesse. Zu bemerken ist allerdings, dass Sympathie nicht durch empathische Prozesse allein, sondern im Zusammenspiel mit anderen filmischen Gestaltungsmitteln entstehen kann, wozu beispielsweise die Besetzung der Rolle gehört.

Die Unterscheidung von Empathie als Verstehensprozess und Sympathie als Effekt beugt ausserdem vor, Empathie und Mitleid zu verwechseln.¹² Wenn Jens Eder in der Diskussion einer Szene von *THE FLY* (USA 1986, David Cronenberg), in der der zur Fliege mutierende Seth seine Freundin Veronica mehrfach um Hilfe bittet, von einem «Appell zur Empathie von der Leinwand an die Zuschauer» (2005: 241) spricht, dann benützt Eder den Begriff Empathie synonym zu Mitleid oder Mitgefühl. Dies verwirrt die Diskussion meiner Meinung nach, weshalb ich Empathie nur als ein Phänomen des einführenden Verstehens, nicht aber als emotionale Reaktion verwende.

2.3 Somatische Empathie

Das Adjektiv *somatisch* bedeutet «sich auf den Körper beziehend» und wurde in dieser Form durch Christine N. Brinckmann (1999: 111) in die deutschsprachige Filmwissenschaft eingeführt. Brinckmann prägte den Begriff als Ersatz für motorische Mimikry und setzte ihn neben andere empathische Prozesse, wie der affektiven Mimikry, «dem unwillkürlichen [...] Mitempfinden von Basisgefühlen, die sich an Gesichtsausdruck und Körpersprache eines Gegenübers ablesen lassen» (1999: 111) und der *emotional simulation*. Man muss aber die affektive Mimikry als Teil der somatischen Empathie verstehen, denn auch diese geht vom «körperlichen Mitvollzug» (Brinckmann 1999: 111) aus, beschreibt aber *Gefühlsmimikry* und nicht lediglich *Bewegungsmimikry*. Ich unterscheide unter dem Oberbegriff der somatischen Empathie die motorische Mimikry von der affektiven Mimikry. Der von Brinckmann erwähnte empathische Prozess der *emotional simulation* (1999: 111), ein Konzept, das sie von Murray Smith (1995: 96ff) übernimmt, werde ich im Abschnitt zur imaginativen Empathie diskutieren.

¹² Gerade auch deswegen, weil *sympathy* und *empathy* im Englischen oft als austauschbare Begriffe verstanden werden.

2.3.1 Motorische Mimikry

Eine Form der somatischen Empathie ist jene, die der Experimentalpsychologe Albert Michotte van den Berck schon 1953 im Aufsatz *Die emotionale Teilnahme des Zuschauers am Geschehen auf der Leinwand* beschreibt. Er schreibt, dass es bisweilen dazu komme, dass «der Zuschauer ganz offen Mimik» ([1953] 2003: 127) reproduziere, die derjenigen gleiche, die er beobachte. Das Phänomen wird heute als motorische Mimikry (*motor mimicry*) bezeichnet.¹³ Es geht um unwillkürliche nachahmende Bewegungen, die sich besonders bei der Betrachtung von körperbetonten visuellen Medienangeboten, wie zum Beispiel dem Fussballspiel, einstellen können. Sie ist aber auch im Spielfilm vorhanden und tritt dort besonders dann auf, wenn die Bedingungen so beschaffen sind, «dass die Situation einsichtig und die Handlungen, die physisch bewältigt werden müssen, nachvollziehbar und voraussehbar sind» (Brinckmann 1999: 114). Diese motorische Mimikry kann als erstes Angleichen des Zuschauers an die Figur verstanden werden.

Robin Curtis berichtet von einer Studie, die am University College of London durchgeführt wurde. Ballett- und Capoeiratänzern wurden Videos mit Ballett- resp. Capoeiraszenen vorgespielt, worauf sich zeigte, dass «die neuronalen Aktivitäten immer dann erhöht waren, wenn der Betrachter Bewegungen beobachtete, die er selbst trainiert hatte» (2008: 50). Dies deutet darauf hin, dass die motorische Mimikry ein allgemeines Phänomen ist – denn die neuronale Aktivität war immer vorhanden –, das trainiert werden kann. Dies lässt die Folgerung zu, dass motorische Mimikry einerseits ein grundlegendes Verständnis für die Bewegungen der Figuren im Film liefert, und andererseits ein eventuell höheres Interesse bei solchen Zuschauern auslöst, die mit den betrachteten Bewegungen vertraut sind.¹⁴ Dies kann auf alltägliche motorische Handlungen der Figuren ausgeweitet werden, sei dies das Öffnen einer Autotür, das Greifen und Zum-Mund-Führen einer Tasse, das Laden einer Pistole oder das Berühren eines Rückens. Unterschiede bestehen lediglich in der Stärke der Simulation, die gemäss der von Curtis erwähnten Studie vom Bekanntheitsgrad der beobachteten Tätigkeit abhängt. Dies fasse ich mit dem Begriff des *motorischen Gedächtnisses*. Das Verstehen einzelner Handlungen hängt in besonderem Masse von motori-

¹³ Vgl. Brinckmann (1999: 111), Eder (2005: 237), Wuss (2005: 218) oder Smith (2008: 15).

¹⁴ Dies könnte empirisch untersucht werden, indem man zum Beispiel Zuschauer von Tanzfilmen fragt, ob sie selber tanzen.

scher Mimikry ab und ist offenbar bis zu einem bestimmten Grad unabhängig von bewusstem Denken.

2.3.2 Affektive Mimikry

Eine weitere Form somatischer Empathie ist die *affektive Mimikry*. Sie unterscheidet sich von der motorischen Mimikry insofern, als sie die spezifische Simulation eines Gefühls beschreibt und nicht bloss einer Bewegung. Sie basiert allerdings auf Bewegungen oder deren Sichtung, da sie in besonderem Masse über Gesichtsausdruck, aber auch über Hand- und Fussbewegungen (Freedberg/Gallese 2007: 200) ausgelöst wird. Ausserdem kann auch die Körperhaltung zum mimisch affektiven Verstehen beitragen (Eder 2008: 260ff). Weithin akzeptiert sind die Forschungen von Paul Ekman¹⁵ zum Gesichtsausdruck (Eder 2008: 259f). Ekman sagt, dass die von ihm bestimmten sogenannten Primäremotionen «Freude, Traurigkeit, Wut, Angst, Überraschung und Verachtung/Ekel» (Eder 2008: 654)¹⁶ interkulturell mit denselben Gesichtsausdrücken verbunden werden und dass diese im Betrachter denselben Ausdruck auslösen (Vaage 2008b: 54), was in der Folge in einem ähnlichen Gefühl resultiere, wie dasjenige des betrachteten Gesichts (Vaage 2008b: 150). In der Literatur wird meist von *facial feedback* gesprochen. *Facial feedback* bezeichnet aber nur den Mechanismus der automatischen Angleichung von Gefühlen über den Gesichtsausdruck. *Facial feedback* ist also lediglich eine spezifische Funktion der Gesichtsmimikry. Es handelt sich also um eine Form der motorischen Mimikry, die über die Nachahmung des Ausdrucks zu einer Angleichung der Emotion führt, weshalb sie zur affektiven Mimikry des Gesichts gehört.

Von der motorischen und der affektiven Mimikry muss man zwei weitere Konzepte unterscheiden, die immer wieder in einem Atemzug mit empathischen Reaktionen genannt werden.¹⁷ Es handelt sich einerseits um das Phänomen des *Schrecks* (*startle*) und andererseits um *Gefühlsansteckung* (*emotional contagion*). Schreckphänomene basieren nicht auf Einfühlung. Sie haben zwar Folgen für die Gefühlslage des Zuschauers und können allenfalls anschliessende empathische Prozesse beeinflussen, aber sie rühren nicht primär von Figu-

15 Siehe Paul Ekman (2003): *Emotions Revealed. Recognizing Faces and Feelings to Improve Communication and Emotional Life*, New York: Holt.

16 Vgl. auch Pinker (1997: 366).

17 Vgl. zum Beispiel Eder (2005: 237).

ren her, sondern werden zum Beispiel von sehr lauten Tönen, die asynchron zu dem sind, was der Zuschauer sieht, ausgelöst. Dieser formale Kniff wird in Horrorfilmen oft angewandt.¹⁸

Das Phänomen der Gefühlsansteckung wird oft von empathischen Prozessen unterschieden, da es sich nicht um bewusste sich einfühlende Prozesse handle, die dazu führen, dass Menschen die Emotionen von Mitmenschen lesen und verstehen können.¹⁹ Was hierbei übersehen wird, ist, dass Elaine Hatfield et al. (2009), die den Begriff geprägt haben, in ihren Betrachtungen Gefühlsansteckung als Sammelbegriff für mimische Phänomene und *facial feedback* betrachten und sich dabei explizit auf Theodor Lipps Forschungen zur Einfühlung beziehen. Elaine Hatfield et al. verstehen unter Gefühlsansteckung das, was ich hier als somatische Empathie bezeichnet habe. Sie erweitert das Konzept aber auf die Stimme und sagt, Gefühlsansteckung sei:

The tendency to automatically mimic and synchronize facial expressions, vocalizations, postures, and movements with those of another person's and, consequently, to converge emotionally [...].

(Hatfield et al. 2009: 19)

Bei Gefühlsansteckung oder «primitive emotional contagion» (Hatfield et al. 2009: 19) handelt es sich also um somatische Empathie. Deswegen macht es keinen Sinn, Gefühlsansteckung zusätzlich zu somatischer Empathie zu unterscheiden, denn die beiden Konzepte sind in meiner Konzeption synonym zu verstehen.

Was hier noch angefügt werden muss, ist der Umstand, dass Gefühlsansteckung auch von Sitznachbarn ausgehen kann, dabei aber meist auf Gesichtsmimikry und Stimmimikry reduziert ist. Wer kennt dies nicht? Man nimmt jemanden mit einem Versprechen auf ein gutes Filmerlebnis ins Kino mit und schaut während der Visionierung kurz zu dieser Person, um herauszufinden, ob der Film das Versprechen erfüllen kann, und ist enttäuscht, wenn dies nicht der Fall ist. Vielleicht noch bekanntere Phänomene sind das ansteckende Lachen in Komödien oder die sich auf den ganzen Saal ausbreitende bange Stille in Momenten der Spannung im Horrorfilm.

Abschliessend möchte ich somatische Empathie folgendermassen bestimmen: *Somatische Empathie ist die Fähigkeit, durch das Betrachten von Bewegungen, Gesichtsausdrücken, Stimmen*

18 Siehe zum Beispiel *THE RING* (USA 2002, Gore Verbinski).

19 Vgl. zum Beispiel Vaage (2008b: 245f).

und Körperhaltungen dieselben Bewegungen nachzuahmen und dabei die Emotionen zu empfinden, die in den Gesichtern, Stimmen und Haltungen ausgedrückt werden.

Affektive Mimikry kann erklären, weshalb in den meisten Filmen darauf geachtet wird, dass die Figuren von Vorne, in genügender Grösse und Schärfe sichtbar sind und warum man sie meist gut hören kann. Dies kann nicht nur als Konvention erfasst werden, sondern als Bedingung zum Verständnis. Das klingt vielleicht banal, ist es aber nicht. Murray Smith macht in seinem Aufsatz *Wer hat Angst vor Charles Darwin?* darauf aufmerksam, dass «die visuelle Landschaft [...] eindeutig von Aufnahmen dominiert [wird], die den Gesichtsausdruck lesbar machen» (2005: 293) und schliesst daraus, dass «die grundlegenden Gesichtsausdrücke eine wesentliche Rolle spielen für unsere anfängliche Orientierung in einer Situation; sie bilden die Basis, von der aus wir dann unser Kontextwissen anwenden.» (2005: 300, Herv.i.O.) Auch Anne Bartsch und Susanne Hübner gehen von der «Expressivität des Emotionsausdrucks» (2004: 150) als einer wichtigen Bedingung für die Genauigkeit der Einfühlung aus. Die Aussage Smiths lässt sich auch auf Körperhaltung und Stimme ausweiten. So kann somatische Empathie als grundlegende Wahrnehmungs- und Verständnisfunktion bestimmt werden. Gerade in Filmen, in denen Menschen oder auch andere anthropomorphe Figuren wie Roboter oder Tiere die Hauptrolle spielen – und das dürften die meisten sein – spielt somatische Empathie also die Rolle, uns über Haltung, Gesichtsausdruck und Stimme eine interpretative Ausgangslage zu geben. Vaage nennt dies eine «searchlight or highlight function» (2008b: 252) der somatischen Empathie.²⁰

Die Erkenntnisse zur affektiven Mimikry könnten auch ein Modell zur Analyse des Schauspiels liefern. Ein Schauspieler, der seinen Ausdruck nicht im Griff hat, kann im Betrachter Emotionen auslösen, die nicht intendiert waren, was zur Entfremdung von der Geschichte führen kann. Für das mulmige Gefühl, das manch billige Produktion oder zweitklassige TV-Serie – zumindest bei mir – auslöst, könnte also bis zu einem bestimmten Grad die Inkongruenz von narrativ intendierter Emotion und dem tatsächlichen Ausdruck verantwortlich sein. Ebenso kann komödiantisches Schauspiel erfasst werden: Übertriebenes Spielen ist komisch, weil das extreme Schauspiel eine somatische Reaktion auslöst, die nicht zur schwachen Dramatik der Geschichte passt. Und ein untertriebenes Spiel löst durch seine Reduziertheit eine somatische Reaktion aus, die nicht zur starken Dramatik der Ereignisse passt und deshalb ebenfalls komisch wirkt.²¹

²⁰ Ähnlich auch in Smith (2008: 15ff).

²¹ Vgl. beispielsweise *KAUAS PILVET KARKAAVAT* (engl. *DRIFTING CLOUDS*) (FI 1996, Aki Kaurismäki).

2.3.3 Ein Kommentar zu Spiegelneuronen

Wie ich zu Beginn des zweiten Kapitels erwähnt habe, ist die Grundlagenforschung zu zwischenmenschlichen Verstehensprozessen sehr umstritten. Einen spannenden Erklärungsweg für das Verständnis der motorischen Mimikry und dem weiteren empathischen Verstehen der Emotionen von Mitmenschen und Figuren öffnen David Freedberg und Vittorio Gallese in ihrem Artikel *Motion, Emotion and Empathy in Esthetic Experience* (2007). Sie schreiben:

Our capacity to pre-rationally make sense of the actions, emotions and sensations of others depends on embodied simulation, a functional mechanism through which the actions, emotions or sensations we see activate our own internal representations of the body states that are associated with these social stimuli, as if [...] we were engaged in a similar action or experience a similar emotion or sensation.

(Freedberg/Gallese 2007: 198)

Das bedeutet, dass auf neuronaler Basis kein Unterschied darin zu bestehen scheint, ob eine Bewegung tatsächlich ausgeführt oder nur betrachtet und neuronal simuliert wird (Gallese 2006: 19). Ob der Zuschauer das Kicken des Fußballers oder die Bewegung des Tänzers nachahmt oder nicht, ist zweitrangig, zentraler Bestandteil des Verständnisses der Bewegung ist die unwillkürliche neuronale Simulation, die ab einem bestimmten Schwellenwert in die tatsächliche Bewegung ausschlagen kann. Somatische Empathie wäre also innerhalb der neurologischen Emotionstheorie von der tatsächlichen mimischen Nachahmung unabhängig, weil diese auf neuronaler Basis schon vorhanden ist.

Die Befunde von Gallese hindern uns nicht, auch höhere kognitive Leistungen in die Konzeptualisierung von Empathie und das Filmverständnis allgemein aufzunehmen. Die «embodied simulation» (Gallese 2007: 198) ist nur insofern Teil der Debatte, ob wir Mitmenschen mental simulieren oder auf der Basis von alltagspsychologischen theoretischen Konzepten (*folk psychology*) verstehen, als sie dieser vorgelagert ist (Stueber 2006: 99ff). Die Debatte, wie daran anschließende rationale Sinngebungsmechanismen funktionieren, ist weiterhin offen und keineswegs durch neuronale Vorgänge determiniert. Der Anspruch von Freedberg und Gallese geht nur so weit zu sagen, dass phylogenetisch ältere Mechanismen ein direktes erlebendes Verständnis von Objekten und den inneren Zuständen anderer Menschen liefern (2007: 198). Insofern sind sie der Konzeptualisierung von Theodor

Lipps verblüffend nahe, mit dem einzigen Unterschied, dass sie behaupten, den Grund für diese Mechanismen in sogenannten Spiegelneuronen gefunden zu haben.

Ein Vorbehalt muss hier erwähnt werden. Die Funde zu den Spiegelneuronen wurden 1996 von Vittorio Gallese und seinem Team in Tierversuchen an Makakenaffen gemacht.²² Dieselbe Versuchsanordnung kann aus ethischen Gründen nicht am Menschen nachvollzogen werden. Die Schlussfolgerung, dass es bei Menschen ähnliche Spiegelneuronen gibt, erfolgt also auf Umwegen.²³

Murray Smith erwähnt in seinem Buch *Engaging Characters* ein beeindruckendes Beispiel der möglichen unerwarteten Wirkung von mimischen Vorgängen im Zuschauer (1995: 103ff). In *SABOTEUR* (USA 1942, Alfred Hitchcock) sieht man, wie der Held und Sympathieträger Barry Kane (Robert Cummings) den Antagonisten und Saboteur Fry (Norman Lloyd) in der Schlussequenz bis auf die Freiheitsstatue jagt. Nach einem Kampf fällt Fry, doch Kane hält ihn am Arm fest. In einer Serie von Einstellungen sieht man abwechselnd, wie in einer Detailaufnahme die Fäden von Frys Jacke reißen, die Freiheitsstatue in einer Totalen und Frys angsterfülltes Gesicht in einer Halbnahen. Die Kamera befindet sich über der Schulter von Kane. Der Zuschauer kann also ungehindert Frys Emotionsausdruck betrachten. Wenn Fry in die Tiefe fällt, sollte der Zuschauer darüber eigentlich froh sein, da der Antagonist aus dem Weg geräumt wurde, doch Gesichtsmimikry, so Smith, habe eine unkomplizierte freudige Reaktion des Publikums verhindert und stattdessen Emotionen im Publikum entstehen lassen, die Fry zugute kommen. Smith (1995: 104) bezieht sich auf einen Bericht, in dem auch Hitchcock das Ende als missglückt betrachtet habe und in einem späteren Film *LIFEBOAT* (USA 1944, Alfred Hitchcock), der einen ähnlichen Showdown hat, deswegen jegliche Nahaufnahme des Antagonisten vermieden habe, um Mimikry keine Chance zu geben. Das Beispiel illustriert die unbewussten Kräfte, die in der Filmwahrnehmung über somatische Empathie wirksam sein können.

Im nächsten Abschnitt gehe ich näher auf die imaginative Empathie ein, die auf somatischen Prozessen aufbaut, aber auch unabhängig davon entstehen kann.

22 Vgl. Vittorio Gallese et al. (1996): Action Recognition in the Premotor Cortex, in: *Brain*, 119, S. 593-609.

23 Vgl. Vittorio Gallese (2001): The 'Shared Manifold' Hypothesis. From Mirror Neurons to Empathy, in: *Journal of Conscious Studies*, 8, Nr. 5-7, S. 33-50.

2.4 Imaginative Empathie

Imaginative Empathie baut auf der Fähigkeit auf, dass man sich mental in eine andere Person hineinversetzen kann, sich rational überlegen kann, warum jene Person so oder so handelt. Bartsch und Hübner drücken es so aus:

Der Begriff der *Empathie* [...] umfasst zwei Aspekte, zum einen das Miterleben emotionaler Erregungszustände [somatische Empathie], zum anderen die kognitive Perspektivübernahme [imaginative Empathie]. Perspektivübernahme beinhaltet, dass die Situation aus der Sicht des anderen gesehen werden kann und somit dessen Wahrnehmungen, Gedanken und Absichten nachvollzogen werden können.

(Bartsch/Hübner 2004: 273, Herv.i.O.)

Die unwillkürliche und unkontrollierte somatische Empathie wird durch eine kontrollierte imaginative Form, die willentlich entstehen kann, erweitert. Hier spielen nun auch narrative Fragen der Perspektivierung und der Informationsvergabe hinein, die in der somatischen Empathie ohne Belang sind. Imaginative Empathie erfordert narratives Verständnis, um überhaupt entstehen zu können (Vaage 2008a: 29). Während bei der somatischen Empathie Grösse, Schärfe und Deutlichkeit der Figuren zentral sind, stehen hier komplexere narrative Möglichkeiten der Filmgestaltung im Vordergrund.

2.4.1 Perspektivität und Informationsvergabe

Im Gegensatz zur somatischen Empathie ist imaginative Empathie eng verknüpft mit der Perspektive der Erzählung. Hans J. Wulff formuliert diesen Umstand folgendermassen:

Wichtig ist es auf jeden Fall, die [imaginative] Empathie-Frage mit der *Perspektivität* der Erzählung zu kombinieren, kombiniert zu denken. Versteht man die empathischen Prozesse in der Rezeption von Spielfilmen als den Aufbau einer fiktiven sozialen Handlungswelt, so werden in der empathischen Tätigkeit die verschiedenen Ziele der Akteure und das Gefüge ihrer komplementären Wahrnehmungen, ihrer Beziehungsdefinitionen sowie ihrer kognitiven und emotionalen Reaktionen aufeinander und auf das Geschehen gleichermassen zugänglich. [...] Es ist unabdingbar, sich in die Innensicht der Sozialwelt einzulassen, sprich: die Sicht der Beteiligten zu adaptieren. [...]

Es sind also vor allem solche Übergänge in einem Film, in denen der «informationelle» Standort wechselt, in denen sich die Strategie der Informationsvergabe ändert und Perspektiven auftreten, die im Bisherigen nicht möglich waren.

(Wulff 2003: 157f, Herv.i.O.)

Wenn also der «informationelle Standort» (Wulff 2003: 158) wechselt und der Zuschauer eine neue Perspektive einnehmen muss, dann wird imaginative Empathie Wulff zufolge besonders sichtbar. Dies macht auf das Verhältnis zwischen der Perspektive und der Informationsvergabe aufmerksam.

