

Film und Realität – ein semiotisches Modell

Dissertation
zur
Erlangung des akademischen Grades
Doktor der Philosophie
in der Philosophischen Fakultät
der Eberhard Karls Universität Tübingen

vorgelegt von

Mahdi Kavandi

aus

Shoush

2021

UNIVERSITÄT TÜBINGEN
PHILOSOPHISCHE FAKULTÄT
Druckgenehmigung
erteilt

31.08.2021



Gedruckt mit Genehmigung der Philosophischen Fakultät
der Eberhard Karls Universität Tübingen

Dekan: Herr Prof. Dr. Jürgen Leonhardt

Hauptberichterstatter: Herr Prof. Dr. Klaus Sachs-Hombach
Mitberichterstatterin: Frau Prof. Dr. Susanne Marschall

Tag der mündlichen Prüfung: 10.12.2019

Universitätsbibliothek Tübingen: TOBIAS-lib

UNIVERSITÄT TÜBINGEN
PHILOSOPHISCHE FAKULTÄT
Druckgenehmigung
erteilt

31.08.2021



Zahra und Hoda gewidmet

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	4
1.1. Einführung in das Thema und Problemexplikation	4
1.2. Forschungsstand	11
1.3. Aufbau der Arbeit	16
2. Allgemeine theoretische Grundlage	29
2.1. Realität als dynamisches externes Referenzfeld	29
2.2. Fiktionalität: Darstellungsgattung oder Darstellungsqualität	40
2.2.1. Selbstreferentialität der fiktionalen Darstellung.....	45
2.2.2. Nichtreferentialität im Sinne von Selbstreferentialität	50
2.2.3. Fremdreferentialität fiktionaler Darstellung	51
2.3. Semiotische Grundlage der Arbeit	56
2.3.1. Was ist ein Zeichen?	56
2.3.2. Unterschied zwischen sprachlicher und bildhafter Zeichenkonstruktion.....	59
2.3.3. Klassische Filmsemiotik von Metz als Basis der Erklärung filmischer Darstellung ...	63
2.3.4. Vorzüge der Zeichentheorie von Peirce als Grundlage der Untersuchung.....	68
2.3.5. Indexikalität im bildhaften Ausdruck	70
2.3.6. Ikonische Zeichenfunktion und ihr Objektbezug	75
2.3.7. Die symbolische Funktion des Bildes.....	87
3. Filmbeispielanalyse	90
3.1. Modell für die Analyse der Filmbeispiele	90
3.1.1. Ebenen des Objektbezugs	90
3.1.2. Ebenen des Realitätsbezugs bzw. des Fiktionsbezugs.....	92
3.1.3. Der Film als systematische Kombination semiotischer Ebenen	93
3.1.4. Filmtypen hinsichtlich des semiotischen Kombinationsmodells	94
3.1.5. Die zur Analyse ausgewählten Filmkomponenten	98
3.2. Auswahl der Filmbeispiele	99
3.3. JFK	103
3.3.1. Indexikalischer Objektbezug in <i>JFK</i>	104
3.3.2. Ikonischer Objektbezug in <i>JFK</i>	105
3.3.3. Symbolischer Objektbezug in <i>JFK</i>	109
3.3.4. Zusammenspiel semiotischer Komponenten in der Bildgestaltung	109
3.3.5. Multisemiotischer Aufbau pseudo-indexikalischer Einstellungen	114
3.3.6. Kombination semiotischer Komponenten durch Montage in <i>JFK</i>	117
3.3.7. Kombination der Realitätsbezugsebenen in der Handlungslinie in <i>JFK</i>	127
3.4. Avatar	131
3.4.1. Indexikalischer Objektbezug in <i>Avatar</i>	133
3.4.2. Ikonischer Objektbezug in <i>Avatar</i>	134
3.4.3. Symbolischer Objektbezug in <i>Avatar</i>	138
3.4.4. Zusammenspiel semiotischer Komponenten in der Bildgestaltung	140
3.4.5. Zusammenspiel semiotischer Komponenten durch die Montage	147
3.4.6. Kombination der Realitätsbezugsebenen in der Erzählstruktur.....	152
3.5. Inside Out	156
3.5.1. Indexikalischer Objektbezug in <i>Inside Out</i>	157

3.5.2.	Ikonischer Objektbezug in <i>Inside Out</i>	157
3.5.3.	Symbolischer Objektbezug in <i>Inside Out</i>	161
3.5.4.	Zusammenspiel semiotischer Komponenten in der Bildgestaltung	164
3.5.5.	Zusammenspiel semiotischer Komponenten durch die Montage in <i>Inside Out</i>	172
3.5.6.	Kombination semiotischer Komponenten in der Handlungslinie	179
4.	Fazit und Zusammenfassung	184
4.1.	Semiotischer Realitätsbezug in der filmischen Darstellung	184
4.2.	Typologie der Referenz in der filmischen Darstellung	186
4.2.1.	Typologie externer Referenzen.....	187
4.2.2.	Typologie interner Referenzen	189
4.3.	Der Film als eine systematische Kombination von Referenzbezügen.....	192
4.4.	Häufige Kombinationsmodelle der Referenztypen in der filmischen Darstellung	194
4.4.1.	Kombination direkt realer und indirekt realer Referenz	194
4.4.2.	Kombination realer Referenzen und realitätsnaher Referenzen.....	196
4.4.3.	Kombination realitätsnaher und imaginärer Referenzen	198
4.4.4.	Kombination realer und imaginärer Referenzen	200
4.4.5.	Kombination abstrakter und realitätsnaher Referenzen.....	201
4.4.6.	Mehrschichtige Kombinationen der semiotischen Referenztypen.....	203
4.5.	Funktionen der semiotischen Kombinationen der Referenztypen	205
4.5.1.	Raumzeitliche Kohärenz zwischen Referenztypen.....	206
4.5.2.	Kausale Interaktion zwischen Referenztypen	209
4.5.3.	Wahrnehmungsbezogene Äquivalenz	211
4.6.	Modellierung des Realitätsbezugs in der filmischen Darstellung	213
	Abbildungsverzeichnis.....	217
	Filmverzeichnis.....	220
	Literaturverzeichnis.....	222

Mein herzlicher Dank gilt an erster Stelle Herrn Prof. Dr. Klaus Sachs-Hombach für sein Vertrauen in mich, seine große Unterstützung und Geduld bei der kritischen Begleitung der Entstehung dieser Arbeit. Nicht weniger danke ich Frau Prof. Dr. Susanne Marschall für das Weitergeben ihrer Begeisterung für die Filmwissenschaft, wodurch sie mich motiviert und unterstützt hat.

1. Einleitung

1.1. Einführung in das Thema und Problemexplikation

Bei dieser Studie handelt es sich um eine semiotische Modellierung des Realitätsbezugs der filmischen Darstellung. Das Verhältnis des Films zur außerfilmischen Wirklichkeit ist Basis einer der relevantesten Kategorisierungen der filmischen Darstellungen: Nichtfiktion und Fiktion. Es geht dabei um die Qualität der Bezugnahme der filmischen Darstellung auf die Realität. Stellt ein Film reale Dinge, Personen und Ereignisse dar, wird er als nichtfiktional betrachtet und kann als realistisch beschrieben werden. Wenn aber ein Film Ereignisse, Dinge, Personen und Handlungen darstellt, die sich nicht in der Wirklichkeit befinden, wird der Film als eine fiktionale Darstellung gesehen, die sich nicht auf die außerfilmische Wirklichkeit bezieht. Obwohl diese Klassifikation auf den ersten Blick plausibel erscheint, wurde über diese Kategorisierung in der Geschichte der Filmtheorie viel und kontrovers diskutiert. Die beiden Kategorien repräsentieren zwei mächtige Tendenzen sowohl in der Filmtheorie als auch in der Filmgeschichte, die auf die frühesten Filme der *Brüder Lumière* und von *Georges Méliès* zurückgehen.

Der fast einminütige Film *La sortie de l'usine Lumière à Lyon* (Arbeiter verlassen die Lumière-Werke) von Louis Lumière aus dem Jahr 1895 war einer der allerersten Filme der Lumière-Brüder (Louis und Auguste), der zum ersten Mal in der Filmgeschichte im selben Jahr in Paris öffentlich vorgeführt wurde (Armstrong, 2005, S. 5). *Arbeiter verlassen die Lumière-Werke* handelt von einem Alltagsereignis, in dem die Arbeiter bzw. vor allem Arbeiterinnen nach Öffnung des Tors die Lumière-Werke verlassen. Bei dem Film handelt es sich um eine einzige Einstellung ohne Montage, die mit einer sich nicht bewegenden Kamera aus einer normalen Kameraperspektive auf der Augenhöhe ohne Manipulation in der Szene mithilfe der Tiefenschärfe in Totale aufgenommen wurde. Diese Eigenschaften sind später als Merkmale der Ästhetik des filmischen Realismus in Filmtheorien wie der von André Bazin identifiziert worden (vgl. Bazin, 1975 / 2004, S. 104). Henri de Parville beschreibt als Zuschauer die Filme der Lumière-Brüder direkt nach der Vorführung im Jahr 1895 im *Salon Indien du Grand Café* in Paris als „außerordentliche Wahrheit“ die in „Szenen von erstaunlichem Realismus“ gespiegelt wurde (vgl. Morin & Leonhard, 1958, S. 132). Die erwähnten Merkmale des Films *Arbeiter verlassen die Lumière-Werke* und das Zitat des Rezipienten der frühesten Filme der Lumière-Brüder zeigt, dass diese Filme als erste Beispiele des filmischen Realismus in Betracht gezogen werden können, welche die

erste starke Tendenz, die den Realitätsbezug der filmischen Darstellung betont, in der Anfangszeit des Films repräsentieren.

Während die Filme der Brüder Lumière die Leistungsfähigkeit der filmischen Darstellung in der Wiedergabe der Realität bewiesen, entwickelte Georges Méliès mit seinem Film die filmische Darstellung in eine andere entscheidende Richtung. Anstatt Alltagsleben in der filmischen Darstellung unverfälscht wiederzugeben, konzentrierte sich Méliès darauf, alle vor der Kamera stehenden Dinge, Sachverhalte und Personen zu inszenieren. Im Jahr 1898 bemerkte er zufällig nach einer Fehlfunktion seines Kameraverschlusses, dass die Trickfotografie ein Potenzial zur Erzeugung magischer Effekte hat (vgl. Bawden, 1976, S. 456). Er entwickelte neue Aufnahmetechniken, wie zum Beispiel die Aufnahme anzuhalten, die Szene erneut zu arrangieren und weiter aufzunehmen oder mittels Doppelbelichtung am selben Filmstreifen unterschiedliche Aufnahmen miteinander zu kombinieren. Mithilfe dieser neuen experimentellen Techniken war es ihm gelungen, die ersten narrativen fiktionalen Fantasyfilme zu drehen (vgl. Bordwell, 1997, S. 13). *Le Voyage dans la Lune* (Die Reise zum Mond) ist einer seiner Filme aus dem Jahr 1902, der von der Reise einer Gruppe Astronomen mit einem Raumschiff zum Mond handelt. Das Raumschiff wird im Film von einer gigantischen Kanone in Richtung Mond ins Weltall geschossen. Das Raumschiff landet im rechten Auge des Mondgesichts und die Reisenden werden mit außergewöhnlichen Bewohnern des Mondes konfrontiert. Was in den Szenen des Films dargestellt wird, ist alles andere als der Alltag in den 1900er-Jahren. Die Filme von Méliès deckten somit bereits in den Anfangsjahren der Filmgeschichte das Potenzial der filmischen Techniken zur Erzeugung einer Welt auf, die sich kaum auf das Alltagsleben und die außerfilmische Wirklichkeit bezieht. Diese repräsentiert die zweite Tendenz in der Filmgeschichte, die anstatt auf eine detailgetreue Darstellung der Realität auf die filmtechnische Möglichkeit zur Darstellung der Dinge Wert legt, die nicht in der Wirklichkeit, sondern ausschließlich in der filmischen Welt wahrgenommen werden können. Ein Beispiel dafür ist das Experiment der *idealen Frau* des russischen Regisseurs Lew Kuleschow. In diesem Experiment montiert Kuleschow die Nahaufnahmen der schönen Augen einer Frau mit den schönen Lippen einer anderen usw. Jeder Körperteil gehört zu einer anderen Schauspielerin, aber als endgültiger Darstellungsinhalt wird *eine* Frau wahrgenommen, die sich nur in der filmischen Welt befindet, nicht in der Wirklichkeit. Diese Funktion der Montage ist in der Filmgeschichte unter dem Namen Kuleschow-Effekt bekannt (vgl. Wloka, 2014, S. 122). Die späteren Formalisten wie Rudolf Arnheim und Sergei Eisenstein, die wegen der Begrenzungen des Mediums Film eine „Verfälschung“ der Alltagserfahrung der Realität in der filmischen Darstellung durch filmische Techniken wie die Montage und ungewöhnliche

Kameraperspektiven rechtfertigten, kann man dieser Tendenz zuordnen (vgl. Buckland, 2003, S. 28).

Obwohl Eisensteins Filme als ein relevanter historischer Bestandteil des filmischen Formalismus oft im Kontrast zum klassischen Realismus des Filmes nach der Theorie von André Bazin verstanden werden, sehen manche Theoretiker des filmischen Realismus auch in den Filmen von Eisenstein eine Art des systematischen Realitätsbezuges. Um seine Idee von der „*Sonderform der Realität*“ zu veranschaulichen, analysiert Siegfried Kracauer die Montage-Funktion in einer Tanzszene im Spielfilm *Oktober* des Regisseurs Eisenstein aus dem Jahr 1928 (Kracauer, 2005/1960, S. 111). Im Laufe der Arbeit werde ich mich mit der Analyse dieser Szene und mit der Idee von der Sonderform der Realität auseinandersetzen. Hier weise ich auf sie als ein Beispiel hin, um zu zeigen, wie der Realismus des Films mehrdeutig ist und unter diversen Gesichtspunkten verstanden werden kann. Den Realitätsbezug der filmischen Darstellung zu untersuchen bedeutet sich zwangsläufig auf die Debatten zum filmischen Realismus zu beziehen. Um erklären zu können, was unter Realitätsbezug im Rahmen dieser Arbeit zu verstehen ist, sollte man einen allgemeinen Blick auf die Bedeutungen des Realismus in der Filmtheorie bzw. in der Filmgeschichte werfen.

Roman Jakobson setzt sich in seinem Artikel „Über den Realismus in der Kunst“ mit unterschiedlichen Bedeutungen des Begriffs Realismus auseinander. Obwohl es dabei um eine Typologie des Realismus in der Kunst und in der Literatur geht, kann man für viele in seinem Artikel erklärten Bedeutungen auch entsprechende Beispiele in der Filmtheorie und in der Filmgeschichte erkennen. Daher orientiere ich mich bei der Erklärung der Vieldeutigkeit des Begriffs des filmischen Realismus an der von Jakobson vorgelegten Typologie des Realismus. Jakobson kritisiert die Kunstgeschichte, da sie vielmehr den Prinzipien einer „*Causerie*“ folge als denen einer „*Wissenschaft*“. Das habe zur Folge, dass es in der Kunstgeschichte keine „*wissenschaftliche Terminologie*“, sondern „*Verschiedenartigkeit der Benennungen*“ gebe (Jakobson, 1971b, S. 374). Die Vieldeutigkeit der Worte zu vernachlässigen führt, so Jakobson, zur Verwirrung und zu „*verhängnisvollen Folgen*“ in der Kunstgeschichte. Die Termini wie „*Form*“ und „*Idealismus*“, die tatsächlich einen philosophischen Hintergrund haben, nennt er als Beispiele, die in der Kunstgeschichte verwendet werden, ohne präzise eingegrenzt zu werden. Aber er sieht den schlimmsten Fall in Bezug auf den Terminus „*Realismus*“ (Jakobson, 1971b, S. 374). Vor der gleichen Herausforderung steht man auch in der Filmtheorie/-geschichte. Auch in der Filmgeschichte und in der Filmtheorie werden die Termini wie *Realismus*, *Realität*, *Stil* und *Form* verwendet, ohne in ihrer Vieldeutigkeit präziser berücksichtigt zu werden. Das kann daran liegen, dass viele Filmtheoretiker wie Sergei Eisenstein und André Bazin tatsächlich

Filmemacher bzw. Filmkritiker waren, die im Bereich der Filmtheorie nicht zwangsläufig wissenschaftlichen Prinzipien folgten. Ein auch für die vorliegende Arbeit relevantes Beispiel dafür ist der Terminus *Realität*, der im Bereich Filmtheorie in unterschiedlichen Bedeutungen wie zum Beispiel ‚physikalische Wirklichkeit‘, ‚gesellschaftliche Phänomene‘, ‚die Natur‘ und ‚das Alltagsleben‘ verwendet wurde. Auf die Vieldeutigkeit bzw. die Ambiguität des Begriffs *Realität* in den Realismus-Filmtheorien von Siegfried Kracauer und André Bazin gehe ich im Laufe der Arbeit näher ein.

Die erste Bedeutung des Terminus *Realismus* in der Kunstgeschichte bezeichnet Jakobson als „eine Kunstströmung mit dem Ziel, die Realität durch Streben nach einem Maximum an Wahrscheinlichkeit möglichst unverfälscht wiederzugeben“. Daher werden Werke für realistisch gehalten, wenn sie „uns die Realität unverfälscht wiederzugeben [...] scheinen“. (Jakobson, 1971b, S. 374) Dabei unterscheidet Jakobson zwischen zwei Kategorien dieser Bestimmung, nämlich der produktionsbezogenen Bedeutung des Realismus und der rezeptionsbezogenen Bedeutung des Realismus. Bei der produktionsbezogenen Bedeutung geht es um ein Werk, „das von einem bestimmten Autor als wahrscheinlich konzipiert worden ist (Bedeutung A)“. Bei der rezeptionsbezogenen Bedeutung dreht es sich um ein Werk, „das ich kraft meines Urteilsvermögens als wahrscheinlich rezipiere (Bedeutung B)“ (Jakobson, 1971b, S. 375). Im Gegensatz zur Bedeutung A, die von der Behauptung bzw. der Definition vom Produzenten der Darstellung abhängig ist, spielt bei der Bedeutung B der Realitätseindruck des Rezipienten die entscheidende Rolle, um eine Darstellung als realistisch auszeichnen zu können. Als ein Beispiel in der Filmgeschichte kann man den dänischen Film *Festen* (Vinterberg, 1998) in Betracht ziehen. Der Regisseur des Films, Thomas Vinterberg, ist einer der dänischen Regisseure, die im Jahr 1995 das Dogma 95-Manifest zur realistischen Filmproduktion unterzeichnen. Das Manifest bietet zehn Produktionsregeln an, die einen höchsten Realismus garantieren sollen. Beispielsweise darf der Filmemacher gemäß des Manifestes ausschließlich Handkamera und Originalschauplätze verwenden (vgl. Jerslev, 2002, S. 47). Natürlich gelten die Filme der Dogma-95-Bewegung als aus der Produktionsperspektive dem Realismus zugehörig (Bedeutung A). Jedoch sollten diese Produkte nicht zwangsläufig auch aus der Rezeptionsperspektive (Bedeutung B) zum Realismus gehören. Der Film *Festen* kann auch je nach Rezeptionskonventionen in einem bestimmten Kontext anders als realistisch (das heißt dem Realismus zuzurechnen) wahrgenommen werden, obwohl er im Prinzip realistisch (s.o.) produziert wurde. So gesehen kann man Jakobsons Unterscheidung zwischen produktionsbezogenem und rezeptionsbezogenem Realismus auch im Bereich der Filmgeschichte für gültig halten. Im Laufe dieses Abschnittes wird später erklärt, dass es in der vorliegenden Arbeit auch in einem gewissen Maße um einen Realitätsbezug geht, der auf einem

bei der Rezeption entstehenden Realitätseindruck basiert. Jakobson besteht darauf, diese zwei unterschiedlichen Bedeutungen des Realismus nicht zu verwechseln.

Bei der dritten Bedeutung des Realismus handelt es sich, so Jakobson, um die Beschreibung einer kunstgeschichtlichen Epoche. „Auf diese Weise findet unausgesprochen eine neue Identifikation statt, wird dem Wort Realismus eine dritte Bedeutung unterschoben (Bedeutung C), die die Summe charakteristischer Merkmale einer bestimmten Kunstrichtung des 19. Jahrhunderts meint“ (Jakobson, 1971b, S. 375). Beim Realismus im Sinne einer Kunstepoche des 19. Jahrhunderts dreht es sich nicht zwangsläufig um eine wirklichkeitsgetreue Wiedergabe der sinnlich erfahrenen Welt, sondern vielmehr um eine Kunst, die „*mitten im Leben*“ bei „*Interessen und Bedürfnissen*“ des Menschen steht und für die die „*Wiederspiegelung alles wirklichen Lebens*“ im Zentrum steht (vgl. Stockinger, 2011, S. 10). So eine epochenbezogene Bedeutung des Realismus sollte man im Kontrast zu anderen Kunstepochen wie der Romantik verstehen und nicht mit den produktions- bzw. rezeptionsbezogenen Bedeutungen verwechseln. Auch im Bereich der Filmgeschichte wurde solch eine epochale Bedeutung von Realismus zum Zweck der Differenzierung zwischen Filmepochen von manchen Theoretikern verwendet. Fredric Jameson verwendet den Terminus „*Realismus*“, um eine bestimmte Filmepoche im Vergleich zu „*Modernismus*“ und „*Postmodernismus*“ zu beschreiben (vgl. Jameson, 1990, S. 158). Die Epoche des klassischen Hollywood ist, so Jameson, ein Beispiel für diese Art des Realismus (Jameson, 1990, S. 160). Den Unterschied zwischen den Filmepochen sieht Jameson vielmehr in diversen „*narrativen Paradigmen*“ der Epochen als in unterschiedlichen stilistischen Eigenschaften (vgl. Jameson, 1990, S. 166). Die Epochenbestimmung des Realismus wird jedoch von manchen Theoretikern auch als in Verbindung mit bestimmten stilistischen Merkmalen stehend verstanden. Für Francesco Casetti steht die Epoche des Realismus des klassischen Hollywood im engen Zusammenhang mit der Praxis der „*Découpage*“ als einem Filmproduktionsstil (vgl. Casetti, 2009, S. 131), der auf bestimmte Funktionen der Montage basiert. Er weist auf die Tatsache hin, dass die epochalen Bedeutungen des Realismus hinsichtlich des Stils zueinander im Widerspruch stehen können. Er nennt als Beispiel den italienischen Neorealismus, der stilistisch im Kontrast zum klassischen Hollywood-Realismus steht (vgl. Casetti, 2009, S. 131). Während der italienische Neorealismus im Still anstatt auf die Funktionen der Montage auf die Tiefenschärfe und die Totalaufnahmen setzt, basiert die *Découpage* im klassischen Hollywood-Realismus auf der Rolle der Montage im Filmaufbau.

Wenn man vom Realismus im Sinne eines Stils redet, muss man darauf achten, dokumentarischen Realismus mit fiktionalem Realismus nicht zu verwechseln. Bill Nichols sieht den Unterschied zwischen „*Dokumentarrealismus*“ und „*Realismus der Fiktion*“ in der Selbst-

Verschleierungsfunktion („*self-effacing*“) des Realismus der Fiktion (Nichols, 1991, S. 165). Während der Realismus der Fiktion bezweckt, eine Welt darzustellen, die real aussieht, ohne seine stilistischen Techniken zu betonen, geht es bei dem dokumentarischen Realismus darum zu zeigen, dass seine stilistischen Techniken eine authentische Verbindung zwischen der Darstellung und der realen Welt gewährleisten können (vgl. Nichols, 1991, S. 165). Der Realismus der Fiktion besteht insofern nicht in der unverfälschten Wiedergabe der Realität, sondern in der Wiedergabe einer der Realität ähnelnden Welt. So gesehen kann man von mehreren Realismus-Stilen in der filmischen Darstellung reden. Ein Film kann von einem Stil dominiert werden oder mehrere Stile in seinem Aufbau kombinieren.

Der von Nichols erwähnte Unterschied zwischen dokumentarischem Realismus und Realismus der Fiktion entspricht in gewissem Maße dem Unterschied zwischen „*Realismus im Film*“ und „*Realismus des Films*“, der von Guido Kirsten als der Kern der vielen filmtheoretischen Diskussionen im 20. Jahrhundert gesehen wird (vgl. Kirsten, 2013, S. 14). Während sich der Realismus *des* Films um eine Eigenschaft dreht, die den Film als ein Darstellungsmedium unabhängig davon, was dargestellt wird, von anderen Medien unterscheidet, geht es bei dem Realismus *im* Film um eine realistische Erzählweise, die sich von anderen ästhetischen Stilen unterscheidet (vgl. Kirsten, 2013, S. 14). Obwohl Kirsten auch den „Realismus im Film“ bezüglich der Spielfilme verwendet, kann man diesen Realismus mit dem dokumentarischen Realismus von Nichols vergleichen, da in beiden Fällen das, was im Film gezeigt wird, eine entscheidende Rolle spielt.

Vor diesem Hintergrund kann man nun präziser auf das Thema der vorliegenden Arbeit, den Realitätsbezug in der filmischen Darstellung, eingehen. Wie man durch den Blick auf die diversen Bedeutungen des filmischen Realismus sehen kann, werden einerseits die unterschiedlichen Bedeutungen des Verhältnisses des Films zur Realität unpräzise verwendet und wird andererseits dabei vor allem auf die stilistischen bzw. epochalen Bedeutungen fokussiert. Daher wurde oft das semantische Verhältnis der filmischen Welt zur realen Welt vernachlässigt. Die Rede vom tatsächlichen Verhältnis der Filmwelt zur realen Welt ist auch aus der Sicht von Étienne Souriau in den Diskussionen zum filmischen Realismus so verwirrend geworden, dass er den Vorschlag neuer Termini wie „*afilmische Wirklichkeit*“ zur Verweisung auf die außerfilmische Welt für erforderlich hält (vgl. Souriau & Kessler, 1997, S. 146). Er schreibt zur Unklarheit des Begriffs Realismus: „*Gegenwärtig ist immer wieder die Rede von einem kinematographischen "Realismus". Dieser Begriff ist ungenau und unklar. Und doch ist nichts einfacher: Wenn man von realistischen Filmen spricht, will man logischerweise damit ausdrücken, dass diese ein genaues Bild des afilmischen Universums geben*“ (Souriau & Kessler, 1997, S. 146).

Afilmische Wirklichkeit spielt aus der Sicht von Souriau die Rolle einer *Referenz* für das filmische Universum. Guido Kirsten geht auch davon aus, dass in den meisten Versuchen vernachlässigt wird, den Realismus als einen Stil so zu definieren, dass „*die Frage der Referenz*“, also des semantischen Verhältnisses der filmischen Darstellung zur Realität eine klare Antwort bekommt (vgl. Kirsten, 2013, S. 24). Der Realitätsbezug im Sinne der Referenz, mit dem sich in der vorliegenden Arbeit auseinandergesetzt wird, ist eine Frage des Realismus *im Film*, die sich auf das semantische Verhältnis der filmischen Darstellung auf die Realität bezieht. Dabei geht es um eine rezeptionsbezogene Bedeutung des filmischen Realismus. In anderen Worten ist der Bezug der filmischen Darstellung zur Realität zu untersuchen, solange solch ein Bezug beim Rezeptionsprozess wahrgenommen wird. Anstatt darauf einzugehen, wie realistisch ein ästhetischer Stil einer filmischen Darstellung sein kann, wird in dieser Arbeit zuerst gefragt, in welchem Zusammenhang eine filmische Darstellung mit der Realität als einem externen Referenzfeld stehen kann. Die Realität als ein externes Referenzfeld ist in diesem Kontext im Kontrast zu einem innerfilmischen Referenzfeld zu verstehen. Bei der zweiten Frage handelt es sich darum, ob das externe und das interne Referenzfeld eine einschichtige Struktur aufweisen, oder ob mehrere semiotische Ebenen in jedem Referenzfeld mit rezeptionsbezogen unterschiedlichen Funktionen zu erkennen sind. Die dritte Frage geht darum, wie das interne und externe Referenzfeld sich bei der Rezeption einer filmischen Darstellung ineinander integrieren und wie sich durch gegenseitige Auswirkungen die Bedeutungen voneinander entwickeln lassen. Die vierte Frage ist, ob ein Modell für die Integration der Referenzfelder ineinander in der filmischen Darstellung zu erkennen ist; und wenn ja, was sind die Eigenschaften so eines Modells?

Die in dieser Arbeit aufgestellte These hinsichtlich der oben erwähnten Kernfragen besteht darin, dass jede filmische Darstellung eine interaktive Kombination von internen und externen Referenztypen ist. Die Realität als das externe Referenzfeld besteht aus mehreren Referenztypen, nämlich live realer Referenz, direkt realer Referenz, indirekt realer Referenz, symbolisch realer Referenz und abstrakter Referenz. In gleicher Weise beinhaltet die Fiktionsebene in der filmischen Darstellung als das interne Referenzfeld mehrere Referenztypen, nämlich realitätsnahe Referenz, intersubjektiv imaginäre Referenz und allgemein imaginäre Referenz. Unterschiedliche Referenztypen werden im Filmaufbau als Mise en Scène-Komponenten in einer einzelnen Einstellung und in der Montage so ineinander integriert, dass sie auf der Rezeptionsebene nicht unabhängig voneinander wahrgenommen werden können. Diese Integration entsteht aufgrund dreier semiotischer Hauptfunktionen der Kombinationsmodelle der Referenztypen, nämlich raumzeitlicher Kohärenz, kausaler Interaktion und wahrnehmungsbezogener Äquivalenz. Durch diese Funktionen kommen

diverse Referenztypen in einer filmischen Darstellung in einen interpretatorischen Einklang miteinander. Im vorgelegten semiotischen Modell des Realitätsbezugs in der filmischen Darstellung werden einerseits interne Referenztypen unter interpretatorischer Bezugnahme auf die indexikalisch, ikonisch und symbolisch dargestellten externen Referenztypen wahrgenommen und umgekehrt.

1.2. Forschungsstand

Wie bereits erwähnt, wird der semantische Bezug der filmischen Darstellung zur Realität in der Debatte über den filmischen Realismus oft vernachlässigt. Während es beim filmischen Realismus vielmehr um einen ästhetischen Stil geht, sind bemerkenswerte Überlegungen über den semantischen Realitätsbezug einer Darstellung zur Realität in den Fiktionstheorien von verschiedenen Theoretikerinnen und Theoretikern angestellt worden. Dabei spielt natürlich der Realitätsbezug keine zentrale Rolle und wird nur als eine Basis der Fiktionskonzeption diskutiert. Jedoch dürfen diese Überlegungen als ein relevanter Bestandteil des Forschungsstandes in Betracht gezogen werden.

Gregory Currie geht in seiner Fiktionskonzeption davon aus, dass es auch bei fiktionalen Darstellungen um einen semantischen Bezug zu etwas außerhalb der Darstellung in der Wirklichkeit geht (vgl. Currie, 1990, S. 4). Eine Darstellung an sich lasse sich nicht, so Currie, ohne Hilfe eines externen Kriteriums als Fiktion oder Nichtfiktion erkennen (vgl. Currie, 1990, S. 4-5). Dabei ist daher ein externes Kriterium notwendig, das er als „Textbezüge zur Welt“ (*„text's relations to the world“*) erwähnt. Er nennt als Beispiel „London“ in den Sherlock Holms-Geschichten. Solche Beispiele beweisen, dass man ein Fiktions-Werk nicht als eine Darstellung ohne semantische Bezugnahme auf die Realität definieren kann. Er betont, dass beispielsweise unter „London“ in den Geschichten von Sherlock Holms die reale Stadt in England gemeint ist, nicht etwas Fiktives. Sonst kann der Leser die Geschichte nicht richtig verstehen (vgl. Currie, 1990, S. 5). Currie erklärt mithilfe solcher Beispiele die Tatsache, dass ein Werk der Fiktion eine Mischform von fiktionalen und nichtfiktionalen Darstellungen sei. Die Ansicht steht im Kontrast zur konventionellen Definition der Werke der Fiktion, die jede Bezugnahme auf die Realität ausschließt. Currie geht in seinen Überlegungen über den internen und externen Erzähler davon aus, dass es im Grunde keinen Unterschied zwischen fiktionalen und nichtfiktionalen Texten an sich gibt. Dabei ist nur die Bezugnahme auf die reale Welt entscheidend, die sich sowohl in Fiktionen als auch in Nichtfiktionen findet. Das ist jedoch eine graduelle Sache, die wir in Nichtfiktionen mehr bezwecken bzw. erwarten (vgl. Currie, 2010, S.

74-75). Die Tatsache, dass eine Fiktion eine Mischform der Referenzen auf reale und fiktive Phänomene sein kann, kann man ebenso gut zur Analyse der filmischen Darstellung verwenden, obwohl Currie selbst nicht ausführlich darauf eingeht. In seiner Fiktionstheorie schlägt Currie eine dyadische Struktur für den Realitätsbezug in einer Darstellung vor, die aus externer Referenz auf die reale Welt und interner Referenz auf die interne narrative Welt besteht.

Solch eine Mischform von fiktionalen und nichtfiktionalen Darstellungen in einem Werk anerkennt auch Kendall Walton in seiner Fiktionstheorie. Er argumentiert für eine Koexistenz zwischen der fiktionalen und nichtfiktionalen Funktion innerhalb eines Werkes. Ein Werk wie ein Roman oder Film kann eine Kombination von Imaginationsspiel-Funktion¹ und Funktion der Wiedergabe der realen Welt sein (vgl. Walton, 1990, S. 92). Er weist dabei jedoch darauf hin, dass die Koexistenz unterschiedlicher Funktionen einen nicht zu der Annahme kommen lassen darf, dass es keine Grenze zwischen Fiktion und Nichtfiktion gibt. Ein bestimmtes Werk oder eine bestimmte Stelle eines Werkes, die Imaginäres darstellen, sind, so Walton, sicherlich Fiktionen. Jedoch darf es in so einem Werk gleichzeitig auch andere Funktionen wie die Darstellung eines realen Objekts geben (vgl. Walton, 1990, S. 92). Darüber hinaus weist Walton noch bezüglich der Multifunktionalität eines darstellenden Werkes auf die relevante Tatsache hin, dass man nicht nur die Multifunktionalität, sondern auch die „Interaktionen“ zwischen diesen Funktionen berücksichtigen sollte (vgl. Walton, 1990, S. 93). Die Interaktion zwischen diversen Realitätsbezügen in einem Werk ist eine wichtige Sache, die oft in der Debatte vernachlässigt wird. Obwohl Walton die Relevanz dieser Interaktion betont, geht er auch nicht darauf ein, den Mechanismus solcher Interaktionen und deren Wirkung auf den Rezeptionsprozess zu erläutern. Er analysiert lediglich ein literarisches Beispiel, den Roman *Executioner's Song* von Norman Mailer, der von realen Ereignissen handelt, um die Interaktion zwischen realitätsbezugsunterschiedlichen Funktionen eines Werkes zu veranschaulichen. Der Roman ist, so Walton, ein Werk der Fiktion. Jedoch hat er auch die Funktion, historische Ereignisse wiederzugeben. Unter der Interaktion zwischen zwei Funktionen versteht Walton die Tatsache, dass die imaginären Aspekte des Romans die realen Details über die historischen Ereignisse bei der Rezeption „denkwürdig“ machen (Walton, 1992, S. 93).

Auch Wolfgang Iser geht in seinen Überlegungen über die mediale Erfahrung der Wirklichkeit davon aus, dass es dabei zwischen künstlicher Darstellung und realer Erfahrung der Welt eine Interaktion gibt (vgl. Iser, 1998, S. 209). Die grundsätzliche Bezugnahme einer Darstellung auf die Realität sieht Iser in der Behauptung des *Rekursarguments*. Das

¹ Die Fiktionstheorie von Walton schlägt vor, ein Werk der Fiktion als ein Requisite (prop) im Imaginationsspiel zu betrachten. Im Abschnitt zur Fiktionalität wird auf diese Theorie weitgehender eingegangen.

Rekursargument besagt, dass eine Darstellung niemals einen „Wirklichkeitsersatz“ oder eine „eigenständige Wirklichkeit“ präsentieren könne, weil jede Darstellung in ihrer Rezeption von der realen Alltagserfahrung abhängig sei. Man könne die in den Medien wahrgenommenen Phänomene nur durch Rückgriff auf Alltagserfahrung der realen Welt verstehen. Wolfgang Iser argumentiert für die Plausibilität dieser Ansicht mithilfe des Beispiels einer Darstellung eines Sonnenuntergangs. Einen fiktional dargestellten Sonnenuntergang können wir, so Iser, nur deshalb wahrnehmen, weil wir viele Sonnenuntergänge in der Realität schon erlebt haben. Alle medialen Darstellungen, auch Fiktionen, sind daher bei der Wahrnehmung auf Bezüge auf die Realität angewiesen (vgl. Iser, 1998, S. 208). Dennoch hält Iser das Argument für nicht ausreichend, unter anderem weil das Argument einseitig sei und die Wirkung der medialen Erfahrung auf die Wahrnehmung der Realität vernachlässige. Mediale Darstellungen wie Fiktionen bieten uns Muster, durch die unsere Erfahrungen der Realität geprägt sind (vgl. Iser, 1998, S. 209). Um die gegenseitige Interaktion zwischen medialer Erfahrung und direkter Erfahrung der Realität zu veranschaulichen, nennt Iser das Beispiel einer filmischen Explosion und stellt die Frage, ob wir eine filmische Explosion erkennen können, weil wir bereits reale Explosionen erlebt haben? Er antwortet, dass die meisten von uns eine reale Explosion erkennen können, weil wir schon viele mediale Explosionen erlebt haben, nicht umgekehrt (vgl. Iser, 1998, S. 209). Die Interaktion zwischen medialer Wahrnehmung und direkter Wahrnehmung der Welt basiert aus seiner Sicht auf der Tatsache, dass wir „unschematisiert“ weder wahrnehmen noch darstellen können (Iser, 1998, S. 210). Deswegen kann eine fiktionale Darstellung unsere Wahrnehmung der Realität schematisieren wie das Beispiel der filmischen Explosion. Iser konzentriert sich bei diesen Überlegungen zwar auf die Realitätsrekonstruktion durch die mediale Erfahrung, befasst sich aber dabei auch mit dem zweiseitigen Realitätsbezug einer medialen Darstellung. Einerseits wird eine Darstellung durch ihre semantische Bezugnahme auf die Realität wahrgenommen und andererseits hat eine Darstellung anhand ihres Realitätsbezugs schematisierende Wirkung auf die Wahrnehmung der Realität. Auf den Mechanismus dieses interaktiven Zusammenhangs zwischen Darstellung und Realität geht Iser jedoch nicht ein. Es wird im Laufe der Arbeit versucht, diese interaktive Beziehung mithilfe einer semiotischen Grundlage zu erläutern.

Auch Dorrit Cohn ist eine der Fiktionstheoretikerinnen, die in ihren Überlegungen auf unterschiedliche Realitätsbezugsebenen hinweisen und fiktionale Darstellungen als eine Kombination dieser Ebenen in Betracht ziehen. Cohn veranschaulicht ihre Theorie von der „narrativen Nichtreferentialität“ mithilfe der Analyse zweier Romane, nämlich *L'Éducation sentimentale* von Gustave Flaubert und *Das Schloss* von Franz Kafka. Während Flaubert seine Geschichte im engen Zusammenhang mit realen geografischen Orten wie der Stadt Paris und

mit konkreten historischen Ereignissen wie denen im Jahr 1840 in Frankreich erzählt, bleibt die Welt von „*Das Schloss*“, so Cohn, bis ans Ende des Romans unbekannt. Es gibt dabei keine Referenz auf ein bestimmtes Land oder eine historische Epoche der realen Welt (vgl. Cohn, 1999, S. 13-14). Jedoch sieht Cohn nicht nur in *L'Éducation sentimentale*, sondern auch im *Schloss* eine Art der Referenz auf die reale Welt. Die fiktionale Welt im *Schloss* sei nicht gänzlich von der realen Welt unabhängig. Wir können *Das Schloss* nur deshalb lesen und verstehen, weil es dabei Referenzen auf Dinge wie „Schnee“, „Dunkelheit“, „Dorf“ und „Brücke“ gibt, die wir aus der realen Welt kennen (vgl. Cohn, 1999, S. 14). Sie erklärt jedoch nicht, wie sich diese zwei Arten des Realitätsbezugs in *L'Éducation sentimentale* und im *Schloss* voneinander unterscheiden und wie sie auf die reale Welt verweisen. Sie orientiert sich dabei am „*Doppeldecker-Modell der Referenz*“ von Benjamin Harshaw, in dem lediglich die zwei allgemeinen Kategorien, nämlich der interne Referenzrahmen und der externe Referenzrahmen, voneinander unterschieden werden (Cohn, 1999).

Das *Doppeldecker-Modell* der Referenz von Harshaw ist für die vorliegende Arbeit von einer großen Bedeutung. Obwohl es zur Analyse der literarischen Texte entwickelt wurde, kann es auch plausibel zur Filmanalyse modifiziert werden. Harshaw geht davon aus, dass literarische Werke nicht lediglich aus schieren „*fiktionalen Welten*“ bestehen. Die Referenz in literarischen Werken ist von Natur aus „*doppelschichtig*“, also eine Kombination von externem und internem Referenzfeld. Und das ist eine wesentliche Eigenschaft der Literatur (vgl. Harshaw, 1984, S. 243). Harshaw erläutert, dass es sich bei dem externen Referenzfeld nicht nur um die konkreten realen Phänomene wie die historischen Ereignisse, realen Orte und bestimmte Epochen handelt, sondern auch um alle diversen „*Aussagen*“ über die Natur des Menschen, Gesellschaft, Technologie usw. Er geht jedoch nicht darauf ein, ob man auch innerhalb des externen Referenzfeldes die Referenzen in mehrere Klassen einordnen kann (Harshaw, 1984, S. 243); eine Frage, die in der vorliegenden Arbeit zu beantworten ist. Einer der wichtigsten Aspekte des Modells von Harshaw besteht in der Integration des internen Referenzfeldes in das externe Referenzfeld. Auch Harshaw bemerkt, dass unterschiedliche Realitätsbezüge in einer Darstellung im Zusammenspiel miteinander stehen und dadurch das ganze Werk in seiner Gesamtheit aufbauen. Er beschreibt aber diese Integration mit den Begriffen „*Verankerung*“ („*anchoring*“) und „*referentielle Grundlage*“ („*referential grounding*“) (Harshaw, 1984, S. 245). Mit der referentiellen Grundlage meinte er die erste grundsätzliche Referenzmenge in einem Werk, die normalerweise, so Harshaw, aus einer Menge von historischen Orten, historischen Epochen, religiösen Geschichten, Mythen, Jahreszeiten usw. bestehen kann. Die anderen Referenzen im Werk verankern sich in dieser referentiellen Grundlage (vgl. Harshaw, 1984, S. 246). Im Modell von Harshaw gelten eine spezifische historische Epoche und eine allgemeine Jahreszeit beide als

zeitliche externe Referenzen auf die reale Welt. Das halte ich für einen Schwachpunkt in diesem Modell, weil die unterschiedlichen Grade des Realitätsbezugs demnach vernachlässigt werden. Ein Grund dafür, dass der Unterschied der Realitätsbezugsebenen in diesem Modell ignoriert wurde, kann die Tatsache sein, dass das Modell tatsächlich anhand der Analyse der literarischen Werke entwickelt wurde. In der Literatur basiert der Bezug der Darstellung zur Referenz auf einem sprachlichen Zeichensystem, das aus einer semiotischen Sicht lediglich aus Symbolen besteht. Wollte man das Modell auch zur Analyse der visuellen Darstellungen modifizieren, kommen andere Arten des Realitätsbezuges deutlicher in Frage.

Eine relevante semiotisch-empirische Untersuchung der semantischen Realitätsbezüge im Bild wurde von Manuela Pietraß durchgeführt (Pietraß, 2003). Sie orientiert sich bei der Untersuchung am triadischen Zeichenmodell von Peirce und versucht realitäts- und fiktionsbezogene Rezeption des Bildinhalts anhand dieses Modells zu erläutern (vgl. Pietraß, 2003, S. 131). Obwohl sie nicht nur Indexikalität und Ikonizität in der visuellen Darstellung, sondern auch die symbolische Verwendung des Bildes ausführlich diskutiert und durch empirische Untersuchung erläutert, bezweckt ihre Studie keine Untersuchung der Kombination bzw. Interaktion der semiotisch unterschiedlichen Funktionen der visuellen Darstellungselemente miteinander.

Während es bei der Studie von Pietraß nicht spezifisch um die filmische Darstellung geht, bezweckt Guido Kirsten in seiner Auseinandersetzung mit dem filmischen Realismus den „*realistischen Lektüremodus*“ des Films aufgrund der wahrnehmungsbezogenen Indexikalität als grundsätzlicher Eigenschaft der filmischen Darstellung zu erläutern (Kirsten, 2013). Er sieht seine Aufgabe in seiner Studie darin, zu erklären, dass eine filmische Darstellung als realistisch zu verstehen nicht zwangsläufig nur auf ihren objektiven Strukturen, sondern auch auf unterschiedlichen Modi der Bedeutungsproduktion bei der Rezeption basiert (vgl. Kirsten, 2013, S. 26). Er erklärt jedoch explizit, dass es beim Modell des realistischen Lektüremodus nicht um ein referentielles Verhältnis zwischen Film und Realität geht, sondern um eine Homologie zwischen zwei Referenzwelten: der in der Filmrezeption konstruierten Referenzwelt, die zwangsläufig fiktional ist, und der bei der Realitätskonzeption beschriebenen Referenzwelt (vgl. Kirsten, 2013, S. 27). Die Verschiebung des Realitätsbezugs in der medialen Darstellung von einer ontologischen Ebene auf eine interpretatorische, die für Kirsten wichtig ist, gilt auch in der vorliegenden Arbeit. Dies erfordert jedoch nicht das referentielle Verhältnis zwischen der filmischen Darstellung und der Realität gänzlich auszuschließen. Im Laufe der Arbeit wird weitgehend diskutiert, warum die Referenzwelt im Sinne der interdiegetischen Welt und die Referenzwelt der Realität nicht so kategorisch voneinander getrennt werden können. Auch in

der Studie von Kirsten wird nicht nur die Interaktion zwischen diesen zwei Referenzwelten vernachlässigt, sondern auch die Interaktion zwischen unterschiedlichen Referenzen innerhalb der filmischen Referenzwelt.

Es gibt noch viele andere Theoretiker, die sich darüber im Klaren sind, dass der Realitätsbezug in der filmischen Darstellung eine graduelle Sache ist, sie gehen jedoch selten darauf ein, die diversen Realitäts- und Fiktionsbezüge in der Darstellung zu klassifizieren. Das Modell des Wirklichkeitsbezugs der medialen Darstellung von Nils Borstnar, Eckhard Pabst und Hans Jürgen Wulff ist ein weiteres Beispiel, das versucht, jeden Film angesichts seines Realitätsbezugs an einer bestimmten Stelle im Spektrum der Faktualität zu verorten (vgl. Borstnar, Pabst, & Wulff, 2008, S. 49). Ein ähnliches Modell stellt Richard Armstrong vor, gemäß dem alle Filme in einem Spektrum von gänzlich dokumentarischen Filmen bis zu gänzlich fiktionalen platziert werden sollen (vgl. Armstrong, 2005, S. 7). In beiden Modellen wird aber nicht erläutert, mit welchem Kriterium der Grad der Fiktionalität bzw. der Faktualität in einem Film festgelegt werden sollte und wie die unterschiedlichen Ebenen des Realitätsbezugs innerhalb eines Films zusammenwirken und den Film in seiner Gesamtheit als einen stimmigen semiotischen Komplex aufbauen.

1.3. Aufbau der Arbeit

Die Dissertation besteht aus vier Teilen. Im Folgenden werden die inhaltliche Reihenfolge bzw. der Aufbau der Kapitel beleuchtet. Das erste Kapitel besteht aus der Einleitung, die eine Einführung in das Thema, die Zielsetzung bzw. die Forschungsfragen, die These und den Aufbau der Arbeit enthält. Im zweiten Kapitel werden allgemeine theoretische Grundlagen wie die Begriffsbestimmung der Realität bzw. der Fiktionalität und der semiotische Ansatz der Arbeit vorgestellt. Das dritte Kapitel ist den Filmbeispielanalysen gewidmet. Auf den Analysen der Filmbeispiele basierend wird im vierten Kapitel als Zusammenfassung und Fazit gezeigt, welche Ergebnisse sich aus der Arbeit bezüglich des Realitätsbezugs der filmischen Darstellung ergeben können. Im Folgenden werden der Aufbau bzw. die Inhalte der Kapitel kurz erläutert, damit den Lesenden ein allgemeiner Überblick über die Arbeit gegeben wird.

Wenn man vom Verhältnis des Films zur Realität redet, besteht eine relevante Herausforderung darin, zu definieren, was man überhaupt unter Realität versteht. Eine für den Forschungszweck geeignete Antwort zu finden, wird im ersten Teil des zweiten Kapitels (Abschnitt 2.1) behandelt. Es geht dabei nicht um eine Erklärung für Realität im philosophisch-neurobiologischen Sinne,

sondern um eine phänomenologische regulative Begriffsbestimmung im Bereich Medienwissenschaft. Um zu zeigen, warum eine klare Realitätsdefinition im Bereich Realismus-Filmtheorie entscheidend ist, wird die ungenaue Auffassung der Realität in zwei klassischen Realismus-Filmtheorien von Kracauer und Bazin diskutiert. Beide Theoretiker betonen die von der beeinträchtigenden Interpretation des Filmemachers unabhängige Wiedergabe der Realität in der filmischen Darstellung als eine wesentliche Eigenschaft des Films. Allerdings gibt es Filmanalysen von beiden Theoretikern, die dieser Auffassung in gewissem Maße widersprechen. Aus Kracauers Idee von den „Sonderformen der Realität“ und Bazins Idee von der „filmischen Realität“ ergibt sich eine Ambivalenz bezüglich der Realitätseigenschaften in beiden Theorien, die darauf zurückgeht, dass diese klassischen Filmtheorien keinen Bedarf sehen, ihre Auffassung von Realität zu erklären. Wiedergebarkeits- und Objektivitätsanspruch der Realität, auf denen die Filmtheorien von Kracauer und Bazin basieren, lassen sich radikal in Frage stellen. Im Laufe dieses Abschnittes wird mithilfe der Überlegungen von Susanne Knaller diskutiert, wie die Kritik am Objektivitätsanspruch der Realitätskonzeption im Sinne der Erklärung der wesentlichen Sprachabhängigkeit der Realität im Lichte des *linguistic turn* die Zeichen- und Codeabhängigkeit der Realität einräumte. In diesem Sinne wird die Realität ein Phänomen, das nicht an sich begreifbar ist, sondern erst durch Codierung eines medialen Sprachsystems wahrgenommen werden kann. Es wird danach auch erwähnt, wie sich nach William Mitchell diese Sprachlichkeit paradigmatisch in eine Bildlichkeit (*pictorial turn*) ändert, die sich unter anderem in der Semiotik von Charles Peirce und Nelson Goodman niederschlägt. Goodmans Idee von „Welt-Versionen“ und seine Meinung über die Abhängigkeit der Realitätsauffassung von ihrem konstruierenden vermittelnden Zeichensystem werden kurz erläutert, da diese plausibel zeigt, dass Unmittelbarkeit keine Eigenschaft für die Realität sein kann und die Realitätskonstruktion von der Realitätsrepräsentation nicht unabhängig verstanden werden kann. Der Bezug der Realität zu ihrer Repräsentation wird mit dem Begriff Referentialität beschrieben. Die Realität ist in diesem Sinne als ein verlässliches Referenzfeld für den Repräsentationsprozess zu sehen. Es wird dabei erläutert, wie die Verlässlichkeit dieses Referenzfeldes durch kulturelle Konventionen festgelegt wird. In diesem Abschnitt der Arbeit wird zwischen zwei Repräsentationen der Realität unterschieden: direkte Realitätsrepräsentation, die durch unmittelbare körperbezogene Erfahrung der Welt entsteht und mediale Realitätsrepräsentation, die mithilfe eines Artefaktes als Darstellung stattfindet. Dann wird erklärt, wie mediale Realitätsrepräsentation die Realitätskonzeption erneut konstruieren kann. Die unmittelbare Realitätsrepräsentation kann in der Arbeit für mediale Realitätsrepräsentation die Rolle eines Referenzfeldes spielen, welches im Bereich der filmischen Darstellung außerfilmisches Referenzfeld oder externes Referenzfeld genannt wird. In diesem

Abschnitt wird festgestellt, wie Realität als ein externes Referenzfeld ein kognitiv-kommunikatives Phänomen ist, das durch ein Zeichensystem konstruiert werden kann und deswegen konventionsbezogen, dynamisch und rekonstruierbar ist.

Im Weiteren wird sich im Abschnitt 2.2 auch mit der Fiktionalität auseinandergesetzt, da filmischer Realismus sich sehr mit Fiktionen beschäftigt, obwohl es dabei um das Verhältnis zwischen der filmischen Darstellung und der Realität geht. Das liegt an der Tatsache, dass es sich bei Filmen im Sinne von Spielfilmen vor allem um fiktionale Darstellungen handelt. Darüber hinaus beruhen die zwei großen Gattungen der filmischen Darstellung, nämlich Dokumentarfilm und Spielfilm, auf dem Unterschied zwischen Fiktion und Nicht-Fiktion. Dabei wird aber diskutiert, ob es überhaupt eine klare Grenze zwischen Werken der Fiktion und Werken der Nicht-Fiktion gibt. Der Unterschied zwischen Fiktion und Nicht-Fiktion ist natürlich eine Frage des Realitätsbezugs. Fiktionale Darstellung ist eine Darstellung, die sich nicht auf reale Figuren oder Ereignisse bezieht. Kann man jedoch ein Werk wie einen Film in seiner Gesamtheit als eine Fiktion bezeichnen? Obwohl die Klassifizierung der Filme in die Kategorien von Fiktion und Nichtfiktion pragmatisch gesehen von Vorteil ist, gibt es keine theoretische kategoriale Grenze zwischen Werken der Fiktion und Werken der Nichtfiktion. In vielen Fällen sind Werke eine Mischform von fiktionalen und nichtfiktionalen Darstellungen. Fiktionalität ist eine Eigenschaft, die einem Werk graduell zugeschrieben werden kann. Die zweite Herausforderung für eine Fiktionskonzeption wird nach den Überlegungen von Marie-Laure Ryan erläutert. Die Bezugnahme auf die Realität als ein Kriterium für die Differenzierung zwischen Fiktion und Nichtfiktion stellt sich in Frage, da auch Irrtum und Lüge mit so einer Definition in die Kategorie der Fiktion fallen. Das weitere Problem auf dem Weg zu einer Fiktionalitätskonzeption besteht in der kulturellen Bedingtheit von Fiktionalität. Fiktionen und Nichtfiktionen sind eher abhängig von den sozialen Vorannahmen als von der tatsächlichen Bezugnahme auf die Realität. Dabei werden die Überlegungen von Kendall Walton diskutiert. Er gibt dazu Beispiele aus griechischen und hinduistischen Mythen, die damals als wirkliche Berichte über historische Ereignisse betrachtet wurden. Es wird darüber hinaus in diesem Abschnitt erläutert, dass sich die verschwommene Grenze zwischen Fiktion und Nichtfiktion nicht auf die Inhaltsebene beschränkt. Auch auf der Aufbauebene filmischer Darstellungen werden die Techniken und Darstellungsstile, die konventionell zu einer Kategorie von Fiktion und Nichtfiktion gehören, in so einer Mischform verwendet werden können, dass die Klassifizierung dieser Werke in eine Kategorie schwierig wird. Einige Beispiele dieser Hybridformen werden in diesem Abschnitt analysiert, die in der gegenwärtigen Medienkultur mit diversen neuen Gattungsnamen wie Dokudrama, Scripted Reality, Mockumentary und Dokufiktion beschrieben werden.

Um die Probleme der Fiktionalitätskonzeption anzugehen, werden drei Ansätze in diesem Zusammenhang diskutiert: Selbstreferentialität fiktionaler Darstellung, Nichtreferentialität fiktionaler Darstellung und Fremdreferentialität fiktionaler Darstellung. Manche Theoretikerinnen und Theoretiker wie Hans Vaihinger, Kendall L. Walton, Käte Hamburger, Sybille Krämer und Marie-Laure Ryan gehen bei der Problematik auf die eine oder andere Weise von einer Selbstreferentialität fiktionaler Darstellung aus. Dabei werden Vaihingers Differenzierung zwischen *wissenschaftlicher und ästhetischer Fiktion* und seine Theorie vom *Als-Ob*, Hamburgers Theorie der *Als-Struktur* anstatt der „Als-Ob“-Struktur, die *Triade von Realität-Imagination-Fiktion* in Krämers Fiktionstheorie und ihre Idee von *symbolischer Objektivierung* und Ryans Theorie über fiktionale Repräsentation als *vermeintlich wirkliche Welt* im Zusammenhang miteinander analysiert. Die Theorie des *nichtreferentialen Narrativ* von Dorrit Cohn wird im Titel als ein nichtreferentialer Ansatz in der Fiktionstheorie bezeichnet. Jedoch befasst sich die Theorie tatsächlich mit einer selbstreferentialen Fiktionstheorie, die sich für fiktionale Darstellungen einen *internen Referenzrahmen* vorstellt. Das *Doppeldecker-Modell der Referenz* von Benjamin Harshaw liegt der Referentialität der Fiktionen bei Cohns Theorie zugrunde. Das Model von Harshaw, das Fiktionalität als ein internes Referenzfeld beschreibt, ist in der vorliegenden Arbeit von Bedeutung und wird eingehend erläutert. Während die meisten Theoretiker fiktionale Werke anhand der Selbstreferentialität analysieren, gibt es auch in der Debatte Theoretiker, welche die fiktionale Darstellung mithilfe der Fremdreferentialität erklären wollen. Das *Kontext-Argument* von Gregory Currie und die Fiktionstheorie von Wolfgang Iser fallen in der vorliegenden Arbeit in diese Kategorie. Es wird dabei erläutert, wie aus der Sicht von Currie eine Fiktion nie an sich, sondern in einem bestimmten Kontext, also in einem Zusammenhang mit der Welt außerhalb der Fiktion wahrgenommen werden kann und wie Currie Fiktionalität als *eine relationale Eigenschaft* sieht. Im Gegensatz zur Theorie von Currie sieht Iser Fiktionen in einer interaktiven Beziehung mit der Realität. Er plädiert für eine gegenseitige Beziehung. Aus seiner Sicht wird zwar die Fiktion aufgrund ihrer Bezüge nach außen wahrgenommen, wird aber auch unsere Erfahrungswelt im Gegenzug durch Muster der Fiktion und der Kunst geprägt.

Durch die Analyse der oben erwähnten Fiktionstheorien wird argumentiert, warum Fiktionalität als eine Darstellungsqualität, nicht als ein Kriterium für eine Darstellungsgattung betrachtet werden sollte. Anstatt zu versuchen eine Darstellung als fiktional oder nichtfiktional einzuordnen, sollte man untersuchen, welche Darstellungselemente und in welchem Umfang diese sich als fiktional oder nichtfiktional erweisen. Um die unterschiedlichen Fiktionalitätsgrade zwischen diversen fiktionalen Phänomenen wie der fiktionalen Figur *Dobby* in der *Harry Potter*-Romanreihe und der fiktionalen Figur *Dr. Watson* in den *Sherlock Holmes*-

Romanen theoretisch erläutern zu können, werden in diesem Abschnitt zwei Ebenen für die Fiktionalität vorgestellt: realitätsnahe Objekte und imaginäre Objekte, die sich auf unterschiedliche Weise auf ein internes Referenzfeld beziehen.

Nach der Begriffsbestimmung der Realität und Fiktionalität als internes und externes Referenzfeld in der Repräsentation wird sich im nächsten Abschnitt (2.3) damit befasst, die semiotische Grundlage der Arbeit zu erläutern. Das fängt mit einer für die vorliegende Arbeit passenden Definition für den Begriff *Zeichen* an, weil der Begriff im filmischen Sinne in der ganzen Arbeit im Zentrum steht. Bei der Begriffsbestimmung von *Zeichen* orientiere ich mich in dieser Arbeit an dem dreidimensionalen Zeichenmodell von Charles Sanders Peirce, da dieses Modell der vorliegenden Arbeit eine angemessene Grundlage für Analyse der Referentialität in der filmischen Darstellung zur Verfügung stellt. Als Voraussetzungen für eine geeignete Definition von Zeichen werden zuerst einige Aspekte des Zeichenprozesses diskutiert, unter anderem der Unterschied zwischen Repräsentationsfunktion und Erkenntnisfunktion des Zeichens in der Theorie von Peirce, Gegenständlichkeit des Zeichenträgers, Kommunikationsfunktion des Zeichens und entscheidende Bestandteile des dreidimensionalen Zeichenmodells. Es wird auch erläutert, warum Zeichen im kommunikativen Sinne immer etwas Gegenständliches sein müssen, welche Rolle der Interpretant als beim Rezipienten entstandener Inhalt in der Wahrnehmung der Beziehung zwischen Zeichenträger und Zeichenreferenz spielt, wie die Zeichenreferenz im Gegensatz zum Zeichenträger ein abstraktes oder auch ein fiktionales Phänomen sein kann und wie relevant das physikalische Verhältnis zwischen Zeichenträger und Rezipient ist, damit etwas als Zeichen fungiert. Hinsichtlich der Antworten zu diesen Fragen wird *Zeichen* wie folgt definiert: ein gegenständliches Artefakt, das in einem für den Rezipienten erkennbaren Bezug zu einem fiktiven, abstrakten oder realen Phänomen steht und durch diesen Bezug das Phänomen bei der Rezeption wiedergibt.

Nach einer allgemeinen Definition des Zeichens werden kurz die Differenzen zwischen sprachlicher und bildhafter Zeichenkonstruktion im Abschnitt 2.3.2 diskutiert, da es in der Arbeit vor allem um audiovisuelle Zeichen in der filmischen Darstellung geht. Die Frage nach dem Unterschied zwischen Bild- und Sprachzeichen gehört zu jeder Theorie, die sich auf Filmsemiotik bezieht. Die Theoretikerinnen und Theoretiker wie Susanne Langer, Nelson Goodman, Christian Metz und Peter Wollen werden in diesem Zusammenhang in diesem Abschnitt erwähnt. Die Unterschiede zwischen Bild- und Sprachzeichen werden dabei sowohl auf syntaktischer als auch semantischer Ebene in Betracht gezogen. Für Langer ist ein Bild ein *simultanes präsentatives* Zeichen, während Sprache als *lineares diskursives* Zeichen zu sehen ist. Aus der Perspektive des dreidimensionalen Zeichenmodells liegt der Unterschied zwischen

bildhafter und sprachlicher Repräsentation im Bezug des Zeichens zum Bezeichneten. Diesbezüglich wird diskutiert, dass es in der sprachlichen Repräsentation keine interne Verbindung zwischen Zeichen und Bezeichnetem gibt und das Zeichen nur mithilfe einer externen Konvention auf das Bezeichnete verweisen kann. Im Gegensatz dazu gibt es jedoch eine Verbindung in der bildhaften Repräsentation. Christian Metz vertritt diese Meinung im Bereich der Filmsemiotik. Er liefert zwei Arten von Zeichen, nämlich natürliche Zeichen und kulturelle Zeichen. Wie er Bild und Film als natürliche Zeichen sieht, die ohne externe Dekodierung funktionieren, wird kurz in diesem Teil der Arbeit erwähnt. Bezüglich des Unterschieds zwischen Bild und Sprache sind die Überlegungen von Nelson Goodman unverzichtbar. Die Kritik von Goodman am Begriff der Ähnlichkeit als der Grundlage für die interne Verbindung zwischen Zeichenträger und Zeichenreferenz wird analysiert und mithilfe der Überlegungen von Klaus Sachs-Hombach wird eine interpretatorische Variante der Ähnlichkeitsauffassung auf Wahrnehmungsebene als ein Klassifikationskriterium zwischen Bild und Sprache erläutert. Im Ergebnis zeigt sich im Abschnitt, dass die Ähnlichkeit im Sinne von wahrgenommenen gemeinsamen Eigenschaften zwischen Zeichenträger und Zeichenreferenz die Differenz zwischen Bild und Sprache erklären kann.

Der nächste Abschnitt (2.3.3) beschäftigt sich mit einem kurzen Blick auf den Hintergrund der Filmsemiotik, nämlich die klassische Filmsemiotik von Christian Metz, um zu zeigen, inwiefern die Prinzipien der klassischen Filmsemiotik, die auf der Semiologie von Ferdinand de Saussure beruht, zur Erklärung des Realitätsbezugs in der filmischen Darstellung angemessen sind. Die Analyse der Filmsemiotik von Metz kann daher auch als eine Analyse des Potenzials der semiotischen Tradition von de Saussure zur Anwendung im Bereich von Filmtheorie und anderen bildhaften Medien in Betracht gezogen werden. Eine verbale Sprache ist für Metz ein interkommunikatives System von Zeichen. Eine Sprache hat ihm zufolge drei Charakteristika: 1. interkommunikativ zu sein, 2. ein System zu haben, 3. zeichenhaft zu sein. Und einem Film fehlt es, so Metz, an diesen drei wichtigen Charakteristika. Der Film erfüllt die Kommunikationsfunktion, aber nur in eine Richtung. Der Film hat kein System, wie man es sich für eine verbale Sprache vorstellen kann, da er keine kleinste Einheit besitzt. Der Film beinhaltet auch kein Zeichen, da in der filmischen Ausdruckform die Grenze zwischen Signifikant und Signifikat im Saussureschen Sinne verschwimmt. Das Bild reproduziert, so Metz, das Ereignis, dessen Signifikant es ist. Es wird dabei erklärt, warum Metz das filmische Bild nicht als ein normales Zeichen sieht, das arbiträr, konventionell und kodifiziert ist. Unter normalem Zeichen ist ein Zeichen in der Zeichentheorie von de Saussure zu verstehen, das Metz im Bereich des Films entwickeln wollte. Metz geht davon aus, dass es zwei grundsätzliche Zeichentypen gibt, nämlich arbiträr kodifizierte Zeichen und natürliche Zeichen, in denen der Signifikant

notwendigerweise aufgrund einer inneren Verbindung in gewissem Maße das Signifikat enthält. Der zweite Typ ist für Metz das bildhafte Zeichen. Die Zeichenkategorisierung von Metz wird von vielen Theoretikern wie Noël Carroll, David Bordwell und Peter Wollen kritisiert, unter anderem weil diese Klassifikation jede Koexistenz zwischen zwei Zeichentypen ausschließt. Mithilfe eines kurzen Blickes auf diese Kritiken wird im Abschnitt erläutert, warum die Filmsemiotik von Metz und im Allgemeinen die Semiologie von de Saussure keine angemessene Grundlage zur Erklärung des Realitätsbezugs der filmischen Darstellung bieten kann. Dabei orientiere ich mich an den Überlegungen von Peter Wollen und erläutere, inwiefern er die triadischen Zeichentypen von Charles Sanders Peirce als Grundlage für die Filmanalyse angemessener findet.