Die Dramaturgie der filmischen Informationsvergabe bestimmt, was wir wann über die Figuren erfahren; sie regelt unser raumzeitliches Begleiten der Figuren und ihren Erlebnissen und gewährt mehr oder weniger Zugang zu ihrem Innenleben [...].

(Eder 2008: 604)

Die Menge an Information, die der Zuschauer über das Innenleben der Figuren erhält, bestimmt die Menge der notwendigen imaginativen Einfühlung. Je weniger Information der Zuschauer über eine Figur erhält, desto grösser ist die Notwendigkeit dafür. Dies gilt auch umgekehrt. Smith sagt in Bezug auf elliptische Erzählungen, dass «empathisches Imaginieren sich dabei ganz natürlich einstellt, um zu ergründen, was hier eigentlich geschieht» (Smith 2008: 25). Allerdings muss davon ausgegangen werden, dass verschiedene Zuschauer verschieden stark imaginativ Empathisieren. Hier spielen dann persönliche Vorlieben und Sympathieverhältnisse zu den Figuren eine Rolle, die nicht nur von Perspektiven- und Informationsverhältnissen abhängen. Je mehr Figuren ein Film enthält, desto komplexer wird das Verhältnis zwischen ihnen.

Die visuelle und auditive Perspektive sind grundsätzlich unabhängig von der mentalen, können diese allerdings unterstützen. Ein gutes Beispiel wäre *A BEAUTIFUL MIND* (USA 2001, Ron Howard). Der Zuschauer sieht die drei imaginären Freunde des schizophrenen Mathematikers John Nash (Russel Crowe) ebenso wie dieser sie sieht. Er wird also darin unterstützt, sich imaginativ in Johns Situation zu versetzen, indem dessen mentale Perspektive auch visuell dargestellt wird. Diese Unterstützung im Verständnis der wichtigsten Elemente der Erzählung erfolgt oft in redundanter Weise, um den Zuschauer von imaginativer empathischer Arbeit zu entlasten. Der Grund hierfür ist einfach; jedes freie Imaginieren des Zuschauers birgt ein Risiko der Missinterpretation.

Weil narrative Strukturen zur Stereotypenbildung tendieren (Schweinitz 2006: 53ff), dürfte imaginative Empathie durch Erwartungshaltungen abgeschwächt werden. Je bekannter eine Form der Erzählung ist, desto weniger lässt sich der Zuschauer auf imaginative Empathie ein.

Ähnlich wie die affektive Mimikry das körperliche Nachahmen von Gefühlszuständen über Bewegung und Ausdrucksverhalten beschreibt, so schildert das von Murray Smith (1995: 96ff) in die Filmwissenschaft eingeführte Konzept der *emotional simulation* die *rationale* Imagination von *Gefühlszuständen*.

Observing the behaviour of a person in a certain situation about which we have limited knowledge – as is so 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.

(Smith 1995: 97)

Man kann also imaginative Empathie auch auf Gefühle von Figuren richten und nicht nur, wie oben von Bartsch und Hübner beschrieben, auf «Wahrnehmungen, Gedanken und Absichten» (2004: 273). Dies fasse ich entsprechend der affektiven Mimikry unter dem Begriff der *imaginativ-affektiven Empathie*.

Die Abhängigkeit der Information von der Perspektive und die Rolle der imaginativen Empathie darin soll nun an einem Beispiel erläutert werden.

2.4.2 Perspektivenwechsel und Informationsvergabe in SHUTTER ISLAND

SHUTTER ISLAND (USA 2010, Martin Scorsese) enthält ein erstklassiges Beispiel eines Perspektivenwechsels. Der Zuschauer ist an die mentale Perspektive Teddys (Leonardo DiCaprio) gebunden, der als US Marschall arbeitet und den Mörder seiner Frau und Kinder sucht. Er wird von seinem Partner Chuck (Mark Ruffalo) auf eine Gefängnisinsel für geistig gestörte Verbrecher begleitet, wo er den Mörder seiner Frau vermutet. Während des Aufenthaltes stellt sich heraus, dass Teddy eigentlich Andrew Laeddis heisst und selbst Insasse dieses Gefängnisses ist, weil er, wie der Zuschauer in einer Rückblende gegen Ende des Films erfährt, seine Frau erschoss, nachdem diese ihre gemeinsamen drei Kinder ertränkt hatte. Der Leiter des Gefängnisses Dr. Cawley (Ben Kingsley) erklärt Teddy – und dem Zuschauer – gegen Ende des Films, dass Andrew Alkoholiker war und es versäumte, seine ma-

nisch depressive Frau in Behandlung zu geben und stattdessen aufs Land zog, wo er sie eines Tages triefend nass auf einer zu ihrem Landhaus gehörenden Bank am See sitzend auf findet, nachdem sie gerade die Kinder umgebracht hat. Der darauf folgende Mord an seiner Frau, um den sie ihn gebeten hatte, löste bei Andrew eine schizophrene Psychose aus, mit der der Film beginnt.

Imaginative Empathie ist einerseits notwendig, um rückwirkend die Handlung des Films neu zu konturieren, sobald Dr. Cawley die Zuschauerperspektive von der mentalen Perspektive Teddys löst. Jedes Element der Geschichte muss neu erfasst werden. Um diese neue Fassung der Geschichte herstellen zu können, muss der Zuschauer imaginativ empathisierend die Erlebnisse Teddys neu perspektivieren.

Andererseits ist imaginative affektive Empathie – jene *emotional simulation*, von der Smith spricht – notwendig, um das Ausmass der tragischen Situation nachfühlen zu können. Da der durchschnittliche Zuschauer nie eine solche Tragödie erlebt hat und sich infolgedessen nicht auf ein affektives Gedächtnis beziehen kann, ist er gezwungen, Andrews Situation imaginativ nachzuempfinden, um seinen Schmerz zu verstehen und seine Handlung nachvollziehen zu können.

2.4.3 Imaginative Empathie und Narration

Empathisches und narratives Verständnis ergänzen sich. Empathie bietet die Grundlage für das narrative Verständnis eines Films. Umgekehrt schafft narratives Verständnis den Rahmen, um empathisch Gefühltes richtig einzuordnen. Somatische und imaginative Empathie sind für das narrative Verständnis notwendig. Die Funktion von Bordwells «hypothesis making» (1985: 31ff), die der Zuschauer auf der Basis von narrativen *cues* mache, kann damit verdeutlicht werden.

Ein kleines Gedankenexperiment soll verdeutlichen, wie das Zusammenwirken von Empathie und Narration vor sich geht. Die Story als chronologische Kette von Ereignissen wird durch den Plot – die Story in ihrer tatsächlichen filmischen Anordnung – bestimmt (Bordwell 1985: 49ff). Der Plot hat die Macht, dem Zuschauer mehr Informationen zu geben, als der Figur, womit er Spannung aufbauen kann. Dass der Zuschauer Spannung erlebt, liegt aber an sich nicht am Plot. Die Unterscheidung zwischen Story und Plot hat lediglich beschreibenden Wert. Der Grund dafür, dass Spannung aufkommt, ist, dass der

Zuschauer mehr weiss als die Figur und sich deshalb imaginativ vorstellt, was als nächstes geschehen kann.²⁴ Umgekehrt verhindert redundante Information, wie ich weiter oben gezeigt habe, die Notwendigkeit imaginativer Empathie.

Murray Smith schlägt in seinem Aufsatz *Empathie und das erweiterte Denken* (2008) vor, [imaginative] Empathie auch «als wichtiges Merkmal unserer nachträglichen Beschäftigung mit einer Erzählung» (2008: 26) zu begreifen. Wenn wir nachträglich über ein Werk nachdenken, ginge uns plötzlich die Bedeutung einer Dialogszene auf oder wir entdeckten den Zusammenhang zwischen einer früheren und einer späteren Szene. Ich stimme dem zu und würde auch solche Umdeutungen, die während der Visionierung gemacht werden und in der unzuverlässigen Narration besonders deutlich auftreten, als Folge von imaginativer Empathie begreifen.

Imaginative Empathie ist aber auch in zuverlässig erzählten Filmen vorhanden, wird dort aber weniger stark herausgefordert und dürfte deshalb vom Zuschauer weniger stark empfunden werden. Der Einfluss des Perspektivenwechsels beschränkt sich auf die imaginative Empathie und beeinflusst die somatische Empathie nur insofern, als der Zuschauer in Momenten der Verwirrung oder fehlender Information vermehrt auch nach körperlichen Signalen sucht, da über somatische empathische Prozesse immer der Anschluss an eine Figur gefunden werden kann, worauf sich dann imaginative Empathie einstellen kann (Vaage 2008b: 35). Somatische Empathie bietet dem Zuschauer also eine Möglichkeit, die Perspektiven zu wechseln.

Allgemein lässt sich sagen, dass klassisch erzählte Filme zwar weniger imaginative Empathie benötigen als Arthouseproduktionen, da die Informationen zur Psychologie der Figur meist nicht reduziert sind, doch dient die subjektive Narration von klassisch erzählten Filmen dazu, imaginative Empathie zu erleichtern und zu fördern (Vaage 2008a: 37). In beiden Spielfilmtypen sind beide Formen der Empathie unabdingbar, ja eigentlich unvermeidbar. Resümierend lässt sich über das Verhältnis von somatischer und imaginativer Empathie sagen:

Die Mimikry einfacher Handlungen und Emotionen vermag die Imagination – einschliesslich der empathischen Imagination – von komplexeren, subtileren Gemütsverfassungen quasi mit einem stützenden Gerüst zu versehen.

(Smith 2008: 16)

²⁴ Vgl. Vaage (2008b: 86ff).

Der nächste Abschnitt stellt drei Modelle zu Empathie kurz vor, die meine Unterscheidungen in verschiedener Hinsicht ergänzen.

2.5 Drei weiterführende Modelle zur Empathie

2.5.1 Dolf Zillmanns Ansatz affektbasierter Empathie

Ein klassischer Ansatz zur Empathie stammt von Dolf Zillmann, einem in der Medienpsychologie stark rezipierten Autor, der in der Filmwissenschaft etwas unsichtbarer blieb. Dieser schlägt 1991 im Aufsatz *Empathy: Affect From Bearing Witness to the Emotions of Others* eine Konzeption von Empathie vor, die in vielem meiner Unterscheidung zwischen somatischer und imaginativer Empathie entspricht und diese auch beeinflusst hat. Er referiert, dass Empathie entweder (a) als reflexiver und angeborener Prozess, (b) als gelernte, aber unwillkürliche kognitive Operationen und (c) als beabsichtigte oder gewohnheitsmässige kognitive Operationen konzeptualisiert werde (1991: 142). (a) und (b) entsprechen meiner somatischen Empathie, wobei ich der Einfachheit halber nicht zwischen reflexhaften und gelernten kognitiven Operationen unterscheide; (c) entspricht der imaginativen Empathie. Der Zusatz, dass imaginative Empathie nicht nur beabsichtigt, sondern oft auch gewohnheitsmässig und unbewusst entsteht, ist besonders bemerkenswert. Damit kann erklärt werden, wieso wir uns durchaus nicht bewusst sein müssen, dass wir imaginative empathische Fähigkeiten anwenden, geschweige denn somatische. Zillmann entwirft anschliessend ein Drei-Faktor-Modell der Empathie. Der wichtigste Punkt innerhalb dieses Modells ist die sogenannte «experiential component of empathy» (1991: 148f), die dafür verantwortlich ist, dass Personen somatische empathische Erfahrungen kognitiv korrigieren und umleiten können. Diese Korrekturen müssen keinesfalls absichtlich geschehen, sondern sind auch unbewusst schon vorhanden. Zillmann konzeptualisiert diese Korrekturen in Bezug auf sozial und individuell sanktioniertes emotionales Verhalten. Empathie ist für ihn also von sozialen Normen abhängig, hat in unfreiwilligen somatischen Vorgängen ihren Ausgang, kann jedoch durch unwillkürliche und willkürliche kognitive Opera-

tionen über- und umgeschrieben werden. Dieser *cognitive override* (1991: 150)²⁵ ist der markanteste Unterschied zu anderen Modellen:

The concept projects, essentially, that an empathetic experience entails both archaic and, phylogenetically speaking, more recently developed elements. Comparatively primitive processes, such as motor mimicry and involuntary excitatory responses, are viewed as being superseded by complex cognitive processes, with these latter processes taking control of the experience in determining its final status.

(Zillmann 1991: 151)

Aus der kognitiven Überwachung folgt, dass der empathische Prozess sequenziert ist, d.h. dass somatische Empathie zunächst fix ist, dann aber durch weitere unwillkürliche kognitive Prozesse modifiziert wird, bis am Schluss absichtliche imaginative Empathie möglich wird (1991: 153). In der Zwischenebene der unwillkürlichen kognitiven Prozesse liessen sich neben den von Zillmann erwähnten sozialen Normen auch Traumata und weitere psychologische Phänomene einsetzen, die den Zuschauer in seiner Wahrnehmung vorbestimmen. Hier wäre also der Platz für die von Anne Bartsch beschriebenen Skript- und sozialkonstruktivistischen Emotionstheorien (Bartsch 2007: 281f).

Aus der Sequenzhaftigkeit des empathischen Prozesses können die oft gemischten Gefühle der Zuschauer erklärt werden. So kann man sich beispielsweise affektiv auf eine Figur einlassen, das aber moralisch nicht in Ordnung finden.

Ein weiterer interessanter Gedanke betrifft das affektive Gedächtnis (1991: 154). Zillmann schreibt dazu:

Deliberate empathy [imaginative Empathie], in this view, is akin to system acting – a procedure in which actors and actresses use volition to access affective memory in order to trigger the emotional experience they seek to display. Such reasoning makes it very clear that role-play empathy relies on affective memory in the observer, and that it cannot be more than mere pretense if the observer does not have related experiences that can be revived.

(Zillmann 1991: 154)

Ob imaginative Empathie vollständig vom affektiven Gedächtnis abhängt, um nicht Vortäuschung zu sein, sei hier dahingestellt, wichtiger scheint mir der Umkehrschluss, dass

²⁵ Zillmann spricht von *cognitive override* ebenso wie von *dispositional override*, je nachdem, ob er den eigentlichen Prozess (*cognitive override*) oder die kognitive Freiheit der Empfindungen habenden Person hervorheben möchte (*dispositional override*).

die emotionale Erfahrung mit Sicherheit stärker wird, wenn der Zuschauer bestimmte Situationen und deren Emotionen persönlich schon einmal erlebt hat. Das stimmt auch mit den von Robin Curtis in Abschnitt 2.3.1 referierten Forschungen zum motorischen Gedächtnis überein.

Zillmann erweitert also mein bisheriges Konzept der Empathie in drei Punkten: Erstens mit den Gedanken zum *cognitive override*, in dem in unbewusster und bewusster Form somatische Empathie mit Bezug auf kulturelle Regeln umgeformt werden. Zweitens mit dem affektiven Gedächtnis, das erklären kann, warum Filme mit Gefühlen, die der Zuschauer selber erlebt hat, bei diesen auch stärker wirken. Drittens mit dem Gedanken, dass Empathie nicht ein spezifischer Prozess, sondern ein Zusammenspiel verschiedener interagierender Prozesse ist, von denen manche angeboren, andere lernbar und wahrscheinlich die meisten trainierbar sind. Diese Befunde bieten eine Basis für die komplexe Theoretisierung des Phänomens der Empathie.

2.5.2 Hans J. Wulffs mehrstufiger Ansatz

Wie aber genau der Einbezug höherer kognitiver Prozesse funktioniert, darüber sagt Zillmann nicht viel. So schreibt Hans J. Wulff, dass Zillmanns Modell der empathischen Prozesse «in den höheren Stufen der Teilnahme undifferenziert und allgemein-unverbindlich bleibt» (2003: 140). Insofern ergänzt Wulff Zillmann und umgekehrt, denn Wulff bleibt zur somatischen Empathie ähnlich unspezifisch wie Zillmann zur imaginativen. Wulff entwirft ein mehrstufiges Modell der Empathie: Diese «verschiedenen Ebenen und Formen der empathischen Interaktion sind miteinander verbunden, wirken aufeinander ein oder können sogar gegeneinander arbeiten. Nur im seltenen Fall treten sie isoliert auf» (2003: 138). Sie bestehen (1) aus «basalen Reaktionen der Zuschauer» (2003: 138), was ich als somatische Empathie bezeichnete, (2) aus dem einführenden Imaginieren in die Gedankenwelt der Figuren, (3) dem Nachempfinden der sozialen Interaktion der Figuren, (4) der moralischen Interaktion zwischen dem Zuschauer und dem Leinwandgeschehen und (5) der größten Ebene, der kulturellen Form des Empathisierens, wo «die Werthaltung des Textes mit der Wertperspektive des Zuschauers» (Wulff 2003: 140) interagiert. Die Ebenen der Empathie dehnen sich also von körperlichen über geistige zu sozialen und kulturellen Phänomenen aus.

Bei den imaginativen Formen der Empathie (2) unterscheidet Wulff zwischen *Gefühlsübernahme* und *Gefühlsverständnis*. Bei ersterem «versetzt sich der Zuschauer aus der Innenperspektive ‹an den Ort› des Empathisierten, wiederholt dessen Gefühle in der Tat mehr oder weniger analog» (2003: 137). Bei letzterem «genügt es, wenn der Zuschauer die beobachtete Regung richtig diagnostiziert, er braucht sie nicht selbst zu empfinden. Er denkt sich in die Figur ein, rekonstruiert kognitiv ihre Situation und versteht mithilfe dieser Rekonstruktion Motive und Reaktionen» (2003: 137). Während ich Wulffs Konzept der Gefühlsübernahme unter somatischer Empathie auflisten würde, sind bei Wulff beide Mechanismen rational imaginativer Art. Er bindet seine Gedanken an Smith' Unterscheidung von zentraler und azentraler Imagination an, der diese wiederum von Richard Wollheim übernommen hat.²⁶

Die wichtigste Erweiterung von Wulff für die Theoriebildung ist das Nachempfinden der sozialen Interaktion der Figuren (3). Er legt besonderen Wert auf die Art und Weise, wie die Figuren innerhalb des Films aufeinander reagieren. Die empathischen Resultate des Zuschauers in Bezug auf die verschiedenen Figuren treten hier also in Beziehung und ergänzen sich, woraus ein empathisches Feld entstehe, in dem Empathien und Konterempathien²⁷ entstehen (2003: 151). Er sagt, dass «die Reaktion auf das empathisierte Geschehen» (2002: 110) auf einem imaginierten Szenario basiere. Innerhalb dieses imaginierten Szenarios ergäben sich soziale Kleinsysteme, die von Empathien und Konterempathien geprägt seien (2002: 110). «Das empathische Feld ist ein Gefüge reziproker Figurenentwürfe» (2003: 152).

Das Verstehen eines Filmes umfasst den Aufbau des empathischen Feldes. Die Bindung an die Figuren besteht nicht allein im Sich-Versetzen in die Perspektive eines Einzelnen, sondern in der inneren Modellierung des Feldes aller Beteiligten. Eine Geschichte ebenso wie eine Szene ist ein *intentionaler Raum*, ein Handlungsraum, dessen innere Kontur die

26 Vgl. Wulff (2003: 137) und Smith (1995: 76ff). Für eine vollständige und einleuchtende Diskussion, weshalb die Frage der Empathie innerhalb der Filmwissenschaft von zentralem Imaginieren abhängig wurde und deshalb nicht mehr unabhängig vom POV einer Figur konzeptualisiert werden konnte, kann bei Vaage (2008b: 24ff) nachgelesen werden. Dies erklärt nebenbei bemerkt auch manch schwerfällige Theoretisierung bezüglich der vermeintlich notwendigen Identifikation mit einer Figur, um Empathie entstehen zu lassen und führte zu Noël Carrolls ablehnender Haltung gegenüber Empathie, weil ihm zufolge während der Rezeption keine Verschmelzung von Zuschauer und Figur stattfindet, vgl. Vaage (2008b: 27).

27 Ein Begriff, den er von Zillmann übernimmt (1991: 140) und den er eigentlich als missverständlich charakterisiert. Der Grund dafür ist, dass Konterempathie keine tatsächliche empathische Erfahrung ist, eine solche aber suggeriert. Zillmann meint aber, dass der Begriff durchaus beschreibenden Wert habe (1991: 140), weshalb er ihn – und in der Folge auch Wulff – weiterverwendet.

subjektiven Interpretationen aller Beteiligten umfasst. Darum bedarf das einführende Nacherleben/Miterleben die Simulation der Innensicht, der reziproken Bezugnahmen.

(Wulff 2003: 153, Herv.i.O.)

Laut Wulff macht gerade dies das Besondere empathischer Prozesse aus, dass man die Figuren in ihren *gegenseitigen* Bezügen verorten und ausloten müsse (2003: 153). So kann man sagen, dass somatische und imaginative Empathie erst einmal dafür da sind, die einzelnen Figuren und deren Emotionen, Standpunkte und Perspektiven zu verstehen, dass aber das aus diesen Prozessen erworbene Wissen weiter in einen hypothetischen Raum der Geschichte projiziert wird, in dem der Zuschauer sich vorstellt, was die Figuren sich in Bezug auf die Geschichte vorstellen. Umgekehrt ist auch denkbar, dass gewisse Figurenemotionen erst klar werden, wenn man die Reaktion einer anderen Figur darauf gesehen hat. Ausserdem sind in diesem Zusammenhang auch stereotypisierte Figurenensembles zu erwähnen, die eine Szene aus anderen Gründen lesbar machen, wo also gerade wegen der stereotypen Darstellung nicht besonders viel Empathie benötigt werden dürfte.²⁸ Genrefilme sind hier in besonderem Masse mit eingerechnet.

Unter (4) beschreibt Wulff moralische Interaktionen zwischen Zuschauer und Leinwand. Dieses *Moralisieren* parallelisiert er später (Wulff 2005: 381ff) mit Empathisieren und thematisiert damit Werthaltungen, die der Zuschauer in die Rezeption einbringt. Dies werde ich im fünften Kapitel genauer besprechen.