Im Abschnitt 2.3.4 wird sich mit den Vorzügen des Zeichenmodells von Peirce als einer geeigneten Grundlage zur Analyse der filmischen Darstellung beschäftigt. Dabei wird erläutert, warum die Semiotik von Peirce erst am Ende der sechziger Jahre durch die Werke von Peter Wollen in den Filmstudien auftritt, obwohl Ferdinand de Saussure in Frankreich und Charles Sanders Peirce in den Vereinigten Staaten ungefähr gleichzeitig ihre Zeichentheorien entwickelt haben. In diesem Abschnitt werden folgende Fragen beantwortet: Wie kann das triadische Zeichenmodell von Peirce im Vergleich zum dyadischen Modell von Metz in der Saussureschen Tradition allgemeine bildhafte Zeichenfunktionen plausibler erklären? Wie kann das Modell von Peirce das Verhältnis zwischen der filmischen Darstellung und der Realität aufgrund der unterschiedlichen Objektbezüge in diesem Modell, nämlich indexikalischem, ikonischem und symbolischem Bezug, präziser erläutern? Und wie ermöglicht die entscheidende Differenzierung zwischen Interpretant und Objekt die interpretatorische Wahrnehmungsebene von der tatsächlichen Referenzebene in der Wirklichkeit zu unterscheiden?

Im Abschnitt 2.3.5 dreht es sich darum, ob das Foto bzw. der Film in erster Linie als Index oder als Ikon betrachtet werden. Wenn man vom Objektbezug im Foto und im Film redet, ist die Rolle der Kamera als ein relevantes Element im Zeichenaufbauprozess, das das Zeichen authentisch mit dem jeweiligen Objekt verbindet, unverzichtbar. Aber was macht einen Film zu einem Film? Seine Indexikalität oder seine Ikonizität? Ist ein Stück Film ein Film, weil es ikonisch Merkmale eines Objekts darstellt oder weil es indexikalisch durch die Kamera mit dem Objekt verbunden ist? Indexikalität eines Films bzw. eines Fotos liegt ihrer Verwendung unter anderem zu juristischen, wissenschaftlichen und journalistischen Zwecken zugrunde. Aber wenn in diesen Fällen das Bild oder der Film visuelle Merkmale des Objektes nicht darstellt, erfüllt es oder er nicht die Anforderungen dieser Zwecke. Mithilfe der Überlegungen von Peter Wollen, Göran Sonesson, Guido Kirsten, Rosalind Krauss, Philippe Dubios und Christian

Doelker wird versucht, diese Frage zu beantworten und die Bedeutung von Indexikalität in der filmischen Darstellung zu erläutern. Die Indexikalität und die Rolle der Kamera in der filmischen Darstellung ist so relevant, dass viele Aufnahmetechniken im Bereich der Dokumentar- und Spielfilme so entwickelt worden sind, dass sie einen Eindruck von Indexikalität erwecken, obwohl die ganze Szene gestellt ist. Zusammenfassend wird in diesem Abschnitt argumentiert, dass die Indexikalität einer filmischen Darstellung eine interpretatorische Sache ist, die auf der Wahrnehmungsebene aufgrund vorhandener Interpretationshinweise im Kontext bzw. im Darstellungsaufbau entsteht. In den Beispielanalysen im nächsten Kapitel wird gemäß dieser Ansicht auf die Indexikalität in konkreten filmischen Darstellungen eingegangen.

Im Abschnitt 2.3.6 wird auf die ikonische Zeichenfunktion nach der Zeichentheorie von Peirce eingegangen. Obwohl Peirce das Ikon nicht auf die visuellen Darstellungen beschränkt, ist der Begriff Ikonizität weitgehend im Bereich der Bildtheorie entwickelt worden, sodass er von manchen Theoretikern als ein Synonym für visuelle Repräsentationen verwendet wird. Peirce definiert das Ikon als ein Zeichen, das an Eigenschaften des Objekts teilhat. Daher ist die Beziehung zwischen Zeichen und Objekt eine Ähnlichkeitsrelation. Aber was genau bedeutet Ähnlichkeit in einem ikonischen Zeichenprozess? Ist Ähnlichkeit die notwendige Bedingung einer ikonischen Darstellung oder einfach ein Merkmal für sie? Wie kann der Rezipient die Ähnlichkeitsrelation wahrnehmen, wenn das Objekt als ein Teil dieser Relation erst durch den Zeichenprozess zu begreifen ist? Muss man die Ähnlichkeitsrelation zwischen Zeichen und Objekt auf einer ontologischen Ebene verstehen oder auf einer interpretatorischen Ebene? Welche Eigenschaften des Objekts muss ein Zeichenträger haben, um als ein Ikon dieses Objekts fungieren zu können? Muss die Referenz in einer ikonischen Beziehung zwangsläufig ein reales Objekt sein oder kann sie auch ein fiktives Objekt sein? Ist die Ähnlichkeit als Grundlage der ikonischen Beziehung eine natürliche Relation oder eine konventionelle Relation, die auf spezifischen kulturellen Erkennungs-codes basiert? Mithilfe der Idee der Äquivalenzrelation von Ernst H. Gombrich, der Differenzierung zwischen der primären und der sekundären Ikonizität von Göran Sonesson, der Idee des ikonischen Typs von Groupe μ und den Überlegungen von Børries Blanke werden die erwähnten Fragen in diesem Abschnitt beantwortet.

Da die Repräsentation der Realität in der filmischen Darstellung auch auf einem symbolischen Objektbezug basieren kann, wird im nächsten Abschnitt (2.3.7) diskutiert, wie sich eine filmische Darstellung nicht nur auf Sprachebene, sondern auch auf Bildebene anhand von Konventionen auf die Realität beziehen kann. Ferner wird der Entwicklungsprozess einer innerfilmischen Konvention, die als Basis des symbolischen Objektbezugs fungiert, erläutert.

Das Kapitel 3 beschäftigt sich mit den Beispielanalysen. Im ersten Schritt wird versucht, auf Basis des dreidimensionalen Zeichenmodells ein Filmanalysemodell zur Erklärung des Realitätsbezugs zu entwickeln. In diesem Modell werden die audiovisuellen Darstellungskomponenten eines Films als Zeichen in Betracht gezogen, die unterschiedliche Objektbezüge aufweisen können. Drei Ebenen des Objektbezugs, nämlich indexikalischer, ikonischer und symbolischer Objektbezug werden als primäre Grundlage der Analyse verwendet. Es wird auch erläutert, dass unter Objektbezügen nicht nur Realitätsbezüge, sondern auch Fiktionsbezüge zu verstehen sind, weil es sich bei Spielfilmen vielmehr um fiktionale Darstellungen handelt als um reale Darstellungen. Man muss nur darauf achten, dass bei Fiktionsbezügen indexikalischer Objektbezug ausgeschlossen wird, da es keinen indexikalischen Bezug zu einem fiktiven Objekt geben kann. Kurz wird auch auf den Unterschied zwischen mit realer Kamera aufgenommenen und durch CGI-Technik erzeugten Bildern eingegangen. Abgesehen von Produktionstechniken sind die Einstellungskomponenten als Bestandteile eines Ganzen zu sehen. Deswegen wird dabei erläutert, wie der Film als eine systematische Kombination der semiotischen Ebenen verstanden werden kann. Ein Film besteht natürlich auf Bild- bzw. Tonebene aus zahlreichen Darstellungskomponenten, die nicht eingehend im Rahmen der Arbeit analysiert werden können. Daher wird erklärt, welche relevanten Filmkomponenten zu analysieren sind. Bei der Analyse stehen zwei *Mise en Scène*-Komponenten, nämlich Figuren und Schauplätze, als ausgewählte semiotische Einheiten im Fokus. Bei jedem Filmbeispiel wird die Zusammenwirkung zwischen diesen Komponenten sowohl in *Mise en Scène* in einer einzelnen Einstellung als auch in der Montage mehrerer Einstellungen untersucht. Unter Schauplätzen sind vor allem originale oder inszenierte Handlungsorte und bei Bedarf relevante Requisiten zu verstehen. Bei den Figuren sind zur Analyse ihre visuelle Körpergestaltung und von ihnen durchgeführte Handlungen von Bedeutung. Akustische Komponenten und sprachliche Elemente spielen im Rahmen dieser Arbeit keine zentrale Rolle. Trotzdem werden diese Elemente bei Bedarf als symbolische Objektbezüge oder interpretatorische Hinweise für visuelle Elemente erwähnt. Bei der Analyse wird auch ein Blick auf die Zusammenwirkung der semiotischen Ebenen im Aufbau der Handlungslinie des Films geworfen. Mithilfe des Kriteriums, welche semiotischen Ebenen in einem Film zu erkennen sind, kann man elf Filmtypen identifizieren.

In einem weiteren Schritt wird erläutert, welche Filme zur Analyse ausgewählt sind und was das Kriterium für die Auswahl ist. Bei der Beispielauswahl orientiere ich mich an den elf Filmtypen, die angesichts der semiotischen Ebenen in jedem Typ vorgestellt werden. Anstatt für jeden Typ aber ein Beispiel zu analysieren, werden drei Hauptbeispiele analysiert, die alle relevanten Kombinationsvarianten der semiotischen Ebenen beinhalten. Die Filmbeispiele sind so

ausgewählt, dass jedes von ihnen mindestens aus zwei semiotischen Ebenen besteht. Beim ersten Beispiel *JFK – Tatort Dallas* des Regisseurs Oliver Stone aus dem Jahr 1991 wird gezeigt, wie eine direkt reale Ebene (indexikalischer Realitätsbezug) und eine indirekt reale Ebene (ikonischer Realitätsbezug) im Aufbau des Films zusammenwirken. Der zweite Film *Avatar* des Regisseurs James Cameron aus dem Jahr 2009 ist ein Beispiel für die Filme, in denen eine realitätsnahe Ebene (ikonischer Objektbezug) und eine imaginäre Ebene (ikonischer Objektbezug) miteinander kombiniert werden. Beim dritten Beispiel handelt es sich um den Animationsfilm *Inside Out* der Regisseure Pete Docter und Ronaldo del Carmen aus dem Jahr 2015. Bei der Analyse dieses Films geht es um das Zusammenspiel einer realitätsnahen Ebene (ikonischer Objektbezug) und einer abstrakt-imaginären Ebene (symbolischer Objektbezug) im Darstellungsaufbau. Neben diesen Hauptbeispielen werden bei Bedarf andere Filmbeispiele im Laufe der Arbeit erwähnt, um die Analysen besser zu veranschaulichen.

Bei *JFK* geht es im Allgemeinen um reale Objekte, die entweder indexikalisch oder ikonisch dargestellt werden. Die Schauplätze und Figuren bezüglich des Attentates auf den US-Präsidenten Kennedy werden entweder mithilfe von Originalvideos oder durch realitätsgetreue inszenierte Aufnahmen dargestellt. Die Kombination zwischen Originalschauplätzen und Figuren in der Bildgestaltung der einzelnen Einstellungen, die Kombination zwischen Originalaufnahmen und nachgedrehten Aufnahmen von Ereignissen in der Montage, pseudo-indexikalischer Aufbau der nachgedrehten Einstellungen und die Kombination der Realitätsbezugsebenen im Aufbau der Handlungslinie stehen bei der Analyse des Films *JFK* im Zentrum.

Bei der Analyse von *Avatar* handelt es sich um eine Untersuchung der Zusammenwirkung zwischen zwei Typen fiktionaler Objekte, nämlich realitätsnaher Objekte und imaginärer Objekte, in der filmischen Darstellung. Allgemein gesehen besteht der Film *Avatar* aus fiktiven realitätsnahen Objekten auf der Seite der Menschenfiguren, die von der Erde kommen, und fiktiven imaginären Objekten, die sich vor allem auf die Welt von Pandora beziehen. Der ganze Film ist ein Spannungsfeld zwischen Elementen dieser zwei unterschiedlichen Welten, die im Aufbau einzelner Einstellungen und im Aufbau der Szenen durch Montage miteinander kombiniert werden. Wie die imaginären Objekte sich durch kausale Interaktionen und raumzeitliche Kohärenz in Zusammenhang mit der realitätsnahen Ebene wahrnehmen lassen, steht im Zentrum der Analyse. Darüber hinaus wird das interpretatorische Zusammenspiel zwischen realitätsnah-imaginären Objekten auf der Bildebene mit dem symbolischen Realitätsbezug auf der Sprachebene analysiert. Dabei wird die multisemiotische Körpergestaltung der fiktionalen Na'vi-Figuren, die mithilfe virtueller Kamera und CGI-Technik

in Kombination mit real aufgenommenen Körperbewegungen bzw. dem Minenspiel realer Schauspieler durchgeführt wird, besonders in Betracht gezogen. Schließlich wird die Zusammenwirkung der unterschiedlichen semiotischen Ebenen auch in einer Phase der Handlungslinie, nämlich in der Expositionsphase, untersucht.

Was die Analyse des Animationsfilms *Inside Out* zum Zweck der Arbeit geeignet macht, ist die Darstellung von im Prinzip abstrakten Objekten. Die Menschengefühle wie Freude und Angst, die tatsächlich abstrakte Phänomene sind, werden in Form der Animationsfiguren im Filmaufbau verkörpert. Der Film besteht im Allgemeinen aus dieser veranschaulichten Emotionswelt und einer parallel dazu dargestellten Alltagswelt. Bei der Analyse dieses Beispiels spielen zwei Themen die zentrale Rolle, erstens der semiotische Mechanismus der Wiedergabe abstrakter Objekte in der filmischen Darstellung und zweitens das Zusammenwirken der symbolisch dargestellten Objekte mit den ikonisch dargestellten realitätsnahen Objekten. Abstrakte Phänomene beziehen sich im Grunde auf reale Phänomene. Aber weil sie keine konkreten gegenständlichen Eigenschaften aufweisen, lassen sie sich nicht ikonisch darstellen. Der symbolische Darstellungsprozess dieser Objekte und die innerfilmische Entwicklung von Konventionen, auf denen die symbolischen Objektbezüge basieren, stehen im Zentrum der Analyse. In diesem Film gibt es auch eine imaginäre und eine reale Darstellungsebene, die in Zusammenhang mit den abstrakten und realitätsnahen Ebenen als dominierenden Darstellungsebenen analysiert werden.

Bei Kapitel 4 handelt es sich um das Fazit der Analysen und eine Zusammenfassung. Durch die Beispielanalysen wird gezeigt, wie die verschiedenen realitätsbezogenen semiotischen Ebenen in einer einzelnen Einstellung und durch Montage zwischen mehreren Einstellungen in Zusammenhang miteinander stehen und den Film als ein stimmiges Zeichensystem in seiner Gesamtheit aufbauen. Diese mediale Einheit kann sich auf indexikalische, ikonische oder symbolische Weise auf ein externes und ein internes Referenzfeld beziehen. In diesem Kapitel wird auch auf einen multisemiotischen Objektbezug fokussiert, der in dieser Arbeit pseudo-indexikalischer Objektbezug genannt wird. Bei der pseudo-indexikalischen Darstellung handelt es sich um eine Darstellung, die tatsächlich ein Ikon ist, aber typische Merkmale eines Index aufweist. Ein Film besteht oft aus einer Kombination unterschiedlicher interner und externer Referenztypen. Sowohl internes Referenzfeld als auch externes Referenzfeld haben eine mehrschichtige Struktur und können mehrere Referenztypen enthalten. Auf Basis der Filmanalysen wird die Typologie des externen und internen Referenzfelds untersucht. Diese typologische Erklärung bezweckt zu beweisen, dass sowohl das interne Referenzfeld als auch

das externe Referenzfeld eine mehrschichtige Struktur hat und dass die filmische Darstellung unterschiedliche Mischungsverhältnisse von Realität und Fiktionalität aufweisen kann.

Im Abschnitt 4.2.1 wird zwischen vier externen Referenztypen, und zwar direkt realen Referenzen, indirekt realen Referenzen, symbolisch realen Referenzen und abstrakten Referenzen unterschieden. Eine direkt reale Referenz ist ein reales gegenständliches Objekt, das indexikalisch dargestellt wird, während eine indirekt reale Referenz ein reales gegenständliches Objekt ist, das ikonisch dargestellt wird. Im Gegensatz zur indirekt realen Referenz muss eine direkt reale Referenz schon in der Produktionsphase vorhanden sein. Abstrakte Referenzen sind tatsächlich Eigenschaften oder Zustände realer gegenständlicher Objekte, die nur symbolisch dargestellt werden können.

Im Abschnitt 4.2.2 werden drei Referenztypen des internen Referenzfelds hinsichtlich des Realitätsbezugs vorgestellt. Realitätsnahe Referenzen, intersubjektiv imaginäre Referenzen und allgemein imaginäre Referenzen sind drei interne Referenztypen, die sich auf fiktive gegenständliche Objekte beziehen. Allerdings steht die realitätsnahe Referenz in gewissem Maße an der Grenze zwischen Realität und Fiktion, da sie ein fiktives konkretes Objekt ist, das strukturelle Merkmale eines realen Typs aufweist. Die intersubjektiv imaginären Referenzen stehen auf der nächsten Ebene des internen Referenzfelds. Sie sind fiktive gegenständliche Objekte, die sich aufgrund einer Anbindung mit intersubjektivem Zeichengebrauch in der Wirklichkeit auf die Realität beziehen können. Bei der Thematisierung dieses Typs orientiere ich mich an der „*Fiktive Realitäten*“-Theorie von Sybille Krämer. Eine allgemein imaginäre Referenz ist ein fiktives gegenständliches Objekt, das sich weder durch Wiedergabe struktureller Merkmale eines realen Typs noch durch den Bezug zu anderem Zeichengebrauch auf die Realität beziehen kann.

Im nächsten Schritt wird in Abschnitt 4.3 erläutert, dass der Film in seiner Gesamtheit eine systematische Kombination von Referenzbezügen ist. In jedem sind mehrere interne oder/und externe Referenztypen in einem stimmigen Zusammenhang miteinander kombiniert. Die Kombination der Referenztypen kann sich zwar theoretisch als beliebig erweisen, aber sie folgt in der Praxis bestimmten Modellen, die im Laufe des Kapitels erläutert werden. Man darf jedoch nicht außer Acht lassen, dass es dabei um eine exemplarische Untersuchung der relevanten häufigsten Kombinationsmodelle geht, nicht um eine umfassende Untersuchung aller möglichen Modelle. Allerdings bleiben die Funktionen der Kombinationsmodelle dieselben. Die Kombination zwischen direkt realen und indirekt realen Referenzen, die Kombination zwischen realen und realitätsnahen Referenzen, die Kombination zwischen realen und imaginären

Referenzen und die Kombination zwischen abstrakten und realitätsnahen Referenzen sind die häufig verwendeten dyadischen Modelle, die vom Abschnitt 4.4.1 bis zum Abschnitt 4.4.5 anhand der Filmbeispiele erklärt werden. Es liegt jedoch nahe, dass sich die Kombinationen nicht auf die dyadischen Modelle beschränken. Deswegen wird auch kurz im Abschnitt 4.4.6 auf mehrschichtige Kombinationen der semiotischen Referenztypen eingegangen.

Im Abschnitt 4.5 ist zu erläutern, welche relevanten Funktionen die Kombinationsmodelle der Referenzbezüge erfüllen und welche Rolle diese Funktionen im Rezeptionsprozess der Referenzen und des Films in seiner Gesamtheit spielen. Die erste Funktion der Kombinationen besteht in einer raumzeitlichen Kohärenz zwischen unterschiedlichen Referenztypen, auf die im Abschnitt 4.5.1 eingegangen wird. Die raumzeitliche Kohärenz kann sich sowohl aus der Kombination von Mise en Scène-Komponenten im Aufbau einer einzelnen Einstellung als auch aus der Kombination mehrerer Einstellungen im Aufbau einer Szene oder des ganzen Films ergeben. Die diversen Varianten dieser Funktion, nämlich nur zeitliche Kohärenz oder nur räumliche Kohärenz, werden in diesem Abschnitt diskutiert. Die zweite Funktion ist eine kausale Interaktion zwischen Referenztypen in der Bildgestaltung einer Einstellung und im Aufbau einer Szene. Im Abschnitt 4.5.2 wird diese Funktion erläutert. Wenn zwei Referenztypen in kausalem Zusammenhang miteinander stehen, stehen sie zwangsläufig auch in einer raumzeitlichen Kohärenz miteinander und nicht umgekehrt. Deswegen kann kausale Interaktion als eine weitere Funktion der Kombination zwischen Referenztypen betrachtet werden. Bei der durch kausale Interaktion dargestellten Ursache-Wirkungs-Relation lassen sich unterschiedliche Referenztypen als Bestandteile einer einzelnen Handlung wahrnehmen. Bei der dritten Funktion der Kombinationen zwischen diversen Referenztypen geht es um eine wahrnehmungsbezogene Äquivalenz zwischen Referenzen, die im Abschnitt 4.5.3 beleuchtet wird. Es wird erklärt, dass in solcher wahrnehmungsbezogenen Äquivalenz zwei tatsächlich unterschiedliche Referenzen im Aufbau einer Einstellung oder einer Szene so identisch dargestellt werden, dass ihre Bezüge zu einem internen oder externen Referenzfeld bei der Rezeption identisch interpretiert werden, ohne dass irgendeine kausale Interaktion oder raumzeitliche Kohärenz zwischen ihnen entsteht. Diese drei relevanten Funktionen der Referenztypenkombinationen haben zur Folge, dass internes Referenzfeld und externes Referenzfeld in einem Film so miteinander verbunden werden, dass sie nur im Zusammenhang miteinander verstanden werden können. Es wird dabei diskutiert, wie diese Funktionen die fiktionale Ebene in die reale Ebene in einem Film integrieren können.

2. Allgemeine theoretische Grundlage

2.1. Realität als dynamisches externes Referenzfeld

Bevor man auf den filmischen Realismus eingehen kann, ist es nötig eine möglichst klare Auffassung von der Realität bereitzustellen. Insbesondere für die klassischen Theoretiker des filmischen Realismus wie Siegfried Kracauer und André Bazin spielte allerdings die Frage nach der Realitätskonzeption keine zentrale Rolle. Die materialistische Annahme im neunzehnten Jahrhundert, die argumentiert, dass es in Raum und Zeit existierende bewussteindependente materielle Dinge gibt, die wir erleben können, war die zentrale Auffassung im Realismus des neunzehnten Jahrhunderts, der ursprünglich gegen die romantische Bewegung entstand und sich auf die Repräsentation der tatsächlichen Erlebnisse auf allen Lebensebenen konzentrierte. Dies hatte einen Einfluss auf die Realitätskonzeption in den klassischen Realismus-Filmtheorien (vgl. Armstrong, 2005, S. 3-4). Das hat die Folge, dass die Realität bei dieser Debatte je nach Kontext auf diverse Varianten vom Alltagsleben bis zur physikalischen Wirklichkeit verweisen kann. Da es bei dem filmischen Realismus auf die eine oder andere Weise um das Verhältnis zwischen der filmischen Darstellung und der Realität geht, muss man eine klare Definition von „Realität“ im Sinne einer begrifflichen Verwendungsbeleuchtung bestimmen, sonst kann es zu Trugschlüssen führen. Wolfgang Welsch vergleicht die Schwierigkeit der Definition des Begriffs der „Wirklichkeit“ mit dem Begriff „Wahrheit“ und sieht dabei für die Schwierigkeiten *eine systematische Ursache*. *„Denn erstens müsste jede Definition ihn offenbar schon wieder in Anspruch nehmen ... und zweitens scheint dieser Begriff so elementar zu sein, dass man ihn nicht durch Rekurs auf andere Begriffe bestimmen bzw. durch eine Kombination anderer Begriffe ersetzen kann“* (Welsch, 1998, S. 173). Daher hält er den Begriff „Wirklichkeit“ für undefinierbar. Dennoch ist auch Welsch der Auffassung, dass eine Erhellung dazu möglich ist, was wir mit Wirklichkeit meinen.

Selbstverständlich kann eine ausführliche Untersuchung in Bezug auf die Realitätskonzeption, die vor allem als eine philosophisch-neurobiologische Problematik erscheint, in dieser Arbeit nicht erfüllt werden. Immerhin kann man hinsichtlich des Zwecks der Arbeit die Komplexität der Realitätsauffassung zeigen und eine regulative Begriffsbestimmung dazu versuchen, die sich zu einer klaren Analyse filmischer Darstellung als unverzichtbar erweist. Mit diesem Ziel vor Augen wird zunächst kurz die Realitätsauffassung in einigen der wichtigen Realismus-Filmtheorien untersucht und danach die zur vorliegenden Arbeit passende Definition von Realität vorgelegt. Es wird sich mit der Realitätsauffassung von zwei relevanten klassischen

Filmtheoretikern auseinandergesetzt, um zu zeigen, wie eine unklare Vorstellung von Realität auch in klassischen Realismus-Filmtheorien zu Problemen und Ungenauigkeiten führen kann.

Ein gutes Beispiel für eine problematische Realitätsauffassung in der Filmtheorie ist der Anspruch auf die Wiedergabe der „*ungestellten Realität*“, die die Filmtheorie von Kracauer beherrscht. Für Theoretiker wie Kracauer gibt es in der Fotografie eine wesentliche „*Affinität zur ungestellten Realität*“ (Kracauer, 2005/ 1960, S. 52), die Kracauer auf die filmische Darstellung erweitert². Er erklärt explizit, „*daß Filme dann Anspruch auf ästhetische Gültigkeit erheben können, wenn sie sich ihren Grundeigenschaften gemäß verhalten; das heißt, sie müssen, wie die Fotografie, physische Realität wiedergeben und aufdecken*“ (Kracauer, 2005/ 1960, S. 79). Allerdings befasst er sich nie damit zu erläutern, was genau die physische Realität in seiner Theorie bedeutet. Für ihn steht vor allem die Betonung der Grundeigenschaft des Mediums Film im Mittelpunkt. Die Realitätsauffassung bleibt hingegen in seinen Werken derart flexibel oder präziser gesagt verschwommen, dass er auch Begriffe wie „*materielle Realität*“, „*physische Existenz*“, „*Wirklichkeit*“ oder sogar „*Natur*“ und „*Leben*“ als passende alternative Bezeichnungen zur physischen Realität vorschlägt und an unterschiedlichen Stellen seiner Werke verwendet (vgl. Kracauer, 2005/ 1960, S. 65). Dennoch ist er sich darüber im Klaren, dass diese terminologische Vielfalt nicht dazu geeignet ist, das tatsächliche Verhältnis zwischen Film und Realität zu erklären. Deswegen stellt er die „*Sonderformen der Realität*“ in der filmischen Darstellung vor (vgl. Kracauer, 2005/ 1960, S. 111). Als eine Sonderform der Realität bezeichnet Kracauer eine spezifische Erscheinungsweise der physischen Realität für Menschen, die „*in extremen Gemütszuständen*“ entsteht (Kracauer, 2005/ 1960, S. 111). Kracauer veranschaulicht die Idee der Realitätssonderformen anhand einiger Filmbeispiele, wie unter anderem *Oktober* (S. Eisenstein, 1928). In einer Sequenz des Films verbrüdernd sich zwei zunächst feindliche Gruppen von Kosaken und Arbeitern und tanzen anschließend zusammen. In der immer weiter in rascherem Tempo zusammengeschnittenen Tanzszene nehmen Tänzer und Zuschauer, so Kracauer, im Übermaß der Freude nur noch „*unzusammenhängende Dinge*“ von ihrer Umgebung in Bewegung wahr (Kracauer, 2005/ 1960, S. 111), die bei der Montage ab und zu in die Szene eingefügt wurden. Diese Wahrnehmung des Durcheinanders, die durch eine „*Bilderreihe*“ erzeugt wurde, gilt für Kracauer als meisterhafte Wiedergabe einer Sonderform der Realität, die in diesem Fall unter den Umständen des Übermaßes der Freude wahrnehmbar geworden ist.

² Unter den klassischen Theoretikern vertritt vor allem Kracauer die Auffassung, dass der Film technisch gesehen aus der Fotografie abstammt (vgl. Seel, 2013, S. 181).

Daraus geht eindeutig hervor, dass die Wiedergabe der physischen Realität in der Darstellungstheorie von Kracauer mindestens in manchen Fällen vom menschlichen Bewusstsein abhängig ist. Das heißt, ein subjektiver Aspekt wird an dieser Stelle für die physische Realität anerkannt. Es liegt nahe, dass dies in direktem Widerspruch zu dem Objektivitätsanspruch des physischen Realismus steht, auf den der von Kracauer oft verwendete Begriff „*ungestellte Realität*“ hindeutet. Um die Problematik dabei präziser verstehen zu können, sollte man auch in Betracht ziehen, dass die „*ungestellte Realität*“ sich für Kracauer vor allem auf fiktionale Spielfilme bezieht, nicht auf Dokumentarfilme. Die Filmtheorie von Kracauer legt insofern die Annahme zugrunde, dass die Realität ein von ihrer Interpretation bzw. von ihrer Repräsentation unabhängiges materielles Phänomen ist, das unter anderem durch die filmische Darstellung wiedergegeben werden kann. Seine „*Sonderformen der Realität*“ brechen diese Grundannahme auf, ohne der Komplexität des Realitätsbegriffs annähernd gerecht werden zu können.

Diese problematische Realitätsauffassung beschränkt sich nicht nur auf die Realismus-Filmtheorie von Kracauer. Auch in der Realismus-Theorie von André Bazin kann man hinsichtlich der Realitätsauffassung eine Ambivalenz erkennen. Bazin befasst sich nicht ausführlich und explizit mit seiner Vorstellung von der Realität. Mithilfe seiner Werke kann man jedoch zu allgemeinen Eigenschaften der Realitätskonzeption in seiner Theorie gelangen.

Bazin geht davon aus, dass der Film im Gegensatz zu den anderen Kunstformen für die unverfälschte Wiedergabe der Wirklichkeit geeignet ist. Er entwickelt seine Realismus-Ästhetik durch die Hervorhebung des Einsatzes der Tiefenschärfe gegenüber der Montage. Nach Bazin bringt die Schärfentiefe den Zuschauer in dieselbe Beziehung zum Bild, die er zur Realität hat (Bazin, 1975 / 2004, S. 104). Dabei redet er auch von einer Struktur des Films, die *unabhängig von seinem Inhalt* realistisch ist (vgl. Bazin, 1975 / 2004, S. 103). Daraus lässt sich die eindeutige Schlussfolgerung ziehen, dass die Realität ein objektiv darstellbares Phänomen ist. Bei dieser Darstellbarkeit dreht es sich vor allem sowohl in der Fotografie als auch im Film, so Bazin, um *die Existenz des wiedergegebenen Gegenstands*, die sich auf die physische Realität beziehen muss, denn diese Wiedergabe entsteht, so Bazin, *in Raum und Zeit*. (vgl. Bazin, 1975 / 2004, S. 37) Er versucht aufgrund einer filmhistorischen Analyse zu zeigen, wie das Kino sich in Richtung einer möglichst umfassenden Wiedergabe der Realität entwickelt und sich nach einer *Wiedererschaffung der Welt* orientiert, die mit *der freien Interpretation des Künstlers* nicht belastet sei. (vgl. Bazin, 1975 / 2004, S. 45-47). Diese von der interpretierenden Funktion der Filmemacher unabhängige Wiedergabe der Realität und die darauf basierende Forderung *eines aktiven Beitrags des Zuschauers zur Mise-en-scène*, die er in seiner Schärfentiefe-Theorie besonders betont, spielen in der Filmtheorie von Bazin eine zentrale Rolle, der in seiner

Filmtheorie eine andere Eigenschaft der Realität, nämlich die Mehrdeutigkeit, zugrunde legt. Aus der Sicht von Bazin versuchen die auf die Schärfentiefe Wert legenden Filme, nämlich die von Orson Welles und die der Neorealisten, dem Kino den Sinn der *Mehrdeutigkeit der Wirklichkeit* wiederzugeben (Bazin, 1975 / 2004, S. 105). Bei einer weiteren relevanten Realitätseigenschaft in der Filmtheorie von Bazin handelt es sich um die Kontinuität. Bazin hält die Methoden der Filmregisseure des Neorealismus, wie *Rossellini* und *De Sica* für realitätsgetreuer, da sie die Montage so wenig wie möglich einsetzen, um „*die Wirklichkeit in ihrer tatsächlichen Kontinuität*“ wiederzugeben (Bazin, 1975 / 2004, S. 106).