Die fünfte und letzte Stufe Wulffs (5) ist jene etwas abstrakt gefasste «*kulturelle oder begriffliche Form des Empathisierens*» (2003: 140, Herv.i.O.). Damit können allgemeine Themen wie «Rechte von Ausländern [oder von Sterbewilligen] in empathischer Perspektivität der Rezeption aufgehen» (2003: 139). Wulff sieht die zuletzt genannte Form des kulturellen Empathisierens insofern als Empathie an, als sie von «emotionalen Haltungen und Prozessen begleitet ist, die über eine reine Parteinahme weit» hinausgehe (2003: 140).²⁹ Es geht auf dieser Ebene um diejenigen Elemente der Geschichte, die auch für den Zuschauer unmittelbar relevant sind und nicht in eigentlichem Sinne an die Diegese gebunden sind.

Während die somatisch empathischen Prozesse wie erwähnt von Zuschauer zu Zuschauer als mehr oder weniger gleichbleibend betrachtet werden können, dürften sich im Gegen-

²⁸ Vgl. Schweinitz (2006: 43ff)

²⁹ Das Konzept ist etwas problematisch, da es sich nicht auf die Perspektivenübernahme einer Person beschränkt, sondern die Perspektivenübernahme einer gesamten Kultur zur Folge hätte. Deshalb werde ich zurückhaltend mit dem Begriff umgehen.

satz dazu die abstrakteren Formen der Empathie von Zuschauer zu Zuschauer deutlicher unterscheiden, da hier mehr persönliches Vorwissen mit hineinspielt. Wulff meint, dass «je näher eine abgebildete Figur an der Erfahrungs- und Ausdruckswelt des Zuschauers angelegt ist, desto leichter fiel jenem das Empathisieren mit ihr» (2003: 140) und schliesst daraus, dass mit steigender historischer und kultureller Differenz der empathische Zugang zunehmend erschwert würde.

Wulff ergänzt meine bisherigen Konzeptualisierungen zur Empathie in den Punkten (3) bis (5), indem er erstens die Bedeutung empathischer Prozesse für das Verständnis interagierender Figuren und damit für das Verstehen der Figurenkonstellation beschreibt, zweitens den Zusammenhang zwischen dem moralisierenden Zuschauer und dessen empathischen Prozessen beschreibt und drittens eine Basis legt, wie allgemeine kulturelle Themen wie die Sterbehilfe durch empathische Prozesse der Filmwahrnehmung erfasst werden können. Doch obwohl Wulff sagt, dass Zillmann «in den höheren Stufen der Teilnahme undifferenziert und allgemein-unverbindlich» (2003: 140) bleibe, so wird auch bei Wulff nicht ganz klar, in welcher spezifischer Weise empathische Prozesse in jener kulturellen Form des Filmerlebens wirksam sein sollen.

2.5.3 Margrethe Bruun Vaages episodische Struktur der Teilhabe am Film

Vaage stellt in ihrer Dissertation (2008b) fest, dass imaginative Empathie wichtig sei, um narrative Lücken zu schliessen (2008b: 81ff), Voraussagen zu machen und Spannung aufzubauen (2008b: 86ff). Da die vom Zuschauer erlebten Emotionen nicht eigentlich für ihn selbst sondern für die Figur relevant seien (2008b: 90ff), dienen sie der Interpretation von Filmen. Empathisch erworbene Emotionen benütze der Zuschauer als Grundlage für interpretierende Prozesse. In ihrem Aufsatz *Empathie. Zur episodischen Struktur der Teilhabe am Spielfilm* (2008a) stellt sie fest, dass Empathie ausserdem dafür Sorge, «dass die rezeptive Teilhabe am Film episodisch und dynamisch wird» (2008a: 30). Sie stellt ein Konzept zur Verfügung, das erklärt, wie der Zuschauer über Empathie zwischen verschiedenen Modi der Rezeption wechseln kann. Auf der Basis von Ed S. Tans Unterscheidung zwischen Fiktionsemotionen (*F-emotions*) und Artefaktemotionen (*A-emotions*) fächert sie die Teilhabe am Film in zwei Innen- und zwei Aussenperspektiven auf (2008a: 30). Die Innenperspektiven beziehen sich auf fiktionale Teilhabe, die Aussenperspektiven auf ausserfiktionale

Teilhabe. Es sind (1) die empathische fiktionale Teilhabe, (2) das innere ästhetische Erleben, (3) die Imagination an-Stelle-von oder imaginative Projektion und (4) die äussere ästhetische Würdigung. Gemäss Vaage entstehen alle Formen der Teilhabe in besonderer Weise über imaginative Empathie, indem der Zuschauer sich beispielsweise empathisch an Figuren (fiktionale Teilhabe) oder an Regisseure (ästhetische Würdigung) anknüpft und dann Vorstellungen und Hoffnungen über den weiteren Verlauf der Geschichte (fiktionale Teilhabe) oder Gestaltung (ästhetische Würdigung) entwirft. Dabei ist die Wahl, auf welchen Rezeptionsmodus sich der Zuschauer einlässt, zwar narrativ teilweise vorgegeben, letztlich aber in höchstem Masse persönlich und von empathischer Teilhabe abhängig.

Die empathische fiktionale Teilhabe (1) fasst Vaage ihrer Dissertation entsprechend. Der Zuschauer schliesst durch imaginative Empathie Lücken im Plot, wodurch narrative Sinngebung möglich wird (2008a: 38). Ausserdem orientieren sich die Zuschauer über Empathie emotional an den Hauptfiguren (2008a: 38f). Dies entspricht soweit meiner eigenen bisherigen Konzeptualisierung. Sie erweitert meine Überlegungen jedoch in Bezug auf den diegetischen Effekt des Films, «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 [...] und an Höhepunkten der Spannung so genannte teilnehmende Reaktionen zeigt» (2008a: 39) Diese äussern sich sich im Drang, den Figuren zum Beispiel zuzurufen (2008a: 39). Die empathische fiktionale Teilhabe nach Vaage entspricht dem Zustand, wenn «die ganze Sorge des Zuschauers dem Filmgeschehen» (2008a: 39) gilt.

Das innere ästhetische Erleben (2) versteht sie als «freieres Imaginieren als die fiktionale Teilhabe» (2008a: 40), wo sich der Zuschauer weniger der Narration unterordnet und sozusagen im dargebotenen Medium selber auf Entdeckungsreise geht. «Ein sinnliches Erfahren der fiktionalen Welt wird so zum Selbstzweck; die sinnliche Darstellung wird rezeptiv als wertvoll erfahren» (2008a: 41). Dies ist ein ganz neuer Aspekt, der bisher von keinem Theoretiker erfasst wurde. In *MAR ADENTRO* gibt es eine Szene (0.39.10 – 0.43.10), in der Ramón (Javier Bardem) sich vorstellt aus dem Fenster zu springen und ans Meer zu fliegen. Der Flug kann narrativ ziemlich schnell als Wunschvorstellung Ramóns erklärt werden, mit Julia (Belén Rueda) zusammen zu sein, aber der POV-Shot und die Länge der Einstellung legen nahe, dass dieser Flug auch für den Zuschauer erlebbar gemacht werden soll. Hier scheint sich also der Begriff der ästhetischen Teilhabe tatsächlich zu bewähren.

Die Imagination an-Stelle-von (3) oder imaginative Projektion (2008a: 41f) fasst jene Momente des Filmerlebens zusammen, in denen der Zuschauer sich fragt, wie er in einer solchen Situation gehandelt oder empfunden hätte. «Wird aus dem empathischen 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» (2008a: 42) und nicht mehr mit jenen der Figur, weshalb es eine ausserfiktionalen Teilhabe ist, die aber auf imaginativer Empathie basiere.

Die ästhetische Würdigung (4) ist jene form der Teilhabe, wo der Zuschauer formale Stilmittel des Films bewundert und genießt. Empathisches Verständnis ist dafür insofern wichtig, als z.B. die Arbeit des Kameramannes gewürdigt wird, der Zuschauer sich also in seine Perspektive versetzt und über Ursachen und Folgen formalästhetischer Entscheidungen sinniert.

Vaage erläutert, dass Teilhabe nur dann gelinge, «wenn man zwischen verschiedenen Ebenen wechselt und dabei zwischen fiktionaler Teilhabe, ästhetischer und fiktionaler Teilhabe sowie Momenten der Selbst-Reflexion hin- und hergleitet» (2008: 45). Imaginative Empathie dient «der Erhärtung des fiktionalen Universums und spielt eine wichtige Rolle, wenn es darum geht, den Zuschauer in diese fiktionale Welt hineinzuziehen» (2008: 45). Damit die Geschichte aber lebendig werde, müsse sie reflektiert und in einen Zusammenhang mit persönlichen Erlebnissen gebracht werden.

Der Nutzen von Vaages Ansatz liegt darin, dass sie die persönliche Note der Filmwahrnehmung hervorhebt, und damit auf die starken Variationen von Zuschauer zu Zuschauer hinweist. Sie erklärt, wie unterschiedlich sich empathische Prozesse im Filmerleben ausdrücken können.

2.6 Übertragung der bisherigen Überlegungen auf Jens Eders Figurentheorie

Eders Figurentheorie bietet die Möglichkeit, die theoretischen Entwürfe zur Empathie in einen grösseren Zusammenhang zu stellen. Er fordert, Figuren niemals losgelöst von ihren Kontexten zu betrachten, denn diese seien immer eingebettet in das *affektive Feld* des Films insgesamt (2005: 228). Er versteht die Figur nicht als ein einheitliches Konzept und unterscheidet zwischen der Figur als Artefakt, als fiktives Wesen, als Symbol und als Symptom

(2008: 134ff). Jeder der vier Bereiche steht für einen anderen analytischen und theoretischen Zusammenhang, in dem die Figur beschrieben werden und auf den die emotionale Anteilnahme der Zuschauer bezogen sein kann. Die *Figur als Artefakt* bezieht sich auf ihre tatsächliche formale Gestaltung, die *Figur als fiktives Wesen* auf ihre Beschaffenheit als psychisches, physisches und soziales Wesen mit einer bestimmten Intentionalität, die *Figur als Symbol* steht für ihre indirekten Bedeutungen wie z.B. «Freiheit» und die *Figur als Symptom* steht für ihre kontextuellen Bedeutungen als Ergebnis von ausserfilmischen Ursachen. Damit bietet sein Ansatz die Möglichkeit, das empathische Verstehen der einzelnen Figuren mit deren symbolischen und symptomatischen Bedeutungen in Beziehung zu setzen.

Eine notwendige Voraussetzung für die Entstehung von Figuren als fiktive Wesen ist die Konstruktion einer Figurenpsyche, die durch «konstante Persönlichkeitsmerkmale [...] [wie] Gefühle, Motive, Werte, Probleme usw.» gekennzeichnet ist (2008: 659). Eder geht davon aus, dass Figuren im Spielfilm wie Menschen im Alltag Ziele verfolgen und Wünsche haben. Ein Alltagsmodell wird – wie in den meisten kognitivistisch orientierten Ansätzen – auf die filmische Figurenkonstruktion übertragen.

An anderer Stelle geht Eder davon aus, dass «der Begriff der Darstellungsperspektive [...] von jenem der mentalen Perspektive abgeleitet» sei und diese voraussetze (2008: 590). Daraus folgert er, dass auch mediale Perspektiven in mentalen Perspektiven fundiert sind (2008: 590). So ergibt sich, dass jedem mentalen Agent – Produzent, Rezipient, Erzählinstanz und Figur – eine Perspektive zugeordnet werden kann, was eine «Perspektivenstruktur» (2008: 594) ergibt, worunter er die «Gesamtheit der Verhältnisse zwischen den mentalen Perspektiven auf die dargestellte Welt und ihre Elemente» (2008: 594) bezeichnet. Zusammenfassend kann man sagen, dass der Zuschauer auf all diese Perspektiven imaginative Empathie anwenden kann. Eders Konzept der mentalen Perspektive als Voraussetzung für die Figurenbildung kann erklären, warum der Zuschauer Figuren innerhalb der Diegese und Personen ausserhalb der Diegese mit imaginativer Empathie verstehen kann. Dies lässt sich auch sinnvoll auf die Konzeption von Bedeutung anwenden. Bedeutung ist nach Eder «abgeleitete Intentionalität» (2008: 590). Jede Bedeutung kann von einer mentalen Perspektive abgeleitet werden. Es gibt also eine Artefaktbedeutung, eine symbolische Bedeutung und eine symptomatische Bedeutung, die jeweils einer oder auch mehreren mentalen Perspektiven zugeschrieben werden können.

So kann die ironische Brechung, die BARTON FINK (USA 1991, Joel Coen & Ethan Coen) durchzieht, in der Konzeption Eders als Nachvollzug der impliziten Absichten der Regisseure gefasst werden. Die extratextuellen Intentionen der Filmemacher können so als Bedeutungslieferant theoretisch erfasst werden.

2.7 Konklusion des theoretischen Teils zur Empathie

Im vorangegangenen Kapitel habe ich die theoretischen Mittel gewonnen, um Empathie einerseits definieren und gegen andere Begriffe wie Sympathie abgrenzen zu können. Abschnitt 2.1 klärte die Herkunft des Begriffes der Empathie aus der deutschen Ästhetik des ausgehenden 19. Jahrhunderts, damals noch als Einfühlung bezeichnet. In Abschnitt 2.2 konnte Empathie als physiologische und kognitive Voraussetzung für Sympathie erklärt werden, die ihrerseits als Folgeeffekt von empathischen und weiteren Prozessen beschrieben wurde. Damit konnte Empathie von Sympathie unterschieden werden. Das ist ein wichtiger Schritt, um theoretische Untersuchungen zur Empathie oder Sympathie systematisieren zu können. Abschnitt 2.3 klärte über die körperliche Grundlage der Empathie in mimischen Nachahmungsprozessen auf, was Auswirkungen auf die Emotionen der empathisierenden Zuschauer hat. Die Unwillkürlichkeit dieser Prozesse ist ein zentraler Faktor der Filmwahrnehmung und kann plausibel erklären, warum Zuschauer sehr schnell sehr vieles verstehen und fassen können, ohne dass sie sich bewusst kognitiv, imaginativ oder narrativ am Film beteiligen müssen.

In Abschnitt 2.4 untersuchte ich bewusste imaginative Prozesse. Ich ging davon aus, dass imaginative Prozesse aus somatischen Prozessen leitende Informationen gewinnt. Im narrativen Zusammenhang des Films stellt sich besonders die Perspektivität und die Informationsvergabe als wichtiger Interaktionspartner für imaginative empathische Prozesse heraus. Diese können die imaginative Empathie herausfordern oder erübrigen. Es zeigte sich ausserdem, dass ohne empathische Imagination Filmverständnis schwer erklärbar wäre.

In Abschnitt 2.5 habe ich drei Theoretiker näher besprochen, die ihre Modelle allesamt auf der Unterscheidung zwischen körperlichen und imaginativen Prozessen aufbauen. Dolf Zillmann (2.5.1) kann die zeitliche Sequenziertheit von empathischen Prozessen erklären, indem er zwischen unbewussten und bewussten und zwischen unwillkürlichen und willkürlichen Prozessen unterscheidet. Die Überschreibung von unbewussten und unwillkür-

lichen *affektiven* Reaktionen durch teils bewusste kognitive Folgereaktionen beschreibt er als *cognitive override*. Dieser sei ein Grund dafür, dass widersprüchliche emotionale Reaktionen im Zuschauer entstehen könnten. Ausserdem erwähnt er das affektive Gedächtnis als wichtigen Bestandteil für das Empfinden von Emotionen, weil erfahrungsbedingtes Wissen empathische Prozesse erleichtere.

Hans J. Wulff (2.5.2) erweitert die empathische Tätigkeit auf das Verständnis von Figurenkonstellationen, die innerhalb von Einstellungen, Szenen und der gesamten Geschichte entstehen. Der Zuschauer entwirft ein empathisches Feld, in dem Figurenabsichten aufeinander prallen und dadurch ein intentionales Feld ergeben, in dem sich der Zuschauer unter anderem anhand von persönlichen moralischen Werten orientiert. Für Wulff ist empathisches Verstehen auch im Hinblick auf grosse kulturelle Themen wie Ausländerfragen oder die Frage nach dem Sterben im Zusammenhang mit dem kulturellen Empathisieren zentral. So können Zuschauer kulturell empathisieren, wenn im Film Thematiken angesprochen werden, die den Rahmen der diegetischen Geschichte sprengen und eine Relevanz besitzen, die auf die ausserdiegetische Welt übergreift.

Margrethe Bruun Vaage (2.5.3) erklärt, wie der Zuschauer zwischen verschiedenen Modi der Filmwahrnehmung abwechsle und wie episodisch die Teilhabe am Film ist. Empathische Teilhabe spielt darin die Schlüsselrolle, da sie die Ausgangslage für den Wechsel ist.

In Abschnitt 2.6 schliesslich habe ich aufgezeigt, wie Empathie anhand der figurentheoretischen Überlegungen Jens Eders auf die symbolische oder symptomatische Bedeutungsebene eines Films hinweisen kann, da jedem Agent innerhalb und ausserhalb der Diegese eine mentale Perspektive zugeordnet werden kann.

Die Konzepte der somatischen, der imaginativen, der sozialen und der kulturellen Empathie ergeben zusammen ein komplexes empathisches Feld. Anstelle des Konzeptes *einer* universalen Empathie muss ein Verständnis der Vielfalt des Phänomens treten. Empathie ist ein höchst vielschichtiger Prozess, der körperliche, geistige, soziale und kulturelle Verstehensprozesse integriert und gerade deswegen weder zu vernachlässigen, noch zu vereinfachen ist. Der Zuschauer konturiert auf der Basis von empathischem Verstehen die Figuren und ihre Bezüge zueinander. Das so entstehende empathische Feld ist die Basis für das Verständnis von Szenen, Sequenzen und ganzen Geschichten. Die Intentionen, die jeder Figur und jeder Person innerhalb und ausserhalb der Diegese zugeschrieben werden können, erlaubt es, nach ästhetischen, symbolischen und symptomatischen Bedeutungen

zu fragen. Dies ist die Basis für meine Untersuchung der Frage nach den Legitimierungsstrategien, die die ausgewählten Filme zur Sterbehilfe verwenden.

Im folgenden Kapitel sollen die bisher erarbeiteten analytischen Werkzeuge auf die Eingangssequenz von *MAR A DENTRO* angewendet werden. Das Kapitel schafft die Basis für meine anschließende Analyse der somatischen Argumentation für Sterbehilfe in Kapitel 4.

3 Fallstudie: MAR A DENTRO

3.1 Empathische Prozesse während der Anfangssequenz von MAR A DENTRO

Empathie ist ein Phänomen, das nicht nur in besonderen Momenten sondern andauernd auftritt. Weil dem Zuschauer zu Beginn eines jeden Films die Figuren, deren Schicksale und Beziehungen vorgestellt werden müssen, verwende ich die Anfangssequenz von *MAR A DENTRO* (0.00.00 – 0.08.08). Es wird auf diese Weise besonders deutlich, inwiefern der Zuschauer die Information aus narrativen, somatischen oder imaginativen Quellen erhält.

Da die Arbeit schwerfällig vorwärts ginge, wenn man die empathischen Phänomene einzeln an Beispielen bearbeiten würde, hielt ich es für sinnvoll, sie in ihrer Interaktion zu zeigen. Damit lassen sich die inneren Zusammenhänge der empathischen Prozesse und der gegenseitige Einfluss von Empathie und Narration besser aufzeigen. Die Abschnitte sind den zu beschreibenden Phänomenen entsprechend aufgeteilt.

Die Eingangssequenz stellt uns die Hauptfiguren von *MAR A DENTRO* vor. Dies sind Ramón (Javier Bardem), seine einen Verein für Sterbehilfe leitende Freundin Gené (Clara Segura), die Ramón vor Gericht vertretende Anwältin Julia (Belén Rueda), deren Assistent Marc (Francesc Garrida), sowie das Ehepaar José (Celso Bugallo) und Manuela (Mabel Rivera), Bruder und Schwägerin von Ramón, bei denen er wohnt.

3.2 Somatische, imaginative und narrative Prozesse im empathischen Feld

3.2.1 Ramóns Bevormundung



Abb. 1 Julia an Krücken auf der Treppe

In Abbildung 1 sieht man Julia, wie sie an Krücken die Treppe in den ersten Stock hinaufsteigt, wo sich Ramóns Zimmer befindet. Gené bietet Julia Hilfe an, die diese allerdings ablehnt. Wie der Ansatz der motorischen Mimikry vorschlägt, nimmt der Zuschauer bereits motorisch die Mühe wahr, die es Julia macht, die Treppen hinaufzusteigen. Den Ausführungen Robin Curtis (2008: 50) entsprechend, kann davon ausgegangen werden, dass, wer selber schon einmal an Krücken eine Treppe hinaufgestiegen ist, sich besser in Julia einfühlen kann. Sein motorisches und affektives Gedächtnis helfen ihm dabei. Es ist bis zu diesem Zeitpunkt keine Imagination notwendig, um dies zu verstehen. Der Theorie zufolge muss lediglich zugeschaut werden. Sobald Julia Genés angebotene Hilfe ausschlägt, kann der Zuschauer nach der Bedeutung fragen, indem er sich imaginativ empathisierend in Julias Position versetzt. Da der Film gerade erst begonnen hat und die narrative Information bisher eher spärlich war, wird er aber kaum zu einer finalen Antwort kommen. Der einzige unspezifische Hinweis aus einer vorangegangenen Szene weist darauf hin, dass auch Julia ein Schicksal erlebt hat oder zumindest kennt, das demjenigen Ramóns ähnelt, als sie zu Gené auf der Fahrt zu Ramóns Haus sagte, dass sie ihn sehr gut verstehe (0.04.04).³⁰ Der Zuschauer kann sich anhand dieser narrativen Information und imaginativer Empathie eine Vermutung erarbeiten, warum Julia ihn gut versteht und warum sie die Hilfe ausschlägt. Man sieht an diesem Beispiel das Zusammenspiel von narrativer Infor-

³⁰ Später im Film erfährt man, dass Julia an CADASIL leidet, einer sehr seltenen degenerativen Krankheit, die zu Schlaganfällen bei Personen im mittleren Lebensalter führen kann.

mation und empathischem Verständnis. Keines der beiden Verstehensmittel ist als bevorzugt zu begreifen. Die beiden gehen Hand in Hand.