Insofern werden der Realität in der Filmtheorie von Bazin Eigenschaften wie Wiedergebarkeit, Existenz, Unabhängigkeit von der Interpretation des Künstlers, Raumzeitlichkeit, Mehrdeutigkeit und Kontinuität zugeschrieben. Genau wie Kracauer verwendet Bazin für die Realität diverse Termini wie Wirklichkeit, äußere Welt und manchmal sogar Natur (vgl. Bazin, 1975 / 2004, S. 47) oder Leben (vgl. Bazin, 1975 / 2004, S. 46). Dabei muss man auch die Tatsache in Betracht ziehen, dass die Realität in der Filmtheorie von Bazin nicht in philosophischer, sondern aus künstlerisch-ästhetischer Perspektive betrachtet wird. Deswegen beziehen sich alle oben erwähnten Realitätseigenschaften auf die Repräsentation der Realität in der Kunst.

Vor diesem Hintergrund liegt es nahe, dass die dokumentarischen Aspekte der Spielfilme gegenüber den fiktionalen für Bazins Filmtheorie von großer Bedeutung sind. Jedoch versucht er auch die fiktionalen Aspekte der Spielfilme wie *Der Rote Ballon* (Albert Lamorisse, 1956) im Rahmen seiner realistischen Theorie zu erörtern. Bei solchen Analysen verschwimmt aber die fundamentale Realitätsauffassung und steht teilweise in Widerspruch zu ihren explizit erwähnten Eigenschaften.

„Natürlich handelt es sich um einen Trick, doch um einen, der nichts Kino als solchem verdankt. Die Illusion entsteht hier, wie bei Zauberkunststücken, in der Realität. Sie ist konkret und resultiert nicht aus den virtuellen Folgen der Montage. Und wenn schon, wird man sagen, wenn das Resultat dasselbe ist, das heißt: uns glauben macht, dass dort auf der Leinwand ein Ballon imstande ist, seinem Herrn zu folgen wie ein kleiner Hund! Doch gerade darum geht es, dass nämlich bei der Montage der Zauberballon nur auf der Leinwand existieren würde, während der von Lamorisse uns in die Wirklichkeit zurückschickt.“ (Bazin, 1975 / 2004, S. 79-80)

Wie aus diesem Zitat hervorgeht, muss die filmische Illusion in den Fantasie-Filmen, so Bazin, auf die Realität zurückgreifen, indem sie die Illusion nicht durch die filmischen Techniken wie

Montage, sondern durch die profilmischen³ Tricks entstehen lässt. Bazin konzentriert sich dabei auf die realitätsbelastende Funktion der Montage; er geht jedoch nicht darauf ein, wie trotz der profilmischen Inszenierung in der *Mise en Scène* und dem Einsatz der realitätsbelastenden Tricks vor der Kamera die höchstmögliche Unabhängigkeit von der interpretierenden Funktion des Filmemachers gewährleistet werden kann. Daraus geht hervor, dass aus Bazins Sicht die realitätsrekonstruierende Funktion des Filmemachers den filmischen Realismus nicht beeinträchtigt, insofern sie sich auf die *Mise en Scène* bezieht, selbst wenn es um eine derartig fantastische Figur wie den Zauberballon geht. Daraus ergibt sich eine modifizierte Realitätsauffassung, die in gewissem Maße auch subjektive Aspekte besitzen kann, insofern sie nicht durch die Montage erzeugt werden.

Bei der Analyse eines anderen Filmes von Lamorisse, nämlich *Crin Blanc* (Albert Lamorisse, 1953) redet Bazin sogar von „*filmischer Realität*“, die durch „*eine Dialektik des Imaginären*“ und aufgrund der *dokumentarischen Realität* in unserer Phantasie entstehen kann. Die Tierfigur *Crin Blanc* ist aus der Sicht Bazins ein Beispiel für diese Dialektik, die einerseits ein wirkliches Pferd auf den Wiesen der *Camargue* ist und andererseits ein Traumtier, das mit dem kleinen Kind auf ewig in das Meer schwimmt (vgl. Bazin, 1975 / 2004, S. 81-82).

Die filmische Realität von Bazin lässt sich in diesem Kontext mit den Sonderformen der Realität in der Theorie von Kracauer vergleichen, denn beide führen dazu, die Perspektive des Beobachters als einen konstruierenden Teil der Realitätskonzeption anzuerkennen und dadurch die Realität in diesen Theorien in gewissem Maße mit Subjektivität zu verbinden. Allerdings basieren die Filmtheorien von Kracauer und Bazin auf einer metaphysischen Realitätskonzeption, die Objektivitäts-, Erkennbarkeits-, Wiedergebarkeits- und Unverfälschtheitsanspruch bei der filmischen Darstellung hat.

Diese Vorstellung der Realität, die auf naturwissenschaftlich-metaphysischen Voraussetzungen basiert, lässt sich radikal in Frage stellen. Aus Sicht von Nietzsche sind beispielsweise Wahrheit und Realität prinzipiell sprachliche Metaphern, die auf die „*menschlichen Relationen*“ zurückgehen und „*nach langem Gebrauch*“ als objektive Wirklichkeit angenommen werden (Nietzsche, 1872 / 1956, S. 314). Nietzsche schreibt dazu: „*es giebt für uns keine Wirklichkeit*“ und damit meint er, dass die „*als wesentlich geltende Welt*“ nicht mehr als ein objektives Phänomen, sondern als ein vom Menschen konstruiertes Gebilde in Betracht zu nehmen ist (Nietzsche, 1988, S. 422). Diese Sprachabhängigkeit der ontologischen Fragen wurde im Bereich der

³ Mit „*profilmisch*“ ist ein reales Objekt gemeint, das als ein Teil der Inszenierung vor der Kamera in einem engen direkten organisatorischen Bezug zur Filmproduktion steht. Dabei orientierte ich mich an der Definition der profilmischen Wirklichkeit von Etienne Souriau, die im Abschnitt 3.4 erklärt wird.

Linguistik und der analytischen Philosophie weiterentwickelt. Wie Susanne Knaller plausibel erklärt, räumten diese Kritiken am Objektivitätsanspruch des Realitätskonzepts im Sinne der Erklärung der sprachlichen Struktur der Wirklichkeit im Lichte des *linguistic turn* die Zeichen- und Codeabhängigkeit der Realität ein (vgl. Knaller, 2008b, S. 9). In dieser Hinsicht verliert die Realitätskonzeption ihre Unmittelbarkeit, denn die Realität ist demnach nicht mehr ein an sich begreifbares Phänomen, sondern ein Phänomen, das erst durch Codierung bzw. Dekodierung eines medialen Sprachsystems nachvollziehbar bzw. repräsentierbar wird. William Mitchell erklärt in seinem Beitrag *The Pictorial Turn*, wie diese Sprachlichkeit paradigmatisch in Bildlichkeit umgesetzt wird. Er sieht den Anfang dieser Wende zum Bild im Bereich der anglo-amerikanischen Philosophie in der Semiotik von Charles Peirce und später bei Nelson Goodman. Denn beide versuchen, die den Zeichensystemen zugrundeliegenden nicht-sprachlichen Konventionen bzw. Codes zu analysieren (vgl. Mitchell, 1994, S. 11-12). Nelson Goodman argumentiert dafür (und zwar radikal), dass der Unterschied zwischen *erfunden* (*fabricated*) und *gefunden* (*found*) keine plausible Basis für die Erklärung des Unterschiedes zwischen *Fiktion* und *Realität* sein kann (vgl. Goodman, 1978, S. 91). Er lehnt jede ontologische Wesensbestimmung der Realität ab und redet von unterschiedlichen „Welt-Versionen“ und zwar nicht als unterschiedliche Interpretationen *einer* zugrundeliegenden umfassenden Welt, vielmehr sind diese unterschiedlichen Welten, beispielsweise die Welt der Physik oder Biologie, unterschiedliche Wirklichkeiten (vgl. Goodman, 1978, S. 3). Demnach sind für Goodman alle Realitäten durch Beschreibungssysteme *erfunden* und so gibt es keinen wesentlichen Unterschied zwischen Realität und Fiktion. Ich halte seine Ansicht zwar für radikal, weil diese auf seine umstrittene ontologisch-erkenntnistheoretische Position zur Wirklichkeit basiert⁴, aber er erläutert zu Recht, wie eine Realitätsauffassung unabhängig von ihrem konstruierenden vermittelnden Zeichensystem nicht plausibel ist.

In dieser Hinsicht wird die Realität nicht nur durch Bilder repräsentiert, sondern von diesen auch rekonstruiert. So gesehen kann man die Realität kaum von der Realitätsrepräsentation trennen, da die Unmittelbarkeit für die Realität mindestens in ihrem kulturellen Sinne unvorstellbar ist⁵. Genau im Hinblick auf diese Tatsache argumentiert Richard Armstrong in seinem Buch *Understanding Realism*, dass der Realismus sich ebenso sehr auf Realität, wie auch auf Repräsentation bezieht:

⁴ Die Beschreibung „radikal“ für die Ansicht von Goodman zum ontologischen Zustand der Realität übernahm ich von Frank Zipfel (vgl. Zipfel, 2001, S. 70). Das Adjektiv deutet nur darauf hin, dass diese Ansicht absolut keine Plausibilität für *eine tatsächliche Welt* anerkennt.

⁵ Wolfgang Welsch unterscheidet zwischen der kulturellen und philosophischen Thematisierung der Wirklichkeit. Während es philosophisch um die Unerkennbarkeit oder Erkennbarkeit der Wirklichkeit geht, dreht es sich kulturell um die Verlässlichkeit oder Nichtverlässlichkeit der Wirklichkeit. (vgl. Welsch, 1998, S. 171)

„Even the workers whom we see leaving the factory in the Lumière brothers' film *Workers Leaving The Factory* (1895) are not real. However ‚raw' and ‚gritty' we say this footage is - and indeed other realist films are - it is still only a representation of this event“ (Armstrong, 2005, S. 2).

Für Armstrong erfüllt die Realität im filmischen Realismus lediglich die Funktion eines Phänomens, auf das durch die Repräsentation verwiesen wird. Das von Armstrong genannte Filmbeispiel, nämlich der einminütige Film „Arbeiter verlassen die Lumière-Werke“ (Lumière-Brüder, 1985), gilt immer noch als einer der wichtigsten realistisch-dokumentarischen Filme in der Filmgeschichte und wird oft bei Diskussionen des filmischen Realismus erwähnt, obwohl man manchmal durchaus vernachlässigt, dass er in Schwarzweiß und ohne Ton gedreht worden ist. Und in diesem Sinne mit der gewöhnten Alltagsrealität nicht in Übereinstimmung steht. Farblich-akustische Unterschiede zwischen außerfilmischer Wahrnehmung der Realität und filmischer Realität zeigen, wie bildliche Repräsentationen dieselbe referenzierte Realität in diversen Formen bestimmen können.

Dabei stellt sich die Frage, welche Repräsentation als die angemessene Realitätsrepräsentation angenommen werden sollte. Armstrong stellt fest, dass unsere Vorstellung von der realistischen Repräsentation in großem Maße auf den Repräsentationskonventionen beruht, an die wir gewöhnt sind (Armstrong, 2005, S. 7). Daraus lässt sich die klare Schlussfolgerung ziehen, dass man nicht nur von der Realitätskonzeption, sondern von Realitätskonzeptionen reden kann. Denn die Realität ist in dieser Hinsicht ein dynamisches Phänomen, das von einem Kulturkreis zum anderen und innerhalb eines Kulturkreises über die Zeit variieren kann. Die Repräsentation ist in diesem Sinne wesentlich eine kognitiv-kommunikative Leistung, die von den Verhältnissen zwischen Menschen innerhalb eines sozialen Systems abhängig ist. Die Realitätsrepräsentationen sind wegen der Unmöglichkeit des direkten Zugangs zur Realität die einzigen Formen der Realität, die uns zur Verfügung stehen. So gesehen lässt sich die Realität durch ihre Repräsentation nicht nur vermitteln, sondern zugleich auch modellieren. Repräsentation ist jedoch der einzige Weg, wodurch die Realität begreifbar werden kann. Auf diese Tatsache weist Armstrong hinsichtlich des filmischen Realismus wie folgt hin:

„Realism is never a formless mass of unmediated experience. It must have certain logical structures. As we look at Hollywood, US independent, British Cinema, art cinema and documentary, we shall be aware of the structures, techniques and devices with which these distinctive aesthetics shape experience.“ (Armstrong, 2005, S. 4)

Die filmische Darstellung in ästhetisch diversen Formen, so Armstrong, als eine Formgeberin für Erlebnisse zu sehen, geht auf die Tatsache zurück, dass die Realitätskonstruktion von der Realitätsrepräsentation nicht unabhängig ist. Die Bezogenheit der Realität auf ihre Repräsentanz kann man mit dem Begriff *Referentialität* beschreiben. So gesehen spielt die Realität die Rolle eines verlässlichen Referenzfeldes für den Repräsentationsprozess. Die Verlässlichkeit bzw. Nichtverlässlichkeit wird dabei nach in einem Kulturkreis vereinbarten Konventionen festgelegt. Obwohl die Repräsentationstheorie von den performatistischen Theoretikern wegen der Differenzverdeckung – zum Beispiel zwischen Zeichen und Bezeichnetem – kritisiert wird, wird die Referentialität auch dabei erstmal nicht „*obsolet*“ (vgl. Knaller, 2008a, S. 60).

Die Referenzierbarkeit als ein Aspekt der Realitätskonzeption ist für die vorliegende Arbeit von zentraler Bedeutung, denn die Konzeption der Realität als referentieller Inhalt kann das semiotische Verhältnis zwischen der menschlichen Erfahrungswelt und der filmischen Darstellung plausibel erklären. Die Wiedergabe der Erfahrung spielt nicht nur in den Realismus-Filmtheorien wie der von Bazin und Kracauer, sondern auch in den phänomenologischen Theorien wie der von Vivian Sobchack und ebenso auf der praktischen Ebene für die naturalistischen und realistischen Filmstile eine zentrale Rolle (vgl. Meyer, 2005, S. 41). In dieser Arbeit wird mit der Erfahrungswelt diejenige Repräsentation der Realität in dem Bewusstsein gemeint, die durch den menschlichen Körper entsteht und den Zusammenhang des Subjekts mit seiner Umgebung reguliert. In Kants Terminologie ist die Erfahrungswelt „die Welt der *Erscheinung*“ (vgl. Kant & Schmidt, 1787 / 1990, S. 64) und nicht der Dinge an sich selbst. Die Realität im Sinne der Erscheinung wird durch einen körperbezogenen Prozess rezipiert bzw. konstruiert. Der körperbezogenen Erscheinung der Welt als in gewissem Maße unmittelbare Realitätsrepräsentation stehen in dieser Arbeit im Allgemeinen alle medialen Darstellungen der Erfahrungswelt und im Besonderen die filmische Darstellung der Realität gegenüber.

Man kann dagegen argumentieren, dass einerseits auch die mediale Darstellung durch einen körperbezogenen kognitiven Prozess wahrgenommen wird und in diesem Sinne ihrerseits zu der Erfahrungswelt gehört; daher kann man nicht die mediale Darstellung der Welt im Kontrast zur körperbezogenen Erscheinung der Welt verstehen. Andererseits kann man kaum die Erfahrungswelt als eine Repräsentation in Betracht ziehen, weil eine Repräsentation unter anderem ein vermittelndes Element benötigt, das die Rolle des Repräsentationsträgers erfüllt. Jedoch gibt es in der direkten körperbezogenen Wahrnehmung der äußeren Welt kein Artefakt zwischen dem Wahrnehmenden und dem äußeren Objekt. In anderen Worten scheint der vorhin erwähnte Ausdruck *unmittelbare Realitätsrepräsentation* in sich nicht stimmig, denn Repräsentation ist von Natur aus etwas Mittelbares.

Gegen diesen letzten Einwand lässt sich sagen, dass der Körper bei der Welterfahrung als eine Schnittstelle zwischen dem Bewusstsein und der äußeren Welt betrachtet werden kann und demzufolge die Erfahrungswelt als körperbezogene Repräsentation der äußeren Welt gesehen werden kann. Die Medialität des menschlichen Körpers in der Realitätskonstruktion rechtfertigt, die Erfahrungswelt als Realitätsrepräsentation zu beschreiben. Das Adjektiv *unmittelbar* deutet in „unmittelbare Realitätsrepräsentation“ nur darauf hin, dass diese Realitätsrepräsentation abgesehen von der unverzichtbaren Medialität des Körpers keine weitere Medialität zugrunde legt. Der erste Einwand bezieht sich dabei auf die Körperbezogenheit aller medialen Darstellungen und legt nahe, dass die Differenzierung zwischen der körperbezogenen Erfahrung und der medialen Erfahrung der Welt nicht plausibel sei. Dagegen lässt sich sagen, dass dieser Differenzierung nicht eine ausschließende Disjunktion sein soll, sondern eine praktische Differenzierung zwischen direkter und indirekter Erfahrung der Welt, wie wohl alle indirekten (medialen) Erfahrungen auf einer anderen Ebene eine direkte (nur körperbezogene) Erfahrung der Welt beinhalten.

Natürlich lässt sich die wichtige Rolle der Körperlichkeit in der medialen Rezeption und insbesondere in der filmischen Rezeption auf keinen Fall in Frage stellen und wurde im Bereich der Filmtheorie sogar ausführlich berücksichtigt. Diese Tatsache erklärt Vivian Sobchack deutlich in ihrem Buch „*The Address of the Eye*“ anhand der Phänomenologie von Merleau-Ponty. Für sie ist die filmische Darstellung tatsächlich ein auf körperliche Perzeption basiertes Kommunikationssystem. Dennoch unterscheidet sie bei der filmischen Erfahrung das *Repräsentieren* der vorherigen direkt *perzeptiven Erfahrung des Filmemachers* von dem *Präsentieren* der direkten reflektierten Erfahrung der *perzeptiven expressiven Existenz des Films* (Sobchack, 1992, S. 9). In der semiotischen Terminologie kann man diesen Unterschied mit dem Zeichen-Bezeichnetes-Verhältnis beschreiben, wobei die expressive Existenz des Films als Zeichen und die Erfahrung des Filmemachers als Bezeichnetes verstanden werden kann. Die körperbezogene Repräsentation der Realität, die im Weiteren auch Erfahrungswelt genannt wird, ist eine *direkte* Erfahrung der Realität, denn die einzige Medialität dabei geht auf den Körper zurück und der Körper ist nicht verzichtbar. Die Erfahrungswelt kann weiter durch die filmische Darstellung auf einer zweiten Ebene als *indirekte* bzw. *mediale* Erfahrung dargestellt werden. Selbstverständlich konstruiert diese zweite Repräsentation die Realität erneut, sie verwendet jedoch die Erfahrungswelt gleichwohl als Referenzfeld.

Die Erfahrungswelt bzw. die körperbezogene Realitätswahrnehmung wird im Laufe der Arbeit auch im Allgemeinen als *aufßerrepräsentationales* und im Bereich filmischer Repräsentation als *aufßerfilmisches Referenzfeld* oder einfachheitshalber als *externes Referenzfeld* bezeichnet. Die filmische Darstellung muss sich selbstverständlich nicht zwangsläufig auf das externe

Referenzfeld beziehen. Falls die filmische Darstellung in der einen oder anderen Form die externe Erfahrungswelt referenziert, kann sie dann zu Recht als eine indirekte Repräsentation der Realität und demzufolge als eine neue Realitätskonstruktion gesehen werden. Wenn die Repräsentation nicht auf das externe Referenzfeld verweist, wird sie in der vorliegenden Arbeit als fiktionale Darstellung bezeichnet. Die Fiktionalität als eine der wichtigsten Eigenschaften der filmischen Darstellung bzw. relevante Theorien dazu werden im weiteren Verlauf dieses Abschnittes eingehend diskutiert.

Wie oben bereits erwähnt wurde, legen die klassischen Realismus-Theorien von Bazin und Kracauer eine Annahme der Realität zugrunde, die auf Eigenschaften wie interpretationsfreie Wahrnehmbarkeit von filmischer Darstellung und vorurteilsfreie Wiedergebarkeit durch filmische Darstellung basiert. Die philosophischen Aspekte dieser Realitätsauffassung wurden stark kritisiert. Hinsichtlich dieser Kritiken ist die Realität vielmehr eine kognitiv-kommunikative Annahme, die durch ein Zeichensystem konstruiert ist und demzufolge konventionsbezogen, dynamisch und rekonstruierbar. Über diese philosophischen Überlegungen zur Realitätskonzeption hinaus ist in der vorliegenden Arbeit vor allem die Rolle der Realität in der Repräsentation von Bedeutung. Daher wird hierbei darauf eingegangen, welche Rolle die Realitätsannahme in der Repräsentationskonstruktion spielt, anstatt ontologisch zu konzipieren, was die Realität ist. Insofern es sich um die Repräsentation dreht, wird die Realität als ein regulierendes dynamisches intersubjektives externes Referenzfeld bezeichnet.

Diese Definition zur Rolle der Realität bei der Repräsentation benötigt noch Erklärung in Bezug auf das Adjektiv „regulierendes“. In welchem Sinne kann ein externes Referenzfeld bei einer Repräsentation regulierend sein und was reguliert es eigentlich? Die regulierende Funktion des externen Referenzfeldes bezieht sich insbesondere auf die filmische Darstellung. Um diese Funktion zu verstehen, muss man den Aufbau einer filmischen Repräsentation genauer analysieren. Die filmische Repräsentation besteht je nach Gattung aus audiovisuellen Verweisen auf unterschiedliche Referenzfelder. Während in vielen Filmen eine Ebene der Darstellung auf ein externes Referenzfeld verweist, bezieht sich gleichwohl eine andere Ebene auf ein internes Referenzfeld.

Midnight in Paris (Allen, 2011) ist ein passendes Filmbeispiel für diese Diversität der Referenzfelder. Während sich dabei die Darstellung der Schauplätze wie des Eiffelturms, des Schlosses von Versailles und die der historischen Figuren wie Hemingway und Picasso auf das externe Referenzfeld bezieht, geht es auf anderer Ebene bei fiktiven Figuren wie dem Schriftsteller Gil Pender und fiktiven Ereignissen wie der Zeitreise zum Anfang des 20.

Jahrhunderts um ein internes Referenzfeld, das innerhalb der Repräsentation erzeugt wird. Der interne Referenzbezug in der filmischen Darstellung steht ständig in interpretatorischem Zusammenhang mit dem externen Referenzfeld, sonst verliert die Repräsentation in ihrer Gesamtheit die interne Kohärenz bei der Rezeption. In anderen Worten wirkt sich der externe Referenzbezug darauf aus, wie und in welchem Zusammenhang die Darstellungsbestandteile miteinander bei der Rezeption wahrgenommen bzw. interpretiert werden. Daher ist das externe Referenzfeld bei der Rezeption des internen Referenzbezugs entscheidend und in gewissem Maße ihn regulierend. Darüber hinaus werden unterschiedliche Arten der Referenzverhältnisse zur äußeren Welt anhand des externen Referenzfeldes festgelegt. Die diversen Arten der Referenzbezüge bzw. Objektbezüge werden im Lauf der Arbeit anhand der semiotischen Grundlage der Arbeit und der exemplarischen Untersuchung ausführlich erläutert. Um den Unterschied zwischen diversen externen Referenzbezügen zu beleuchten, komme ich auf das oben angeführte Filmbeispiel zurück: Sowohl die Darstellung des Eiffelturms, als auch die des bekannten Schriftstellers des 20. Jahrhunderts Ernest Hemingway verweisen auf das externe Referenzfeld, da beide Dargestellten sich auf etwas Reales in der außerfilmischen Welt beziehen. Allerdings gibt es dabei eine bemerkenswerte Differenz zwischen diesen zwei Darstellungen. Während das Bild des Eiffelturms dokumentarisch ein reales Objekt darstellt, wird die Figur Hemingway von einem Schauspieler (Corey Stoll) dargestellt und ist in diesem Sinne eine fiktionale Darstellung, die sich jedoch in gewissem Maße auf ein externes Referenzfeld bezieht. Daraus ergibt sich, dass es unterschiedliche Referenzverhältnisse zur außerfilmischen Welt geben kann, die auch aufgrund der Annahme der Realität im Wahrnehmungsrahmen der Repräsentation miteinander in Einklang gebracht werden. Insofern regelt die Realitätsannahme bei der Rezeption nicht nur das Verhältnis des internen Referenzfeldes zu dem externen Referenzfeld, sondern auch das Verhältnis zwischen unterschiedlichen Ebenen des externen Referenzfeldes miteinander. Bei den Filmanalysen in der Arbeit werden diese unterschiedlichen Ebenen des externen Referenzfeldes durch praktische Beispiele erklärt.

2.2. Fiktionalität: Darstellungsgattung oder Darstellungsqualität

Jedem filmischen Realismus liegen explizit oder implizit einerseits eine Realitätskonzeption und andererseits eine Fiktionalitätskonzeption zugrunde. Obwohl filmischer Realismus sich mit dem Verhältnis zwischen filmischer Darstellung und Realität beschäftigt, geht es dabei hauptsächlich um Fiktionen, da es sich bei der filmischen Darstellung im Sinne von Spielfilmen vor allem um fiktionale Figuren und Ereignisse handelt. Insofern befasst sich der Realismus mit dem Verhältnis der fiktionalen Darstellung zur Realität. Man muss dabei jedoch darauf achten, dass die Begriffe Fiktion bzw. Fiktionalität nicht der Realität gegenüberstehen. Fiktionalität ist nicht im Kontrast zur Realität, sondern zur Faktualität im Sinne der Gültigkeit einer Realitätsrepräsentation zu verstehen. Während Realität sich auf etwas außerhalb der Darstellung in der äußeren Welt bezieht, beschreibt Fiktionalität eine Qualität innerhalb der Darstellung. Fiktion ist so gesehen eine Gattung der Darstellung, die unter anderem in Spielfilmen dominiert. In dieser Hinsicht dreht es sich bei der Debatte zum filmischen Realismus tatsächlich um das Verhältnis zwischen der Fiktion als einer Art der Darstellung und der Realität. Das heißt nicht, dass Realismus-Filmtheorien auf faktuale Darstellungen nicht eingehen, sondern, dass das Verhältnis der Fiktion zur Realität für die Forscher in diesem Bereich interessanter und umstrittener ist und die Forschungen sich mehr darauf konzentrieren. Auch in der vorliegenden Arbeit wird vor allem die Problematik in Bezug auf die fiktionale Darstellung erörtert, obwohl es, wie im Folgenden diskutiert wird, einige Theoretiker gibt, die keine theoretische kategorische Grenze zwischen fiktionalen und nichtfiktionalen Werken sehen. Deshalb ist es in Anbetracht des Zweckes dieser Arbeit sinnvoll, genau wie bei der Realität auch die Fiktionskonzeption begrifflich zu erläutern.

Fiktionalität als eine Eigenschaft, die der filmischen Darstellung zugeschrieben werden kann, wird auch aus der pragmatischen Perspektive verwendet. Zwei große Gattungen der filmischen Formen, nämlich Dokumentar- und Spielfilme basieren auf dem Unterschied zwischen Fiktion und Nicht-Fiktion. Dieser Unterschied geht auf die Bezugnahme auf die außerfilmische Realität zurück. Die entscheidende Frage dabei ist, ob die im Film dargestellten Gegenstände, Ereignisse, Personen und Handlungen unabhängig von der filmischen Darstellung in der außerfilmischen Realität vorhanden, oder aber inszeniert bzw. erfunden sind und demzufolge nicht auf die Realität referenzieren können. So gesehen ist der Unterschied zwischen Fiktion und Nicht-Fiktion eine Frage nach dem Realitätsbezug. Daraus geht vermeintlich ein pragmatisches Kriterium für die Klassifizierung hervor: Wenn die dargestellte Welt sich auf die Wirklichkeit bezieht, ist die Darstellung faktual, d.h. eine Nicht-Fiktion und wenn sie nicht auf die Wirklichkeit verweist, ist sie fiktional oder eine Fiktion. Allerdings ist dies abgesehen von den

pragmatischen Vorteilen in vielen Fällen in der Literatur und im Film auf theoretischer Ebene problematisch zu begreifen. Die Problematik des Fiktion-Nichtfiktion-Verhältnisses brachte manchen Theoretiker sogar dazu, den Unterschied zwischen Fiktion und Nichtfiktion eher als eine pragmatische Maßnahme zu verstehen als eine semantische Abgrenzung (Walton, 1990, S. 76).

Die Grenze zwischen Fiktion und Nichtfiktion oder wie in den jeweiligen Forschungen üblich ist, zwischen einem fiktionalen Werk und einem nichtfiktionalen, schwimmt in mehreren Hinsichten. Romane oder Filme können thematisch eine Mischform aus Fiktion und Nichtfiktion sein. Der Roman *Krieg und Frieden* (Tolstoi, 1869) und der Film *Inglourious Basterds* (Tarantino, 2009) gelten als fiktionale Werke. Beide Werke beschäftigen sich jedoch mit historischen Themen und demzufolge sind nicht alle Figuren, Örtlichkeiten und Ereignisse in diesen Werken fiktiv. Wie können wir zum Beispiel *Napoleon* in *Krieg und Frieden* oder *Hitler* in *Inglourious Basterds* interpretieren? Als reale oder fiktionale Figuren? Zwar erweisen sich nicht nur die Hauptfiguren und die Haupthandlungsstränge, sondern auch die Darstellungsform in beiden Werken als fiktionale Elemente, aber diese Werke vermitteln auch mehrere Aspekte realer Figuren und Ereignisse. Allerdings fallen diese unter die Kategorie von Fiktion. Wie Walton festlegt, kann ein fiktionales Werk sich sogar durchaus mit realen Themen beschäftigen, ohne dass fiktive Figuren und Dinge ins Spiel kommen oder jegliche unwahren Auskünfte über diese vermittelt werden (Walton, 1990, S. 74). Eine derartig kategorische Ansicht lässt sich mindestens bezüglich der visuellen Darstellungen widerlegen, da bei bildlicher fiktionaler Darstellung realer Figuren und Ereignisse der Verzicht auf die Wiedergabe der unbekanntem visuellen Einzelheiten in den meisten Fällen unmöglich ist. Jedoch zeigt diese Ansicht plausibel, inwieweit auch Fiktionen reale Themen behandeln können. Daraus lässt sich die klare Schlussfolgerung ziehen, dass die Bezugnahme auf die Realität kein angemessenes Kriterium zur Unterscheidung zwischen einem fiktionalen Werk und einem nichtfiktionalen sein kann. Es lässt sich natürlich dagegen argumentieren, dass Fiktionalität bzw. Nichtfiktionalität nicht als Eigenschaften eines Werkes in seiner Gesamtheit, sondern als Eigenschaften jedes Bestandteiles des Werkes zu sehen sind. In dieser Hinsicht kann in einem Film oder Roman eine Figur fiktional sein, während die andere faktual ist. Die Figur Hitlers (dargestellt von Martin Wuttke) in *Inglourious Basterds* ist eine faktuale Darstellung, da sie auf eine historische Person verweist. Im Gegensatz dazu ist die Figur Shoshanna (Mélanie Laurent) eine fiktionale Darstellung, die keine konkrete Bezugnahme auf eine historische Person hat, obwohl sie im Allgemeinen für die von den Nazis verfolgten Juden während des zweiten Weltkriegs stehen kann. Somit kann man reale und fiktionale Darstellungen in einem Werk voneinander unterscheiden. Zugleich würde man jedoch das Werk zerstören, wenn man die Figuren unabhängig voneinander wahrnehmen

würde. Die Figuren, Orte und Ereignisse in einem Film stehen in engem darstellungsbezogenen Zusammenhang miteinander. Die voneinander unabhängige Analyse der Figuren Hitlers und Shoshannas abgesehen von anderen Bestandteilen der filmischen Darstellung hat nichts zu tun mit *Inglourious Basterds* in seiner Gesamtheit als Film. Es geht vielmehr um die Darstellung einer historischen Figur und einer fiktiven getrennt voneinander. Die Theorien, die bei der Fiktionalitätskonzeption eine Unterscheidung zwischen internen Darstellungselementen empfehlen, können nur hilfreich sein, wenn diese ebenso die darstellungskonstruierenden Zusammenhänge zwischen Elementen erklären können. Als ein einfacheres Beispiel für den darstellungskonstruierenden Zusammenhang zwischen den Bestandteilen eines fiktionalen Werkes kann man das Bild eines Einhorns in Betracht ziehen. Das fiktive Fabelwesen ist tatsächlich eine Kombination von zwei Elementen, nämlich einem Horn und einem Pferd. Sowohl das Horn als auch das Pferd sind reale Dinge, die bei der Darstellung eines Einhorns repräsentiert werden. Wenn man diese Bestandteile getrennt analysiert, geht es nicht mehr um ein Bild von einem Einhorn, da diese Analyse dabei das entscheidende Bildelement, nämlich die Kombinationsweise von zwei realen Dingen (Horn und Pferd), auslässt. Die Fiktionalität des Einhorns liegt nicht in den Bestandteilen, sondern in dem bestimmten Zusammenhang dieser Elemente.

Noch ein weiteres Problem, das auf dem Kriterium von der Bezugnahme auf die Realität basiert, besteht im Unterschied zwischen Fiktion und Irrtum bzw. Lüge. Marie-Laure Ryan zeigt in ihrer Bewertung der referentiellen Theorie der Fiktion, wie diese Theorie zur Folge haben kann, dass auch Irrtum zur Kategorie von Fiktion gehört, da auch Irrtümer und Lügen als Aussagen betrachtet werden, die keine Bezugnahme auf die Realität haben (Ryan, 1991, S. 13-14). Obwohl Ryan ihre Überlegungen auf linguistische Beispiele richtet, lässt sich diese Perspektive verständlicherweise auch für visuelle Medien erweitern. Fake-News, zu politischen Zwecken manipulierte Bilder oder eine falsche Quellenangabe für ein Zitat in der Fußnote eines wissenschaftlichen Textes werden zwar nicht als Fiktionen gesehen, sie gehören aber gemäß der referentiellen Theorie zur Kategorie von Fiktion, da sie keine Bezugnahme auf die Realität haben.

Die dritte Herausforderung für jede Fiktionalitätskonzeption und vor allem für referentielle Theorien, die die Fiktion mit dem Mangel der Bezugnahme auf die Wirklichkeit definieren wollen, besteht in der sozialen Bedingtheit von Fiktionalität. Fiktion und Nichtfiktion sind eher abhängig von den sozialen Vorannahmen als von der tatsächlichen Bezugnahme auf die Realität. Walton nennt dazu Beispiele aus griechischen und hinduistischen Mythen. Er erläutert, wie die meisten von diesen Mythen, die heute von uns als Fiktion verstanden werden, damals als wahre Tatsachenberichte über historische Ereignisse betrachtet wurden. Aus der Sicht von Walton ist

es auch wahrscheinlich, dass die Mythen ursprünglich eine Funktion wie *New Journalism* hatten und faktische Auskünfte übermittelten. Allerdings interpretieren wir diese Mythen „in unserem aufgeklärten Zeitalter“ als fiktionale Darstellung (Walton, 1990, S. 95). Dass die Fiktionalitätsauffassung auf sozialen Bedingungen basiert, kann man auch durch Beispiele aus dem Alltagsleben zeigen. Während der *Weihnachtsmann* für Eltern eine fiktionale Figur ist, halten manche Kinder die Geschichte des Weihnachtsmann und der von ihm verteilten Weihnachtsgeschenke für real. Die Reise zum Mond wurde im Jahr 1902 von Georges Méliès in seinem Film *Die Reise zum Mond* (Méliès, 1902) als ein fiktionales Abenteuer dargestellt. Diese wird jedoch heute (nach der Mondlandung 1969) als ein historisch-wissenschaftliches Ereignis berichtet.

Die verschwommene Grenze zwischen Fiktion und Nichtfiktion beschränkt sich nicht nur auf die Inhaltsebene. Auch auf der Formebene der filmischen bzw. literarischen Darstellungen werden die Techniken und Darstellungsstile, die konventionell entweder zur Fiktions- oder zur Nichtfiktionsgattung gehören, so kombiniert verwendet, dass die Klassifizierung dieser Werke unter entweder Fiktion oder Nichtfiktion problematisch erscheint. Zum Beispiel ist der direkte Blick in die Kamera konventionell im fiktionalen Film tabuisiert. Es sei denn, es geht um eine subjektive Perspektive einer Figur oder um die von einer innerdiegetischen Kamera aufgenommenen Bilder. Ein Beispiel für die innerdiegetische Kamera ist die Kamera im Labor auf dem Planet Pandora in *Avatar* (Cameron, 2009), von der die Hauptfigur Jake Sully ihre täglichen filmischen Berichte aufnehmen lässt und die Zuschauer schauen sich Jake Sully durch diese Kamera an. In diesen Szenen blickt die Figur direkt in die Kamera, ohne die Konventionen zu fiktionalen Werken zu beeinträchtigen. Im Gegensatz zu fiktionalen Filmen können die Figuren in nichtfiktionalen Filmen nicht nur auf die Kamera, sondern auch auf das Produktionsteam hinter der Kamera reagieren.⁶ Jedoch wird in gegenwärtigen fiktionalen Filmen in mehreren Fällen der direkte Blick auf die außerdiegetische Kamera als ganz üblich verwendet. Ein Beispiel dafür ist die US-amerikanische Fernsehserie *House of Cards* ("House of Cards," seit 2013), in der die Hauptfigur Francis Underwood im Laufe der Handlungen sich ab und zu an die Kamera wendet und direkt die Zuschauer anspricht. Der britische Dokumentarfilm *20.000 Days on Earth* (Forsyth & Pollard 2014) ist ein weiteres Beispiel, das konventionell in die Kategorie der Dokumentarfilme eingeordnet werden sollte, da der Film einen Tag, genauer den zwanzigtausendsten Tag des Lebens des australischen Musikers Nick Cave darstellt. Allerdings geht es dabei tatsächlich um einen fiktiven Tag seines Lebens, da die Szenen an mehreren Tagen aufgenommen wurden. Darüber hinaus weist der Film im

⁶ Für weitere häufige Produktionstechniken, durch welche die Fiktionalität und Nichtfiktionalität in Filmen signalisiert werden, wird das Buch von Borstnar empfohlen (vgl. Borstnar et al., 2008, S. 42-43).

konventionellen Sinne die formellen Merkmale der fiktionalen Filme auf. Der Protagonist (dargestellt von Nick Cave selbst) reagiert niemals auf die Kamera oder das Produktionsteam und dadurch wird die Anwesenheit einer aufnehmenden Apparatur geleugnet, was normalerweise als eine stilistische Eigenschaft fiktionaler Filme beschrieben wird. Alle Szenen sind in diesem Film hinsichtlich der Bild-, Ton- und Lichtführung auf eine spielfilmische Weise vorbereitet, inszeniert, gespielt und geschnitten worden. Obwohl die Hauptfigur und der Schauspieler dieselbe Person sind, unterscheidet sich das, was vor der Kamera geschieht von dem, was dargestellt wird. Das Erste sind die echten Tage des Lebens von Nick Cave während seines biografischen Dokumentarfilmprojekts und das Zweite ist ein fiktiver Tag des Lebens von Nick Cave mit fiktionalen Ereignissen.

Die Beispiele dieser *Hybridformen* im Bereich der audiovisuellen Werke werden in der gegenwärtigen Medienkultur mit diversen neuen Gattungen wie Dokudrama, Scripted Reality, Mockumentary und Dokufiktion bezeichnet (vgl. Thon, 2014, S. 454). Durch die Wortverschmelzungen wie Dokudrama oder Dokufiktion, die sich für die praktische Klassifizierung der gegenwärtigen Werke als notwendig erweisen, lässt sich erklären, dass die Grenze zwischen Fiktion und Nichtfiktion nicht nur auf der Inhaltsebene, sondern auch auf der Stilebene verschwommen ist, weil man in solchen Hybridformen sowohl konventionell dokumentarische Produktionsstile als auch zu Fiktion gehörige Produktionsstile erkennen kann.

Vor diesem Hintergrund muss sich jede Fiktionstheorie noch mit dem Problem der Referentialität auseinandersetzen. Wie bereits gesagt ist (Nicht-) Fiktionalität als eine Qualität der Repräsentation zu sehen. Nichtfiktionale Repräsentation ist eine sich auf Realität beziehende Repräsentation. Wie im letzten Abschnitt eingehend diskutiert wurde, ist die Realität ihrerseits implizit mit der Annahme des sich außerhalb der Repräsentation befindenden Referenzfeldes verbunden, egal inwieweit die körperbezogenen, sozialen und subjektiven Bedingungen auf den Realitätskonstruktionsprozess einwirken. Gibt es aber auch bei fiktionaler Repräsentation entsprechende sich außerhalb der Repräsentation befindende Objekte (Fremdreferenz), oder liegen repräsentierte Objekte lediglich innerhalb der Repräsentation (Selbstreferenz)?⁷ Wenn es eine Fremdreferenz gibt, wo liegt dann der Unterschied zwischen Fiktion und Nichtfiktion? Und wenn es keine gibt, was repräsentiert dann die fiktionale Repräsentation? Die Repräsentation im Sinne der Wiedergabe setzt immer wiedergegebene Objekte außerhalb der Repräsentation voraus.

⁷ Die Frage nach der Referenz ist, laut Pichler, erst ab der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts in der Fiktionsdebatte zur Sprache gebracht worden (vgl. Pichler, 2008, S. 100).

2.2.1. Selbstreferentialität der fiktionalen Darstellung

Manche TheoretikerInnen wie Hans Vaihinger, Kendall L. Walton, Käte Hamburger, Sybille Krämer und Marie-Laure Ryan gehen bei der Problematik der Fiktion in unterschiedlicher Weise von der Selbstreferentialität fiktionaler Werke aus. Hans Vaihinger beschäftigt sich in erster Linie mit der Rolle der Fiktion in der wissenschaftlichen Methodik. Mit seiner „*logischen Theorie der wissenschaftlichen Fiktionen*“ (Vaihinger, 1986, S. 123)⁸ bezweckt er zu erläutern, welche Funktionen die Fiktion im Naturwissenschaftsentwicklungsprozess erfüllt hat und warum diese Funktionen theoretisch gerechtfertigt sind. Daher unterscheidet er zwischen wissenschaftlicher und ästhetischer Fiktion. Die von Vaihinger erwähnten Hauptmerkmale für die wissenschaftliche Fiktion, nämlich Zweckmäßigkeit, Widerspruch zur Wirklichkeit und Bewusstsein der Fiktivität⁹ können, wie Pichler zu Recht darauf hinweist, ebenso gut der ästhetischen Fiktion zugeschrieben werden (Pichler, 2008, S. 100). Für Vaihinger bezieht sich die Fiktion auf die „*Vorstellungswelt*“, die selbst „*ein Produkt der Welt der Wirklichkeit*“ ist und demzufolge kann die Vorstellungswelt kein „*Abbild*“ der Wirklichkeit sein (Vaihinger, 1986, S. 93). Die Vorstellungswelt ist dagegen ein Instrument, „*ein Denkmittel, mit dessen Hilfe wir uns orientieren*“ (Vaihinger, 1986, S. 93). Mentale Phänomene und Aussagen der Vorstellungswelt sind daher fiktive Objekte. Aber diese werden „*provisorisch*“ und mit „*Bewusstsein*“ so behandelt, „*als ob*“ es diese gäbe (Vaihinger, 1986, S. 41). Unter diesem Gesichtspunkt geht es bei der fiktionalen Repräsentation um eine Selbstreferentialität innerhalb der Repräsentation im Sinne vom Bewusstsein der Fiktivität der Referenz, aber mit der gleichzeitigen Annahme, als ob es eine externe Referenz gäbe. Dass der Mensch das Gesagte bzw. das Dargestellte unmittelbar für wirklich hält, betrachtet Vaihinger als eine Eigenschaft der Menschennatur (vgl. Vaihinger, 1986, S. 173). In der Fiktionskonzeption von Vaihinger besteht „*das ausdrücklich ausgesprochene Bewusstsein*“ als eines der Hauptmerkmale der Fiktion im „*Bewusstsein der Fiktivität ohne den Anspruch auf die Faktizität*“ (Vaihinger, 1986, S. 173). Dabei konzentriert sich Vaihinger auf die wissenschaftliche Fiktion und nicht auf die ästhetische. In Anlehnung an diese Tatsache ergänzt Pichler, dass die Differenz zur Realität nur in der wissenschaftlichen Fiktion betont werde. In der ästhetischen Fiktion werde hingegen versucht, die Differenz zur Realität meistens zu verdecken (Pichler, 2008, S. 100).

⁸ Er nannte den jeweiligen Abschnitt seines Buches „*logische Theorie der Funktionen*“ mit dem Zweck eine Logik der Fiktion in der wissenschaftlichen Methode vorzulegen.

⁹ Im Rahmen dieser Arbeit werden Fiktionalität und Fiktivität in zwei unterschiedlichen Bedeutungen verwendet. Als fiktiv wird ein Phänomen bezeichnet, das überhaupt nicht in der Wirklichkeit existiert. Unter fiktional ist hingegen ein Text im weitesten Sinne zu verstehen, der existiert und fiktive Phänomene darstellt.

Käte Hamburger hält die Theorie des „Als-Ob“ Vaihingers zur Erklärung der ästhetischen Fiktion für nicht angemessen und schlägt stattdessen eine *Als-Theorie* vor, die ebenso gut zur Kategorie der Selbstreferenz gehören sollte. Sie kritisiert die Vernachlässigung der Glaubwürdigkeit in der Als-Ob-Struktur der Fiktion in der Theorie von Vaihinger und beschränkt ihre Gültigkeit im Bereich der ästhetischen Fiktion allenfalls auf die Dichtung. Das in den Werken der bildenden Kunst Dargestellte ist aber keine Fiktion im Sinne des „Als-Ob“ (Hamburger, 1977, S. 54). Man kann, wie Hamburger, sowohl die bildende Kunst als auch die literarische Fiktion nicht mit der Als-Ob-Struktur, sondern mit einer Als-Struktur beschreiben. Dabei betont sie die Glaubwürdigkeit der ästhetischen Fiktion als eines ihrer wesentlichen Merkmale. Auch wenn es sich um eine so unwirkliche diegetische Welt handelt, erscheint sie „als Wirklichkeit“ (vgl. Hamburger, 1977, S. 55). Während die Referenz der fiktionalen Repräsentation sich nach der Als-Ob-Theorie von Vaihinger auf eine innerhalb der Repräsentation erzeugte Welt bezieht, die man in konjunktivem Sinne als Wirklichkeit außerhalb der Repräsentation *annimmt*, besteht diese nach der Als-Theorie von Hamburger in einer innerhalb der Repräsentation erzeugten Welt, die man als Wirklichkeit außerhalb der Repräsentation *glaubt*. Beide Theorien teilen also die Ansicht, dass die fiktionale Darstellung eine selbstreferentielle Struktur aufweist.

Nicht nur die auf der Dichotomie von Realität-Fiktion basierenden Theorien von Hamburger und Vaihinger, sondern auch die auf der Triade von Realität-Imagination-Fiktion beruhende Fiktionstheorie von Sybille Krämer fällt in die Kategorie der Selbstreferentialität. Für Krämer ist die Erklärung der Fiktion nur möglich, wenn die Realität nicht als Referenz in Betracht gezogen wird, sondern als objektivierender Imaginationsträger. Um ihre Ansicht zu erläutern, führt sie das Beispiel des Einhorn-Bildes an. Während das auf dem Bild dargestellte Einhorn ein imaginäres Phänomen ist, ist das Bild des Einhornes ein reales Ding aus bestimmten Materialien in Raum und Zeit. Das darauf dargestellte Einhorn ist hingegen aber ein imaginärer Gegenstand. Das Imaginäre ist zwar durch unsere Vorstellungskraft erzeugt, aber seine Eigenschaften werden durch Konventionen festgelegt. Zum Beispiel sollte es nicht wie ein Nashorn, sondern wie ein Pferd aussehen. Krämer nennt dieses Phänomen „*symbolische Objektivierung*“, infolge der das Einhorn als ein bloß imaginärer Gegenstand in ein *fiktives Objekt* umgesetzt wird (Krämer, 1995, S. 30). Einer der wichtigsten Aspekte der Theorie von Krämer, der für diese Arbeit von Bedeutung ist, besteht im Unterschied zwischen Imaginärem und Fiktivem. Im Gegensatz zum bloß subjektiven Imaginären weist das Fiktive eine Intersubjektivität auf, die durch die „*Anbindung an intersubjektiven Zeichengebrauch*“ in der Wirklichkeit entsteht (Krämer, 1995, S. 30). Nur durch diese Anbindung an den Zeichengebrauch wird das Fiktive „*sinnlich vergegenwärtigt*“ und „*wahrnehmbar*“. Diese durch Zeichengebrauch intersubjektiven Gegenstände bezeichnet Krämer als „*fiktive Realitäten*“ (vgl. Krämer, 1995, S. 31). Die fiktive

Realität spielt dabei die Rolle einer innerhalb der Repräsentation objektivierten Referenz für die fiktive Darstellung. „In den Fiktionen wird das Imaginäre objektiviert“ (Krämer, 1995, S. 31). Die fiktiven Realitäten haben, so Krämer, keinen Anspruch darauf, eine Darstellung von etwas in der Realität zu sein, sondern sie sind durch das Imitieren der Struktur des menschlichen Wahrnehmungsprozesses so realitätsnah gestaltet, dass sie real scheinen (vgl. Krämer, 1995, S. 31). So ist auch das Modell von Krämer im Sinne von einer Als-Ob-Theorie zu verstehen, die die Referenz der fiktionalen Darstellung innerhalb der Repräsentation verortet.

Marie-Laure Ryan beschreibt in ihren fiktionstheoretischen Überlegungen diese innerhalb der fiktionalen Repräsentation erzeugte Realität als eine „*vermeintlich wirkliche Welt*“ (pretended actual world), die als eine der unendlichen möglichen Welten (possible worlds) in Opposition zur „*wirklich wirklichen Welt*“ (actually actual world) steht (Ryan, 1991, S. 24). Jede Fiktion, wie zum Beispiel die dargestellte Welt in einem Roman, hat (von einem absoluten Standpunkt aus gesehen) ihr eigenes System der Realität dessen gemäß den Fiktionselementen referenzieren können. Vom absoluten Standpunkt aus wird die wirklich wirkliche Welt dezentralisiert und gilt als eine alternative mögliche Welt (alternative possible world) zur vermeintlich wirklichen Welt im fiktionalen Text (vgl. Ryan, 1991, S. 24).

In der Theorie von Ryan ist der Begriff *Welt* von einer zentralen Bedeutung. Fiktionale Werke werden dementsprechend als „*alternative mögliche Welten*“ (alternative possible worlds) in Betracht gezogen, die der wirklichen Welt gegenüberstehen. Ryan will nach dieser theoretischen Grundlage den dargestellten Komplex in jedem Werk in seiner Gesamtheit als ein System der Realität verstehen, egal ob es dabei um eine Fiktion oder Nichtfiktion geht. Dabei taucht aber das klassische Problem auf, dass viele fiktionale Werke teilweise auf Elemente aus der wirklichen Welt und viele nichtfiktionale Werke auf Elemente aus den alternativen möglichen Welten verweisen. Um das Problem zu lösen, schlägt Ryan vor, die *Zentrale des Werkes* (damit meine ich den dominierenden Aspekt des Werkes) als das Kriterium der Klassifizierung zu sehen. Wenn die Zentrale des Werkes mit der Referenz auf die wirklich wirkliche Welt besetzt ist, fällt das Werk unter die Kategorie der Nichtfiktion. Die Fiktionen sind im Gegenteil die Werke, deren Zentrale auf eine alternative mögliche Welt referiert (vgl. Ryan, 1991, S. 24). Ryan erläutert allerdings nicht, wie die Zentrale des Textes sich von der Nicht-Zentrale unterscheiden lässt. Es wird im Lauf der Arbeit beleuchtet, wie eine Analyse der semiotisch unterschiedlichen Ebenen in einem Werk als eine Methode hierfür fungieren kann.

Ryan geht davon aus, dass wir die fiktional dargestellte Welt in einem Werk als „*eine imaginäre Alternative zu unserem System der Realität*“, also zur wirklichen Welt wahrnehmen (vgl. Ryan, 1991, S. 23). Diese Annahme führt dazu, dass die fiktionale und die wirkliche Welt in dieser

Theorie durchaus in Kontrast zu einander stehen. Das lässt sich jedoch bei zahlreichen Fällen der fiktionalen Werke widerlegen. Im Bereich der visuellen Medien ist filmisches Reenactment ein gutes Gegenbeispiel dafür. Bei Reenactments werden meistens die schon bekannten und noch unbekanntem Aspekte eines historischen Ereignisses und die jeweiligen Personen auf eine fiktionale Weise dramatisiert. Obwohl die Reenactments in den meisten Fällen in die Kategorie der fiktionalen Filme, nicht Dokumentarfilme fallen, gelten sie für die Zuschauer kaum als Alternativen zur wirklichen Welt. Sie sind allenfalls Alternativen zu manchen Aspekten der wirklichen Welt, nicht zur Welt in ihrer Gesamtheit. Jede Fiktionstheorie, die eine kategorische Abgrenzung zwischen Fiktion und Realität vorschlägt, führt zu solchen widersprüchlichen Resultaten.

Da die Referenzen in einem fiktionalen Werk nicht unabhängig von der Repräsentation existieren können, bringt Ryan die Theorie der Selbstreferentialität im Bereich der literarischen Werke zur Sprache (vgl. Ryan, 1991, S. 26). Jedoch betont sie, dass die Referentialität in ihrer Fiktionstheorie sich von der sogenannten klassischen Referenztheorie unterscheidet. Während die Referenz in der Referenztheorie, so Ryan, als eine wesentliche Eigenschaft der Sprache unabhängig vom Sprecher konzipiert wird, wird die Referentialität hierbei als ein Akt (act) mit intentionaler Eigenschaft angesehen (vgl. Ryan, 1991, S. 28). Die Referenz ist unter diesem Gesichtspunkt ein Akt der Auswahl einer der möglichen Welten als die vermeintlich wirkliche Welt in dem jeweiligen Repräsentationstext. Trotz ihres Anspruches auf eine transmediale Fiktionstheorie konzentriert sich Ryan auf Beispiele aus der Literatur. Um ihre Theorie auf den Bereich visueller Darstellung übertragen zu können, müssen einige Aspekte ihrer Referentialitätstheorie modifiziert werden. Insofern es um literarische Werke bzw. Sprache geht, handelt es sich bei der Referentialität vor allem um einen arbiträren symbolischen – in Peirce'schem Sinne – Bezug auf Referenz, der auf der intentionalen Funktion des Interpretant beruht. Im Gegenteil dreht es sich bei visuellen Fiktionen vielmehr um eine ikonische bzw. indexikalische Bezugnahme auf Referenz. Demzufolge wird die Selbstreferentialität der *Possible Worlds*-Theorie im Bereich der visuellen Medien nur verwendbar, wenn es klar wird, welche Rolle die Intentionalität bei der Bestimmung der ikonischen bzw. indexikalischen Bezugnahme auf Referenz und beim Aufbau der Fiktionswelt spielt.

Um eine Bezugnahme auf die wirkliche Welt in Fiktionen, oder mit Ryans Worten „*Doppelnatur der Fiktion*“, in ihrem selbstreferenziellen Fiktionsmodell unterbringen zu können, greift sie auf die Theorie des Imaginationsspiels (make-believe) von Walton zurück (vgl. Ryan, 1991, S. 23). Walton mit seiner Make-Believe-Theorie gilt als einer der zentralen Vertreter der transmedialen Fiktionskonzeption, dessen Fiktionstheorie sich in größerem Rahmen auch als eine Theorie der Repräsentation verstehen lässt (vgl. Thon, 2014, S. 445). Walton bezeichnet nicht nur Werke der

Fiktion, sondern alle anderen Darstellungsträger (*representational works*) wie Romane, Bilder, Filme, Theaterstücke und Gemälde als Requisiten (*props*) in Imaginationsspielen (*game of make-believe*), genauso wie im Imaginationsspielen von Kindern mit Puppen und Steckenpferden (Walton, 1990, S. 11). So gesehen spielen materielle konkrete Repräsentationsträger wie Romane und Bilder auf Papier eine wesentliche Rolle in der Konstruktion von Fiktionen. Insbesondere zur Rolle des Imaginationsspielens in visueller Darstellung erläutert Walton, wie visuelle Techniken im Aufbau eines Bildes dessen Rezipienten zur fiktionalen dargestellten Welt innerhalb des Bildes hinführen und ihn an visuellen Imaginationsspielen teilnehmen lassen (vgl. Walton, 1992). Werke der Fiktion verleihen fiktionalen Welten, so Walton, „eine Art von objektiver Vollständigkeit“ (a kind of objective integrity), die tatsächlich zur realen Welt gehört (Walton, 1990, S. 67). Diese Ansicht kann man zurecht mit dem triadischen Fiktionsmodell von Sybille Krämer vergleichen, das vorhin erwähnt wurde. Nach der Theorie von Walton erfüllen fiktionale Werke eine Funktion als Requisiten in Imaginationsspielen, mit der Imaginäres repräsentiert werden kann (vgl. Walton, 1990, S. 91). Da Funktion im Sinne von Gebrauch, so Walton, ein sozial geprägtes Phänomen ist, ist Fiktion infolgedessen auch genauso ein sozial geprägtes Phänomen (Walton, 1990, S. 91). Eine der spezifischen Eigenschaften der Fiktionstheorie von Walton besteht in der Ansicht der Koexistenz der fiktionalen und nichtfiktionalen Funktion (*Assertion*) innerhalb eines Requisites (Walton, 1990, S. 92). Mit dieser Auffassung will Walton seine Theorie an die Fälle der Mischform von fiktionalen und nichtfiktionalen Darstellungen in einem Werk anpassen. Anhand der Koexistenz mehrerer Funktionen der Requisiten in Imaginationsspielen erkennt Walton keine präzise Grenze zwischen Werken der Fiktion und der Nichtfiktion an und fasst die meisten Fälle unter dem grauen Bereich zusammen (Walton, 1990, S. 89). Einerseits kann sich ein Werk der Fiktion nicht nur, so Walton, um nichtfiktionale Themen drehen, sondern auch richtige Assertionen über diese Themen enthalten und andererseits kann ein Werk der Nichtfiktion wie ein Geschichtsbuch fiktionale Aspekte aufweisen (vgl. Walton, 1990, S. 74).

Die verschwommene Grenze zwischen Realität und Fiktion in der Theorie von Walton geht im Prinzip darauf zurück, dass er ebenso wie Fiktion auch Realität als eine menschengemachte und kulturell geprägte Konstruktion betrachtet (vgl. Walton, 1990, S. 99). Dennoch stellt er einen wesentlichen Unterschied zwischen fiktionaler und realer Welt fest, der auf der Selbstreferentialität fiktionaler Repräsentation basiert und mit Hilfe dessen man die fiktionalen Teile des in einem Werk etablierten Diskurses von den nichtfiktionalen Teilen unterscheiden kann. Jeder repräsentierte Diskurs, der einen Wahrheitsanspruch hat, erfordert, so Walton, eine Realität unabhängig von sich selbst (außerhalb der Repräsentation). In welchem Umfang diese Realität subjektiv konstruiert wird, spielt dabei keine Rolle. Die entscheidende Sache ist die

Abhängigkeit des Wahrheitsanspruchs von etwas außerhalb der Repräsentation selbst. Im Gegenteil ist ein fiktionaler Diskurs in einem Werk unabhängig von etwas außerhalb der Repräsentation und etabliert seine eigene Welt. In diesem Zusammenhang bringt Walton auch fiktionale Wahrheiten (*fictional truths*) zur Sprache, die innerhalb einer fiktionalen Welt generiert werden (vgl. Walton, 1990, S. 102). Infolgedessen fällt auch die Make-Believe-Theorie von Walton unter die Kategorie der Selbstreferentialität.

2.2.2. Nichtreferentialität im Sinne von Selbstreferentialität

Einige TheoretikerInnen befassen sich mit der Fiktionskonzeption aus einer ontologisch-logischen Perspektive und versuchen die Referentialität der Fiktion in der Literatur von einem philosophischen Standpunkt aus zu erklären. Beispielsweise geht Jan C. Werner darauf ein, die Frage nach einer „*Logik der Fiktion*“ zu beantworten (vgl. Werner, 2014, S. 125). Er geht davon aus, dass fiktionale Namen in der Literatur nicht referieren, weil fiktive Objekte aus einer logischen Sicht nicht existieren (vgl. Werner, 2014, S. 131). Die Nichtreferentialität in der Theorie von Werner lässt sich als eine Selbstreferentialität verstehen, weil diese Theorie nur besagt, dass ein fiktionaler Name nicht auf ein reales Objekt referieren kann. Werners Logik der Fiktion wurde anhand schriftlicher Beispiele entwickelt. Daher erscheint diese zur Analyse der visuellen Fiktion unangemessen.

Um die Referentialität der Fiktion zu erläutern, stellt Dorrit Cohn in ihrem Narratologiekonzept den Begriff „*nichtreferentiales Narrativ*“ (*nonreferential narrative*) als eine Definition für Fiktion vor (Cohn, 1999, S. 9). Als Nichtreferentiales bezeichnet sie ein Werk der Fiktion, das seine eigene Referenzwelt erzeugt, indem es auf diese Welt referenziert (Cohn, 1999, S. 12). Im Hinblick auf ihre Definition der Fiktion ist es doch selbstverständlich, dass unter der Nichtreferentialität in ihrer Fiktionstheorie eine Art der Selbstreferentialität verstanden werden sollte. Diese Selbstreferentialität ist, so Cohn, in Romanen wie *Das Schloss* von Franz Kafka, die den Rezipienten von Anfang an in eine räumliche Wahrnehmung einer fiktionalen Darstellung fallen lassen, besonders auffallend (Cohn, 1999, S. 12). Das Dorf am Anfang der Erzählung ist unbekannt und es bleibt im Lauf der Geschichte so. Die Situation findet in keinem bekannten Land statt und die Zeit der Ereignisse ist auch nicht historisch bestimmt. Alles, auf das referenziert wird, wird erst in der Erzählung selbst erzeugt. Dennoch stellt Cohn zu Recht fest, dass *diese internen Referenzrahmen* (*internal frames of reference*) keineswegs von unserer wirklichen Welt vollständig unabhängig sind (Cohn, 1999, S. 14). Im Fall von Kafkas Roman schlägt sich diese Abhängigkeit von der wirklichen Welt im Verweisen auf die Dinge wie Dorf, Dunkelheit, Schnee, Brücke und Schloss nieder, die uns bereits aus der wirklichen Welt bekannt

sind. Ein völlig interner Referenzrahmen in Werken der Fiktion ist selten. Daher darf nicht die Selbstreferentialität, laut Cohn, im Sinne von Ausschluss jeglicher externen Referenz außerhalb des Fiktionstextes verstanden werden (vgl. Cohn, 1999, S. 14).

Cohn orientiert sich bei Referentialität der Fiktionen an den literarischen Fällen wie *L'Éducation sentimentale* von Gustave Flaubert, die von bestimmten historischen Zeiten bzw. realen geografischen Orten handeln, am „Doppeldecker-Modell der Referenz“ (*double-decker model of reference*) von Benjamin Harshaw (Cohn, 1999, S. 14). Das Doppeldecker-Modell besteht aus zwei parallelen referentiellen Ebenen, nämlich dem internen Referenzfeld und dem externen Referenzfeld. Aus der Sicht von Harshaw können alle literarischen Texte nach diesem Modell analysiert werden. So gesehen legt das interne Referenzfeld in literarischen Texten, laut Harshaw, einen externen Referenzrahmen zugrunde, der sich in Form der realen Figuren, Orte, historischen Ereignisse usw. auf die wirkliche Welt bezieht. Nach seinem Modell ist das interne Referenzfeld bei der Konstruktion der literarischen Texte im externen Referenzfeld so verschachtelt, dass beide Felder mehrere Elemente teilen (vgl. Harshaw, 1984, S. 243-249). Anders als Harshaw, der das externe Referenzfeld als eine allgemeine Eigenschaft allen literarischen Fiktionen zuschreiben will, sieht Cohn die externe Referenz als eine mögliche Eigenschaft in Fiktionen, die sich im Gegensatz zu der internen Referenz nicht zwangsläufig in allen Werken der Fiktion befinden muss (Cohn, 1999, S. 15). Obwohl Cohn allgemeine auf unsere Kenntnisse über die wirkliche Welt basierte Darstellungen wie *Schnee*, *Dunkelheit* und *Schloss* in unverzichtbarem Zusammenhang mit dem, was außerhalb des Textes ist, sieht, beschränkt sie das externe Referenzfeld auf die Fälle, in denen etwas Konkretes wie bekannte reale Orte oder historische Ereignisse in der Fiktion dargestellt werden. Deswegen geht sie davon aus, dass die Fremdreferentialität für Fiktion nur eine potenzielle Eigenschaft ist (vgl. Cohn, 1999, S. 15).

2.2.3. Fremdreferentialität fiktionaler Darstellung

Während viele Fiktionstheoretiker fiktionale Werke anhand der Selbstreferentialität erklären, gibt es einige Theoretiker, die in fiktionalen Werken den Aspekt der Bezugnahme auf die Wirklichkeit außerhalb der fiktionalen Repräsentation betonen. Unter diesem Gesichtspunkt werden fiktionale Werke so gesehen, dass sie ohne Verhältnis zur Realität außerhalb der Repräsentation nicht wahrgenommen werden könnten. Gregory Currie, ein insbesondere für die Filmwissenschaft relevanter Fiktionalitätstheoretiker widerspricht der Ansicht, dass fiktionale Werke keine semantische Bezugnahme bzw. keine Referenz auf etwas außerhalb des Textes haben (vgl. Currie, 1990, S. 4). Er argumentiert dagegen, dass eine solche Ansicht, die jede semantische Bezugnahme auf die Welt in fiktionaler Darstellung bestreitet, Fiktion und

Nichtfiktion nicht voneinander unterscheiden könne (Currie, 1990, S. 4-5), denn der Text an sich kann sich nicht ohne ein textexternes Kriterium als Fiktion oder Nichtfiktion erkennen lassen. Der Text kann immer nur in einem bestimmten Kontext, also mithilfe einer bestimmten Bezugnahme auf die Welt außerhalb des Textes als fiktional oder nichtfiktional eingeordnet werden. Er erläutert diese Tatsache mit einem Beispiel: Die Notizen eines Tagesbuchschriftstellers können in allen Sätzen genauso wie die Notizen eines Romanschriftstellers aussehen (Currie, 1990, S. 2). Wenn Fiktionalität als eine Eigenschaft für Text nicht beim Text an sich selbst liegt, dann basiert sie auf Textverhältnissen zu Dingen außerhalb des Textes. Daher muss die Fiktionalität als „eine relationale Eigenschaft“ gesehen werden (Currie, 1990, S. 4). Fiktionale Werke können genauso wie nichtfiktionale Werke semantische Eigenschaften, nämlich Wahrheit und Referenz auf etwas außerhalb des Textes besitzen. In diesem Sinne ist ein Werk der Fiktion nur mithilfe seines semantischen Verhältnisses zur Welt als ein fiktionales Werk wahrnehmbar (vgl. Currie, 1990, S. 4). Auch die Ansicht, dass das Verhältnis der Fiktion zur Welt darin besteht, dass sie keine semantische Beziehung zur Welt hat, ist aus der Sicht von Currie nicht plausibel. Er führt dabei das Beispiel der fiktionalen Erzählungen von Sherlock Holmes an, die unter anderem von Dingen in der realen Welt wie London handeln (vgl. Currie, 1990, S. 5).