Abb. 2 Julia schüttelt Ramóns Hand

In Abbildung 2 sieht man, wie Julia Ramóns Hand nimmt und ihm so «ermöglicht», ihr die Hand zu geben. Mit Hilfe motorischer Mimikry nimmt der Zuschauer Julias Hand wahr, die Ramóns regungslose Hand hochhebt. Die Objektivität dieser Hand – und damit Ramóns Körper – nimmt der Zuschauer motorisch wahr. Imaginativ projizierend stellt er sich vielleicht vor, wie sich, genau wie ein eingeschlafener Arm morgens beim Aufwachen, das Eigengewicht des auf dem Bett liegenden Arms anfühlen möge. Auch hier wirken das motorische und affektive Gedächtnis verstärkend auf das Filmerlebnis.

Narrativ gesehen ist Julias Handlung eine Reaktion auf seine Aussage, ihn entschuldigen zu müssen, dass er ihr die Hand nicht gebe. Dies schafft einen Bezug zur vorherigen Szene, als Julia Genés Hilfe abgelehnt hat. Ramón ist zwar in der Lage, Hilfe abzulehnen, im Gegenteil zu Julia ist er aber seines Körpers nicht mächtig. Man sieht hier, wie somatische Empathie das Treppensteigen verständlich macht, wie narrative Information für die imaginative Empathie in die Situation Julias und Ramóns die Basis liefert, die einen bedeutungsvollen symbolischen Zusammenhang zwischen Julias Ablehnung der angebotenen Hilfe und der körperlichen Bevormundung Ramóns durch Julia herstellen kann.



Abb. 3 Ramón vor dem Händeschütteln



Abb. 4 Ramón nach dem Händeschütteln

Julias Handlung erfreut Ramón verständlicherweise nicht allzusehr, wie der Unterschied des Gesichtsausdrucks in Abbildung 3 vor und in Abbildung 4 nach der Handlung zeigt. In Abbildung 4 zeigt sich meiner Meinung nach eine leise Bitterkeit in Ramóns Gesicht.

Der Zuschauer hat die Möglichkeit, sich über affektive Mimikry und imaginativ-affektive Empathie vorzustellen, wie sich Ramón wohl dabei fühlt. Dies entspricht der Konzeptualisierung von Zillmann, der Empathie als sequenziellen Prozess sieht, wobei körperliche Phänomene – das Erblicken des Gesichtsausdruckes – vor kognitiven Phänomenen – der mentalen Perspektivenübernahme – anzusetzen sind.

Anhand dieses ersten Beispiels habe ich aufgezeigt, wie somatische Empathie das grundlegende Verständnis von Bewegungen und Handlungen von Figuren liefert. Imaginative Empathie lässt den Zuschauer die Beweggründe der Figuren nachvollziehen. Dies geschieht über die Integration von narrativem Wissen. So kann der Zuschauer Vermutungen zur Bedeutung einer Szene, einer Sequenz oder einer ganzen Geschichte aufbauen.

3.2.2 Eine Szene der Empathie und die Konturierung des empathischen Felds



Abb. 5 Julia wird still



Abb. 6 Ramón bemerkt Julias Stimmungswechsel

Der Film kann die Tendenzen zur Empathie auch fördern. Anschliessend an die Einstellung, als Julia still wird (Abb. 5), sieht man eine Nahaufnahme von Ramón (Abb. 6) (0.05.46). Seine affektive Mimikry wurde aktiviert, weshalb er sie fragt, warum sie so ernst sei. Es handelt sich um *emotional contagion* oder eine Gefühlsübertragung unter den Figuren. Die Narration von MAR ADENTRO hilft der affektiven Mimikry des Zuschauers auf die Sprünge, indem Ramón uns darauf hinweist, dass Julia ein ernstes Gesicht macht.



Abb. 7 Julia fragt «Porque morir?»



Abb. 8 Ramón antwortet auf die Frage

Der Schnitt von Ramóns Frage in der Halbnahen zu Julia in einer Nahaufnahme (Abb. 7) deutet darauf hin, dass nun eine zentrale Szene kommt. Sie macht eine lange Pause, womit die Spannung gesteigert wird, und fragt dann «Ramón ... warum sterben?» (0.05.56). Streichermusik setzt ein und Ramón setzt in einer Nahaufnahme (Abb. 8) zu seinen Ausführungen an. Die Frage Julias deutet narrativ darauf hin, dass nun imaginative Empathie in Ramóns Perspektive gefragt ist. Dies ist eine Szene, in der Ramóns Sichtweise erklärt wird. Die Kamera fährt nach Abbildung 8 hinter dem Rücken Julias langsam nach links und zeigt Ramón am Schluss der Bewegung in einer Grossaufnahme (Abb. 9).



Abb. 9 Grossaufnahme Ramóns



Abb. 10 Gené rückt ins Bild

Wenn er jene Personen erwähnt, die ihm helfen wollen zu sterben, kommt Gené unscharf im Hintergrund ins Bild (Abb. 10). Dies ist ein narrativer Hinweis, dass es sich um Gené handelt, die ihm dabei helfen soll. Es integriert Gené auf bestimmte Weise in das empathische Feld, das in dieser Szene von Ramón ausgehend konturiert wird. Bis zu dem Punkt hat man noch nicht explizit erfahren, was Genés Arbeit ist. Ihr anschliessender Seitenblick zu Marc integriert auch ihn und dieser schafft mit seinem Blick zurück seinerseits einen ähnlichen Bezug zu Gené. Erst später erfährt man, dass die beiden ein Verhältnis miteinander beginnen werden. Dass dieses intime gemeinsame Erlebnis sie näher gebracht hat, darf hier vermutet werden.

Auch die kulturelle Form der Empathie kann an dieser Szene aufgezeigt werden. Wenn Ramón sagt, der Tod betreffe uns alle, dann ist dies ein Thema, das weit über die Diegese hinaus Gültigkeit hat und den Zuschauer in die Handlung integrieren dürfte. Der Zuschauer kann sich selbst in ein Verhältnis zu dieser Aussage setzen. Manch einer dürfte sich gedanklich für eine kurze Zeit von der Geschichte entfernen und sich seine eigene Haltung zu Ramóns Aussage überlegen. Das deutet auch auf die Episodenhaftigkeit der empathischen Teilhabe am Film hin, von der Vaage spricht. Eine Aussage von solch allgemeingültiger Art, wie dass der Tod uns alle betreffe, bietet hier die Möglichkeit zum Wechsel des Fokus und zur persönlichen Reflexion über ein kulturelles Thema.

Die Musik, die die Szene begleitet, erreicht ihren Höhepunkt genau in dem Moment, da Ramóns und Julias Hand nebeneinander auf dem Bett liegend sichtbar sind (Abb. 11). Jeff Smith nennt dies *affective congruence*:

[...] affective congruence involves an interaction of visual and musical information such that the latter influences interpretations of the former. [...] Through affective congruence, subjects feel emotional characteristics more strongly than they would with either image or music alone.

(Smith J. 1999: 162)



Abb. 11 Ramón und Julias Hand

Weil der musikalische Höhepunkt just in dem Moment liegt, wo die Hände nebeneinander sichtbar sind, soll der Zuschauer die Möglichkeit erhalten, sich über die motorische und affektive Mimikry, sowie über imaginative Empathie in Ramóns Perspektive zu versetzen und nachzuempfinden, wie es sein muss, wenn so eine kleine Distanz unmöglich überwindbar ist. Der Zuschauer weiss, dass Hände sich normalerweise bewegen können. Die Einstellung spielt mit der Spannung zwischen der motorischen Möglichkeit und Verneinung von Ramóns Fähigkeit zur Bewegung. Die Einstellung wird sprachlich noch dramatisiert, indem Ramón von zwei Metern spricht, die ihn von Julia trennen, dabei aber von seinem Gesicht ausgeht, während seine Hand weniger als zehn Zentimeter von ihrer Hand entfernt liegt. Ramón definiert seine Person also über sein Gesicht und nicht über seinen Körper.

Die Szene ist eine sogenannte Szene der Empathie, wie Carl Plantinga diese bezeichnet hat (1999). Die Einstellungsgrößen ändern sich während der Szene von einer Halbnahen zu Beginn (Abb. 5) zu einer Nahaufnahme von Julia und Ramón (Abb. 6, Abb. 7 und Abb. 8) und der Grossaufnahme von Ramón (Abb. 9) bis zur Detailaufnahme der Hände am dramatischen Höhepunkt (Abb. 11). Dies entspricht genau den Ausführungen von Plantinga (1999: 249). Die Szene entspricht auch in Bezug auf die Geschwindigkeit und den Inhalt einer Szene der Empathie, denn «the pace of the narrative momentarily slows and the interi-

or emotional experience of a favoured character becomes the locus of attention» (1999: 239).

Plantingas Bezeichnung *scene of empathy* führt allerdings zur missverständlichen Annahme, dass Empathie in anderen Szenen weniger wichtig sei. Im Gegenteil ist Empathie vermutlich gerade in solchen Szenen, in denen die Narration keinen zusätzlichen Aufwand leistet, auf die Wichtigkeit einer Szene hinzuweisen, besonders wichtig, da sie auch Verständnis ermöglicht, wo die Narration undeutlich ist. Diesen Umstand diskutiert Plantinga nicht. Dass ich das Konzept hier erwähne, hängt damit zusammen, dass sich die Bezeichnung *scene of empathy* oder Szene der Empathie mittlerweile stark im filmwissenschaftlichen Diskurs um die Empathie festgesetzt hat.

Weiter muss beachtet werden, dass Plantinga unter *scene of empathy* eigentlich meint, dass es sich um eine Szene handelt, in der man mit dem Helden mitleiden, also ein Gefühl mit ihm teilen würde. Das kann zwar vorkommen, entspricht aber nicht dem hier vorgestellten Konzept der Empathie. Empathie ist im Zusammenhang dieser Arbeit eine Fähigkeit des Verstehens und nicht bloss des geteilten Gefühls.³¹

Ich stimme aber insofern völlig mit Plantinga überein, und mein Beispiel bestätigt dies, wenn er sagt, Szenen der Empathie «are often used sparingly, and the most powerful instances are reserved for a kind of emotional and cognitive summation of the ideological project of the film» (1999: 253).

Ich habe gezeigt, wie das empathische Einfühlen durch die Mittel der Einstellungsgrösse und durch die emotionale Färbung mit Musik erleichtert werden kann. Ausserdem wurde durch die Abfolge des Schnitts und der Kamerabewegungen deutlich, wie Ramóns Aussagen von den zuhörenden Figuren aufgenommen und verarbeitet wurden. Dies schafft Bezüge zwischen dem, was Ramón sagt und den Figuren. Ausserdem schafft der Dialog und die Blicke zwischen den Figuren eine soziale Interaktion, die langsam und stetig das empathische Feld konturieren.

31 Das Konzept des geteilten Gefühls geht auf die vermeintliche Identifikation mit einer Figur zurück, die immer wieder in Empathiedefinitionen aufgenommen wird. Vgl. Anm. 26.

3.2.3 Sympathieverhältnis Gené - Ramón

MAR ADENTRO beginnt mit Genés Stimme, die Ramón eine Übung zur Stärkung seiner mentalen Kräfte vorliest. Dies ist eine Aktivität, die man nicht einfach mit der erstbesten Person tätigt. Sie setzt eine Vertrauensbasis voraus, die in der unmittelbar darauf folgenden Szene, als Ramón sagt, es sei schwer gewesen, sich zu konzentrieren, da ihr Rock durchsichtig gewesen sei, bestätigt wird. Genés Reaktion auf den Spruch ist locker und von freundschaftlicher Bekanntheit mit Ramón geprägt. Ihr Kommentar, dass sie ihn nun – als sie Julia abholt – mit seinem Wagner alleine lasse, zeigt, dass Gené schon oft hier war und weiss, dass Ramón offenbar immer wieder die Musik von Richard Wagner hört. Gleichzeitig deutet dieser Hinweis auch auf die dunkle Seite von Ramóns Natur hin und gibt uns so nebenbei Informationen zur Figur Ramóns. Man sieht, wie jede Szene eine Fülle von Informationen enthält, denen man sich während der Filmwahrnehmung schwerlich bewusst sein kann. Man registriert, folgert und schliesst vieles unbewusst. Nur die eingehende Analyse bringt verschiedene Aspekte der Figurenzeichnung zum Vorschein. Dies zeigt laut Zillmann (1991: 142ff), wie unbewusst somatisches Verstehen vor sich geht. Der Zuschauer kann aus einer Vielzahl Hinweisen Rückschlüsse auf Figuren und deren Verhältnis zueinander ziehen und so das empathische Feld konturieren.

Während Genés aufgeregtem Gespräch mit Julia auf der Fahrt zu Ramón (0.03.20 – 0.04.04) beweist Gené ihre Sorge um Ramón. Wie erwähnt, weiss der Zuschauer über mimische und narrative Hinweise, dass Gené ihn mag. Diese Szene setzt Julia in ein Verhältnis zu Ramón und Gené. Dass Gené angriffslustig reagiert, kann persönliche und freundschaftliche Gründe haben. Vielleicht fürchtet sie ein Einbrechen Julias in ihr freundschaftliches Verhältnis mit Ramón. Tatsächlich wird Julia im Verlauf der Geschichte eine enge Freundin von Ramón.

In der Szene, in der Julia Ramón Fragen stellt, wird innerhalb der Anfangssequenz das freundschaftliche Verhältnis zwischen Gené und Ramón noch einmal bestätigt. Man sieht, wie Gené lachend Platz nimmt (Abb. 12), als Ramón erklärt, dass er gerne lange schlafe (0.05.14).



Abb. 12 Gené nimmt lachend Platz

Ihr Lachen bringt den Zuschauer über affektive Mimikry erst zu einem Verständnis ihrer guten Laune. Über imaginative Empathie kann er sich in ihre Emotion einfühlen und zur Überzeugung kommen, dass sie ihn mag. Solche Erkenntnisse bieten die Grundlage für die sich langsam mehr und mehr konturierenden sozialen Verhältnisse der Geschichte. Über Hinweise wie das Gespräch im Auto und das lachende Zuhören wird ein Sympathieverhältnis zwischen Gené und Ramón festgeschrieben. Hier wird klar, dass Sympathie zwischen den Figuren als Effekt von Empathie verstanden werden kann. Nebenbei bemerkt dürften die Sympathieverhältnisse zwischen Zuschauer und Figuren zu diesem Zeitpunkt im Film noch weitgehend offen sein und allenfalls noch stärker vom Image der Schauspieler, von ihrem Sexappeal oder ihrem sozialen Hintergrund geprägt sein, als durch die sich erst langsam aufbauende Geschichte. Laut verschiedener Theoretiker tendiert der Zuschauer dazu, besonders die Fokalisationsfigur, in diesem Fall also Ramón, von Beginn weg sympathisch zu finden.³²

3.2.4 Imagination an-Stelle-von



Abb. 13 Ramón schreibt

In Abbildung 13 sieht man Ramón mit seiner speziellen Schreibvorrichtung schreiben. Der Zuschauer erhält über die motorische Mimikry der Bewegung seines Kopfes die Informati-

³² Siehe z.B. Eder (2008: 637).

on, dass Ramón mit einem Holzstab im Mund auf ein Stück Papier schreibt. Es ist möglich, dass der Zuschauer hier zur *Imagination an-Stelle-von* oder *imaginative Projektion*, von der Vaage (2008a: 41f) spricht, angeregt werden soll. Er dürfte daraus schliessen, dass es sich um eine ziemlich mühsame Tätigkeit handelt. Er kann vielleicht auch das hölzerne Mundstück in seinem eigenen Mund spüren, da ja durch die Funde von Freedberg und Gallese (2006) bei der Betrachtung einer Tätigkeit dieselben Körperzustände aktiviert werden sollten, wie wenn er selber diese Handlungen verrichten würde. Ob *Imagination an-Stelle-von* entsteht oder nicht, ist aber vom einzelnen Zuschauer abhängig. Obwohl somatische Prozesse von Zuschauer zu Zuschauer ziemlich gleichbleibend sind, sind von Erfahrung und Interesse abhängige Unterschiede in der imaginativen Aktivität zu erwarten. Je weiter die Rezeption in imaginative Prozesse vordringt, desto unterschiedlicher dürfte das Erlebnis der Zuschauer werden. Um die tatsächlichen Formen der Teilhabe der Zuschauer zu untersuchen, bedürfte es aber empirischer Studien.

3.3 Konklusion der Analyse empathischer Prozesse

Ich habe aufgezeigt, wie sich die empathischen Konzepte auf die Filmanalyse anwenden lassen. Die Szene schuf den Hintergrund, um die somatische Empathie und die imaginative Empathie im Zusammenspiel mit der Narration an einem konkreten Beispiel aufzuzeigen. Es stellte sich heraus, wie wichtig die Figur und die Figurenverhältnisse sind, um das empathische Feld zu konturieren, wie Sympathieverhältnisse zwischen Figuren entstehen und wie Filme zur *Imagination an-Stelle-von* einladen. In Bezug auf die Konturierung des empathischen Feldes und der Positionierung des Zuschauers, zeigte sich, dass jeder Dialog und jeder Gesichtsausdruck Hinweise auf die sozialen Verhältnisse der Figuren geben kann.

Das Beispiel in Abschnitt 3.2.1 hat gezeigt, wie somatische Empathie das Grundverständnis einer Szene liefert, wie imaginative Empathie zum Nachvollzug mentaler Perspektiven führen kann und wie darauf aufbauend das Konzept der Bedeutung als mentale Intentionalität fruchtbar werden kann, um die symbolische Bedeutung der Szene hervorzuheben; dass ein wesentlicher Unterschied zwischen Julia und Ramón hinsichtlich ihrer persönlichen Freiheit besteht.

Dies schliesst einen ersten Teil der Arbeit ab, der dazu diente zu zeigen, dass empathische Prozesse erfolgreich das Filmverstehen beschreiben können, ohne reduktionistisch zu werden. Ich habe gezeigt, dass empathische Prozesse mühelos mit narrativen Analysemethoden verknüpft werden können und diese durch die Beschreibung jener empathischen Prozesse ein solides Fundament erhalten, das im Filmbild selber festgemacht werden kann. Von da kann man fortfahren, um abstraktere symbolische und symptomatische Bedeutungsstrukturen innerhalb von Filmen zu beschreiben.

Im nächsten Kapitel will ich auf das somatische Fundament fokussieren. Es wird deutlich werden, mit welchen Strategien Filme zur Sterbehilfe über die somatische Empathie Bedeutungsstrukturen aufbauen, die ein affektives Band zwischen dem Zuschauer und der sterbewilligen Figur binden und in letzter Instanz die Legitimation der Sterbehilfe unterstützen sollen.

4 Somatische Argumentation in Filmen zur Sterbehilfe

In diesem Kapitel sollen die unterschiedlichen somatischen Strategien aufgezeigt werden, derer sich die drei ausgewählte Filme zur Sterbehilfe *MAR ADENTRO*, *WHOSE LIFE IS IT ANYWAY?* und *MILLION DOLLAR BABY* bedienen. Zusammen mit *LE SCAPHANDRE ET LE PAPILLON* (F/USA 2007, Julian Schnabel) dienen *WHOSE LIFE IS IT ANYWAY?* und *MILLION DOLLAR BABY* als Vergleichsfilme zu *MAR ADENTRO*. In *LE SCAPHANDRE ET LE PAPILLON* kommt ein noch extremerer Fall von Behinderung, nämlich das Locked-in-Syndrom,³³ vor, und doch argumentiert der Film nicht für Sterbehilfe, obwohl diese explizit erwähnt wird (0.32.03). Dieser Film macht die formalen und inhaltlichen Unterschiede zu Filmen deutlich, die ein ideologisches Projekt verfolgen und solchen, die dies nicht tun. *MAR ADENTRO* und *LE SCAPHANDRE ET LE PAPILLON* beruhen auf einer wahren Begebenheit, *WHOSE LIFE IS IT ANYWAY?* und *MILLION DOLLAR BABY* sind rein fiktive Geschichten.

³³ Es handelt sich um eine Ganzkörperlähmung. Der Patient kann meist nur Augen- und Blinkbewegungen bewusst ausführen, die oft als einziges Kommunikationsmittel zur Aussenwelt dienen.

4.1 Somatische Grundthematik

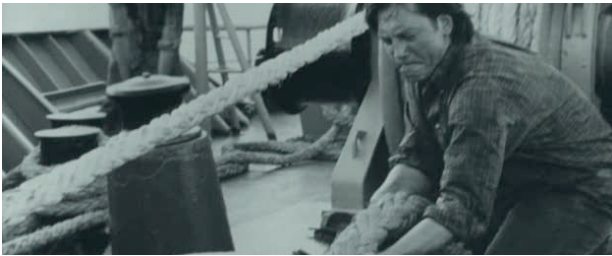


Abb. 14 Ramón als Seemann auf einem Foto



Abb. 15 Ramóns Körper als Tetraplegiker

MAR ADENTRO, WHOSE LIFE IS IT ANYWAY? und MILLION DOLLAR BABY bauen alle drei einen unterschieden körperlichen Bezug zu ihren Hauptfiguren auf. In MAR ADENTRO wird dies besonders über den athletischen Körper des ehemaligen Seemannes Ramón Sampedro hervorgehoben, der auf Fotos und in seiner Erinnerung von Gesundheit und Kraft strotzt (Abb. 14).

³⁴ Im Gegensatz dazu sieht man den durch die Lähmung entkräfteten Körper, den Ramón im Fernsehen zeigen lässt, damit die Leute verstehen, dass dies kein Leben sei (Abb. 15).

Ausserdem ist die Wahl Javier Bardems als Hauptdarsteller ein richtungsweisender Entscheidung. Bardem wurde in verschiedenen Filmen als sehr körperbetonter Schauspieler bekannt. Dazu gehören zum Beispiel JAMÓN JAMÓN (ES 1992, Bigas Luna), CARNE TRÉMULA (F/ES 1997, Pedro Almodóvar) oder BEFORE NIGHT FALLS (USA 2000, Julian Schnabel).