Die Fiktionskonzeption von Currie bezeichnet Pichler als „Kontext-Argument“, nach dem Fiktion immer mithilfe ihrer Verhältnisse zum Kontext (was außerhalb des Fiktionstextes steht) erkennbar sei (Pichler, 2008, S. 102). Insofern ist Fiktionalität aus der Sicht von Currie vielmehr eine semantische Frage im Sinne von Bezogenheit auf die Welt. Er nennt *London* in den Geschichten von Sherlock Holmes und *Napoleon in Krieg und Frieden* als konkrete Beispiele für reale Orte und Personen in fiktionalen Werken, die die Bezüge zur Welt in der Fiktionsstruktur gewährleisten (vgl. Currie, 1990, S. 4). Natürlich ist er nicht der Meinung, dass alle Werke der Fiktion Bezüge auf die Welt außerhalb der Repräsentation enthalten. Jedoch bestreitet er mit diesen Beispielen die Selbstreferentialität als eine konstruierende Eigenschaft der Fiktion innerhalb des Textes, mithilfe der Fiktionen von Nichtfiktionen unterschieden werden können. Er will hingegen die Rolle der Fremdreferentialität in Werken der Fiktion hervorheben. Man kann seine Theorie in die Kategorie der Fremdreferentialität einordnen, da er Werke der Fiktion immer in bestimmtem semantischen Zusammenhang mit der Realität stehend betrachtet.

Auch Wolfgang Iser ist der Meinung, dass nicht nur fiktionale Darstellung sich auf die Realität beziehen kann, sondern auch umgekehrt. Das heißt, auch direkte Erfahrung der Welt kann auf Fiktionen basieren. Er plädiert für eine gegenseitige Beziehung zwischen *Medienerfahrung* als einem Oberbegriff für Fiktionen und *Alltagserfahrung* als Erfahrung

außerhalb der Repräsentation. Er kritisiert das sogenannte *Rekursargument*¹⁰ und führt es weiter aus (Welsch, 1998, S. 208). Das Rekursargument besagt, dass Fiktion immer nur aufgrund ihrer Referenz nach *außen* und ihrer Bezüge auf die Wirklichkeit außerhalb der Repräsentation wahrgenommen werden kann (Pichler, 2008, S. 101). Welsch verdeutlicht die Plausibilität der These mit dem Beispiel der medialen Darstellung eines Sonnenuntergangs. Wir können einen fiktionalen Sonnenuntergang erkennen bzw. wahrnehmen, da wir Sonnenuntergänge bereits außerhalb der Darstellung erlebt haben (vgl. Welsch, 1998, S. 208). Jedoch wird, so Welsch, außer Acht gelassen, dass *künstliche* und *reale* Erfahrung in einem gegenseitigen Zusammenhang miteinander stehen und eine kategorische Trennung zwischen ihnen unmöglich ist (Welsch, 1998, S. 208). Während das Rekursargument lediglich unterstreicht, dass mediale Erfahrung bei ihrer Konstruktion auf reale Erfahrung Bezug nimmt, hebt Welsch die umgekehrte Bezogenheit hervor. Er erläutert, dass unsere Erfahrungswelt selbst durch *Muster der Fiktion, der Kunst, des Ritus usw.* geprägt ist (Welsch, 1998, S. 209). Er verdeutlicht dies mit dem Beispiel von einer Explosion in filmischer Darstellung und stellt die Frage, ob wir eine Explosion in einem Film erkennen können, weil wir bereits eine reale Explosion gesehen haben (Welsch, 1998, S. 209)? Die meisten von uns haben niemals eine Explosion im wirklichen Leben gesehen. Trotzdem können wir eine Explosion auch in der realen Welt als solche erkennen, selbst wenn alle von uns angeschauten filmischen Explosionen nicht dokumentarisch, sondern fiktional dargestellt wurden. Dabei darf aber nicht die Tatsache außer Acht gelassen werden, dass man die Bestandteile einer dargestellten Explosion vorher in der Realität erleben muss, sonst kann man nicht die dargestellte Explosion wahrnehmen. Zum Beispiel müssen die Elemente wie Feuer und Platzen bereits für den Rezipienten bekannt sein, damit er eine fiktionale Explosion wahrnehmen kann. Insofern beruht auch eine fiktionale Explosion bei ihrer Rezeption auf externen realen Referenzen, selbst wenn der Rezipient nie eine reale Explosion gesehen hat. Dennoch kann dieses fiktionale Phänomen seinerseits als eine Referenz für die Wahrnehmung einer realen Explosion fungieren. So gesehen kann Fiktion nicht nur auf die Wirklichkeit außerhalb der Repräsentation referenzieren, sondern auch ganz umgekehrt als Referenz für die reale Erfahrung in der Lebenswelt fungieren. Insofern kann man gerechtfertigt der Fiktion in der Darstellungstheorie von Welsch Fremdreferentialität im weiteren gegenseitigen Sinne zuschreiben. Die Fiktionsauffassung von Welsch ist tatsächlich ein Bestandteil seiner Realitätskonzeption, die eingehend im letzten Abschnitt erwähnt wurde. Aus seiner Sicht sind alle Wahrnehmungen und Darstellungen nach kulturell etablierten Mustern schematisiert. „*Wir nehmen nicht unschematisiert wahr und stellen daher auch nichts unschematisiert dar*“ (Welsch,

¹⁰ Welsch schreibt das Argument demjenigen Theoretiker zu, „*die die Medienerfahrung prinzipiell in die zweite Reihe verweisen zu können glauben*“. Allerdings nennt er keinen konkreten Vertreter für das Argument.

1998, S. 210). Aus diesen Überlegungen geht zu Recht hervor, dass jede Darstellung, egal ob sie real wäre oder fiktional, sich an vorherigen Darstellungen bzw. Wahrnehmungen orientiert und dadurch auf sie verweist. Unter diesem Gesichtspunkt verschwimmt nicht nur die Grenze zwischen Fiktion und Nichtfiktion, sondern sie stehen sogar in einem derartigen systematischen Zusammenhang miteinander, dass sie nur durch dieses Zusammenspiel miteinander wahrgenommen werden können. Fiktion wird im Kontrast und durch Zusammenspiel mit Nichtfiktion wahrgenommen und umgekehrt.

Wie in den bisherigen Abschnitten schon diskutiert wurde, liegt eines der grundsätzlichen Probleme der Dispute zum Thema Fiktion an der Annahme, dass Fiktion eine Darstellungsgattung ist, unter die bestimmte Werke fallen müssen. Wie oben gezeigt, führt diese Annahme – trotz der praktischen Vorteile bei der Kategorisierung der Medien- und Kunstprodukte – auf der theoretischen Ebene zu chaotischen Konsequenzen, da es sich bei den meisten Fällen um eine Kombination von fiktionalen und nichtfiktionalen Darstellungen handelt, die teilweise als Fiktion und teilweise als Nichtfiktion gesehen werden können. Fiktion ist eher eine Darstellungsqualität als eine Darstellungsgattung. Daher wird in der vorliegenden Arbeit anstatt der irreführenden Frage, ob ein bestimmtes Werk Fiktion oder Nichtfiktion ist, die Frage behandelt, in welchem Umfang ein bestimmtes Werk fiktional ist. Fiktionalität ist unter diesem Gesichtspunkt eine graduelle Sache (vgl. Walton, 1990, S. 92). Dabei stellt sich die Frage, wie und mit welchem Kriterium der Fiktionalitätsgrad eines Werkes bestimmt werden kann. Bevor wir auf diese Frage eingehen können, müssen wir wieder einen näheren Blick auf die Definition der Fiktionalität als eine Darstellungsqualität und auf die Typologie fiktionaler Darstellungen bezüglich ihrer Verhältnisse zum internen Referenzfeld werfen.

Selbstreferentialität im Sinne von Bezug auf internes Referenzfeld bei fiktionaler Darstellung ist unbestreitbar. Nicht einmal die vorhin erklärten fremdreferentiellen Stellungnahmen von Currie und Welsch widersprechen dieser Tatsache. Currie stellt allenfalls fest, dass ein Werk der Fiktion, das meistens eine Kombination von fiktionalen und nichtfiktionalen Darstellungselementen ist, nur im Lichte seiner Verhältnisse zum externen Referenzfeld wie *London* in den Geschichten von Sherlock Holmes und *Napoleon in Krieg und Frieden* wahrgenommen wird (vgl. Currie, 1990, S. 4). Daher ist Fiktionalität eine relationale Eigenschaft. Das Problem liegt dabei darin, dass auch Currie wie die meisten Fiktionstheoretiker versucht, die Eigenschaft *Fiktionalität* darstellenden Werken wie Romanen oder Filmen in ihrer Gesamtheit zuzuschreiben. Fiktionalität kann hingegen in einem Werk nur denjenigen Darstellungselementen zugeordnet werden, die sich auf ein internes Referenzfeld beziehen. Beispielsweise sind die Aufnahmen der Straßen und Plätze von Paris in der Eröffnungssequenz

des Films *Midnight in Paris* keinesfalls fiktionale Darstellungselemente, obwohl der Film hauptsächlich von einer fiktionalen Zeitreise handelt. Natürlich stehen fiktionale Darstellungselemente hinsichtlich der Gesamtheit des Werkes in einem logischen erzählerischen Zusammenhang mit nichtfiktionalen Darstellungselementen, ein Mechanismus, der seinerseits erörtert werden muss. Aber man darf nicht außer Acht lassen, dass Fiktionalität im Prinzip Eigenschaft derjenigen Darstellungselemente ist, die sich in erster Linie auf ein internes Referenzfeld beziehen. Auch Welsch stellt nicht in seinen Überlegungen zur Fiktion die Selbstreferentialität in Frage. Er richtet nur in seiner fremdreferentiellen Theorie die Aufmerksamkeit auf das gegenseitige Verhältnis zwischen Fiktion und Nichtfiktion bei der Rezeption. Nichtfiktion konstruiert nicht nur die Fiktion, sondern auch umgekehrt (vgl. Welsch, 1998, S. 208-209). Das heißt, die Bezugnahme auf ein internes Referenzfeld und die auf ein externes sind bei der Wahrnehmung voneinander abhängig. So gesehen bleibt die Bezugnahme auf ein internes Referenzfeld bei fiktionaler Darstellung auch nach Welsch eine unbestreitbare Tatsache.

Unter diesem Gesichtspunkt lässt sich fiktionale Darstellung so definieren: ein Darstellungselement, das sich auf ein internes Referenzfeld bezieht. Da der Film ein narratives Medium ist, lässt sich diese Definition im Bereich filmischer Darstellung so entwickeln: ein audiovisuelles Erzähldarstellungselement, das sich auf ein internes Referenzfeld bezieht. Diese Begriffserklärung schließt nicht aus, dass ein fiktionales Darstellungselement sich in zweiter Linie auf ein externes Referenzfeld beziehen kann. Mit *internem Referenzfeld* wird in der vorliegenden Arbeit die Menge von innerhalb der Repräsentation erfundenen Objekten gemeint, die durch den Repräsentationsprozess intersubjektiviert werden.

Um festzulegen, inwieweit ein erzählerisch darstellendes Werk wie ein Film oder Roman fiktional ist, müssen die Verhältnisse der Darstellungselemente zum internen und externen Referenzfeld bestimmt werden. Ich orientiere mich bei der Analyse des Mechanismus fiktionaler Darstellung am *Doppeldecker-Modell der Referenz* von Harshaw (vgl. Harshaw, 1984, S. 243-249), das vorhin ausführlich erklärt wurde. Das Modell erläutert, wie internes und externes Referenzfeld in einem Werk unterschiedliche reale und erfundene Objekte beinhalten, die sich in Anlehnung an die erzählerische Struktur des Werkes ineinander verschachteln. In diesem Modell bleibt jedoch die Typologie fiktionaler Darstellung hinsichtlich ihrer Referentialität unberücksichtigt. Wie vorher erwähnt wurde, ist Fiktionalität eine graduelle Sache. Diese Eigenschaft der Fiktionalität schlägt sich vor allem in diversen Bezugnahmen fiktionaler Darstellungen auf ein internes Referenzfeld nieder. Die zwei wichtigsten fiktionalen Darstellungstypen lassen sich mittels der Typ-Exemplar-Relation erläutern. Während manche fiktionale Darstellungen sich auf imaginäre Typen beziehen, verweisen die anderen auf fiktive

Exemplare, denen reale Typen zugrunde liegen. Um den Unterschied zwischen fiktionalen Darstellungstypen anhand von Beispielen zu veranschaulichen, kann man zwei fiktionale Figuren in den Romanreihen *Sherlock Holmes* und *Harry Potter* vergleichen. *Dobby* in *Harry Potter* und *Dr. Watson* in *Sherlock Holmes* sind beide fiktive Figuren und demzufolge beziehen sie sich auf ein internes Referenzfeld. Während jedoch *Dr. Watson* unter den realen Typ eines Menschen fällt, lässt sich *Dobby* unter den imaginären Typ eines Hauselfen fassen. In anderen Worten weist die fiktive Figur von *Dr. Watson* typische Eigenschaften bzw. Merkmale realer Menschen auf und bezieht sich dadurch auf ein externes Referenzfeld. Hingegen verweist die fiktive Figur von *Dobby* sowohl hinsichtlich ihrer typischen Eigenschaften als auch ihrer individuellen Merkmale auf ein internes Referenzfeld. So gesehen kann man plausibel davon reden, dass eine Darstellung fiktionaler als die andere ist. Fiktive Objekte in einem Werk, die die typischen Eigenschaften einer realen Gattung aufweisen, werden in der vorliegenden Arbeit *realitätsnahe Objekte* genannt und fiktive Objekte, die die typischen Eigenschaften einer erfundenen Gattung haben, werden als *imaginäre Objekte* bezeichnet. Imaginäre und realitätsnahe Objekte konstruieren neben realen Objekten die externen und internen Referenzfelder in einem Werk. Im Laufe der Arbeit werden diese hinsichtlich ihrer semiotischen Darstellungsarten umfassend dargestellt.

2.3. Semiotische Grundlage der Arbeit

2.3.1. Was ist ein Zeichen?

Der Begriff *Zeichen* spielt eine zentrale Rolle in der theoretischen Grundlage dieser Arbeit. Daher erscheint es sinnvoll, kurz zu erläutern, was unter diesem Begriff hier zu verstehen ist. Zeichen beherrschen unser Alltagsleben. Dies gilt nicht nur für die sozialen Kommunikationssituationen, sondern auch in unserem privaten Alltagsleben. „*Wir sind umgeben von Zeichen, wir umgeben uns mit Zeichen, und meist ist uns dies gar nicht bewusst*“; „*Wenn ich eine Krawatte trage, so ist dies zeichenhaft, ebenso wenn ich auf sie verzichte*“ (Keller, 1995, S. 14f.). Jedoch wird es einem bei den klassischen Medien deutlicher bewusst, wie die Zeichen produziert, vermittelt und rezipiert werden. Da diese Arbeit sich im Allgemeinen an dem dreidimensionalen Zeichenmodell von Charles Sanders Peirce orientiert, wird auch bei dem Zeichenbegriff auf eine Peirce'sche Definition fokussiert. Die am häufigsten zitierte Version der Zeichendefinition bei Peirce lautet: *etwas, das für etwas anderes steht* (vgl. Kjørup, 2009, S. 17). Diese kurze, im weitersten Sinne formulierte Definition kann dazu führen, dass man Zeichen als Zeichenträger mit Zeichen als Zeichenprozess verwechselt. Zeichen im Sinne von Zeichenträger

ist ein materieller Gegenstand, der für jemanden (einen Rezipienten) für etwas anderes steht. Aber Zeichen als Zeichenkomplex besteht aus drei Elementen, unter anderem aus dem Zeichenträger. Unter Zeichenträger ist in dieser Arbeit, in der es um filmische Zeichen geht, ein Artefakt zu verstehen, da Zeichen als ein gesellschaftliches Phänomen gilt, das als Kommunikationsmittel bzw. Medium fungiert. Obwohl man im Rahmen des Peirce'schen Modells auch von einer erkenntnistheoretischen Rolle der Zeichen reden kann, die alle individuellen kognitiven Prozesse betrifft, steht in medienwissenschaftlicher Hinsicht die kommunikativ-soziale Funktion von Zeichen im Fokus, da die Zeichen in diesem Sinne ausschließlich in der Gesellschaft entstehen und in der Gesellschaft benutzt werden. (vgl. Eco, 1977b, S. 24).

Um eine Begriffsbestimmung von Zeichen im Rahmen der vorliegenden Arbeit zu geben, sind einige relevante Punkte in Betracht zu ziehen. Der erste besteht darin, dass ein Zeichen nicht ein Gegenstand, sondern eine repräsentative Funktion eines Gegenstandes ist, die in der Repräsentationssituation erkannt wird. Jeder Gegenstand, der so eine repräsentative Funktion in einer kommunikativen Beziehung erfüllt, lässt sich Zeichen nennen. Für Peirce hat Zeichen in einem weiteren Sinne jedoch über die Repräsentationsfunktion hinaus noch eine „*Erkenntnisfunktion*“: Hinsichtlich dieser Funktion spielt Zeichen in allen Verständnis- und Verständigungsprozessen eine grundsätzliche Rolle. So gesehen ist Erkenntnis nur anhand dieser zweiten Funktion von Zeichen möglich (vgl. Hoffmann, 2019, S. 1). Für die Idee mit der Erkenntnisfunktion des Zeichens interessieren sich manche Semiotiker nicht, wahrscheinlich, weil es keine semiotische Aufgabe ist, sich mit erkenntnistheoretischer Problematik auseinanderzusetzen. Beispielsweise sieht Eco in seiner Semiotik die heutige Aufgabe von Semiotik darin, zu zeigen, „*wie Kommunikation und Designation funktionieren*“ (Eco, 1993, S. 21), die zwei Funktionen des Zeichens, die sich ihrerseits auf die Repräsentationsfunktion zurückführen lassen. Die repräsentative Rolle des Zeichens ist ein wesentliches Kriterium jeder Begriffsbestimmung von Zeichen. Auch in dieser Arbeit ist nur die Repräsentationsfunktion des Zeichens in Betracht zu ziehen.

Der zweite wichtige Punkt ist, dass das Zeichen im Sinne von *Zeichenträger* nicht unabhängig von anderen Repräsentationselementen bestimmt werden kann, da es immer in engem Zusammenhang mit anderen Grundkomponenten des Zeichenprozesses wie dem Interpretant steht (vgl. Morris & Posner, 1975, S. 21). Also ist das Zeichen immer ein Teil einer Kombination und der Zeichenträger gilt nicht außerhalb dieses Komplexes als Zeichen. Wenn unter Repräsentation die mittelbare Wiedergabe eines Objektes verstanden wird, kann man gemäß dem dreidimensionalen Zeichenmodell von Peirce drei Grundelemente im Repräsentationsprozess erkennen: den Gegenstand, der als Zeichenträger fungiert, das Objekt,

das als Referenz repräsentiert wird und einen rezipierten Inhalt, der beim Rezipienten erweckt wird. Gemäß dem Peirce'schen Zeichenmodell lässt sich das letzte Element „Interpretant“ nennen. Der Interpretant hat in der Erkenntnisfunktion des Zeichens eine komplexere Bedeutung und ist wiederum als ein weiteres Zeichen zu verstehen (vgl. Hoffmann, 2019, S. 3). Es liegt nahe, dass der Interpretant nur von einem Rezipienten erfüllt werden kann. Auf Grund der oben erklärten Elemente lassen sich die miteinander zusammenhängenden Begriffe des Zeichenprozesses in einer dreieckförmigen Abbildung (1) darstellen.

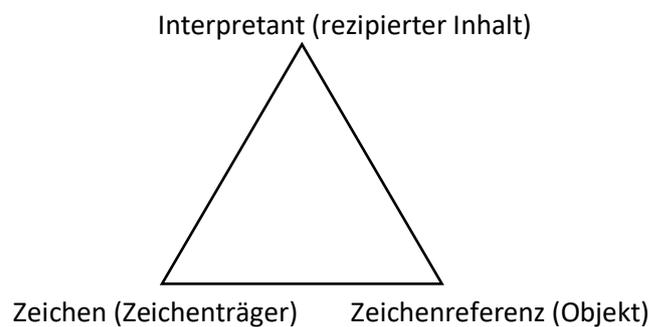


Abbildung 1: dreidimensionales Zeichenmodell von Peirce

Der dritte Punkt bezüglich des Zeichenbegriffes bezieht sich auf die Tatsache, dass der Zeichenträger zwangsläufig etwas Materielles sein muss. Man kann diese Auffassung für widerlegbar halten, da es in vielen Fällen mentale Begriffe gibt, die als Zeichen für etwas anderes fungieren. Beispielsweise markiert man unterschiedliche Dinge im Kopf mit Nummern, um diese in einer bestimmten Reihenfolge auswendig lernen zu können. Die Nummern im Kopf sind nichts Materielles. Trotzdem fungieren sie als Zeichen für die bestimmten Dinge. So eine Behauptung mit solchen Beispielen bezieht sich jedoch auf die Erkenntnisfunktion des Zeichens, die in der vorliegenden Arbeit ausgeschlossen ist. Solange es bei einem Zeichen um die Repräsentationsfunktion bzw. Kommunikation geht, ist das Zeichen ein materielles Phänomen. Dabei gibt es noch einen relevanten Aspekt, der sich manchmal vernachlässigen lässt: Bei der Wahrnehmung eines Zeichens ist unter anderem das *raumzeitliche Verhältnis* des Zeichenträgers zum Rezipienten entscheidend. Manchmal gilt ein Gegenstand erst als ein Zeichen, wenn er in einem bestimmten raumzeitlichen Verhältnis zum Rezipienten positioniert wird. Dies spielt insbesondere in der Konstruktion des filmischen Zeichens, die für die vorliegende Arbeit von Bedeutung ist, eine relevante Rolle. Sich bewegende Farbenflecken auf der Leinwand im Kino sowie auf dem digitalen Bildschirm gelten erst als filmische Zeichen, wenn sie in bestimmtem physikalischem Abstand und in richtiger Perspektive positioniert

werden. Noch ein wichtiger Aspekt bezüglich der Materialität des Zeichenträgers besteht darin, dass das Zeichen eine Repräsentationsfunktion im Sinne von Kommunikation erst erfüllen kann, wenn es ein Artefakt ist. Selbstverständlich gilt Rauch als Hinweis auf Feuer, selbst wenn das Feuer durch eine natürliche Ursache entsteht. Jedoch gilt das nur als ein kommunikatives Zeichen, wenn es von einem Produzenten zu einem bestimmten Zweck erstellt wird.

Der vierte Punkt geht um das Phänomen, auf das das Zeichen verweist. Im Gegensatz zu dem Zeichenträger, der zwangsläufig ein Gegenstand ist, kann das bezeichnete Objekt ein materielles oder abstraktes, reales oder fiktionales Phänomen sein.

Der fünfte Punkt bezieht sich auf die Beziehung des Zeichens zum Bezeichneten. Die Repräsentationsfunktion des Zeichens wird erst erfüllt, wenn ein gewisser Bezug vom Zeichen zum Objekt entsteht. Wie Peirce in seiner Zeichentheorie überzeugend erläutert, fallen die verschiedenen Arten von Zeichen hinsichtlich des Objektbezugs in drei Kategorien von Index, Ikon und Symbol. Im Laufe der Arbeit wird diese umstrittene Kategorisierung ausführlich diskutiert.

Hinsichtlich der oben genannten Punkte wird der Begriff Zeichen in der vorliegenden Arbeit wie folgt formuliert: Ein Zeichen ist ein materielles Artefakt, das in einem für Rezipienten erkennbaren Bezug zu einem fiktiven, abstrakten oder realen Phänomen steht und durch diesen Bezug das Phänomen bei der Rezeption wiedergibt.

2.3.2. Unterschied zwischen sprachlicher und bildhafter Zeichenkonstruktion

Wenn Film als ein Zeichensystem in Betracht gezogen wird, ist es unstrittig, dass es sich dabei eher um ein bildhaftes als ein sprachliches Zeichensystem dreht. Es kann zwar in diesem Zeichensystem auch Sprache in Form von Ton und Text geben, es dominiert aber die bildhafte Zeichenkonstruktion in der filmischen Darstellung. Die Frage nach dem Unterschied zwischen Bild- und Sprachzeichen gehört zu jeder Theorie, die sich mit Filmsemiotik befasst. Die TheoretikerInnen wie Susanne Langer, Nelson Goodman, Christian Metz und Peter Wollen haben bemerkenswerte Überlegungen bezüglich dieser Frage aufgestellt. Einige Aspekte ihrer Meinungen zu dieser Frage werden im Laufe dieses Abschnittes erwähnt bzw. analysiert.

Auf den ersten Blick reflektiert sich der Unterschied zwischen Wort und Bild in unterschiedlichem Aufbau. Während die Bestandteile eines sprachlichen Satzes nacheinander stehen, sind die Elemente eines Bildes gleichzeitig wahrnehmbar. Die Elemente, die eine bildhafte Einheit bestimmen, werden in einem gleichlaufenden Akt des Sehens erfasst. Im Gegensatz dazu werden die Komponenten, die eine sprachliche Struktur konstruieren, in einem

aneinanderreihenden Akt des Lesens bzw. Hörens begriffen. Gemäß Langers Termini ist Bild im Gegensatz zu Sprache kein „*lineares diskursives*“ sondern ein „*simultanes präsentatives*“ Symbol (vgl. Langer, 1954, S. 65-67). Wenn natürlich der Film als ein Komplex von mehreren bewegten Bildern gesehen wird, hat er auch eine lineare Struktur, die im Laufe der Zeit wahrgenommen werden kann. Dennoch fällt der Film noch unter die Kategorie der simultanen Repräsentation, da dabei an jeder Stelle gleichzeitig mehrere Elemente präsentiert werden. Darüber hinaus liegt noch ein anderer Unterschied zwischen Bild- und Sprachzeichen aus einem der syntaxgebundenen Aspekte beider Formen vor. Sprachlicher Ausdruck besteht aus einem bestimmten Vokabular. Dagegen gibt es kein Vokabular von Bildelementen, die als die kleinsten bedeutungstragenden Einheiten der Ausdruckform gelten.

Aus der Perspektive des dreidimensionalen Zeichenmodells sollte man aber den wesentlichen Unterschied zwischen sprachlicher und bildhafter Repräsentation aufgrund des unterschiedlichen Bezugs von Zeichen zu Bezeichnetem in der jeweiligen Repräsentationsart erklären. In anderen Worten liegen Bildzeichenprozess und Sprachzeichenprozess eine unterschiedliche Zeichen-Objekt-Beziehung zugrunde, die erklären kann, woran der grundsätzliche Unterschied zwischen Bild- und Sprachzeichen liegen kann. Eine der berühmten Theorien dazu sieht den Unterschied in einer *internen* Beziehung zwischen Zeichen und Bezeichnetem im Bild. In der sprachlichen Form der Präsentation befindet sich keine *interne* Verbindung zwischen dem sinnlich realisierten Zeichenträger und dem bezeichneten Objekt. Hingegen gibt es im Zeichenprozess zwischen einem bildhaften Zeichen und dem Bezeichneten eine *interne* Beziehung. Unter dem internen Bezug ist so eine Verbindung mit dem Objekt zu verstehen, in der das Zeichen ohne Weiteres auf das Objekt verweisen kann. In einem externen Bezug hingegen kann das Zeichen lediglich mithilfe externer Konventionen das Objekt wiedergeben. Ein Bild eines Pferdes wird ohne konventionelle Hinweise anhand der internen Verbindung auf ein Pferd verweisen können. Um das Wort *Pferd* als ein Zeichen für ein Pferd wahrzunehmen, benötigt man hingegen externe konventionelle Hinweise wie ein Wörterbuch.

Christian Metz vertritt diese Meinung im Bereich der Filmsemiotik. Er erläutert, dass es eine Zeichenart gibt, die im Gegensatz zu sprachlichen Zeichen auf keinen Codes basierend sei. Metz liefert zwei Arten von Zeichen, die natürlichen und die kulturellen Zeichen (vgl. Wollen, 1998, S. 84). Unter natürlichen Zeichen versteht er diejenigen Zeichen, die ohne konventionelle Basis in einer Verbindung mit dem Bezeichneten stehen. Hingegen benötigen die kulturellen Zeichen einen Code, i.e. eine Konvention, durch die die Verbindung des Zeichens zum Bezeichneten erkennbar werden kann. Die Beschreibung der zwei Zeichenkategorien in der Theorie von Metz mit den Adjektiven „natürlich“ und „kulturell“ geht auf Wollens Kritik an der Theorie von Metz zurück. Obwohl Metz selbst nicht explizit diese Adjektive zur Beschreibung der

Zeichenkategorien verwendet, erscheinen sie hinsichtlich der Erklärung der Kategorien in Metz' Werken dafür angemessen zu sein. Metz geht aber explizit davon aus, dass „*das filmische Bild*“ im Gegensatz zu „*normalen Zeichen*“ steht, die „*bekanntlich arbiträr, konventionell und kodifiziert*“ sind (Metz & Koch, 1972, S. 109). Peter Wollen kritisiert die Zeichentheorie von Metz, weil er jedes Zeichen entweder in der Kategorie von natürlichen oder kulturellen Zeichen erfasst. So eine Kategorisierung schließt jede Form von Koexistenz der Zeichen aus (vgl. Wollen, 1998, S. 84). Diese Kritik ist plausibel. Jedoch betrifft sie nicht den wesentlichen Unterschied zwischen kultureller und natürlicher Kodierung im Zeichenprozess.

Wie bereits erwähnt basiert die Zeichenfunktion zwischen dem Zeichen und dem Bezeichneten in einer bildhaften Darstellung, im Gegensatz zu einer sprachlichen Darstellung, auf einer internen Kodierung. Diese interne Basis wird von vielen Theoretikern mit *Ähnlichkeit* zwischen Aufbau des Zeichens und Bezeichnetem erläutert. Nach Peirce'schen Termini besitzt das wörtliche Zeichen vor allem eine symbolische Beziehung zum Bezeichneten und das bildhafte Zeichen, d.h. ein Bild, eine ikonische Beziehung. Hierbei wird die Ähnlichkeit als ein notwendiges Element ikonischer Darstellung in Betracht gezogen, die umstritten ist. Die Diskussion über die Plausibilität der Ähnlichkeit als eine Basis für eine bildhafte Zeichenfunktion betrifft nicht direkt den Zweck dieser Arbeit. Allerdings werden im Abschnitt über Ikonizität einige Aspekte dieser Debatte analysiert. Hier wird nur kurz auf das Thema eingegangen, um die Basis des Klassifikationskriteriums der bildhaften Darstellung zu erklären.