Gegenüber den beiden rein fiktiven Filmen ist MAR ADENTRO vergleichsweise zurückhaltend. Ken Harrison (Richard Dreyfuss), die Hauptfigur in WHOSE LIFE IS IT ANYWAY? wird als erfolgreicher Bildhauer eingeführt, der kurz vor der Eröffnung einer grossen Skulptur mitten in New York steht. Man sieht ihn in der Anfangssequenz auf einem Kran stehen und letzte Schweisserarbeiten ausführen, bevor er auf der Fahrt nach Hause verunfallt (0.03.46).



Abb. 16 Pat tanzt und Ken skizziert



Abb. 17 Kens Hand am skizzieren

³⁴ Vgl. auch 0.26.09 oder 0.29.56.

Seine Freundin Pat (Janet Eilber) ist eine Balletttänzerin. Nach einer halben Stunde (0.29.31 – 0.32.45) sieht man, wie er sich an eine Szene erinnert, in der er Pat skizziert, während sie vor ihm tanzt (Abb. 16 und Abb. 17). Er legt den Skizzenblock weg und küsst sie. Man sieht Pat mit von Einstellung zu Einstellung immer weniger Stoff am Körper tanzen, bis sie am Ende der Szene ganz nackt ist und eine Vorstellung des Körpers in Bewegung macht. Ein paar Mal wird die Einstellung mit Ken an der Bearbeitung der Ballerinafigur doppelbelichtet.

Eine ähnlich einheitliche Thematik zeichnet auch *MILLION DOLLAR BABY* aus. Zu Beginn des Films schaut sich Maggie (Hilary Swank) einen Boxkampf an, bei dem Frankie (Clint Eastwood) einen Kämpfer trainiert.



Abb. 18 Maggie trainiert an der Boxbirne



Abb. 19 Fusstraining während der Arbeit

In den darauf folgenden eineinhalb Stunden sieht man weitere Boxszenen im Training und in Kämpfen, von der Schlagtechnik (Abb. 18) bis zur Fusstechnik, die Maggie sogar bei der Arbeit im Diner übt (Abb. 19). Maggie wird als Figur dargestellt, die sich von jener sozialen Gruppe, die gemeinhin als *White Trash* bezeichnet wird, abgrenzen möchte. Boxen sei das einzige, wo sie je das freudige Gefühl gehabt habe, gut zu sein (0.31.27).

Körperlichkeit ist das grosse Thema der drei Filme. Sowohl *WHOSE LIFE IS IT ANYWAY?* als auch *MILLION DOLLAR BABY* führen mit der Bildhauerei und dem Boxen Tätigkeiten an, die unmöglich in ein Leben als Tetraplegiker integrierbar sind und ohne die ihre Hauptfiguren aber nicht leben können. Die beiden Tätigkeiten werden narrativ als der einzige Lebensinhalt von Ken, respektive Maggie aufgebaut.

LE SCAPHANDRE ET LE PAPILLON zeigt, dass die Ausgerichtetheit auf den Körper keineswegs zwingend ist. Auch in *LE SCAPHANDRE ET LE PAPILLON* wird der verletzte Körper oft in den Vordergrund gerückt. Man sieht beispielsweise, wie Jean-Do (Mathieu Amalric) gewaschen wird und vollständig auf die Hilfe anderer angewiesen ist. Doch es gibt kein zentrales somatisches Hintergrundthema wie das Boxen oder die Bildhauerei. Ausserdem wurde mit Mathieu Amalric ein Schauspieler gewählt, der im Gegensatz zu Javier Bardem eher

klein ist und mit seinem Starimage keine Javier Bardem entsprechende Körperlichkeit mitbringt.

Im Gegenteil thematisiert *LE SCAPHANDRE ET LE PAPILLON* Imagination und Erinnerung als Gegenpol zum Körper und zeigt die Möglichkeiten auf, die diese dem Patienten bieten. In den drei Filmen, in denen Sterbehilfe legitimiert werden soll, werden Imagination und Erinnerung in negativer Weise narrativ eingebettet. Im nächsten Abschnitt soll dieser Umstand erfasst werden.

4.2 Narrative Abwertung geistiger Fähigkeiten wie Erinnerung und Imagination

Ich möchte diesen Abschnitt in umgekehrter Reihenfolge als das vorherige beginnen und zuerst aufzeigen, was ich mit einer narrativen Aufwertung geistiger Fähigkeiten meine.



Abb. 20 Jean-Do und Claude am Schreiben

In einer Totalen mit einer Kirche im Hintergrund sieht man Jean-Do und Claude (Anne Consigny) halb abgeschnitten im unteren mittleren Bildrand (Abb. 20). Claude liest ihm das nach durchschnittlicher Häufigkeit des Vorkommens der Buchstaben organisierte Alphabet vor, damit Jean-Do sie durch ein Blinzeln auf den gewünschten Buchstaben hinweisen kann, um ihr damit das Buch zu diktieren, das er zu schreiben beabsichtigt. Es ist eine ideale Gelegenheit, die Tragik von Jean-Dos Situation hervorzuheben. Das Abschneiden von Figuren in einer Totalen geschieht äusserst selten und weist meiner Meinung nach auf diese Gelegenheit hin. Man hört Claude Buchstaben aufsagen, die von der Totalen verschluckt werden. Bei «J» blinkt er offenbar und sie beginnt von vorne. Bei «A», in diesem Alphabet nicht der erste Buchstaben, blinkt er offenbar wieder und sie fragt, «J'ai?», worauf er einmal blinkt, was «Ja» bedeutet. «J'ai» sind die ersten Worte einer Passage aus sei-

nem Buch. Nun wechselt die Narration in einen inneren Gedankenmonolog Jean-Dos und man hört aus dem Off, wozu man verschiedene seine Gedanken illustrierende Bilder sieht (0.38.41 – 0.40.46):

J'ai décidé de ne plus jamais me plaindre. Je viens de m'apercevoir qu'à part mon œil, il y a deux choses, qui sont pas paralysées, ...mon imagination, ma mémoire, ...l'imagination et la mémoire sont les deux seuls moyens de m'évader de mon scaphandre. ...Je peux imaginer n'importe quoi, n'importe qui, n'importe où, ...me faire caresser par les vagues à la Martinique, rendre visite à la femme que j'aime, ...me prosterner devant Ozymandias, le roi des roix, ...je peux imaginer n'importe quoi. ...vivre mes rêves d'enfant, les ambitions d'adultes. ...Maintenant je veux me souvenir de moi têt que j'étais: Beau, nonchalant, glamour, séduisant diable, oui, glamour et très beau... du moins, certains le pensaient. Ça c'est pas moi, c'est Marlon Brando, ... ça! c'est moi.



Abb. 21 Jean-Do am Skifahren

In dem Moment, in dem Jean-Do «ça! c'est moi» sagt, sieht man einen Skifahrer aus einem Helikopter gefilmt eine spektakuläre Flanke eines Berges hinabfahren (Abb. 21). Jean-Do wird narrativ in eine positive Beziehung zu seiner Imagination gesetzt. Die Betonung liegt darauf, was er alles *kann* und nicht darauf, was er *nicht mehr kann*. An den letzten Abschnitt anschliessend lässt sich sagen, dass auch Jean-Dos Körperlichkeit in Abbildung 21 in einen positiven narrativen Zusammenhang eingebettet ist. Ebenso werden auch Jean-Dos Erinnerungen narrativ in ein positives Licht gerückt. Als er sich zum Beispiel an seinen kurz vor dem Unfall eben erst erworbenen Wagen erinnert, hört man eine heitere Melodie und er fährt bei Sonnenschein aus Paris hinaus aufs Land (01.34.30 – 01.35.49).

Im Gegenteil dazu sind Imagination und Erinnerung für Ramón in *MAR ADENTRO* schmerzliche Erlebnisse. Im Folgenden werde ich zeigen, wie diese zentralen nicht somatischen Fähigkeiten in *MAR ADENTRO* und den beiden anderen Filmen, die Sterbehilfe unterstützen, narrativ abgewertet und so ein Teil der somatischen Argumentation werden.



Abb. 22 Ramóns Flug zu Julia an die Küste



Abb. 23 Imagination genügt nicht

Zwar ist die in Abschnitt 2.5.3 schon erwähnte Szene, in der Ramón aus dem Fenster springt und zu Julia an den Strand fliegt (Abb. 22), ein an sich positives und ähnlich spektakuläres imaginatives Erlebnis, wie jenes von Jean-Do, doch durch die dramatische Musik von Giacomo Puccinis *Nessun Dorma* und durch den traurigen Blick (Abb. 23), der der Imaginationsszene folgt (0.43.17), wird Ramón narrativ in einen nostalgischen Zusammenhang gebracht, der den irrealen Charakter imaginativer Erlebnisse und nicht, wie beim Beispiel aus *LE SCAPHANDRE ET LE PAPILLON*, ihren Möglichkeitscharakter betont.



Abb. 24 Kens Hände und die Figur



Abb. 25 Ken weint

Fast identisch werden Imagination und Erinnerung in *WHOSE LIFE IS IT ANYWAY?* thematisiert. In der in Abschnitt 4.1 geschilderten Szene, in der Ken Pat skizziert und anschliessend eine Figur daraus bildhauert, während sie tanzt, wird die daraus entstandene Figur mit Kens gelähmten Händen überblendet (Abb. 24) und anschliessend gezeigt, wie er weint (Abb. 25). Auch in *WHOSE LIFE IS IT ANYWAY?* werden Imagination und Erinnerung also narrativ abgewertet. Der Film fokussiert mit der Überblendung in Abbildung 24 auf das *Nicht-mehr-können*. Seine Hände werden nie mehr eine Figur formen.

Etwas anders liegt der Fall bei *MILLION DOLLAR BABY*. Da das Thema der Behinderung hier erst nach drei Vierteln der filmischen Zeit auftaucht, ist der Plot hier völlig anders strukturiert. Es gibt keine visualisierte Erinnerungs- oder Imaginationsszenen. Allerdings ist Erinnerung doch ein Thema. Als Maggie Frankie bittet, sie umzubringen, erinnert sie sich an die letzten eineinhalb Jahre. Sie sagt (01.47.08 – 1.49.21):

I can't be like this, Frankie. ...Not after what I've done. ...I have seen the world. ...People chanted my name, ...well, ...not my name, some damn name you gave me, ...but they were chanting for me, ...I was in magazines. ...You think I ever dreamed that'd happen? ...I was born two pounds one and a half ounces. ...Daddy used to tell me I fought to get into this world, ... and I'd fight my way out. ...That's all I wanna do, Frankie. ... I just don't want to fight you to do it. ...I got what I needed. ...I got it all. ...Don't let them keep taking it away from me. Don't let me lie here till I can't hear these people chanting no more.

Der Wert der Erinnerung wird hier dazu verwendet, die Zukunft abzuwerten. Die Erinnerung an sich ist zwar etwas positives, sie wird aber als schwach und vergänglich dargestellt. Auf Frankies Vorschlag, zur Schule zu gehen, den er unmittelbar vor dieser Szene macht, geht Maggie gar nicht ein.

Die Szene entspricht im übrigen in ihrem Aufbau einer Szene der Empathie nach Plantinga (1999). Eine verlangsamte Erzählung und abwechselnde Einstellungen der Hauptfiguren Maggie und Frankie, die sich von Halbnahen zu Grossaufnahmen entwickeln. Wie Plantinga sagt, sei diese Art der Szene oft «reserved for a kind of emotional and cognitive summation of the ideological project of the film» (1999: 253). Dass Maggie Frankie in dieser Szene bittet, sie umzubringen, entspricht dem ideologischen Projekt des Films und damit Plantingas Kontextualisierung der Szene der Empathie.

Es zeigt sich also, dass die nichtkörperlichen Fähigkeiten der Imagination und der Erinnerung nicht als Quelle zum Guten betrachtet werden. In *MAR ADENTRO* wird Ramón zwar als interessierte Person geschildert, der sich beispielsweise Debatten am Radio anhört (0.05.23), Gedichte schreibt oder Erfindungen macht, aber nichts kann ihm über seine immense Bitterkeit hinweghelfen. In *WHOSE LIFE IS IT ANYWAY?* und *MILLION DOLLAR BABY* wird die Möglichkeit, Neues zu lernen, entschieden zurückgewiesen. Auf die Frage einer Therapeutin, warum Ken seine Kunstform nicht wechsele, antwortet dieser: «Do you think you change your artform like you change major in college? I'm a sculptor!» (0.43.54).

4.3 Verhinderte körperliche Sexualität verunmöglicht Liebe

Ein weiterer Bereich, den ich hier diskutieren möchte, ist die Unmöglichkeit zur körperlichen Liebe. In drei der vier Filmen wird mehrfach und explizit darauf hingewiesen.³⁵

³⁵ Es ist bemerkenswert, dass es diejenigen Filme sind, die männliche Figuren in der Hauptrolle haben.

MILLION DOLLAR BABY ist, die Boxkämpfe vielleicht ausgenommen, durchwegs nicht besonders erotisch in seiner Präsentation von Körperlichkeit. Ausserdem ist die Beziehung zwischen Frankie und Maggie als eine Vater-Tochter-Beziehung aufgebaut, was sexuelle Themen von Beginn weg ausschliesst.

Ramón in MAR ADENTRO ist ein ausgesprochen flirtender Charakter. Wie ich schon gezeigt habe, waren seine ersten Worte eine anzügliche Bemerkung gegenüber Gené (0.01.30).³⁶ Diese sexuellen Annäherungen werden später in einen zynischen narrativen Zusammenhang gestellt, als Ramón Julia darauf hinweist, dass ein gemeinsames Glück unmöglich sei, da sie sich beide kaum bewegen können (01.18.32). Ausserdem schickte er die Freundin, die er vor dem Unfall hatte, mit der Begründung weg, er könne nicht lieben, als sie ihm vorschlug zu heiraten (0.33.21). Dabei meint er explizit, es sei die verhinderte körperliche Liebe, die eine Beziehung verunmögliche.

Dieselbe Rhetorik verwendet auch WHOSE LIFE IS IT ANYWAY?. Kens Beziehung zu Pat zerbricht daran, dass er nicht der behinderte Mann einer Frau sein will, weil er keinen Sex haben, respektive geben könne (0.34.24 – 0.38.05). Auch Ken macht, ähnlich wie Ramón, anzügliche Bemerkungen zu den Krankenschwestern, sagt, er suche permanent nach dem «double entendre» (0.50.55). Der ihn behandelnden Ärztin sagt er, sie habe schöne Brüste (0.49.01) und fügt dann verbittert an, dass es beeindruckend sei, wie entspannt eine Frau sein könne, wenn sie nicht in der Gegenwart eines Mannes sei (0.50.21), damit meinent, dass ein Mann, der keine körperliche Liebe geben könne, kein Mann sei.

Ungeachtet der ideologischen Grundlage einer solchen Überzeugung und obwohl die beiden Protagonisten in MAR ADENTRO und in WHOSE LIFE IS IT ANYWAY? für ihre Aussagen kritisiert werden, ändert dies nichts daran, dass die Liebesbeziehungen in beiden Filmen an dieser Überzeugung zerbrechen. Dies deutet auf eine gewisse Stärke dieses Argumentes hin.

Auch in LE SCAPHANDRE ET LE PAPILLON wird körperliche Erotik thematisiert. Das beginnt mit Jean-Dos Logopädin Henriette (Marie-Josée Croze) und seiner Physiotherapeutin Marie (Olatz López Garmendia), die sich ihm vorstellen, worauf er enttäuscht-ironisch denkt, wie dumm es sei, dass er zwei Schönheiten auf seinem Bett habe und nichts tun könne (0.11.49). Etwas später kommt Marie, um ihm das Schlucken beizubringen (0.25.53), was unfreiwillig sexuell aufreizend aussieht (Abb. 26).

³⁶ Für ein weiteres Beispiel siehe die Bemerkung zu Rosa (0.16.38).



Abb. 26 Marie lehrt Jean-Do das Schlucken

Er denkt mit einem sarkastischen Unterton, dies sei nicht fair. Als er mit seiner Exfrau und seinen Kindern am Strand sitzt, blickt er immer wieder zwischen ihre Beine, wo der Wind mit ihrem Rocksäum spielt (0.57.21, 0.59.33). Er drückt aber keine Verbitterung darüber aus. Als die Physiotherapeutin ihm das Gesicht massiert, denkt er schlicht, wie schön sie sei und genießt ihren Anblick (0.27.52). Weiter oben im Abschnitt 4.2 habe ich geschildert, wie Jean-Dos positiv narrativierte Imagination auch Sexualität integriert, als er sich vorstellt, wie er die Frau besuche, die er liebe. Bezeichnend ist auch eine Szene, wo ein Arzt Jean-Dos Fernsehapparat ausschaltet. Anstatt darauf eine Szene der Verbitterung folgen zu lassen, stellt sich Jean-Do ein erotisches Tête-à-tête mit seiner Schreibhilfe Claude in einem teuren Restaurant vor (01.02.13 – 01.03.38). Erotik wird nicht als Unmöglichkeit in der Realität, sondern als Möglichkeit in der Imagination narrativiert. Das ist ein wesentlicher Unterschied zu *MAR ADENTRO* und *WHOSE LIFE IS IT ANYWAY?*.

4.4 Eine Szene der somatischen Argumentation in *MAR ADENTRO*

Plantinga sagt, die Szene der Empathie offenbare oft die ideologische Grundhaltung des Textes (1999: 253). In *MAR ADENTRO* gibt es eine Szene (0.43.21 – 0.46.41), die gänzlich dem Unvermögen von Ramóns Körper gewidmet ist. In seiner formalen Struktur ähnelt sie einer Szene der Empathie, da auch hier langsam eingezoomt wird und das innere Erlebnis einer Hauptfigur in den Fokus rückt. Das ideologische Projekt dieser Szene ist es, das körperliche Unvermögen Ramóns aufzuzeigen, und den Zuschauer so affektiv mit ihm zu verbünden. Ich nenne dies eine *Szene der somatischen Argumentation*.

Anschliessend an die Szene, wo Ramón sich imaginativ an den Strand begibt, um Julia zu küssen, schlägt sie ihm vor, dass er die Gedichte, die er schreibe, veröffentlichen solle

(0.44.18). Es sei seine Stimme und dies könne ihm im Gericht helfen. Ramón wird in seinen Gefühlen durch Julia verwirrt und will seiner Zuneigung zu Julia vorerst keinen Raum lassen. Stattdessen wirft er ihr vor, sie mische sich ein, sie sei doch nur seine Anwältin. Er bittet sie, um die Situation zu entspannen, um eine Zigarette. Julia holt die Zigaretten im oberen Stockwerk, doch als sie die Treppe hinabsteigen will, erleidet sie einen krankheitsbedingten Schlaganfall und fällt im Rücken Ramóns die Treppe hinunter (Abb. 27). Die Kamera fährt nun zu Ramón hin und zeigt, wie er versucht, zur Türe zu schauen (Abb. 28). Ein Schnitt zeigt Ramón von der anderen Seite in einer Grossaufnahme (Abb. 29). Er ruft wiederholt «Julia» und fragt, ob sie in Ordnung sei, als er nach wiederholtem Rufen keine Antwort erhält, ruft er nach seiner Schwägerin Manuela. Man sieht ihn nun angsterfüllt in einer Grossaufnahme von der anderen Seite wiederholt «Manuela» rufen (Abb. 30). Sein Ruf wird nicht gehört. Die Kamera entfernt sich langsam von ihm und blendet dann in Schwarz über (Abb. 31 und Abb. 32).



Abb. 27 Julia fällt hinter Ramón die Treppe runter



Abb. 28 Ramón versucht hinter sich zu blicken

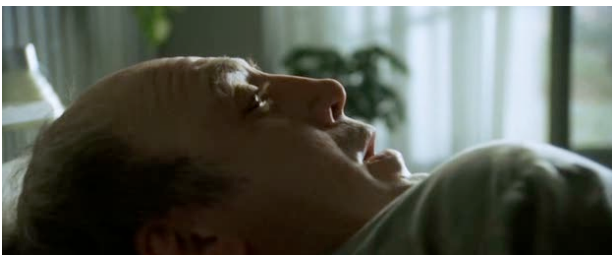


Abb. 29 Ramón in der Grossaufnahme



Abb. 30 Ramón schreit nach Manuela



Abb. 31 Kamera fährt langsam von Ramón weg ...



Abb. 32 ... und blendet in Schwarz über

Ein Grund, weshalb die Szene so beengend wirkt und Ramóns Situation in grosser und sehr emotional gefärbter Weise schildern kann, liegt darin, dass Ramón eine subjektive Kameraeinstellung (*POV-Shot*) versagt wird. Weil er keinen direkten Blickkontakt zu Julia aufbauen kann, mangelt es ihm an der nötigen Bewegung für eine Punkt/Blick-Einstellung (*Point/Glance Shot*). Deswegen verwehrt die Narration ihm und somit auch dem Zuschauer den nun im klassischen Kino eigentlich folgenden Punkt/Objekt-Einstellung (*Point/Object Shot*) (Branigan 1984: 103). Anstelle dessen bleibt die Kamera auf Ramón gerichtet und blendet in Schwarz über. Die Schwarzblende wird gemeinhin als formales Mittel verwendet, um einen Zeitsprung zu signalisieren. Gleichzeitig hilft sie, Eindrücke nachwirken zu lassen, da für einen Moment keine weitere narrative Information transportiert wird. Insofern kann gesagt werden, dass bewusst dort eine Pause in der Narration vorhanden ist, wo Ramóns körperliches Unvermögen zur Schau gestellt wird, damit der Zuschauer darüber nachdenkt, wie schwerwiegend Ramóns Zustand ist. Weil auch dem Zuschauer der Blick auf Julia verwehrt wird, kann argumentiert werden, dass das Ziel dieser Einstellung darin liegt, eine Einheit zwischen dem Zuschauer und Ramón herzustellen. Man soll Ramóns Unvermögen fühlen. Da die Überzeugungsarbeit ohne Worte, sondern rein körperlich, einerseits über sein Unvermögen zur Bewegung, andererseits über affektive Gesichtsmimikry geschieht, erlaubt es, von somatischer Argumentation zu sprechen.³⁷

4.5 Konklusion zur somatischen Argumentation

Wie ich in diesem Kapitel aufgezeigt habe, kann man verschiedene Formen von somatischer Argumentation unterscheiden. Man kann davon ausgehen, dass weitere somatische Strategien möglich sind, die in den gewählten Filmen lediglich weniger sichtbar sind. Als grundlegender Faktor, damit man von somatischer Argumentation sprechen kann, dürfte, wie ich in Abschnitt 4.1 vorgeschlagen habe, die Grundthematik gelten, die über den Beruf oder die Besetzung der Protagonisten hervorgehoben werden kann. In *WHOSE LIFE IS IT ANYWAY?* und *MILLION DOLLAR BABY* sind die Berufe der Protagonisten die Bildhauerei und das Boxen. Beides sind sehr körperliche Tätigkeiten, womit man auf einfache Weise ein po-

³⁷ Eine ähnliche Szene gibt es auch in *WHOSE LIFE IS IT ANYWAY?*, als Ken langsam aus dem Bett fällt und sich nicht selber mit der Hand am Boden abstützen kann, worauf sein Nacken sich mehr und mehr durch das Eigengewicht seines Körpers abbiegt (0.19.51).

larisiertes Vorher-Nachher-Szenario aufbauen kann, bei dem alles vor der Lähmung positiv und alles nachher negativ perspektiviert ist.

Im Abschnitt 4.2 habe ich gezeigt, dass eine Abwertung geistiger Fähigkeiten und Möglichkeiten ein Grundmerkmal für Filme zu sein scheint, die für Sterbehilfe argumentieren. Imagination und Erinnerung sind nicht *an sich* positive oder negative Fähigkeiten, sie sind abhängig von der Art und Weise, wie sie narrativ eingebettet werden. Dies konnte über das Gegenbeispiel aus *LE SCAPHANDRE ET LE PAPILLON* aufgezeigt werden.

Sexualität nimmt einen weiteren zentralen Stellenwert innerhalb der somatischen Argumentation ein, wie Abschnitt 4.3 zeigte. Die verhinderte körperliche Liebe tritt als wichtiger Advokat für die Sterbehilfe auf. Sie wird in *MAR ADENTRO* und *WHOSE LIFE IS IT ANYWAY?* als narratives Mittel verwendet, den endgültigen Bruch der Liebesbeziehungen zwischen den behinderten Figuren und ihren Geliebten herzustellen. Der geistigen Liebe wird keine Macht zugesprochen.

Eine weitere Möglichkeit der somatischen Argumentation besteht darin, das körperliche Unvermögen in einer Szene der somatischen Argumentation zu illustrieren. Es handelt sich um stark emotional gefärbte Szenen, deren einziger Zweck darin besteht, das körperliche Unvermögen einer Person aufzuzeigen und den Zuschauer an diesem Unvermögen teilhaben zu lassen. Dies konnte ich im Abschnitt 4.4 anhand einer Szene aus *MAR ADENTRO* illustrieren.

Während in *MAR ADENTRO* und in *WHOSE LIFE IS IT ANYWAY?* über die Dauer des gesamten Films verschiedene somatische Strategien angewendet wurden, verfolgt die somatische Argumentation in *MILLION DOLLAR BABY* eine Strategie der Prägung. Über 90 Minuten sieht man die Erfolgsgeschichte von Maggies Boxkarriere, bis diese durch den Unfall jäh abbricht wird. Die enttäuschten Gefühle des Zuschauers, kurz vor dem Triumph im Kampf um den Weltmeistertitel um das ersehnte Ziel gebracht worden zu sein, dürften ihn stark für Maggie einnehmen. Dies kann als ein weiteres Verfahren der somatischen Argumentation bezeichnet werden.

Diese Unterscheidungen sind lediglich richtungsweisend. Ich verstehe sie nicht als theoretisch abgeschlossen. Über somatisch empathische Prozesse soll ein Einfühlen in die Figuren erreicht und über die Formen der somatischen Argumentation eine Parteinahme erreicht werden, die ohne rationale Argumentation auskommt. Als Gegenbeispiel habe ich mit *LE SCAPHANDRE ET LE PAPILLON* aufzeigen können, dass die Wahl zur somatischen Argu-

mentation gewollt ist. Anhand von Jean-Do, der in einem ähnlich aussichtslosen körperlichen Zustand ist wie Ramón, Ken und Maggie, konnte ich darauf hinweisen, dass die Grundthematik, die narrative Abwertung geistiger Fähigkeiten und die Hervorhebung der Unmöglichkeit zur körperlichen Sexualität dem ideologischen Projekt der Filme unterstellt sind.

Im nächsten Kapitel möchte ich abschliessend auf die Moral von der Geschichte eingehen. Die besprochenen Filme haben ein zivilisatorisches Sendebewusstsein. Sie wollen den Zuschauer mit einem gesellschaftlichen Problem konfrontieren und sind, wie ich gezeigt habe, in ihrem formalen Ausdruck nicht neutral. Wie kann man diese Neigung theoretisch fassen und welche Wirkung kann der somatischen Argumentation zugesprochen werden? Kann man davon ausgehen, dass durch das Betrachten solcher Filme, die Leute in ihren Standpunkten bewegt werden können? Das sind einige der Fragen, die zur Sprache kommen sollen.

5 Die Moral von der Geschichte

Moral wird in der Wissenschaft – wenn überhaupt – mit Samthandschuhen angefasst und dies zu Recht, sofern die Rolle der Wissenschaft die Beschreibung der Lebenswelt und nicht deren Beurteilung ist. In diesem letzten Kapitel meiner Arbeit will ich aufzeigen, wie wissenschaftliche und gesellschaftliche Konzepte zur Moral auch im filmischen Umgang mit Tabuthemen sichtbar werden. Die Filmproduktion spiegelt in ihren Produkten in bestimmter Weise die Debatte um Moral wieder. Ich plane also weder zur Sterbehilfe Stellung zu nehmen, noch irgendwelche normativen Moralsätze zu diskutieren.

Im öffentlichen Diskurs spielt Moral immer wieder eine Rolle, besonders im Zusammenhang mit Gewalt und Pornografie und deren Folgen für Kinder und Jugendliche. Der Diskurs dreht sich um die Risiken der Perversion und der Verführungskraft der Massenmedien zum Niedergang der Gesellschaft. Noël Carroll referiert diesen Diskurs in seinem Buch *A Philosophy of Mass Art* (1998). Hier schliesst er unter anderem, «that we must admit that we know virtually nothing about the consequences of consuming art, including mass art» (1998: 301). Er widerspricht zum Beispiel Ansätzen, die davon ausgehen, dass ein kausales Einbahnverhältnis zwischen Massenkultur und Moral vorherrsche, wo Kunst die Moral des Zuschauers verändern würde. Er nennt diesen Zugang *Consequentialism* (1998: 294ff).

Auch Ansätzen, die er unter dem Begriff *Identificationalism* fasst, widerspricht er (1998: 311ff). Hierunter meint er diejenigen Positionen, die davon ausgehen, dass die Identifikation mit der Figur zur Übertragung von Werten führen könne, die den Zuschauer verändern.³⁸ Er formuliert seinen eigenen Standpunkt unter dem Begriff *Clarificationism* (1998: 319ff). Er schlägt ein Verhältnis zwischen Massenkultur und Moral vor, das durch das narrative Verstehen des Films reguliert wird. Im narrativen Verstehen des Textes oder Films würden die Zuschauer den Inhalt moralisch evaluieren (1998: 322ff). Dies führt ihn zu folgender Feststellung:

It is this: that in mobilizing what we already know and what we can already feel, the narrative artwork can become an occasion for us to deepen our understanding of what we know and feel. Notably, for our purpose, a narrative can become an opportunity for us to deepen our grasp of the moral knowledge and emotions already at our command.

(Carroll 1998: 325)

In der Regel erwerbe der Zuschauer kein neues Wissen aus Kunstwerken, doch sein existierendes moralisches Wissen werde dazu ermutigt, es auf spezifische Fälle anzuwenden. Dadurch werden unsere moralische Fähigkeiten trainiert und möglicherweise auch erweitert (1998: 326).

Mich interessiert im Zusammenhang mit den Filmen zur Sterbehilfe, die ich in dieser Arbeit untersucht habe, vorerst der Umstand, dass der Mensch laut Carroll offenbar wissen kann, was richtig ist, dass er aber auch fühlen kann, was richtig ist. Ob das, was er weiss oder fühlt, dass es richtig ist, auch wirklich richtig ist, ist hier ohne Belang. Im folgenden Abschnitt geht es um die rationale und sentimentale Moral.

5.1 Die rationale und die sentimentale Seite der Moral

Alvin I. Goldman sagt in seinem Buch *Simulating Minds*, dass oft zwei Traditionen von Moralkonzepten unterschieden würden (2006: 290). Die eine sei rationalistisch und bezie-

³⁸ Carroll widerspricht also meinem Eingangszitat von Philippe Lioret, in dem er sagt, dass die Identifikation der wichtigste Faktor sei, wenn eine tatsächliche Veränderung in der Wirklichkeit stattfinden solle. Lioret sagt dies auf die Frage, warum er anstelle von fiktionalen nicht dokumentarische Filme mache, wenn er Botschaften übertragen wolle. Man sieht also: Der Diskurs um die zivilisatorische Wirkungskraft von Filmen wird nicht nur von Filmtheoretikern, sondern auch von Filmemachern geführt.

he sich auf Immanuel Kant, die andere sei sentimentalistisch und beziehe sich auf David Hume. Erstere sei vernunftbetont, letztere sei in Gefühlen und Emotionen basiert.

Die rationale Moral kann über den Dialog und anderen Text im Film sichtbar werden. Diese Form der Moral folgt dem sprachlichen Argument und ist abhängig davon. Hingegen ist die sentimentale Form der Moral über weite Strecken unabhängig vom sprachlichen Argument. Sie kann beispielsweise über den Gefühlsausdruck oder das Verständnis von situationalen Zusammenhängen der Figuren ausgelöst werden.

Der rationale Teil der Zuschauermoral wird in den drei Filmen über einen mehr oder weniger expliziten Moralsatz, den man unter dem Prinzip der Freiheit des Individuums fassen kann, explizit angesprochen. Das wird in *MAR A DENTRO* in der Rede Ramóns innerhalb der erläuterten Szene der Empathie deutlich, wo er klar zwischen sich und anderen Tetraplegikern unterscheidet und sagt, er fordere lediglich, dass sein persönlicher Wunsch zu sterben, respektiert werde (0.06.35). Selbstverständlich sind auch die Gerichtsfälle in *MAR A DENTRO* und *WHOSE LIFE IS IT ANYWAY?* Teil der rationalen moralischen Argumentation. Da ich mich in dieser Arbeit besonders mit somatischen Phänomenen beschäftige, gehe ich hier nicht eingehend auf die rationale Form der Argumentation in den besprochenen Filmen ein. Das soll nicht heissen, dass ich sie für unwichtig halte. Im Gegenteil dürfte die rationale Argumentation ein wichtiger Teil des ideologischen Projektes sein.

Die somatische Argumentation aktiviert in besonderer Weise die sentimentale oder gefühlsmässige Moral des Zuschauers.

5.1.1 Sentimentale Moral im Film zur Sterbehilfe

Wenn ich von sentimentaler Moral im Film rede, meine ich all jene Prozesse im Film, die ich im Kapitel zur somatischen Argumentation angesprochen habe. Das Ziel jener Prozesse dürfte es sein, die rationale Argumentation mit einem stützenden Gerüst zu versehen. Das heisst, genau wie somatische Empathie die imaginative Empathie und das narrative Verständnis mit einem stützenden Gerüst versieht, dient die sentimentale Moral dazu, den Zuschauer in seiner rationalen Bewertung der Figur emotional zu leiten. Insofern steht die *Szene der somatischen Argumentation* im Dienst der sentimental-moralischen Bewertung der Figur Ramóns und in letzter Instanz der Legitimierung der Sterbehilfe.

Dass ein grosser Teil der Kritik *MAR A DENTRO* als «feinfühlig und genau»³⁹ oder «nuancenreich und sensibel»⁴⁰ lobte, lässt zwei Schlussfolgerungen zu. Einerseits scheint dies die Folge der komplexen Art und Weise der Präsentation von Ramón als interessierte Person zu sein, die Erfindungen macht, freudige Erlebnisse hat und sich beispielsweise verzweifelt fragt, warum er mit seinem Leben nicht glücklich sein könne und sterben wolle (01.33.38). Dies zeigt, dass der Film rational ein ziemlich ausgeglichenes Bild von Ramón liefert.

Andererseits kann man darauf schliessen, dass dem breiten Publikum und der Kritik somatische Wirkungsmittel nur in Ansätzen bewusst sind, den Produzenten der Filme aber sehr wohl. Die sentimentale Moral des Zuschauers wird durch die Wahl des sehr körperbetonten Javier Bardem als Hauptdarsteller, durch Szenen der somatischen Argumentation, durch eine negative narrative Einbettung geistiger Fähigkeiten und durch die Unmöglichkeit, Sex zu haben und dies als Argument für Sterbehilfe zu verwenden, stark mit Ramón und seinem Wunsch zu sterben verbündet.

Hinsichtlich *WHOSE LIFE IS IT ANYWAY?* zeigt sich, dass der Film in seiner Argumentationsweise im Gegensatz zu *MAR A DENTRO* ungehobelt daherkommt. Die Berufe von Ken und Pat, Bildhauer und Balletttänzerin, sind dermassen offensichtlich in Bezug auf das ideologische Projekt des Films gewählt. Das empathische Feld wird ausserdem über ein klassisches Protagonist-Antagonist-Feld umrissen. Der Arzt Dr. Emerson (John Cassavetes) ist zwar keine moralisch schlechte Person, aber er deutet seinen Beruf als Berufung zum Kampf gegen den Tod und steht Ken deswegen unverrückbar im Weg.

MILLION DOLLAR BABY erspart sich eine eingehende Thematisierung des Problemfeldes, indem er seine ideologische Intention bis drei Viertel der filmischen Zeit verbirgt. Auf der rationalen Ebene der Moral führt der Film deswegen kaum einen Diskurs. Auf der sentimental Seite führt er den Zuschauer über die somatische Grundthematik des Boxens zu einem sentimental gefühlsmässigen Verstehen von Maggies Wunsch zu sterben. Wulff spricht im Zusammenhang mit der Dramaturgie der Moral davon, dass sich diese im Laufe der Zeit verändere und neue Wege ausprobiere (2005: 392). *MILLION DOLLAR BABY* kann man dementsprechend als Beispiel eines neuen filmischen Umgangs mit dem Tabuthema der Sterbehilfe betrachten.

39 Siehe <http://www.cineman.ch/movie/2004/MarAdentro/review.html> [geladen am 02.04.2010].

40 Siehe <http://www.artechock.de/film/text/kritik/m/meinmi.htm> [geladen am 02.04.2010].

Der Einbezug somatisch-empathischer Prozesse in die Filmanalyse führt also dazu, dass man einerseits die Strategien der somatischen Argumentation fassen kann und andererseits zeigen kann, wie sie im Dienste einer sentimental Moral stehen. So kann das ideologische Projekt, das in Dialog und Narration relativiert zum Vorschein kommt, auf einer somatischen Ebene viel deutlicher festgemacht werden. Dies zeigt den Wert einer somatisch ausgerichteten Filmanalyse.

5.1.2 Das Risiko der rationalen Moral

Die wahrscheinlich offenste Form der rationalen Moral ist das offene Moralisieren. Wulff schreibt in seinem Aufsatz *Moral und Empathie im Kino* (2005) unter anderem von der Moral, die im Film selbst vorkommt und bisweilen dazu führen könne, dass ein Film «preachy»⁴¹ (2005: 387) werde. Sarah Kozloff schreibt über diese moralisierende Form der im Dialog basierten rationalen Moral:

[...] overt moralizing breaks the illusion that viewers are merely overhearing characters talking to one another; it makes plain that the dialogue is addressed to the audience. This both violates the suspension of disbelief and catches the viewer in the act of eavesdropping.

(Kozloff 2000: 56f)

Diese Form des offenen Moralisierens ist in den drei Filmen zur Sterbehilfe nicht auszumachen. Vielleicht liegt im möglichen Bruch des Prozesses der Illusionierung der Grund für die zurückhaltende Art und Weise, wie die drei untersuchten Filmen für die Sterbehilfe argumentieren. Man kämpft zwar in aufklärerischer Weise für die Freiheit des Individuums, fürchtet sich aber davor, *preachy* zu sein, weshalb man zum Mittel der somatischen Argumentation greift.

Ein weiteres Risiko der rationalen Moral besteht darin, dass der Zuschauer laut Wulff zur moralischen Beurteilung der Geschichte Wissen benutze, das er in die Visionierung mitbringe. Die Figuren handeln unter einander ein Wertesystem aus, das der Zuschauer über den Nachvollzug des empathischen Feldes abwägen und mit eigenem Wissen überdenke.

41 Wulff zitiert Kozloff (2000).

Gerade in der moralischen Bewertung von Geschichten, Handlungen und Entscheidungen im Rahmen narrativer oder dramatischer Konflikte stellt der Zuschauer einen Rückbezug zur Realität her. Er weiss zwar, dass eine Geschichte fiktiv ist, aber er greift in Verständnis und Beurteilung auf normatives Handlungswissen zurück, das die Grenze des Fiktionalen sprengt.

(Wulff 2005: 391f)

Filme sind also nicht zwingend moralisch entschieden, sondern aktualisieren ihre moralische Position zusammen mit dem Zuschauer jeweils neu. Wulff schreibt, der Film sei «transparent» (2005: 393) und meint damit «die [durch den Zuschauer] stillschweigende Integration vorbewusst angenommener Normen in die Simulation der erzählten Welt» (2005: 393). Falls diese in die Rezeption mitgebrachten Normen verletzt werden, entsteht ein Realitätsbezug. Im Fall von moralisch umstrittenen Themen wie der Sterbehilfe ist eine sehr gute Möglichkeit gegeben, dass Normen verletzt werden. Dies könnte ein weiterer Grund dafür sein, warum die besprochenen Filme besonders somatisch argumentieren.

Einen bestimmten Realitätsbezug will man vermutlich ganz besonders vermeiden, jenen hin zur Euthanasie der Nationalsozialisten im 2. Weltkrieg. Keiner der drei untersuchten Filmen führt ein Plädoyer für eine allgemeine Legalisierung der Sterbehilfe, wie dies beispielsweise im Film *ICH KLAGE AN* (D 1941, Wolfgang Liebeneiner) geschieht, der freilich im propagandistischen Dienst des deutschen Nationalsozialismus stand. Der Gerichtsfall in *ICH KLAGE AN* dient offen der Umwandlung des in der Realität des Zuschauers herrschenden juristischen Rechts. Die Gerichtsfälle, wie sie in *MAR ADENTRO* und *WHOSE LIFE IS IT ANYWAY?* geschildert werden, sind dagegen auf die persönlichen Motive Ramóns und Kens fokussiert. Sie sind nicht im selben Masse daran interessiert, geltendes Recht zu verändern. Es besteht also in Anlehnung an Eders Konzept der symptomatischen Bedeutung eines Films ein grosser Unterschied zwischen *ICH KLAGE AN* und den in meiner Arbeit untersuchten Filmen.

Der Bruch der Illusion durch offenes Moralisieren oder durch einen Normverstoss sind zwei Risiken, denen Filme im Allgemeinen und Filme zur Sterbehilfe im Besonderen ausgesetzt sind. Es sind meiner Meinung nach zwei mögliche Gründe für die Verwendung der somatischen Argumentation.

5.2 Die narrative Seite der Moral

Normverletzungen sind aber abhängig vom narrativen Kontext der Normverletzung. Das heisst, Moral im Film entsteht über ein Zusammenspiel der Textstruktur und der Evaluation dieser Textstruktur durch den Zuschauer (Wulff 2005: 384ff). Zillmann schreibt, dass moralische Beurteilungen durch den Zuschauer stark vom filmisch präsentierten Kontext abhängen (2000: 61). Es gibt zahlreiche Beispiele innerhalb der besprochenen Filme, in denen deutlich wird, wie Kontextwissen die moralische Beurteilung des Zuschauers beeinflusst. Ein Beispiel aus *MILLION DOLLAR BABY* möchte ich hier zur Erläuterung anfügen. Es handelt sich um den Einbezug von Maggies Familie in die Geschichte.

Das erste Mal, als Maggies Familie erwähnt wird, macht Maggie Frankie darauf aufmerksam, wie sehr sie sich von jenen armseligen Leuten unterscheiden will, die wie ihre Schwester vortäuschten, Kinder zu haben, die schon verstorben sind, um von Sozialhilfe leben zu können (0.31.13). Als Maggie Erfolg als Boxerin hat, schenkt sie ihrer Mutter ein Haus, worauf diese verärgert sagt, dass sie dies vorher mit ihr hätte absprechen sollen, da sie ihr so womöglich die Sozialhilfe abstellten (01.10.59). Das dritte Mal, als die Familie vorkommt, ist Maggie schon gelähmt (01.39.12). Sie wollen Maggie davon überzeugen, dass sie der Mutter das gesamte Vermögen überschreibe, inklusive das Haus, das die Mutter zuvor abgelehnt hatte, damit die Versorgung Maggies gewährleistet sei. Als Maggie ihre Mutter fragt, ob sie sich den letzten Kampf angesehen habe, merkt Maggie, dass die mitleidvollen Versprechen der Mutter, sich um sie zu kümmern, leer sind und sie in Wahrheit lediglich am Geld Maggies interessiert ist. Maggie weigert sich deswegen, das ihr vorgehaltene Papier zu unterschreiben.

Diese Szene steht unmittelbar vor jener Szene, als Maggie Frankie bittet, ihr den Tod zu ermöglichen und schafft auf diese Weise die Möglichkeit, dass der Zuschauer denkt, sie habe nichts mehr auf der Welt, obwohl längst eine starke Vater-Tochter-Beziehung zwischen Frankie und Maggie entstanden ist und Frankie seine fortwährende Hilfe angeboten hat. Der narrative Kontext schafft also ein emotionales Gerüst, das Maggies Wunsch zu sterben auffängt und nachvollziehbar macht.