Die Kontroverse um den Begriff „Ähnlichkeit“ und seine Rolle in der bildhaften Darstellung geht auf die Repräsentationstheorie von Goodman zurück. Goodman stellt in seinem Buch *Languages of art* die Frage, was der Unterschied zwischen einem Bild von einem Gegenstand und einer Beschreibung des Gegenstandes ist. Obwohl es auf den ersten Blick scheint, dass ein Bild einem abgebildeten Gegenstand ähnlicher als die Beschreibung desselben Gegenstandes ist und der wesentliche Unterschied zwischen beiden Formen der Denotation in dieser Ähnlichkeit besteht, geht Goodman davon aus, dass die Ähnlichkeit weder eine hinreichende noch eine notwendige Bedingung für die bildhafte Repräsentation ist (vgl. Goodman, 1997, S. 17). Er argumentiert, dass Ähnlichkeit im Gegensatz zu Repräsentation eine symmetrische Beziehung ist. Wenn ein Gegenstand einem anderen ähnlich ist, stimmt es umgekehrt. Aber wenn ein Gegenstand einen anderen repräsentiert, stimmt es nicht zwangsläufig umgekehrt. Daher ist Ähnlichkeit keine geeignete Grundlage für die Differenzierung der Arten der Repräsentationsform. Goodman liefert den Unterschied zwischen bildhafter und sprachlicher Darstellung als einen syntaktischen Unterschied der Ausdruckweise. Ein Bild sieht Goodman als syntaktisch „*analoge*“ Darstellung, während eine verbale Sprache „*digital*“ ist. Analog zu sein ist für Goodman die

Eigenschaft von einem „*Symbolschema*“, das keine kleinsten bedeutungstragenden Einheiten besitzt und „*syntaktisch dicht ist*“ (Goodman, 1997, S. 154). Hingegen gilt „*ein digitales Schema*“ für Goodman als ein Symbolsystem, das „*durchgängig diskontinuierlich*“ ist. Darüber hinaus muss ein digitales Ausdruckssystem, so Goodman „*syntaktisch und semantisch durchgängig differenziert*“ sein (vgl. Goodman, 1997, S. 154f.). Ein solches System besteht aus kleinsten Bestandteilen, die kategorisch voneinander differenziert werden können. Auf dieser Grundlage schlägt er ein Spektrum der Darstellungen von gänzlich analog bis zu gänzlich digital vor. Nach Goodman ist ein Bild gänzlich analog, eine Zahl völlig digital und die normale Sprache eine Mischung von beiden Arten (vgl. Goodman, 1997, S. 163ff.). Denn viele Wörter sind nicht digital und verweisen auf verschiedene Bedeutungen. Obwohl Goodman eine heftige Kritik an der Ähnlichkeit als dem Wesensbestimmungskriterium der bildhaften Darstellung übt, schließt er nicht aus, dass das Merkmal als das Kriterium für die Klassifizierung der verschiedenen Formen der Denotation verwendet werden kann (vgl. Goodman, 1997, S. 17). Die Ähnlichkeit ist jedoch, so Goodman, keine notwendige Bedingung der Bildhaftigkeit. Sie ist aber ein Kontingentes, das in allen Fällen die bildhafte Darstellung begleitet. Deshalb kann sie als ein weisendes Merkmal dienen. Eine der überzeugenden Erläuterungen der Ähnlichkeitsrolle im bildhaften Zeichenprozess hinsichtlich der von Goodman vorgebrachten Kritik ist von Klaus Sachs-Hombach geliefert worden. Er erläutert überzeugend, dass die Ähnlichkeit bei der bildhaften Darstellung als „*eine Art Interpretationsregel*“ in Betracht gezogen werden kann. Bei dieser Interpretationsregel handelt es sich um „*ein semantisches Kriterium*“, mit dem wir unsere Interpretation von einem visuellen Zeichen bezüglich seines Bezugs zum Objekt erklären können (Sachs-Hombach, 2015, S. 96). Wie Sachs-Hombach in seiner Definition des Ähnlichkeitsbegriffs im Bereich der Darstellungstheorie erläutert, entsteht eine Ähnlichkeit zwischen einem Zeichen und seinem Objekt, wenn der phänomenal wahrgenommene Zeicheninhalt und die phänomenale Objektwahrnehmung „*hinsichtlich der für die Repräsentationsbeziehung relevanten Dimensionen*“ typische gemeinsame Eigenschaften einbeziehen (vgl. Sachs-Hombach, 2015, S. 101). Aufgrund dieser Theorie verschiebt sich die Grundlage für die Differenzierung zwischen der sprachlichen und der bildhaften Darstellung auf eine interpretatorische Ebene. Sie steht einerseits mit Goodmans Kritik an der Ähnlichkeit in Stimmigkeit und ermöglicht andererseits, die Ähnlichkeit als ein Klassifikationskriterium für die Einordnung der Darstellungsarten zu verwenden. Darüber hinaus steht sie in Einklang mit der Natur der Repräsentation. Da der Rezeptionsakt eines der notwendigen Elemente jedes semiotischen Prozesses ist, spielt er die Hauptrolle im Interpretationsprozess. Also ist ohne Interpretationsaspekt der Repräsentation die Zeichenfunktion nicht nur bedeutungslos, sondern auch unmöglich. Deshalb ist es kein Wunder, dass jede Differenzierung der

verschiedenen Arten von Repräsentation nur auf die interpretatorische Ebene des Zeichenprozesses zurückgreift. So gesehen kann man bildhafte Darstellung gegenüber der sprachlichen Darstellung wie folgt erklären: eine Repräsentation ist bildhaft, wenn die Beziehung des Zeichens zum Bezeichneten so konstruiert ist, dass der Rezipient diese Beziehung in einer bestimmten Hinsicht als Ähnlichkeit interpretieren kann.

2.3.3. Klassische Filmsemiotik von Metz als Basis der Erklärung filmischer Darstellung

Die Bemühungen, eine Filmtheorie aufgrund der Semiotik zu begründen, gehen vor allem auf die Beiträge von Jean Mitry und Christian Metz zurück. Metz spielt in dieser Tradition eine relevante Rolle, da er versucht, eine systematische Filmsemiotik zu begründen, um die klassische Frage nach sprachlichen Eigenschaften des Films zu beantworten. Eine kurze Analyse der Filmtheorie von Metz, die als eine der wichtigen Versuche im Bereich des Films zum Zweck der Erklärung der zeichenhaften Funktion dieses bildhaften Mediums gilt, erscheint im Rahmen dieser Arbeit plausibel. Deshalb werden in diesem Abschnitt die relevanten Merkmale der semiotischen Filmtheorie von Metz erläutert und hinsichtlich der Zielsetzung dieser Arbeit, i.e. des Realitätsbezugs, analysiert. Der andere Aspekt, der die Analyse der Filmsemiotik von Metz unvermeidlich macht, liegt in der Tatsache, dass die Theorie von Metz weitgehend auf der Semiologie von Ferdinand de Saussure beruht. Daher gilt die Analyse der Filmsemiotik von Metz als eine Bewertung der Kapazität der semiotischen Tradition von Saussure zur Anwendung im Bereich von Filmtheorie und anderer bildhaften Medien. Die richtungweisende Frage im Laufe der Analyse lautet: was ist ein filmisches Zeichen, also was macht ein filmisches Zeichen zu einem filmischen Zeichen und unterscheidet es von anderen Ausdrucksformen? In anderen Worten werden im Folgenden die charakteristischen Eigenschaften des filmischen Zeichens in der Filmsemiotik von Christian Metz bewertet, die für die Zielsetzung dieser Arbeit von Bedeutung sind.

Christian Metz beginnt seine Aufgabe mit der nach den Fachtermini von Saussure formulierten Frage, ob der Film „*langue*“ oder „*langage*“ ist (Metz & Koch, 1972, S. 51). *Langue* und *Langage* sind die wichtigen Begriffe, mithilfe derer Saussure versucht, die Funktion der natürlichen Sprache zu erklären. *Langage* verweist einfach auf die Sprache als Kommunikationsfähigkeit des Menschen, die als ein anthropologisches Merkmal zu sehen ist (Thilo, 1989, S. 70). *Langue* deutet auf ein bestimmtes soziales Sprachsystem wie Deutsch oder Französisch hin, das ist die Sprache als eine „*soziale Institution*“ mit einem bestimmten grammatikalischen System im Gegensatz zur „*Parole*“ (vgl. Linke & Feilke, 2009, S. 99). *Parole* bezeichnet die gesprochene Sprache. Das ist die Verwendung einer Sprache in der Praxis, also der individuelle Akt des Sprechens. *Parole* und *Langue* sind in verbalen Sprachen abhängig voneinander. Während die *Parole* die *Langue*

etabliert, macht die *Langue* die *Parole* verständlich (vgl. Linke & Feilke, 2009, S. 99). Die klare Meinung von Metz diesbezüglich ist, dass der Film eine *Langage* ohne *Langue* ist. Die filmische Darstellung ist eine *Parole*, die keine *Langue* hat (vgl. Metz & Koch, 1972, S. 100). Obwohl der Film genau wie die Sprache die Ausdrucksfunktion erfüllen und die bedeutungsübertragende Rolle spielen kann, fehlt es ihm aber an Wörtern als kleinster Einheit der Sprache [*langue*], an einem grammatischen System. Für Metz hat die verbale Sprache eine klare Definition, die aus drei grundlegenden Elementen besteht: eine Sprache ist ein „System“ von „Zeichen“, das zur „Interkommunikation“ bestimmt ist (vgl. Metz & Koch, 1972, S. 108). Dem Film fehlen, so Metz, die drei wichtigen Charakteristika. Der Film erfüllt die Kommunikationsfunktion nur in einer Richtung. Daher ist er kein Interkommunikationsmittel, sondern ein Mittel der Expression. Ferner besitzt der Film kein System, wie es für eine verbale Sprache vorstellbar ist. Denn er hat keine kleinste Einheit, auf der ein System aufgebaut werden kann. Aus diesem Gesichtspunkt ist der Film nur teilweise ein System (vgl. Metz & Koch, 1972, S. 109). Der dritte Punkt, der darum geht, dass der Film im Sinne der Sprache kein Zeichen besitzt, erweist sich hinsichtlich der Aufgabe dieser Arbeit als relevanter. Metz erklärt, dass der Film nur ganz wenige echte Zeichen benutzt und dieses Phänomen wird auf die Natur des Bildes zurückgeführt. In der filmischen Ausdruckform verschwimmt die Grenze zwischen Signifikant und Signifikat und das Signifizieren bekommt eine neue Bedeutung, ganz anders als das Signifizieren in sprachlicher Ausdrucksform. Metz erläutert: „*das Bild reproduziert mit seiner perzeptiven Genauigkeit das Ereignis, das signifié, dessen signifiant es ist; es ist in ausreichendem Maße das, was es darstellt*“ (Metz & Koch, 1972, S. 109). Den charakteristischen Unterschied zwischen filmischem und sprachlichem Zeichen formuliert Metz wie folgt:

„*Viele Eigenschaften stellen das filmische Bild in Gegensatz zu der von den normalen Zeichen bevorzugten Form – diese ist bekanntlich arbiträr, konventionell und kodifiziert. Dies alles sind Konsequenzen, die aus der Tatsache herrühren, dass das Bild von vorneherein nicht den Hinweis auf eine Sache außerhalb seiner Selbst aufweist, sondern die Pseudo-Präsenz dessen, was es selbst enthält*“ (Metz & Koch, 1972, S. 109).

Wie in diesem Zitat deutlich erwähnt wird, ordnet Metz die Zeichen in zwei gegensätzliche Arten: *normale* Zeichen, die auf Konvention basieren und durch eine willkürlich kodifizierte Beziehung auf das Signifikat verweisen können. Und Bilder, die hingegen auf das von ihnen kommende Signifikat verweisen können. Die *normalen* Zeichen gehen auf die Zeichentheorie von Saussure zurück, die Metz in den Bereich des Films übertragen wollte. Das Zeichenmodell Saussures bezieht sich nur auf die Natur des sprachlichen Zeichens. Das sprachliche Zeichen hat nach Saussure eine dyadische Entität, die aus einer gegenständlichen Ebene (Leitbild/Signifikant) und einer bewusstseinsinhaltlichen Ebene (Vorstellung/Signifikat)

besteht (vgl. Nöth, 2000, S. 74). Saussure sieht das Verhältnis zwischen beiden Ebenen durchaus arbiträr. Bei der Anwendung dieses Modells auf den Filmbereich, wie Metz es wollte, muss man berücksichtigen, dass nicht nur das Verhältnis zwischen bildhaftem Zeichen und Bezeichnetem keine arbiträre Beziehung sein kann, sondern dass man auch Signifikant und Signifikat wegen des Realitätseindrucks nicht einfach differenzieren kann. Somit fehlt dem Bild aufgrund des Realitätseindrucks die zweifache Gliederung der verbalen Sprachen (vgl. Kanzog, 2007, S. 38). Metz beschreibt die Funktion von filmischen Zeichen mit dem Begriff „*Expression*“ in einem bestimmten Sinne. Die *Expression* bedeutet für Metz die Funktion einer Sache, wenn ihr „*in irgendeiner Weise ein Sinn innewohnt*“ und dieser Sinn „*mit ihrer eigenen Form verschmilzt*“ (vgl. Metz & Koch, 1972, S. 112). Zusammenfassend werden Zeichen nach Metz in zwei allgemeine Kategorien unterteilt: die erste sind verbale Zeichen, in denen der Signifikant durch einen konventionell kodifizierten Bezug zum Signifikat darauf verweist. Und die zweite sind bildhafte Zeichen, in denen das Signifikat auf notwendige Weise den Signifikanten enthält und durch einen natürlichen inneren Bezug zum Signifikat darauf hindeutet.

Die Theorie von Metz als eine klassische Filmsemiotik ist bereits von mehreren Theoretikern, unter anderem Peter Wollen, David Bordwell und Noël Carroll aus unterschiedlichen Perspektiven kritisiert worden. Angesichts dieser Kritiken wird im Folgenden die Differenzierung zwischen zwei Arten von Zeichen analysiert. Wie oben erläutert wurde, stellt Metz zwei grundsätzlich unterschiedliche Typen von Zeichen gegenüber: arbiträr kodifizierte und natürliche Zeichen. Metz definiert beide Zeichen so unterschiedlich voneinander, dass jede Koexistenz von zwei Arten unmöglich erscheint. Wie Peter Wollen überzeugend erklärt, sieht Metz zwei Arten von Zeichen gegenseitig ausschließlich (vgl. Wollen, 1998, S. 84). Wenn ein Fall von zeichenhaftem Prozess unter eine Kategorie fällt, darf das nicht mehr gleichzeitig auch unter der anderen Kategorie verstanden werden. In anderen Worten gilt jedes Zeichen entweder als arbiträr oder als natürlich, egal ob das Zeichen zum Bereich des Films oder der verbalen Sprache gehört. Es bedarf keine weitere Erklärung, dass so eine Koexistenz der Zeichen in vielen multimodalen Fällen unter anderem im Bereich des Films sehr oft passieren kann. Selbstverständlich bedeutet die Koexistenz der verschiedenen Zeichenarten nicht, dass ein bestimmter Zeichenträger als Signifikant in selber Hinsicht für zwei unterschiedliche Signifikate interpretiert werden kann, in solchem Fall gibt es zwei separate Zeichenprozesse, nicht ein Zusammensein von zwei Arten von Zeichen. Wollen erklärt die Vermischung von verschiedenen Zeichenarten am Beispiel von Emblemen wie Hammer und Sichel als einem Symbol für Kommunismus; wobei das Zeichen eine Mischung der Konventionalität und der Ikonizität ist (vgl. Wollen, 1998, S. 103). Aus dieser Perspektive kann die Zeichentheorie von Peirce, die im Gegensatz zur Theorie von Metz die Explikation der Koexistenz von Zeichenarten ermöglicht,

im Vergleich zur semiotischen Tradition von Saussure die Bedingungen einer angemessenen Grundlage für die Analyse der komplizierten Zeichensysteme wie der Filme plausibler erfüllen. Wie nachher in diesem Kapitel weitgehend beleuchtet wird, werden die Zeichen in der Theorie von Peirce in drei Arten, und zwar Ikon, Index und Symbol, eingeordnet, die gleichzeitig in einer bestimmten Zeicheneinheit zusammen existieren können.

Wenn man die Theorie von Roman Jakobson über die unwillkürlichen Aspekte verbaler Sprache in Betracht zieht, sieht man besser, wie sich die kategorische Differenzierung zwischen verbalem und bildhaftem Zeichen nach dem Kriterium der Arbitrarität in der Theorie von Metz widerlegen lässt. Mithilfe der Zeichentheorie von Peirce diskutiert Jakobson überzeugend, dass verbale Sprache sich im Gegensatz zum Vorschlag der semiotischen Tradition von de Saussure nicht auf die arbiträre Verbindung zwischen Signifikant und Signifikat beschränkt, sondern auch indexikalische und ikonische Aspekte aufweist. Als Beispiele für die indexikalische Funktion der natürlichen Sprache führt er die Pronomina *ich* und *du* auf, deren Bedeutungen von einer Verwendung zur anderen variieren, denn sie werden durch den besonderen existenziellen Kontext bestimmt (vgl. Jakobson, 1971a, S. 132). Jakobson geht davon aus, dass auch die indexikalischen und ikonischen Zeichen ein relevanter Bestandteil der natürlichen Sprache sind, die sehr oft vernachlässigt und hauptsächlich zu anderen Zeichensystemen wie Bildern zugeordnet werden (vgl. Jakobson, 1971a, S. 357). Unter diesem Gesichtspunkt kann die Grenze zwischen verbalen und bildhaften Zeichensystemen im Gegensatz zur Klassifikation der Zeichen in der Theorie von Metz nicht so kategorisch definiert werden. Die arbiträre Denotation im bildhaften Ausdruck und die interne nicht-kodifizierte in der verbalen Sprache spielen zwar eine zweitrangige Rolle, aber es ist nicht zu bestreiten, dass sich beide Arten des Zeichens in beiden Bereichen befinden können.

Für Metz sind Bild und Film nicht nur auf „denotativer“ Ebene, sondern auch auf ästhetischer „konnotativer“ Ebene Bestandteile einer natürlichen Expressivität. In anderen Worten sind auch die stilistischen Aspekte des Bildes, die beim Produktionsprozess bestimmt werden, keine konventional motivierten Zeichen, sondern noch natürliche expressive Zeichen, in denen der Signifikant in sich selbst den Signifikaten bedingt (vgl. Metz & Koch, 1972, S. 114). In anderen Worten schließt Metz somit auch auf der Ebene der künstlerischen Ausdruckform, die zu den charakteristischen Eigenschaften des Autors (= Filmemachers) gehört, jede Art von symbolischen durch die Konvention hervorgerufene Zeichen im Film aus. Er beschreibt auch diese Ebene von Bedeutungsaufkommen als natürlich. Man kann diese Annahme von Metz in einem konkreten von ihm selbst gewählten Beispiel besser verstehen. In einer Sequenz des Films *Que Viva Mexico* von Eisenstein (S. M. Eisenstein, 1932) werden *die gequälten und dennoch friedlichen Gesichter* von drei Landarbeitern, die bis zu den Schultern eingegraben worden sind,

gezeigt. Metz erklärt, das Bild liefere uns auf denotativer Ebene ein Signifikant (drei Gesichter) und ein Signifikat (sie haben gelitten, sie sind tot). Es ist eine natürliche Expressivität: „*die gequälten Gesichter*“ verweisen auf Schmerz. Und ihrer Bewegungslosigkeit impliziert den Tod. Aber genauso gibt es die natürliche Expressivität auch auf konnotativer Ebene in dieser Sequenz: „der Adel der Landschaft, die durch das Dreieck der Gesichter strukturiert ist (= die Form des Bildes)“ drückt „die Größe des mexikanischen Volkes, die Gewissheit seines absehbaren Sieges“ aus, also eine ästhetische Expressivität und trotzdem eine „*natürliche*“ (vgl. Metz & Koch, 1972, S. 114).

Ein anderer problematischer Aspekt der Theorie von Metz liegt darin, dass er nie mithilfe von Semiologie erläutert, wie man auf denotativer Ebene die primären Dinge und Sachverhalte wie die Gesichter im oben genannten Beispiel im filmischen Ausdruck erkennen kann. Metz nimmt an, dass der Film Dinge auf natürliche Weise reproduziert, ohne den Prozess dieser Wiedergabe zu erklären.

Eine weitere kritische Anmerkung zur Filmsemiotik von Metz bezieht sich auf die Ambiguität in den vorgelegten wesentlichen Eigenschaften des bildhaften Zeichens. Metz beschreibt die charakteristische Eigenschaft der Bildfunktion so: „*das Bild reproduziert mit seiner perzeptiven Genauigkeit das Ereignis, das Signifikat, dessen Signifikant es ist*“ (Metz & Koch, 1972, S. 109) und er schreibt an einer anderen Stelle über die Funktion des Bildes, dass das Bild „*die natürliche Expressivität der Dinge zur Verfügung hat*“ (Metz & Koch, 1972, S. 111)“. Obwohl er vom inneren und nicht kodifizierten Verhältnis zwischen dem Signifikanten und dem Signifikat in den bildhaften Zeichen redet, bleibt unklar, wie und auf welcher Grundlage dieses Verhältnis bestimmt wird. Bei dieser Frage begnügt Metz sich mit einigen metaphorischen Aussagen wie der, die oben erwähnt wurde. Das geht im Prinzip auf seine Auffassung vom filmischen Realitätseindruck zurück. Obwohl Metz das Phänomen des Realitätseindrucks weitgehend untersucht, sieht er das Phänomen als eine Basis, die den Filmausdruck erklären kann, nicht als ein Phänomen, das erklärt werden sollte. Man kann, so Metz, von „*einer filmischen Form der Präsenz*“ reden, die als „*Schein der Realität*“ fungiert (Metz & Koch, 1972, S. 22). Er versucht das filmische Zeichensystem aufgrund dieser *Präsenz* zu erläutern, nicht umgekehrt. Es liegt nahe, dass solche Begriffe wie *Präsenz*, *Reproduzierung* und *Verfügbarkeit* lediglich metaphorisch die Natur des bildhaften Zeichens beschreiben können, wenn keine weitere systematische Erklärung den Mechanismus dieser Reproduzierung erläutert. Da Metz das filmische Zeichen aufgrund dieser unklaren Begriffe beleuchten will, bleibt das Verhältnis zwischen dem Signifikanten und dem Signifikat in seiner Bildzeichentheorie in gewissem Maße unklar.

2.3.4. Vorzüge der Zeichentheorie von Peirce als Grundlage der Untersuchung

Obwohl Ferdinand de Saussure in Frankreich und Charles Sanders Peirce in den USA ziemlich zur gleichen Zeit ihre Zeichentheorien entwickelt haben, hat die Theorie von Peirce damals im Filmbereich weniger Zuspruch gefunden. Das hat zur Folge, dass die Tradition von de Saussure lange Zeit das dominierende Modell bei der Untersuchung des filmischen Zeichens war (vgl. Nöth, 2000, S. 504). Die Tatsache, dass die Theorie von de Saussure in der klassischen Filmsemiologie an großer Bedeutung gewonnen hat, kann auf die historische Rolle der französischsprachigen Filmtheoretiker und Filmkritiker im Bereich der Filmstudien zurückgehen. Die Zeichentheorie von Peirce trat als eine hilfreiche Grundlage zum Verstehen des Films erst am Ende der sechziger Jahre durch die Werke von Peter Wollen in den Filmstudien auf. In seiner Sicht ist die klassische Filmsemiologie wie die von Metz, die aufgrund der semiologischen Tradition von de Saussure aufgebaut wurde, nur ein Durchgangsstadium auf dem Weg zu einer umfassenderen Theorie, die auf der Semiotik von Peirce basieren soll (vgl. Wollen, 1998, S. 82-83). Nach der überzeugenden Betonung der Relevanz der Theorie von Peirce im Filmbereich durch Wollen sieht man die zunehmende Verwendung von dieser semiotischen Tradition zur Untersuchung der verschiedenen Aspekte von medialen bildhaften Phänomenen.

Aber abgesehen von dem historischen Verwendungshintergrund der Peirceschen Zeichentheorie in der Filmwissenschaft werden im Folgenden die für die vorliegende Arbeit relevanten Vorzüge dieser Theorie erläutert. Dazu wird zuerst beleuchtet, wie das triadische Modell der Zeichentheorie im Vergleich zum dyadischen Modell von Metz (in der de Saussureschen Tradition) die allgemeine zeichenhafte Funktion des Bildes und des Films plausibler erklären kann. Dann wird der charakteristische Vorteil des Zeichenmodells von Peirce zur Erklärung des Verhältnisses zwischen Zeichen und Objekt, der hinsichtlich der Zielsetzung dieser Arbeit sehr relevant erscheint, erläutert. Diese Arbeit fokussiert auf Realitätsbezug in der filmischen Darstellung und das dreidimensionale Modell kann diese Beziehung plausibel erklären. Zum Abschluss wird der Interpretant, der nach Peirce in jedem Zeichenprozess entscheidend ist, als ein relevantes Element, das die komplexe Verbindung der filmischen Darstellung mit der Realität viel einfacher verstehen lassen kann, betont.

Wie im letzten Abschnitt bereits erwähnt wurde, ordnet Metz als Vertreter der klassischen Filmsemiotik die Zeichen zwei unterschiedlichen Typen zu: den kulturellen Zeichen, die durch Konvention und Kodifizierung bestimmt werden und den natürlichen Zeichen, die durch innere nicht kodifizierte Verbindung auf den Bezeichneten verweisen. Diese radikal kategorische Differenzierung schließt jegliche Schnittmenge zwischen beiden Kategorien aus. In anderen Worten muss jedes Zeichensystem entweder kulturell oder natürlich sein und jede Koexistenz

zwischen den Zeichentypen erweist sich als unmöglich. Aber wie Peter Wollen überzeugend diskutiert, kann sich so ein Modell an die Funktion des Films in der Praxis nicht anpassen. Ein filmisches Zeichen kann nicht nur als natürlich oder künstlich verstanden werden, sondern auch auf verschiedenen Ebenen gleichzeitig sowohl natürliche als auch künstliche Aspekte aufweisen. Eine solche doppelte Funktion des bildhaften Zeichens kann die Theorie von Peirce stimmig erklären. Denn die Zeichentypen, nämlich Ikon, Index und Symbol im triadischen Modell von Peirce im Gegensatz zum dyadischen Modell von Metz sind so konstruiert, dass sie einander nicht gegensätzlich sind und gleichzeitig in einem Fall koexistieren können. Darüber hinaus erscheinen die Definitionen von drei Zeichentypen viel klarer als das, was Metz geliefert hat. Peter Wollen argumentiert anhand mehrerer Beispiele, wie das triadische Modell von Peirce in der Praxis die zeichenhafte Funktion der filmischen Darstellung besser verstehen lässt (vgl. Wollen, 1998, S. 82). Dies ist eine allgemeine Einschätzung der pragmatischen Kapazität der Zeichentypen von Peirce im Filmbereich im Vergleich zur klassischen Filmsemiotik. Ferner hat die Zeichentheorie von Peirce noch einen anderen Vorzug, der insbesondere in Bezug auf die Zielsetzung dieser Arbeit hilfreich erscheint. Bei diesem Vorteil des Zeichenmodells von Peirce handelt es sich um das Verhältnis zwischen Zeichen und Bezeichnetem. Das Objekt, das ein reales oder fiktives Phänomen sein kann, spielt im Zeichenmodell von Peirce als ein dynamisches Element eine relevante Rolle, während das Signifikat in der de Saussureschen Tradition lediglich als ein immaterieller Bewusstseinsinhalt festgestellt wird (vgl. Kanzog, 2007, S. 37). Für de Saussure ist das Signifikat immer eine Vorstellung und somit schließt er jedes erforderliche Referenzobjekt für den Signifikanten aus. Er schreibt, *„sprachliche Zeichen verbindet nicht eine Sache und ein Name, sondern eine Vorstellung und ein Lautbild“* (vgl. Saussure, 2001, S. 77). Die Übertragung dieser Auffassung, die schon bei sprachlichen Zeichen nicht ohne Schwierigkeiten zutreffen kann, auf bildhafte Zeichen ist ein wichtiger Teil der Filmtheorie von Metz, der seine Filmsemiotik hinsichtlich des außerfilmischen Bezugs problematisch macht. Wie Eco in seiner Filmsemiotik erklärt, kann man auf Basis eines dyadischen Zeichenmodells das Verhältnis zwischen filmischem Zeichen und dargestelltem Phänomen nicht beleuchten, denn das dyadische Modell unterscheidet nicht zwischen *„Zeicheninhalt“* („*content*“) und *„Referenzobjekt“* (*referent*“) (vgl. Eco, 1977a, S. 4). Und wie Peter Ernst überzeugend erklärt, hat die reale Welt in diesem Modell keine Bedeutung (vgl. Ernst, 2002, S. 66). Im triadischen Zeichenmodell von Peirce ist hingegen das Referenzobjekt ein so entscheidender unbestreitbarer Bestandteil, dass die Klassifikation der Zeichentypen nur anhand der verschiedenen Bezüge zum Objekt durchgeführt werden kann. Ferner beschränkt Peirce das Objekt nicht auf einen mentalen Inhalt. Auch reale Phänomene können die Rolle eines Objektes im Zeichenprozess spielen. Hinsichtlich dieser Tatsachen können die

verschiedenen Modi des Bezugs zum Objekt, die Peirce in seiner Theorie liefert, die Forschungen, die sich auf die filmische Darstellung konzentrieren, als eine leistungsfähige Grundlage unterstützen. Der Mechanismus des Bezugs zum Objekt und seine verschiedenen Modi im Zeichenmodell von Peirce werden in den folgenden Abschnitten dieses Kapitels erläutert.

Die dritte in Bezug auf diese Arbeit relevante Eigenschaft des Zeichenmodells von Peirce liegt im Element des Interpretanten. Die Differenzierung zwischen der Ebene des Objekts als der Zeichenreferenz und der Ebene des Interpretanten als dem Zeicheninhalt in der Zeichentheorie von Peirce kann viele häufige Missverständnisse ausschließen, die in der klassischen Filmsemiotik oft aufgetreten sind. Die Beziehung eines Zeichens zum bezeichneten Objekt ist nur die notwendige und nicht die hinreichende Bedingung für Zeichenhaftigkeit. Ohne Interpretant funktioniert das Zeichen eigentlich nicht als ein Zeichen. Das Zeichen wird nur als ein Zeichen vervollständigt, wenn seine Verbindung zu einem Objekt durch den Interpretanten gelesen wird. Man darf nicht den Interpretanten mit dem Interpreten als einem wahrnehmenden Subjekt verwechseln. Der Interpretant ist „*eher eine Art der Dekodierung*“ (vgl. Kirsten, 2013, S. 44), mit dessen Hilfe der Interpret (der Rezipient) das Zeichen lesen bzw. verstehen kann. Den Interpretanten bezeichnet Peirce selbst als „*das eigentlich bedeutungstragende Ergebnis eines Zeichens*“ (Peirce, 1993, S. 281). Der Interpretant ist so gesehen eine „*Wirkung des Zeichens*“, die „*in unserem Verständnis*“ entsteht (vgl. Peirce, 1993, S. 281). Die klare Folge davon ist, dass im Zeichenprozess weder ikonischer noch indexikalischer Objektbezug die Verweisung auf das Objekt garantieren können. „*Kein Zeichen fungiert nämlich als ein Zeichen, bevor es einen tatsächlichen Interpretanten hat*“ (Peirce, 1983, S. 64). Um bei einem Zeichen eine ikonische oder indexikalische Verweisung auf das Objekt feststellen zu können, ist es nicht notwendig, dass es einen ikonischen oder indexikalischen Bezug *tatsächlich* gibt. Es reicht, dass ein solcher Bezug durch die Instanz des Interpretanten wahrgenommen wird.

2.3.5. Indexikalität im bildhaften Ausdruck

Wenn man sich mit dem Objektbezug in Fotografie und Film als Zeichen befasst, kommt die Rolle der Kamera als ein unverzichtbares Element des Zeichenaufbaus ins Spiel. Bei Foto und Film wird eine existenzielle Kette von Ursache-Wirkungs-Prozessen zwischen dem jeweiligen Objekt vor der Kamera und dem endgültigen Ergebnis als Zeichen vollzogen, die das Bild in einer direkten gegenständlichen Beziehung zum vor der Kamera stehenden abgebildeten Objekt bringt. Diese Beziehung veranlasste manchen Semiotiker, Foto und Film als indexikalische Zeichen zu sehen. „*So ist ein Foto ein Index, weil die physikalische Wirkung des Lichts beim*

*Belichten eine existentielle eins-zu-eins-Korrespondenz zwischen den Teilen des Fotos und den Teilen des Objekts herstellt“ (Peirce, 1983, S. 65) . Peirce geht aber an einer anderen Stelle davon aus, dass es nicht zwangsläufig eine Eins-zu-eins-Übereinstimmung im Sinne von Ähnlichkeit zwischen einem Objekt und seinem Zeichen geben muss, damit man das Zeichen als ein Foto versteht. Was dabei entscheidend ist, besteht in einer indexikalischen Beziehung: „Aber diese Ähnlichkeit ist davon abhängig, dass Photographien unter Bedingungen entstehen, die sie physisch dazu zwingen, Punkt für Punkt dem Original zu entsprechen“ (Peirce, 1986, S. 193). Philippe Dubois zieht in Zusammenhang mit der Definition von Peirce die Tatsache in Betracht, dass man auch beispielsweise die *Fotogramme* von László Moholy-Nagy, die ohne Kamera in Form eines Licht- und Schattenabdrucks reale Gegenstände „mit geringer Ähnlichkeit“ darstellen, als Foto klassifizieren kann (vgl. Dubois & Wolf, 1998, S. 54). Dubois richtet auch die Aufmerksamkeit darauf, dass sich die indexikalische Verbindung nur auf einen einzelnen Moment im fotografischen Prozess bezieht. Vor und nach diesem „*Moment der natürlichen Einschreibung der Welt auf die lichtempfindliche Fläche*“ dominieren den fotografischen Prozess „kulturelle“ „von menschlichen Entscheidungen abhängige“ Elemente wie Objektivtypus, Belichtungszeit und Verwendungskontext (vgl. Dubois & Wolf, 1998, S. 54f.). Im Bereich der Filmsemiotik geht Peter Wollen davon aus, dass Indexikalität und Ikonizität die dominierenden Aspekte der filmischen Darstellung sind, die in Zusammenhang miteinander funktionieren. Er hält die Auffassung von der Dominanz der Indexikalität bei manchen realistischen Filmtheoretikern wie André Bazin für nicht plausibel (vgl. Wollen, 1998, S. 97). Nicht nur Peter Wollen, sondern auch fast alle Theoretiker betonen in diesem Bereich, dass die Indexikalität nur einen Aspekt der fotografischen bzw. filmischen Darstellung beschreiben kann. Die Indexikalität ist eine Eigenschaft, die nur zusätzlich zur Ikonizität einem Bild zugeschrieben werden sollte. Indexikalität einer bildhaften Darstellung ermöglicht aber durch existenzielle Verbindung zu realen Objekten im Vergleich zur Ikonizität eine konkrete unbestreitbare Bezugnahme auf die Realität. Auch Peirce erläutert in seinen Werken über Foto als Zeichen beide Aspekte des Fotos in Zusammenhang miteinander. „So ist ein Foto ein Index“ beschreibt, dass es dabei um eine „existentielle“ Relation zwischen dem Foto und dem Objekt geht. „Doch darüber hinaus liefert ein Foto ein Ikon des Objekts“, weil das Foto dieselbe Relation der Objektteile darstellt (vgl. Peirce, 1983, S. 65).*

Aus dieser Auffassung von Peirce kann man auch schließen, dass es sich bei der Zeichenklassifikation nicht um drei kategorische sich gegenseitig ausschließende Zeichentypen dreht, sondern um drei Eigenschaften, die in einem bestimmten Mischverhältnis zusammen koexistieren können. Zum Beispiel gibt es kein reines Ikon. Ein Ikon weist immer darüber hinaus indexikalische bzw. symbolische Aspekte auf. Allerdings stellt sich die Frage, ob ein Foto ein

indexikalisches Ikon ist, oder ein ikonischer Index. Ist ein Foto notwendigerweise ein Index, der die typischen sensorischen Eigenschaften des Objekts darstellt, oder ist es in erster Linie ein Ikon, das eine existenzielle Beziehung zum Objekt aufweist? Wie bereits erwähnt, ist ein Foto für Peirce selbst eher ein Index. Philippe Dubois orientiert sich an Peirce in seinem Buch „*Der fotografische Akt*“ und fasst zusammen, dass der indexikalische Aspekt der Fotografie deren dominante Eigenschaft ist: „*das Foto ist in erster Linie ein Index. Erst in zweiter Linie kann es ähnlich werden (Ikon) und einen Sinn erhalten (Symbol)*“ (Dubois & Wolf, 1998, S. 57). Sonesson beschreibt das Foto bei Dubois als „*eine zurückgelassene Spur eines Referenten*“ (Sonesson, 1993, S. 153).