Verschiedene Theoretiker haben auf diesen narrativen Umstand hingewiesen, um aufzuzeigen, dass Moral keine eigenständige Grösse ist, sondern in bedeutendem Mass abhängig ist von ihrer narrativen Kontextualisierung.⁴²

5.3 Bereicherung der Erfahrungswelt des Zuschauers

Wenn nach den Möglichkeiten des Kinos gefragt wird, die Lebenwelt des Publikums zu bereichern, sieht man häufig sehr optimistische Kommentare. Christine N. Brinckmann schreibt zum Beispiel:

Während die Vorführung läuft, sind wir von aller Aktionsverantwortung entlastet, dürfen virtuell reagieren, ohne zu agieren, und uns unseren Gefühlen und Gedanken hingeben. Von daher sind die Voraussetzungen, Empathie zu entwickeln, im Kino grundsätzlich günstiger als in der Wirklichkeit.

(Brinckmann 2005: 337)

Brinckmanns Gedanken stehen in Bezug zur spezifischen Wahrnehmungssituation im Kino und dem Umstand der Dunkelheit, der auch mal eine Träne erlaube oder ein freudiges Gesicht der Schadenfreude, die ausserhalb der Kinosaales durch soziale Regeln und dem Wunsch, sich nicht zu entblößen, verlorengelassen dürfte. Auch Zillmann schreibt, dass im «Theater der Fiktion» (2000: 57f) die emotionale Reaktivität und das moralische Beurteilen im Gegensatz zur Öffentlichkeit frei ausgelebt werden könne. Über Spielfilme erhalten Zuschauer also die Möglichkeit, auch deviante Figuren und deren moralische Positionen auszuprobieren.

Murray Smith spricht im Zusammenhang des empathischen Mitvollzugs davon, dass das Verfahren des Filmemachens kognitiven Prothesen entspräche, «die unser angeborenes perzeptuelles Leistungsvermögen verstärken» (2008: 18).

Fiktionale Erzählungen versorgen uns mit einem mentalen Katalog all der verhängnisvollen Rätsel, denen wir eines Tages ausgesetzt sein könnten, und mit dem Ergebnis der Strategien, die wir darauf anwenden würden.

(Smith 2008: 19)

⁴² Siehe den Aufsatz von Murray Smith: *Gangsters, Cannibals, Aesthetes, or Apparently Perverse Allegiances*, in: Carl Plantinga/Greg M. Smith (1999), S. 217-238. Siehe auch Grodal (2008: 57).

Das ist eine sehr positive Sichtweise bezüglich der Möglichkeiten von Filmen und ihrem revolutionären Potenzial, die zwar nicht unplausibel ist, aber auch den Filmliebhaber ver-raten, der dahinter steckt. Das Kino kann als Bereicherung der Erfahrungswelt des Zu-schauers betrachtet werden und dürfte in diesem Sinne die Diskussion um die Sterbehilfe erweitern und allenfalls im Sinne der Legitimierung unterstützen. Die Frage nach dem tat-sächlichen Potential zur Veränderung des Zuschauers durch den Film müsste in empiri-schen Untersuchungen nachgegangen werden.

Noël Carroll steht dem erneuernden Potential von Filmen kritisch gegenüber, auch wenn er, wie oben erwähnt, sagt, dass Filme unsere moralische Fähigkeiten trainieren und mög-licherweise auch erweitern könnten (1998: 326).

For narratives can contribute to moral reform by deepening our moral understanding by means of engaging that which we already believe and feel with reference to particular cases.

(Carroll 1998: 336)⁴³

Für Carroll ist, wie schon erwähnt, der Umstand wichtig, dass der Zuschauer ein vorgän-giges Wissen hat. Ein Film könne nur Fallbeispiele zu vorhandenem Wissen liefern, nicht aber ganz neue moralische Haltungen.

5.4 Relativierung durch das Risiko der Projektion

In *Rediscovering Empathy* (2006) antwortet Karsten R. Stueber auf Strömungen in den Sozi-alwissenschaften, die Empathie wegen ihrer biologischen Universalität als Allerweltsheil-mittel betrachten, um kulturelle Unterschiede vergessen zu machen. Diese Überlegungen lassen sich meiner Meinung nach auch auf die gegenwärtige Filmwissenschaft anwenden, insbesondere auf die Filmwahrnehmung und das Verständnis von Figuren.

5.4.1 Projektionen des Zuschauers

Stueber sieht in den Möglichkeiten der Empathie gewisse Grenzen:

⁴³ Zitiert nach Wulff (2005: 388).

Understanding another person's reasons for his actions or grasping his thoughts cannot merely be understood as reenactment or as a form of inner imitation because the manner in which we <think> that thought is always already [...] colored by our system of beliefs and values, which can differ considerably from that of the interpreter.

(Stueber 2006: 205)

Stuebers Hinweis macht darauf aufmerksam, dass Empathie in Gefahr läuft, in Projektionen zu enden. Gerade weil Emotionen mimisch nachempfunden werden, hiesse dies nicht, dass man die spezifisch kulturellen Gründe für die betrachteten und nachempfundenen Emotionen kenne.

Das Vorwissen des Zuschauers scheint das letztendlich richtungsweisende Werkzeug menschlichen Verständnisses zu sein. Insofern ist auch gleich den Befürchtungen Antwort gegeben, die in der Integration von naturwissenschaftlichen Konzepten in die Filmwissenschaft Reduktionismus wittern.⁴⁴

Aber man muss bezüglich Formulierungen folgender Art kritisch sein:

Wir alle sind mehr oder weniger begrenzt, was die Gelegenheiten anbelangt, uns auf Situationen, Personen und Kulturen einzulassen, die sich von den uns bekannten stark unterscheiden. Fiktionen eröffnen jedem, der sie dafür in Anspruch nehmen will, unbegrenzte Gelegenheiten zu solchen Auseinandersetzungen; und falls Empathie so wesentlich für das soziale Leben ist, wie meine Überlegungen bislang nahe legen, dann wird auch sie zu einem Teil dieser Auseinandersetzungen. Mit ihr tut sich die Möglichkeit auf, menschliche Akteure in sozialen Situationen, die sich mehr oder weniger radikal von unseren eigenen unterscheiden, im Sinne des *mindfeeling* gleichsam von <innen> heraus emotional zu verstehen.

(Smith 2008: 21f)

Stueber widerspricht einem solchen Standpunkt rigoros, wenn er sagt, «it is denied that mere biological similarity among humans confers a sufficient degree of psychological or cognitive similarity that would allow us to reenact another person's thought, especially in case of great cultural differences» (2006: 205). Es wird deutlich, dass das Potential der Empathie relativiert werden muss. Kulturelles und historisches Wissen sind grundlegend, um Sinn in die empathischen Erfahrungen bringen zu können. Dies gilt für Erfahrungen im Kino ebenso wie für Alltagserfahrungen. Dass aber somatische und imaginative Empathie zentrale Mechanismen für soziale Verstehensprozesse sind, steht ausser Frage.

44 Ähnlich argumentiert Murray Smith in seinem Aufsatz *Wer hat Angst vor Charles Darwin* (2005).

5.4.2 Projektionen der Produktion

Ein Aspekt, den ich noch gar nicht besprochen habe, und der selten in der Literatur angetroffen werden kann, betrifft die fiktive Komponente der filmischen Diegese. Fiktionen sind Erfindungen, d.h. dramatisierte Formen von Begebenheiten, die so in der Realität nie stattgefunden haben müssen. Zillmann argumentiert ähnlich wie Smith im oben zitierten Ausschnitt zum Erlebnispotential fiktiver filmischer Geschichten. Er fügt allerdings einen wichtigen Zusatzgedanken an:

Adults who had never witnessed someone's exultation upon striking oil, the emotional aftermath of a brutal beating, the despair of a rape victim, or the rage of a killer could now see it – or more accurately, they could see what directors and actors made it appear to be.

(Zillmann 1991: 159 Herv. PG)

Der Gedanke nach dem Bindestrich ist zentral. Im Kino sieht man nicht die realen Formen der Sterbehilfe, sondern eine dramatisierte Form. Das soll nicht heissen, dass im Kino alles erfunden ist. Eine dramatisierte Form der Umstände von Ramón Sampedros tatsächlichem Tod bietet immer noch eine Vielzahl von Referenzen auf die ursprüngliche Begebenheit. Doch ist es eine in verschiedenster Weise gefärbte Sicht der Dinge. So dauerte Ramón Sampedros tatsächlicher Tod durch Zyankali mehr als 20 Minuten.⁴⁵ In der filmischen Bearbeitung wurde dieser auf etwas mehr als eine Minute gekürzt. Das ist ein drastischer Eingriff in die Realität des Sterbens durch Zyankali.

Fragen, ob die schauspielerische Darstellung mit den Emotionen einer realen Situation deckungsgleich sein kann oder inwiefern die Produktionsseite von Projektionen geleitet wurde, stellen sich hier. Auf der anderen Seite kann aber auch gesagt werden, dass im Fall einer guten Recherche von Seiten der Produktion und einem zusätzlichen Engagement des Zuschauers hin zu mehr Information, der Film zur Sterbehilfe unter Vorbehalt eine Einsicht in die Situation, die Schwierigkeiten und die Abläufe für einen Patienten, der um Sterbehilfe kämpft, bieten kann. In vielerlei Hinsicht ist das spezifische Wissen des Zuschauers aber wahrscheinlich der wichtigste Aspekt, wenn es um die Beurteilung der Authentizität eines filmischen Werkes geht.

45 Siehe (<http://aerzteblatt.lnsdata.de/pdf/102/18/a1299.pdf>) [geladen am 20.04.2010].

5.5 Konklusion der Gedanken zur Moral

In diesem Kapitel habe ich aufgezeigt, dass die Aufteilung der Moral durch die Wissenschaft in rationale und sentimentale Ansätze auch innerhalb der Dramaturgie des Moralischen im Film gemacht wird. Filme operieren auf argumentativen und gefühlsmässigen Ebenen. Dies zeigt sich in Filmen zu Tabuthemen wie der Sterbehilfe vielleicht deutlicher als in anderen Filmen.

Ich zeigte, dass die rationale Argumentation in Filmen zur Sterbehilfe heutzutage auf die Freiheit der Individuums referiert und vorsichtig ist, moralische Sätze zu formulieren. Die Gründe hierzu liegen im Risiko des Illusionsbruchs, den Realitätsbezüge in Form von allgemeinen Moralsätzen oder Normverletzungen auslösen können. Hierin liegt ein möglicher Grund dafür, warum die somatische Argumentation, die auf die sentimentale Moral zielt, in den untersuchten Filmen zur Sterbehilfe so prominent ist. Es wäre eine Strategie der Filmemacher, nicht moralisierend zu sein, den Zuschauer aber auf unbewusste Art doch vom ideologischen Projekt des Films, der Legitimierung der Sterbehilfe, zu überzeugen.

Um aufzuzeigen, dass auch narrative Strategien die moralische Beurteilung beeinflussen können, habe ich in Abschnitt 5.2 aufgezeigt, wie die Organisation des Plots dafür verantwortlich ist, Schatten oder Licht auf bestimmte Szenen zu werfen und auf diese Weise den Fokus des Zuschauers zu manipulieren.

Ich habe das Kapitel mit einer Diskussion über die oft hohen Erwartungen von Filmwissenschaftlern in Bezug auf das revolutionäre Potenzial von Filmen abgeschlossen. Hier hat sich gezeigt, dass Empathie zwar unbewusst zu einem Verständnis von Personen und Figuren führen kann, dass dieses Verständnis aber in höchstem Masse abhängig ist von vorherigem Wissen der empathisierenden Person. Ausserdem muss im Zusammenhang mit dem Filmerleben der fiktive Charakter von Filmen mitgedacht werden, besonders wenn es sich um solch wichtige und fortwährend aktuelle Themen wie die Sterbehilfe handelt.

6 Schlussbemerkungen und Ausblick

In der vorliegenden Arbeit habe ich innerhalb des kognitivistischen Theorieumfeldes die prominenten Positionen zur Empathie referiert, wobei deutlich geworden ist, dass Empathie nicht als einheitliches Konzept begriffen werden kann. Es muss in verschiedene Prozesse aufgeteilt werden, die teils affektiv, d.h. unbewusst und unwillkürlich, und teils imaginativ, d.h. bewusst und willkürlich, sind.

Wenn es um das Verständnis der Zuschauer von Figuren und Figurenensembles geht, sind empathische Prozesse richtungsweisend. Sie leiten den Zuschauer im Verständnis der sich vor ihm aufbauenden Geschichte. Über mimische und imaginative Prozesse erschafft sich der Zuschauer ein Wissen der emotionalen Zustände der Figuren und deren Verhältnis zueinander im sogenannten empathischen Feld. Er übernimmt anschliessend mental die Perspektiven der Figuren, die ihm entweder mit narrativen Mitteln vorgeschlagen werden, oder er kann sich auch frei in jede mentale Perspektive innerhalb und ausserhalb der Diegese versetzen. Er kann der Figur oder der narrativen Instanz mit Hilfe von imaginativer Empathie, das heisst, der Einfühlung in die mentale Perspektive dieser Personen, eine Intention unterstellen und so eine Bedeutung des Gesehenen ableiten.

Der Zugang zur filmischen Wirklichkeit über empathische Verstehensprozesse bietet eine Genauigkeit der Beschreibung, die am filmischen Bild direkt überprüft werden kann. Der Ansatz ist überdies mit anderen Konzepten der Filmtheorie verknüpfbar, wie ich anhand der Narratologie ansatzweise aufgezeigt habe.

Werden in Filmen Thematiken mit Tabucharacter wie die Sterbehilfe für Tetraplegiker verhandelt, so zeigte sich, dass Filme einen bemerkenswerten Fokus auf sogenannte somatische Formen der Argumentation legen. Diese funktioniert gegenüber der rationalen Argumentation über nicht-sprachliche unbewusste und körperliche Vorgänge. Die Gründe für diese Art der Argumentation liegen meiner Meinung nach einerseits im Risiko des Illusionsbruchs, andererseits im Realitätsbezug durch Normverletzungen. Besonders der Bruch der filmischen Illusion wird im konventionellen Kino normalerweise mit allen Mitteln verhindert.

Den Möglichkeiten, die der menschlichen Fähigkeit zur Empathie oft unterstellt werden und in Büchern wie *The Age of Empathy*⁴⁶ zur Sprache kommen, muss allerdings mit Vor-

46 De Waal, Frans (2009): *The Age of Empathy. Nature's Lessons for a Kinder Society*, New York: Harmony.

sicht begegnet werden. Keine Sinngebung funktioniert ohne sprachliche Fundierung. Diese entscheidet sich letztlich nicht in jener inneren Nachahmung, die somatische Empathie ermöglicht, sondern in weitaus komplexeren Phänomenen, die die gesamte Kulturwissenschaft beschäftigt. Allerdings scheint es aber doch zuzutreffen, dass Empathie der Sozialisierung unserer Spezies und zur Reglementierung von Handlungen diene (Chismar 1988: 260).

Insgesamt kann der Film zur Sterbehilfe also als ein Projekt betrachtet werden, das versucht, dem Zuschauer eine innere Sichtweise des Sterbehilfepatienten anzubieten, die über somatische Prozesse gefärbt sind. Ihr Einfluss auf moralische Positionen ist aber vermutlich gering, da anschliessende kognitive Prozesse einen grösseren Einfluss auf die Sinngebung haben dürften.

Im folgenden ausblickenden Gedankengang möchte ich den Umgang der Filme zur Sterbehilfe in einen grösseren Zusammenhang stellen. Dies ist der Zusammenhang des Todes, der laut Elisabeth Bronfen und Sarah Goodwin Webster ein Phänomen ist, das alle *Wissenssysteme* in Frage stellt.

Perhaps the most obvious thing about death is that it is always only represented. There is no knowing death, no experiencing it and then returning to write about it, no intrinsic grounds for authority in the discourse surrounding it. As Kenneth Burke has written, no one can <write of death from an immediate experience of it, the imaging of death necessarily involves images not directly belonging to it . . . (It lies) beyond the realm of such images as the living body knows> (369). Indeed, it is as antagonist that we most clearly figure death: it stands as a challenge to all our systems of meaning, order, governance, and civilization. Any given cultural construct – from religion and poetry to psychoanalysis and medical technology – may be constructed as a response to the disordering force of death. Culture itself would then be an attempt both to represent death and to contain it, to make it comprehensible and thereby to diffuse some of its power.

(Bronfen/Goodwin 1993: 4)

Bezogen auf meine Arbeit bedeutet dies, dass gerade dieses prinzipielle Unwissen über den Tod die Sterbehilfe in einem immerwährenden prekären Zustand festschreibt. Gerade weil kein fixes Wissen über den Tod erschaffen werden kann, bleibt die Diskussion über die Sterbehilfe immer eine Stellvertreterdiskussion mit wechselnden Inhalten. Wie diese Inhalte zu besetzen sind, wird durch den kulturhistorischen Kontext bestimmt. Dies sind zum Beispiel Würde, individuelle Freiheit oder der Wille Gottes. Die Diskussion um die

Sterbehilfe dürfte deshalb auch weiterhin aktuell bleiben, sofern sich nicht ein global gültiges und akzeptiertes Denkmuster in Bezug auf den Tod durchsetzen wird.

Angewandt auf den Film lässt sich feststellen, dass jeder der untersuchten Filme Gott, die Kirche oder ihre religiösen Symbole ins Spiel bringt. In *MAR ADENTRO* wird dem Priester, der Ramón zu Hause besucht, explizit widersprochen und seinen religiösen Erklärungsversuchen, die Suizid als gefährlich für das Seelenheil betrachten, wird zwar Platz gegeben, aber nur um sie anschliessend zu ignorieren (1.02.05 – 1.07.26).

Auch in *MILLION DOLLAR BABY* fragt Frankie den Priester um Rat bezüglich Maggies Wunsch zu sterben. Auch dieser Priester sagt, wenn er dies tue, sei sein Seelenheil nicht mehr zu retten und doch setzt sich Frankie über diese Warnung hinweg (1.51.39 – 1.53.45). Die bisherige Instanz, die Werte jenseits der Erfahrung verhandelt hatte, also die Kirche, wird zwar aufgegriffen, aber nur um sie zu ignorieren. Dies ist ein Zeichen für den schwindenden Einfluss der Kirche in unserer Gesellschaft.



Abb. 33 Ken liegt im Spitalbett und ...



Abb. 34 ... hat seinen Tod in der eigenen Hand

In *WHOSE LIFE IS IT ANYWAY?* wird die Kirche nicht explizit in einen Konflikt mit der Sterbehilfe hineingezogen. Die letzte Einstellung zeigt aber, dass Kens Schicksal nun in seiner eigenen Hand und explizit nicht in jener Gottes ruht, denn die in Abbildung 34 zu sehende Skulptur hat Ken vor seinem Unfall nach der Hand des Menschen im berühmten Fresko von Michelangelo in der sixtinischen Kapelle geschaffen (Abb. 33 und Abb. 34).

Dass die Filme keine Standpunkte zu einem Leben nach dem Tod bieten, entspricht also dem Wissen, dass jeder Gedanke, der über den Tod und das Jenseits formuliert wird, letztlich zutiefst kontingent ist. Die Prominenz der somatischen Argumentation könnte also auch dadurch erklärt werden, dass eine kulturelle Lücke in der rationalen Sinngebung zum Tod festzustellen ist.

Bibliografie

- Bartsch, Anne/Hübner, Susanne (2004): *Emotionale Kommunikation. Ein integratives Modell*, Dissertation, Martin-Luther-Universität Halle Wittenberg (<http://sundoc.bibliothek.uni-halle.de/diss-online/04/07H050/index.htm>).
- Bartsch, Anne (2007): Meta-Emotionen und ihre Vermittlung im Film, in: Anne Bartsch/Jens Eder/Kathrin Fahlenbach (Hg.): *Audiovisuelle Emotionen. Emotionsdarstellung und Emotionsvermittlung durch audiovisuelle Medienangebote*, Köln: Halem, S. 277-296.
- Bartsch et al. (Hg.) (2007): Einleitung: Emotionsdarstellung und Emotionsvermittlung durch audiovisuelle Medien, in: Anne Bartsch/Jens Eder/Kathrin Fahlenbach (Hg.): *Audiovisuelle Emotionen. Emotionsdarstellung und Emotionsvermittlung durch audiovisuelle Medienangebote*, Köln: Halem, S. 8-17.
- Batson, C. Daniel (2009): These Things Called Empathy. Eight Related but Distinct Phenomena, in: Jean Decety/William Ickes (Hg.): *The Social Neuroscience of Empathy*, Cambridge: MIT Press, S. 3-15.
- Bordwell, David (1985): *Narration in the Fiction Film*, London: Routledge.
- Branigan, Edward (1984): *Point of View in the Cinema. A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film*, Berlin: Mouton Publishers.
- Brinckmann, Christine N. (1999): Somatische Empathie bei Hitchcock. Eine Skizze, in: Heinz B. Heller et al. (Hg.): *Der Körper im Bild: Schauspielen – Darstellen – Erscheinen*, Marburg: Schüren, S. 111-121.
- ____ (2005): Die Rolle der Empathie oder Furcht und Schrecken im Dokumentarfilm, in: Matthias Brütsch et al. (Hg.), *Kinogefühle. Emotionalität und Film*, Marburg: Schüren, S. 333-360.
- Bronfen, Elisabeth/Webster Goodwin, Sarah (1993): Introduction, in: Elisabeth Bronfen/Sarah Webster Goodwin (Hg.): *Death and Representation*, Baltimore: The John Hopkins University Press, S. 3-25.
- Carroll, Noël (1998): *A Philosophy of Mass Art*, Oxford: Clarendon Press.
- Chismar, Douglas (1988): Empathy and Sympathy. The Important Difference, in: *The Journal of Value Inquiry*, 22, S. 257-266.

- Curtis, Robin (2008): *Erweiterte Empathie. Bewegung, Spiegelneuronen und Einfühlung*, in: Thomas Schick/Tobias Ebbrecht (Hg.): *Emotion – Empathie – Figur. Spielformen der Filmwahrnehmung*, Berlin: VISTAS, S. 49-59.
- Eder, Jens (2005): *Die Wege der Gefühle. Ein integratives Modell der Anteilnahme an Filmfiguren*, in: Matthias Brütsch et al. (Hg.), *Kinogefühle. Emotionalität und Film*, Marburg: Schüren, S. 225-242.
- _____ (2007): *Gefühle im Widerstreit. A Clockwork Orange und die Erklärung audiovisueller Emotionen*, in: Anne Bartsch/Jens Eder/Kathrin Fahlenbach (Hg.): *Audiovisuelle Emotionen. Emotionsdarstellung und Emotionsvermittlung durch audiovisuelle Medienangebote*, Köln: Halem, S. 256 -276.
- _____ (2008): *Die Figur im Film. Grundlagen der Figurenanalyse*, Marburg: Schüren.
- Freedberg, David und Gallese Vittorio (2007): *Motion, Emotion and Empathy in Esthetic Experience*, in: *TRENDS in Cognitive Science*, 11, S.197-203.
- Frijda, Nico H. ([1986] 1993³): *The Emotions. Studies in Emotion and Social Interaction*, Cambridge: Cambridge University Press, S. 1-6, 453-479.
- Gallese, Vittorio (2006): *Intentional Attunement. A Neurophysiological Perspective on Social Cognition and Its Disruption in Autism*, in: *Brain Research*, 1079, S. 15-24.
- Goldman, Alvin I. (2006): *Simulating Minds*, New York: Oxford University Press.
- Grodal, Torben K. (2008): *Embodied Visions - Evolution, Emotion, Culture, and Film*, Kopenhagen: Universität Kopenhagen.
- Hatfield, Elaine et al. (2009): *Primitive Emotional Contagion. Recent Research*, in: Jean Decety /William Ickes (Hg.): *The Social Neuroscience of Empathy*, Cambridge: MIT Press, S. 19-30.
- Houdé, Olivier et al. (Hg.) ([frz. 1998] 2004): *Dictionary of Cognitive Science. Neuroscience, Psychology, Artificial Intelligence, Linguistics, and Philosophy*, Hove: Psychology Press.
- Kozloff, Sarah (2000): *Overhearing Film Dialogue*, Berkeley: University of California Press.
- Lazarus, Richard S. (1999): *The Cognition-Emotion Debate: A Bit of History*, in: Tim Dalgleish/Mick Power (Hg.): *Handbook of Cognition and Emotion*, Chichester: John Wiley & Sons Ltd., S. 3-20.
- Lipps, Theodor (1926): *Vom Fühlen, Wollen und Denken. Versuch einer Theorie des Willens*, Leipzig: Verlag von Johan Ambrosius Barth.

- Michotte van den Berck, Albert ([frz. 1953] 2003): Die emotionale Teilnahme des Zuschauers am Geschehen auf der Leinwand, in: *montage/av*, 12, 1, S. 126-135.
- Münsterberg, Hugo (1916): *Das Lichtspiel: eine psychologische Studie. Und andere Schriften zum Kino*, Jörg Schweinitz (Hg.), Wien: Synema, 1996, S. 65-70.
- Peitz, Christiane (1993): Das Kino, ein Schattenreich, in: Ernst Karpf et al. (Hg.): *Kino und Tod. Zur filmischen Inszenierung von Vergänglichkeit*, Marburg: Schüren, S. 9-16.
- Pinker, Steven (1997): *How the Mind Works*, London: Penguin.
- Plantinga, Carl/Smith, Greg M. (1999): Introduction, in: Carl Plantinga/Greg M. Smith (Hg.): *Passionate Views. Film, Cognition, and Emotions*, Baltimore: The Johns Hopkins University Press, S. 1-17.
- Plantinga, Carl (1999): The Scene of Empathy and the Human Face on Film, in: Carl Plantinga/Greg M. Smith (Hg.): *Passionate Views. Film, Cognition, and Emotions*, Baltimore: The Johns Hopkins University Press, S. 239-255.
- _____ (2009): *Moving Viewers, American Film and the Spectator's Experience*, Berkeley: University of California Press.
- Schweinitz, Jörg (2006): *Film und Stereotyp. Eine Herausforderung für das Kino und die Filmtheorie. Zur Geschichte eines Mediendiskurses*, Berlin: Akademie Verlag.
- Smith, Jeff (1999): Movie Music as Moving Music, in: Carl Plantinga/Greg M. Smith (Hg.): *Passionate Views. Film, Cognition, and Emotions*, Baltimore: The Johns Hopkins University Press, S. 146-167.
- Smith, Murray (1995): *Engaging Characters. Fiction, Emotion and the Cinema*, Oxford: Oxford University Press.
- _____ (2005): Wer hat Angst vor Charles Darwin?, Die Filmkunst im Zeitalter der Evolution in: Matthias Brütsch et al. (Hg.), *Kinogefühle. Emotionalität und Film*, Marburg: Schüren, S. 289-312.
- _____ (2007): Was macht es für einen Unterschied? Wissenschaft, Gefühl und Film, in: Anne Bartsch/Jens Eder/Kathrin Fahlenbach (Hg.): *Audiovisuelle Emotionen. Emotionsdarstellung und Emotionsvermittlung durch audiovisuelle Medienangebote*, Köln: Halem, S. 39-59.
- _____ (2008): Empathie und das erweiterte Denken, in: Thomas Schick/Tobias Ebbrecht (Hg.): *Emotion – Empathie – Figur. Spielformen der Filmwahrnehmung*, Berlin: VISTAS, S. 13-28.

- Stueber, Karsten R. (2006): *Rediscovering Empathy. Agency, Folk Psychology, and the Human Sciences*, Cambridge: MIT Press.
- Tan, Ed S. (1996): *Emotion and the Structure of Narrative Film. Film as an Emotion Machine*, Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- Tröhler Margrit/Hediger, Vinzenz (2005): Ohne Gefühl ist das Auge der Vernunft blind. Eine Einleitung, in: Matthias Brütsch et al. (Hg.): *Kinogefühle. Emotionalität und Film*, Marburg: Schüren, S. 7-20.
- Vaage, Margrethe Bruun (2008a): Empathie. Zur episodischen Struktur der Teilhabe am Spielfilm, in: Thomas Schick/Tobias Ebbrecht (Hg.): *Emotion – Empathie – Figur. Spielformen der Filmwahrnehmung*, Berlin: VISTAS, S. 29-48.
- _____ (2008b): *Seeing is Feeling: The Function of Empathy for the Spectator of Fiction Film*, Oslo: University of Oslo.
- Wulff, Hans J. (2002): Das empathische Feld, in: Jan Selmer/Hans J. Wulff (Hg.): *Film und Psychologie. nach der kognitiven Phase?*, Marburg: Schüren, S. 109-122.
- _____ (2003): Empathie als Dimension des Filmverstehens. Ein Thesenpapier, in: *montage/av*, 12, 1, S. 136-161.
- _____ (2005): Moral und Empathie im Kino: Vom Moralisieren als einem Element der Rezeption, in: Matthias Brütsch et al. (Hg.), *Kinogefühle. Emotionalität und Film*, Marburg: Schüren, S. 377-393.
- Wuss, Peter (2005): Konflikt und Emotion im Filmerleben, in: Matthias Brütsch et al. (Hg.), *Kinogefühle. Emotionalität und Film*, Marburg: Schüren, S. 205-222.
- Zillmann, Dolf (1991): Empathy: Affect From Bearing Witness to the Emotions of Others, in: Jennings Bryant/Dolf Zillmann (Hg.): *Responding to the Screen – Reception and Reaction Processes*, London: Lawrence Erlbaum Associates Publishers, S. 135-167.
- _____ (2000): Basal Morality in Drama Appreciation, in: Ib Bondebjerg (Hg.): *Moving Images, Culture and the Mind*, Luton: University of Luton Press, S.53-63.

Filmverzeichnis

- A BEAUTIFUL MIND (Ron Howard, USA 2001)
- BARTON FINK (Joel Coen/EthanCoen, USA 1991)
- BEFORE NIGHT FALLS (Julian Schnabel, USA 2000)

CARNE TRÉMULA (Pedro Almodóvar, F/ES 1997)
 ICH KLAGE AN (Wolfgang Liebeneiner, D 1941)
 JAMÓN, JAMÓN (Bigas Luna, ES 1992)
 LE SCAPHANDRE ET LE PAPILLON (Julian Schnabel, F/USA 2007)
 LIFEBOAT (Alfred Hitchcock, USA 1944)
 MAR ADENTRO (Alejandro Amenábar, ES/F/I 2004)
 MILLION DOLLAR BABY (Clint Eastwood, USA 2004)
 SABOTEUR (Alfred Hitchcock, USA 1942)
 SHUTTER ISLAND (Martin Scorsese, USA 2010)
 THE FLY (David Cronenberg, USA 1986)
 WHOSE LIFE IS IT ANYWAY? (John Badham, USA 1981)
 WORLD TRADE CENTER (Oliver Stone, USA 2006)

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1:	Julia an Krücken auf der Treppe	40
Abbildung 2:	Julia schüttelt Ramóns Hand	41
Abbildung 3:	Ramón vor dem Händeschütteln	42
Abbildung 4:	Ramón nach dem Händeschütteln	42
Abbildung 5:	Julia wird still	42
Abbildung 6:	Ramón bemerkt Julias Stimmungswechsel	42
Abbildung 7:	Julia fragt «Porque morir?»	43
Abbildung 8:	Ramón antwortet auf die Frage	43
Abbildung 9:	Grossaufnahme Ramóns	43
Abbildung 10:	Gené rückt ins Bild	43
Abbildung 11:	Ramón und Julias Hand	44
Abbildung 12:	Gené nimmt lachend Platz	47
Abbildung 13:	Ramón schreibt	48
Abbildung 14:	Ramón als Seemann auf einem Foto	51
Abbildung 15:	Ramóns Körper als Tetraplegiker	51
Abbildung 16:	Pat tanzt und Ken skizziert sie	52
Abbildung 17:	Kens Hand am skizzieren	52

Abbildung 18:	Maggie trainiert an der Boxbirne	52
Abbildung 19:	Fusstraining während der Arbeit	52
Abbildung 20:	Jean-Do und Claude am Schreiben	53
Abbildung 21:	Jean-Do am Skifahren	54
Abbildung 22:	Ramóns Flug zu Julia an die Küste	55
Abbildung 23:	Imagination genügt nicht	55
Abbildung 24:	Kens Hände und die Figur	55
Abbildung 25:	Ken weint	55
Abbildung 26:	Marie lehrt Jean-Do das Schlucken	58
Abbildung 27:	Julia fällt hinter Ramón die Treppe runter	59
Abbildung 28:	Ramón versucht hinter sich zu blicken	59
Abbildung 29:	Ramón in der Grossaufnahme	59
Abbildung 30:	Ramón schreit nach Manuela	59
Abbildung 31:	Kamera fährt langsam von Ramón weg ...	60
Abbildung 32:	... und blendet in Schwarz über	60
Abbildung 33:	Ken liegt im Spitalbett und ...	78
Abbildung 34:	... hat seinen Tod in der eigenen Hand	78

Produktionsnotizen der benutzen Filme

1 MAR A DENTRO

Regie:	Alejandro Amenábar	
Drehbuch:	Alejandro Amenábar, Mateo Gil	
Kamera:	Javier Aguirresarobe	
Schnitt:	Alejandro Amenábar	
Musik:	Alejandro Amenábar	
Produzenten:	Alejandro Amenábar, Fernando Bovaira, Emiliano Otegui	
Darsteller:	Javier Bardem	(Ramón Sampedro)
	Belén Rueda	(Julia)
	Lola Dueñas	(Rosa)
	Clara Segura	(Gené)
	Mabel Rivera	(Manuela)
	Francesc Garrido	(Marc)
	Celso Bugallo	(José)
Land:	Spanien, Frankreich, Italien	

Jahr: 2004
Dauer: 121 Min.
Sprache: Spanisch, Katalanisch, Galicisch
Farbe: Farbe
DVD: New Line Home Video (17.05.2005)

2 MILLION DOLLAR BABY

Regie: Clint Eastwood
Drehbuch: Paul Haggis
Buch: F.X. Toole
Kamera: Tom Stern
Schnitt: Joel Cox
Musik: Clint Eastwood
Produzenten: Clint Eastwood, Paul Haggis, Robert Lorenz, et al.
Darsteller: Clint Eastwood (Frankie Dunn)
Hilary Swank (Maggie Fitzgerald)
Morgan Freeman (Eddie Scrap-Iron Dupris)
Land: USA
Jahr: 2004
Dauer: 128 Min.
Sprache: Englisch, Irisch Gälisch
Farbe: Farbe
DVD: Warner Home Video (12.07.2005)

3 WHOSE LIFE IS IT ANYWAY?

Regie: John Bardam
Drehbuch: Brian Clark, Reginald Rose
Kamera: Mario Tosi
Schnitt: Frank Morriss
Musik: Arthur B. Rubinstein
Produzenten: Lawrence P. Bachmann, Gregg Champion, Ray Cooney, et al.
Darsteller: Richard Dreyfuss (Ken Harrison)
John Cassavetes (Dr. Michael Emerson)
Janet Eilber (Pat)
Christine Lahti (Dr. Clare Scott)
Land: USA
Jahr: 1981
Dauer: 119 Min.
Sprache: Englisch
Farbe: Farbe und s/w
DVD: Warner Home Video (22.05.2007)

4 LE SCAPHANDRE ET LE PAPILLON

Regie:	Julian Schnabel
Drehbuch:	Ronald Harwood
Buch:	Jean-Dominique Bauby
Kamera:	Janusz Kaminski
Schnitt:	Juliette Welfling
Musik:	Paul Cantelon
Produzenten:	François-Xavier Decraene, Léonard Glowinski, Pierre Grunstein et al.
Darsteller:	Mathieu Amalric (Jean-Dominique Bauby) Marie-Josée Croze (Henriette Roi) Anne Consigny (Claude) Olatz Lopéz Garmendia (Marie Lopez) Emanuelle Seigner (Céline)
Land:	Frankreich, USA
Jahr:	2007
Dauer:	112 Min.
Sprache:	Französisch
Farbe:	Farbe
DVD:	Miramax (29.04.2008)

Zusammenfassungen der benutzen Filme

1 MAR ADENTRO

MAR ADENTRO erzählt die auf wahren Begebenheiten basierende Geschichte von Ramón Sampedro (Javier Bardem), einem ehemaligen galicischen Seemann. Dieser ist durch einen Tauchunfall im Jahr 1969 vom Hals abwärts gelähmt und kämpft für einen würdevollen Tod und die aktive Sterbehilfe. Ramón verpflichtet zusammen mit Gené (Clara Segura), einer Freundin, die einen Verein für aktive Sterbehilfe leitet, die Anwältin Julia (Belén Rueda), um seine Sache vor Gericht zu verteidigen. Das Gericht spricht Ramón allerdings das Recht ab, legal aktive Sterbehilfe zu erhalten. Julia, die selber unter CADASIL, einer degenerativen Krankheit, leidet, verspricht Ramón daraufhin, sich zusammen mit ihm umzubringen.

Parallel dazu entwickelt Ramón eine Freundschaft zu Rosa (Lola Dueñas), einer Fabrikarbeiterin, die ihn im Fernsehen gesehen hat, wo er für seine Sache Werbung machte. Rosa will ihn davon überzeugen, dass das Leben etwas Wert sei. Ramón vermutet aber, dass sie

dies vor allem sich selbst beweisen müsse, und sie durch ihre Bekanntschaft mit ihm ihrem eigenen Leben einen Sinn geben möchte, weshalb er sie vorerst ablehnend behandelt.

Als sich Julia nach einem krankheitsbedingten Schlaganfall gegen die gemeinsamen Todespläne mit Ramón entschliesst, sucht Ramón Hilfe bei Rosa, die ihm letztlich seinen Wunsch erfüllt und die letzte Person stellt, die Ramón benötigt, um sich mit der Hilfe von Freunden das Leben nehmen zu können. Die aktive Sterbehilfe wird in einzelne Handlungen aufgeteilt, so dass keine der Handlungen an sich strafbar ist. Ramón schluckt durch einen Strohhalm in einem Wasserglas aufgelöstes Zyankali und nimmt sich so 1998 das Leben.

2 MILLION DOLLAR BABY

MILLION DOLLAR BABY wird aus der Perspektive des ehemaligen Boxers Eddie Scrap-Iron Dupris (Morgan Freeman) erzählt, der als Abwart im Boxclub seines ehemaligen Trainers Frankie Dunn (Clint Eastwood) arbeitet. Frankie trainiert einen Boxer, der auf dem Weg zum Weltmeistertitel ist, ihn aber kurz vor dem entscheidenden Kampf für einen anderen Manager verlässt. Maggie (Hilary Swank) schaut sich zu Beginn des Films einer der Kämpfe dieses Boxers an und fragt Frankie anschliessend, ob er sie trainieren würde. Erst als Frankie seinen Boxer verliert und Eddie sie unterstützt, willigt er ein. Maggie wird, obwohl sie schon über dreissig ist, innert kürzester Zeit eine erfolgreiche und vielversprechende Boxerin. Da Frankie seit Jahren keinen Kontakt mehr zu seiner leiblichen Tochter hat, entwickelt er Vatergefühle für Maggie. Maggie, deren eigener Vater früh verstarb und deren Mutter und Schwester sie so fern wie möglich bleibt, entgegnet diese Gefühle.

Im entscheidenden Kampf um den Titel wird Maggie durch einen regelwidrigen Schlag nach dem Ertönen der Rundenglocke so schwer getroffen, dass sie das Gleichgewicht verliert und mit dem Nacken auf einen von Frankie bereitgestellten Schemel aufschlägt. Frankie entschliesst sich dazu, Maggie zu helfen und organisiert ihr eine gute Behandlung. Als Maggie ihn darum bittet, sie umzubringen, lehnt Frankie dies vorerst ab. In der folgenden Nacht versucht Maggie sich die Zunge abzubeissen, um daran zu ersticken, wird jedoch vom Pflegepersonal des Krankenhauses gerettet. In der Nacht darauf entschliesst sich Frankie, Maggies Wunsch entgegenzukommen, stellt das Beatmungsgerät ab und gibt ihr eine Spritze mit Adrenalin, worauf Maggie stirbt.

3 WHOSE LIFE IS IT ANYWAY?

In *WHOSE LIFE IS IT ANYWAY?* wird die Geschichte von Ken Harrison (Richard Dreyfuss) erzählt, der ein erfolgreicher Bildhauer in New York ist, einen Tag vor der Einweihung seines neuesten Werks in einen Autounfall gerät und fortan vom Hals abwärts gelähmt ist. Seine Freundin Pat (Janet Eilber), die eine professionelle Balletttänzerin ist, besucht ihn mehrmals im Spital, bis er ihr mitteilt, sie solle sich einen anderen Partner suchen, Ken Harrison sei tot. Im Spital wird Ken gut betreut, insbesondere von einer jungen Krankenschwester und einem Krankenpfleger, die seinen humorvollen Charakter schätzen. Als Ken von Dr. Emerson (John Cassavetes) erfährt, dass es keine Hoffnung auf eine Heilung gebe, verwandelt sich der sarkastische in einen zynischen Patienten. Er wünscht, keine beruhigende Medizin zu erhalten, wird aber mehrmals gegen seinen Willen sediert. Ken freundet sich mit Dr. Clare Scott (Christine Lahti) an. Er öffnet sich ihr gegenüber und sagt, er wünsche, vom Spital entlassen zu werden, da er lieber sterben wolle als wie eine Pflanze weiterzuleben. Doch Dr. Emerson, der sich dem Kampf für das Leben verschrieben hat, zweifelt Kens Zurechnungsfähigkeit an. Vor Gericht wird Ken allerdings die Erlaubnis gegeben, das Spital zu verlassen. Dr. Emerson erkennt seine Niederlage an und offeriert Ken, ohne weitere Behandlung im Spital zu bleiben und, wenn er wolle, zu sterben. Ken nimmt das Angebot an und liegt in der letzten Einstellung in einem Bett im Spital mit der Erlaubnis zu sterben.

4 LE SCAPHANDRE ET LE PAPILLON

LE SCAPHANDRE ET LE PAPILLON erzählt die auf wahren Begebenheiten basierende Geschichte von Jean-Dominique Bauby (Mathieu Amalric), dem ehemaligen Chefredakteur der Frauenzeitschrift «Elle». Nach einem Schlaganfall wacht Jean-Do im Spital auf und leidet fortan unter dem seltenen Locked-In-Syndrom, einer beinahe vollständigen Lähmung. Die einzige Art und Weise mit der Aussenwelt Kontakt aufzunehmen, besteht durch das Blinzeln des linken Auges. Ihm werden eine Physiotherapeutin (Olatz Lopéz Garmendia) und eine Logopädin (Marie-Josée Croze) zugeteilt, mit denen er verschiedene Übungen macht und lernt über ein speziell dafür hergestelltes Alphabet, das der Häufigkeit der Buchstaben nach geordnet ist, durch Blinzeln mit der Aussenwelt zu kommunizieren. Das erste, was er auf diese Weise kommuniziert, ist sein Wunsch zu sterben. Die Logopädin Henriette reagiert verärgert auf seinen Wunsch und sagt, es sei obszön, dies zu wünschen.

Jean-Do versucht das Beste aus seiner Situation zu machen. Er stürzt sich in imaginative Liebesabenteuer und reflektiert sein Leben. Er hatte eine Liebhaberin, für die er seine Frau (Emanuelle Seigner) und Kinder verliess. Die Familie besucht ihn regelmässig, seine Freundin hält sich fern. Jean-Do hat kurz vor seinem Schlaganfall mit einem Verlag einen Vertrag für ein Buch unterschrieben und schreibt dieses nun mit Hilfe von Claude (Anne Consigny), die ihm vom Verlag für das Diktat zur Verfügung gestellt wurde. Aus dem Abspann erfährt man, dass Jean-Do kurze Zeit nach der Fertigstellung des Buches starb.