Die indexikalische Dominanz bei der Fotografie lässt sich am besten in der wissenschaftlichen und juristischen Verwendung der Fotografie erkennen. Ein prägnantes Beispiel dafür ist das von der Raumsonde Rosetta aufgenommene Foto des Kometen Tschuri, das ein Porträt des ganzen Gegenstands darstellt. Wenn der indexikalische Aspekt als eine außerhalb des Fotos gegebene Kenntnis über den Bezug zu einem bestimmten Kometen im Raum außer Acht gelassen würde, wäre kein Komet erkennbar. Das Foto ohne solche Hinweise lässt sich beliebig als ein Foto von einer mikroskopischen Bakterie oder lediglich einer hellen Verfärbung auf einem schwarzen Feld wahrnehmen (*Abbildung 2*). Das liegt an der Tatsache, dass der ikonische Aspekt der Fotografie auf der erkennbaren Ähnlichkeit mit einer Referenz basiert. Und dass das Ähnlichkeitserkennen seinerseits auf ein vorher vorliegendes Wissen über den Gegenstand beruht. In manchen Fällen wie dem des Kometen Tschuri wird die ikonische Dimension des Fotos erst aufgrund des indexikalischen Aspektes konstruiert. In diesem Fall ist die wahrgenommene Indexikalität des Fotos eine wesentliche Voraussetzung für seine Ikonizität. Und diese Indexikalität wird als seine dominante Dimension betrachtet.



Abbildung 2: der Komet Tschuri am 16. Februar 2015 (ESA, 2015)

Die Auffassung eines Dominanzverhältnisses bei der Fotografie ist jedoch problematisch: jede Seite der Sache lässt sich mit den jeweiligen Argumenten aus unterschiedlichen Perspektiven rechtfertigen. Wie Guido Kirsten in seinem Buch „Filmischer Realismus“ überzeugend feststellt, kann man auf einem Foto in erster Linie den Gegenstand erkennen ohne die existenzielle Beziehung im Prinzip in Betracht ziehen zu sollen. Dann wird erst in zweiter Linie darüber hinaus eine indexikalische Verbindung zum fotografierten Gegenstand erkannt (vgl. Kirsten, 2013, S. 42). Unter diesem Gesichtspunkt definiert Rosalind Krauss das Foto vor allem auf Basis seines ikonischen Aspektes: „Die Fotografie ist also eine Form des Ikons, d.h. einer visuellen Ähnlichkeit, die eine indexikalische Beziehung zu ihrem Gegenstand hat“ (Krauss, 2002, S. 149). Krauss klassifiziert auch ein Fotogramm (das dadurch entsteht, dass man in der Dunkelheit ein Objekt auf eine lichtempfindliche Fläche stellt, das dann belichtet und das Ergebnis entwickelt) als ein Ikon, weil das Fotogramm wie ein Fußabdruck im Sand die Form des jeweiligen Objektes wiedergibt (vgl. Krauss, 2002, S. 149).

Auch Sonesson betont, dass das Foto zunächst ein Ikon ist, bevor seine Indexikalität entdeckt werden kann: „Indexikalität in Fotografien ist eigentlich eine Frage nachträglicher Gedanken und besonderer Umstände. Deswegen liegt der Schluß nahe, dass Indexikalität nicht die primäre Zeichenrelation von Photos sein kann“ (Sonesson, 1993, S. 154). Solch eine Fotoauffassung erscheint in Einklang mit der Alltagsverwendung von Fotos. Ein unter- bzw. überbelichtetes Foto, in dem keine Ähnlichkeit mit dem Gegenstand erkennbar ist, erfüllt kaum die Funktion eines Fotos, obwohl es dennoch seine indexikalische Verbindung zum Objekt hat. Allerdings sollte nicht eine auf der Verwendung bzw. der Funktion des Fotos basierende Erklärung mit einer ontologischen verwechselt werden. Wie im nächsten Abschnitt zur *Ikonizität* weitgehend diskutiert wird, kann die Ähnlichkeitsrelation als keine wesentliche ontologische Eigenschaft des Bildes gelten. Deswegen zieht Kirsten es vor, eine Definition wie die oben beschriebene „in einem bestimmten pragmatischen Kontext“ zu akzeptieren und auf ontologischer Ebene nur Indexikalität als notwendige Bedingung des Fotos zu nennen (vgl. Kirsten, 2013, S. 43). Somit bleibt die Frage nach dem Foto als einem indexikalischen Ikon oder einem ikonischen Index umstritten. Es lässt sich jedoch unter einer pragmatischen Perspektive eine klare Antwort dazu geben.

Dabei ist zu betonen, dass die indexikalische Verbindung zwischen Zeichen und bezeichnetem Objekt nicht zwangsläufig ein Kausalitätsverhältnis wie das zwischen einer Fußspur und einem Menschen reflektieren sollte, sondern es kann sich lediglich um eine zeitliche Kontiguität oder Koexistenz zwischen Zeichen und Bezeichnetem handeln (vgl. Kirsten, 2013, S. 39). Beispielsweise kann ein Torjubel von Fußball-Stars nach einem soeben geschehenen Tor als ein visueller Index in einer Sendung auf die Freude der Fans im Stadion hindeuten.

Indexikalität im Foto- und Filmbereich ist wesentlich mit der technischen Funktion der Kamera bei der Erzeugung des detailreichen Ikons verbunden. Diese unmittelbare Verbindung zur Wirklichkeit liegt den praktischen Verwendungen des Fotos und des Films, unter anderem der juristischen, wissenschaftlichen und journalistischen Verwendung zugrunde. Diese spezifische Eigenschaft des Fotos und Films beschreibt Christian Doelker als eine „*registrative*“ Funktion (Doelker, 1989, S. 61) im Gegensatz zur generativen Funktion der visuellen Darstellung. Bei beiden Typen der Bildfunktionen lässt sich, so Doelker, die Wirklichkeit mit einer großen Ähnlichkeit reproduzieren. Allerdings ist die Ähnlichkeit im „*Realbild*“ (dem registrierenden Bild) als eine „*unmittelbare Spur der Realität*“ zu erkennen, während es dem generierten Bild an einem solchen unmittelbaren Bezug zum Gegenstand fehlt (vgl. Doelker, 1989, S. 154f.).

Hinsichtlich der oben gestellten Frage nach der Dominanz sollte man nicht außer Acht lassen, dass das Erkennen der Indexikalität im Gegensatz zur Ikonizität, die anhand einer auf dem Zeichen selbst basierenden Wahrnehmung zugänglich ist, ausschließlich eine auf externes Wissen/externen Hinweis beruhende Interpretation ist (vgl. Pietraß, 2003, S. 92). Bei der Zeichenfunktion des Fotos bzw. des Films steht immer das Wissen über die Kamerafunktion im Hintergrund. Nur weil der Zuschauer weiß, wie das Foto produziert wird, kann er das Bild als Index anerkennen. Wegen des Wissens über die Reproduktionsfunktion der Kamera weiß der Betrachter, dass es um etwas hinter dem Bild in der Wirklichkeit geht. Für externes Wissen als Grundlage für die Wahrnehmung eines Fotos als Index plädiert auch Manuela Pietraß mithilfe der Überlegungen von Tilo Prase (vgl. Pietraß, 2003, S. 91). Die kamerabezogene Reproduktionsfunktion umfasst alle verschiedenen technischen Möglichkeiten und kulturellen Bedingungen, die die Sehgewohnheiten des Betrachters konstruieren. Damit ein Video als eine Aufnahme der Überwachungskamera wahrgenommen werden kann, muss es die Erwartungen des Zuschauers an solche Aufnahmen erfüllen. Zum Beispiel wird erwartet, dass die Kameraperspektive aus der Obersicht besteht und die Aufnahme relativ großkörnig oder in Schwarzweiß ist. Diese von Zeit zu Zeit variierenden Bedingungen gelten als die Hinweise, mit denen es möglich wird, ein Bild als Index mit einem bestimmten Objektbezug zu verstehen. In anderen Worten zeigt uns kein Foto bzw. kein Film an sich, dass es überhaupt eine physikalische Verbindung zu seinem Objekt im Moment der Herstellung gab. Dies wird deutlicher, wenn man daran denkt, dass die Manipulation eines Fotos bzw. seine künstliche Wiederherstellung so präzise möglich ist, dass man ohne zusätzliche Informationen gar nicht das „Echte“ vom „Verfälschten“ unterscheiden kann. Die Indexikalität eines Fotos deutet zwar auf eine ontologische Verbindung zu einem Gegenstand hin, muss aber als die Existenzannahme einer solchen Verbindung verstanden werden, nicht zwangsläufig als Beleg für die Existenz der Verbindung. D.h. die Indexikalität im zeichenhaften Prozess ist von der ontologischen Ebene

auf die Wahrnehmungs- bzw. Interpretationsebene zu heben. Indexikalische Aspekte eines Fotos bzw. eines Videos sind in dieser Hinsicht auch teilweise eine konventionelle Sache. Somit ist ein indexikalisches Zeichen ein materieller Gegenstand, der sich interpretatorisch in bestimmtem Kontext in eine repräsentative Verbindung mit einem anderen materiellen Objekt stellen lässt. Aus dieser Perspektive ist die Frage nach der Dominanzeigenschaft des Fotos im Spannungsfeld zwischen Indexikalität und Ikonizität eine Interpretationssache, die je nach dem Verwendungskontext bestimmt wird.

Vielen technischen Aspekten realistischer Filmstile im Bereich der Dokumentar- und Spielfilme liegt diese Tatsache zugrunde, dass das Bild so gestaltet werden sollte, dass die Präsenz einer tatsächlichen Kamera in der Szene wahrgenommen werden kann. Beispielsweise fungiert eine wackelnde Handkamera in einer Verfolgungsszene als ein Interpretationshinweis dafür, dass die Kamera sich tatsächlich vor Ort befindet und wegen der chaotischen Situation nicht stabil bleiben kann. Solche visuellen Interpretationshinweise im Aufbau einer filmischen Darstellung sind dabei entscheidend, eine Darstellung als indexikalisch wahrnehmen zu lassen, selbst wenn die ganze Szene gestellt ist. Dieses Thema wird ausführlich aufgrund des Unterschiedes zwischen filmischer und profilmischer Realität im Abschnitt zur Filmbeispielsanalyse diskutiert.

2.3.6. Ikonische Zeichenfunktion und ihr Objektbezug

Wie im letzten Abschnitt erklärt wurde, geht Peirce davon aus, dass alle Zeichen, sei es Ikon, Index oder Symbol, durch den Objektbezug bestimmt werden. Bisher wird die Indexikalität als eine spezifische Eigenschaft von Foto bzw. Film analysiert. Im Folgenden wird hinsichtlich der Zielsetzung dieser Arbeit die ikonische Zeichenfunktion diskutiert, um eine klare Basis für die Auseinandersetzung mit dem filmischen Realitätsbezug zu schaffen.

Ein Ikon ist für Peirce ein Zeichen, das „*an den Eigenschaften des Objekts teilhat*“ (Peirce, 1993, S. 135). Bei Peirce sind gemeinsame Eigenschaften so allgemein gefasst, dass auch Landkarten, Diagramme, manchmal Metaphern in der verbalen Sprache und Töne unter die Kategorie der Ikone fallen können, denn sie stellen in gewisser Weise eine „*Form der Relationen*“ dar (Peirce, 1993, S. 137). Nach Peirce darf man daher Ikone nicht ausschließlich auf visuelle Darstellungen beschränken. Allerdings ist die Idee der Ikonizität so weitgehend im Bereich der Bildtheorie entwickelt worden, dass sie manchmal als Synonym zur visuellen Darstellung verwendet wird. Zum Beispiel sind Ikone für Eco visuelle Zeichen, die mit dem Gegenstand gemeinsame Eigenschaften teilen, auf denen ihre Ähnlichkeit beruht (vgl. Eco, 1987, S. 200).

In einigen aktuellen semiotischen Forschungen wird Ähnlichkeit als ein erklärender Begriff für diese ikonische Funktion der visuellen Darstellung verwendet (vgl. Pietraß, 2003, S. 83). Wie

vorher erläutert wurde, ist aber die Rolle der Ähnlichkeit in der ikonischen Zeichenfunktion umstritten geblieben. Was bedeutet die Ähnlichkeit in einem ikonischen Zeichenprozess? Muss man sie auf ontologischer oder auf epistemologischer Ebene verstehen? In welchem Umfang sind die gemeinsamen Eigenschaften zwischen Zeichen und Objekt für eine zeichenhafte Funktion erforderlich? Ist die Ähnlichkeit die notwendige Bedingung der ikonischen Darstellung oder lediglich eine Folge bzw. eine Funktion der Darstellung? Wie kann der Rezipient die Ähnlichkeitsrelation zwischen Zeichen und Objekt erkennen, wenn das Objekt als ein Teil der Ähnlichkeitsrelation erst durch den Zeichenprozess zu begreifen ist? Wie kann die Ähnlichkeitsrelation in der visuellen Darstellung von fiktiven Dingen vorstellbar sein? Manche Antworten zu den aufgeführten Fragen haben die Ähnlichkeitsauffassung und ihre Rolle in der ikonischen Darstellung noch problematischer gemacht. Charles Morris versucht zu erklären, dass die Ähnlichkeitsrelation in der ikonischen Darstellung keine gänzliche Ähnlichkeit zugrunde legt, sonst wären das Zeichen und das Objekt identisch. Die Ähnlichkeit ist in ikonischer Darstellung nach Morris „eine Frage des Verwandtschaftsgrades“ (vgl. Morris, 2004, S. 216). Von daher schlägt er den Begriff „Ikonizität“ für die Beschreibung der ikonischen Funktion jedes Zeichens vor, um auch den Grad der Ähnlichkeit in Betracht zu ziehen. Eco kritisiert diese Auffassung und argumentiert, dass die Ähnlichkeit den gesunden Menschenverstand befriedigen können muss, nicht zwangsläufig den Semiotiker (vgl. Eco, 1987, S. 201). Für Eco geben ikonische Zeichen die Wahrnehmungsbedingung eines Objektes wieder, aber diese wahrgenommene Ähnlichkeit basiert auf spezifischen Erkennungs-codes, die kulturell bestimmt werden. Also hat es für Eco Vorrang vor der theoretischen Rechtfertigung der Ähnlichkeit, ihre pragmatische Rolle in der ikonischen Zeichenfunktion anzuerkennen.

Im Bereich der Bildtheorie ist auch Gombrich gegen die Ähnlichkeitsauffassung. Er geht davon aus, dass Bildverstehen nicht eine Frage der Ähnlichkeit ist, sondern eine der Äquivalenz, die im Sinne von einem biologischen Ordnungsprinzip bei Menschen zu verstehen ist (vgl. Gombrich & Gombrich, 1984, S. 282). Er beginnt seine Erörterung über die ikonische Darstellung mit der Übertragung einer alten philosophischen Frage auf das Bild: Basiert das Bild auf der „Natur“ (Physis) d.h. auf der Ähnlichkeit mit der Natur oder auf der „Konvention“ (Thesis)? (vgl. Gombrich & Gombrich, 1984, S. 274). Er geht diesbezüglich davon aus, dass weder die Ähnlichkeit noch die reine Konvention die Bildfunktion erklären können, und dass sie stattdessen durch den Begriff „Äquivalenz“ und vom biologischen Standpunkt her verständlich werden soll (vgl. Gombrich & Gombrich, 1984, S. 282). Er vergleicht das Verstehen der Bildinhalte als naturgetreu mit dem Schnappen eines Fisches nach dem Köder. In dieser biologischen Konfiguration sieht Gombrich die Grundlage für das Bildverstehen. Wenn ein Bild ein Objekt mit Umrisslinie nachzeichnet, so ist das nicht, weil das Objekt diese Umrisslinie

besitzt, sondern weil dessen Umrisslinie uns so erscheint. Damit geht es bei bildhaften Zeichen nicht um Ähnlichkeit; aber es geht, so Gombrich, auch nicht um Konvention, weil es der Sinn ist, der uns die Konvention verstehen lässt, und nicht die Konvention, die uns den Sinn vor Augen führt (vgl. Gombrich & Gombrich, 1984, S. 285). Was der Betrachter lernen muss, ist „ein System von Äquivalenzen, von denen uns einige so selbstverständlich vorkommen, dass man sie kaum als Konvention empfindet“ (vgl. Gombrich & Gombrich, 1984, S. 279). Während Gombrich die ikonische Darstellung durch die nicht konventionelle Auffassung von Äquivalenz zu erläutern versucht, widerspricht Goodman seiner Position. Wie vorher in den letzten Abschnitten ausführlich gezeigt wurde, besteht für Goodman kein anderes Verhältnis zwischen dem Bild und seinem Objekt als Konvention. Somit ist für ihn die Ähnlichkeit eine kulturell gelernte Fähigkeit, die dazu führt, dass wir bei einem realistisch dargestellten Bild das wahrnehmen, was wir in der Realität an einem bestimmten Objekt wahrnehmen können. So ist die Ähnlichkeit ein Produkt der Praxis von ikonischer Darstellung, nicht ihre Grundlage. Wenn wir den Beginn des Films und der Fotografie und die frühen realitätsnahen Abbildungen in Betracht ziehen und sie mit heutigen realitätsnahen Darstellungen vergleichen, verstehen wir besser, welche Rolle die kulturell gelernte Konvention und die Sehgewohnheit bei der Wahrnehmung eines Bildes als naturgetreu spielen können. Was dieser historische Überblick zeigt, ist, dass die vermeintliche Ähnlichkeit zwischen dem Zeichen und seinem Objekt zumindest kein angemessener Ausgangspunkt für die Analyse der ikonischen Abbildung sein kann. Allerdings bedeutet es auch nicht, dass das Verhältnis zwischen dem Bild und dem Abgebildeten absolut aufgrund der reinen Konventionen expliziert werden kann. Sonst lässt sich der grundsätzliche Unterschied zwischen bildhaften und verbalen Zeichen generell verleugnen. So eine Folge widerspricht der unmittelbaren Erfahrung der Zeichen im Alltag. Insofern bleibt die Frage bezüglich der Rolle von Ähnlichkeit in der Bildfunktion noch unbeantwortet. Die Äquivalenzauffassung als die Lösung des Ähnlichkeitsproblems wurde auch von Göran Sonesson kritisiert, da ihre Argumente „den Alltagsbegriff der Ähnlichkeit mit der Äquivalenzrelation in der Logik gleichsetzen“ (vgl. Sonesson, 1993, S. 146). Das führt dazu, dass „viele der Konventionen, die den Bildern zugesprochen werden, sich als schon der Lebenswelt zugehörig erweisen“ (Sonesson, 1993, S. 146). Sonesson folgt Peirce, nach welchem die Ikonizität des Bildes nicht durch die Relation, sondern durch die Qualität bestimmt wird. *Piktoralität* ist nach Sonesson eine Qualität, bei der die wahrgenommenen Zeichen, anders als bei der Sprache, nicht in einzelne Elemente aufgelöst werden können. Er spricht von einem „Grund“ (ground) in der ikonischen und indexikalischen Zeichenrelation, der durch bestimmte Gemeinsamkeiten zwischen zwei Objekten hergestellt wird. Dieser Grund dient als die notwendige Voraussetzung zum Vervollständigen eines zeichenhaften Bezuges bei Ikon und Index (vgl. Pietraß, 2003, S.

86). Die auf Ähnlichkeit basierende ikonische Darstellung eines in der Realität dreidimensionalen Phänomens besteht, so Sonesson, im Wiedererkennen des Phänomens in einer zweidimensionalen Fläche (vgl. Sonesson, 1995, S. 78). Dies gilt für Sonesson als eine Erklärung für das Bild („*pictorial sign or a picture*“) gegenüber der anderen visuellen ikonischen Darstellung. Somit dreht es sich bei Ähnlichkeit nicht um tatsächliche Gemeinsamkeiten zwischen Objekt und Zeichen, sondern um Wahrnehmung der Ähnlichkeit durch den Rezipienten. In anderen Worten: Sonesson hebt die Ähnlichkeit von der ontologischen Ebene auf die Wahrnehmungs- (kognitive) Ebene, um die ikonisch zeichenhaften Prozesse beim Bild aufgrund der Ähnlichkeitsauffassung erläutern zu können. Allerdings lässt sich bei diesem Ansatz danach fragen, inwieweit so eine Ähnlichkeitswahrnehmung durch kulturell gelernte Codes oder, präziser ausgedrückt, durch kulturelle Konventionen bestimmt wird. Einer der problematischen Aspekte von Sonessons Definition vom Zeichenbild liegt in der Beschränkung des Bildes auf eine zweidimensionale Fläche, die die Wahrnehmung eines dreidimensionalen Phänomens ermöglicht. Obwohl die meisten Bilder zweidimensional sind, ist dies nur ein technischer Aspekt, der sich weiterentwickeln kann. Daher ist das grundsätzlich keine notwendige Bedingung der ikonischen visuellen Darstellung, die Sonesson „*piktorales*“ (pictoral) Zeichen nennt (vgl. Sonesson, 1995, S. 78).

Hinsichtlich der Verwendung des Bildes und der Interpretationshinweise, die sich im Kontext befinden, unterscheidet Sonesson zwischen zwei Ebenen von Ikonizität in den Bildzeichen. Die primäre Ikonizität beruht auf der Ähnlichkeitsrelation und befindet sich in den piktoralen Zeichen. In diesen Fällen wird die Ähnlichkeitsrelation vor der Zeichenrelation erkannt (vgl. Sonesson, 1995, S. 81). Die primäre Ikonizität ist tatsächlich für Sonesson eine Definition von Bild („*Picture*“), die es von anderen ikonischen visuellen Zeichen differenziert (vgl. Sonesson, 1995, S. 81). Die sekundäre Ikonizität beruht auf den von Interpreten erkannten Hinweisen auf die Zeichenrelation. In anderen Worten basiert die sekundäre Ikonizität auf dem Wissen, das außerhalb der Zeichensituation liegt. Dieser Art von Ikonizität liegt hingegen eine Konvention zugrunde, die man als notwendige Bedingung für die Zeichenrelation zuvor im Kontext der Zeichenverwendung erkennen muss. Zum Beispiel zeigt ein Plakat auf den ersten Blick aufgrund der Ähnlichkeitsrelation ein Auto. Darüber hinaus kann man mithilfe eines außerhalb vom Zeichen bestehenden Wissens wie etwa einem Satz, der unter dem Bild steht, erkennen, dass es nicht um irgendein Auto, sondern um ein Auto der Marke xy geht. Die im zeichenhaften Prozess eines Ikons entscheidenden kontextuellen kulturellen Elemente sind im Alltag viel komplexer als das oben aufgeführte Beispiel. Allerdings funktionieren sie im Grunde auf die gleiche Weise. Nach Sonesson zeichnet die sekundäre Ikonizität die Relation zwischen einer Expression und einem Inhalt, wie Peirce sie beschreibt (vgl. Sonesson, 1995, S. 81). Daher ist das Ikon wie andere

Zeichenarten nur durch seine Funktion bzw. seine Interpretation zu verstehen. Obgleich Peirce nie von Konventionalität beim Ikon redet, legt er doch so viel Wert auf die Rolle des Interpretanten als einem entscheidenden Element der Zeichenfunktion, dass dies jede kulturelle Konvention im Kontext von der Zeichenverwendung umfassen kann, weil der wahrgenommene Zeicheninhalt (Interpretant) auch vom Kontext der Wahrnehmung abhängig ist.

Obwohl die Differenzierung zwischen der primären und der sekundären Ikonizität für die praktische Klassifikation der ikonischen Zeichenverwendungen förderlich zu sein scheint, verschwimmt in vielen Fällen die Grenze zwischen der primären auf innere Ähnlichkeitsrelation des Ikon basierenden Ikonizität und der sekundären auf das außerhalb des Zeichens stehende Wissen beruhenden Ikonizität, die nur durch kontextuelle Konventionen wahrgenommen werden kann. Es stellt sich dabei die Frage, ob es überhaupt eine primäre Ikonizität geben kann. Denn es erscheint noch unvorstellbar, die Ähnlichkeitsrelation zu erkennen, ohne das Wissen außerhalb des Zeichen-Objekt-Bezugs in Betracht zu ziehen.

Die Unterscheidung zwischen Bezug zum Objekt und Bezug zum Produzenten im ikonischen Zeichenprozess nach Groupe μ zielt in eine ähnliche Richtung wie die Differenzierung zwischen primärer und sekundärer Ikonizität von Sonesson. Die Theorie von Groupe μ beruht auf einem triadischen Modell von Zeichen, nach dem die Ikonizität nicht nur durch Objekt-Zeichen-Beziehung, sondern auch durch Produzent-Zeichen-Relation bestimmt wird. Somit weist die Ikonizität zwei koexistierende Facetten auf, die sich auf zwei unterschiedliche Elemente beziehen.

Auf Basis der Kritik von Goodman an der Ähnlichkeitsauffassung als Grundlage der Ikonizität bestimmt Groupe μ die Ikonizität nicht als Kopie, sondern als Rekonstruktion (vgl. Groupe μ , 1995, S. 23); eine Leistung, die einerseits auf einer „*typischen*“ Isomorphie zwischen Zeichen und Objekt und andererseits auf einer vom Produzenten erzeugten „*Transformation*“ beruht. Das ikonische Zeichenmodell von Groupe μ ist im Grunde ein Versuch, das klassische Problem der Ikonizität im Spannungsfeld zwischen Motiviertheit und Arbitrarität aufgrund des „*ikonischen Typs*“ und der „*ikonischen Transformation*“ aufzulösen (vgl. Groupe μ , 1995, S. 23), in welchem die Motiviertheit und Arbitrarität koexistieren.

Ein Ikon (I) besitzt eine Eins-zu-eins-Übereinstimmung mit seinem Objekt (O), sodass jeder Punkt auf dem Objekt einem Punkt auf dem Bild entspricht. Also besteht das Ikon aus einer Kombination von Elementen, die sich auf die entsprechenden Elemente des Objekts beziehen. Jedoch entsteht die Übereinstimmung durch eine oder mehrere Transformationen (T). Demnach wird das Ikon in zwei Elemente aufgeteilt: I_1+I_2 . Der erste Teil I_1 ist durch die Transformation T_1 in Bezug auf das Objekt erzeugt worden. Auf die gleiche Weise ist I_2 durch

die Transformation T_2 hergestellt worden. Aber woher kommt I_2 und T_2 ? Sie können nach Groupe μ nur vom Produzenten erzeugt werden (vgl. Groupe μ , 1995, S. 28). Somit zeigt Groupe μ , dass die ikonische Darstellung nicht nur auf das Objekt, sondern auch auf den Produzenten verweist. Auf diese Weise sind Arbitrarität und Motiviertheit der ikonischen Darstellung nicht als einander ausschließende Eigenschaften, sondern als einander ergänzende Elemente zu verstehen. Die Transformation kann aber alles in alles umsetzen. Daher muss die Transformation im Produktionsprozess des Ikons so geführt werden, dass sie das „co-typing“ behält (vgl. Groupe μ , 1995, S. 36). So schlägt die Groupe μ den Begriff des Typus („Type“) als entscheidenden Bestandteil des ikonischen Zeichenmodells vor. Ein Zeichen („Signifier“) ist nur dann motiviert, wenn es sich an einen Typus anpasst, der dessen Erkennen ermöglicht. Jedoch muss man berücksichtigen, dass diese Art von Konformität und Erkennung nichts mit „enzyklopädischer Definition“ zu tun hat. Da ein Typus ein abstraktes Modell ist, hat er keine physikalischen Eigenschaften, die mit dem Zeichen („Signifier“) vergleichbar sind (vgl. Groupe μ , 1995, S. 36). Somit ist die Relation des Typus zum Zeichen nach Groupe μ , genau wie Goodman erläutert, ganz arbiträr (vgl. Groupe μ , 1995, S. 36). Für Groupe μ ist nicht nur das Zeichen („Signifier“) und der Typus nicht physikalisch, sondern auch das Objekt („Referent“). Die Groupe μ erklärt explizit, dass der Referent eines ikonischen Zeichens nicht ein tatsächlicher Gegenstand in der Wirklichkeit, sondern ein kulturell geprägtes Phänomen ist (vgl. Groupe μ , 1995, S. 26). Auf diese Weise werden die Ikonizität und ihre Komponenten auch bei der Groupe μ zu einer Wahrnehmungsebene erhoben, auf der sie nach ihrer kontextgebundenen Funktion wahrzunehmen bzw. zu interpretieren sind.

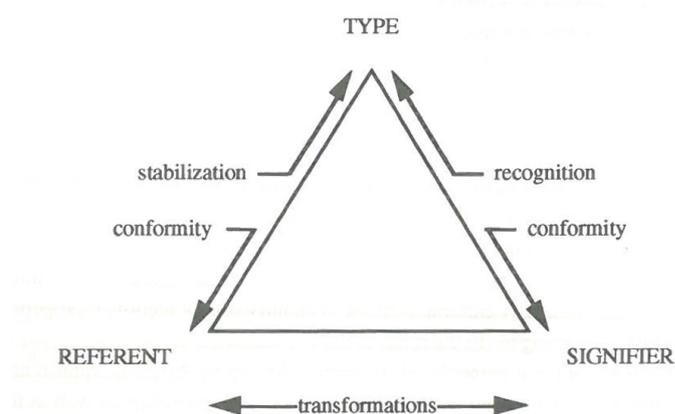


Abbildung 3: ikonisches Zeichenmodell der Groupe μ (Groupe μ , 1995, S. 30, Abb. 1)

Börries Blanke hat das Ikonizitätsmodell der Groupe μ in seinem Buch „Vom Bild zum Sinn“ ausführlich analysiert, kritisiert und weiterentwickelt. In Bezug auf das Modell der Groupe μ ist Blanke zwar einverstanden, dass die Funktion der Ikone ein Wahrnehmungsakt ist und als eine Theorie der Wahrnehmung verstanden werden muss und dass Ikonizität eine Sache der

Klassifikation ist und durch die Begriffe „Typ“ und „Transformation“ (eine präzise Erklärung von der Ähnlichkeitsrelation) erläutert werden kann. Die Bezugnahme auf den Referenten und die Beziehung des ikonischen Typs zum Zeichen sieht er aber problematisch. Die Referenz in ihrem Modell, so Blanke, ist zu präzisieren, denn einerseits verstehen die Autoren unter Referent ein materielles Objekt, auf welches das Zeichen verweist und andererseits meinen sie, der Referent müsse nicht notwendigerweise „wirklich“ sein (vgl. Blanke, 2003, S. 57). Die zweite Kritik besteht darin, dass das Modell von der Groupe μ die Differenzierung zwischen Zeichen und Dargestelltem in der Relation zum Typ nicht garantieren kann. Die ikonische Transformation fasst das Zeichen und das Dargestellte auf gleiche Weise unter dem jeweiligen Typ, sodass keine Alterität zwischen beiden Elementen erkennbar ist (vgl. Blanke, 2003, S. 66). Die dritte Anmerkung von Blanke handelt von der Begrenzung des Modells der Groupe μ auf die visuelle Ikonizität. Blanke erklärt, dass einige Aspekte des Modells modifiziert werden müssen, damit das Modell für andere ikonische Ausdruckformen wie zum Beispiel für Musik anwendbar wird. Um das von Blanke entwickelte Modell verstehen zu können, muss man zuerst die relevanten Begriffe in diesem Modell beleuchten. Der Vorteil des Modells von Blanke im Vergleich zum Modell der Groupe μ liegt unter anderem in der präziseren Erklärung der Bezugnahme auf Objekte, was im Hauptuntersuchungsinteresse dieser Arbeit eine zentrale Rolle spielt. Blanke beginnt seine Theorie mit der Frage nach der Bedeutung des Objekts. Wenn man in der Debatte über Ikonizität von Ähnlichkeit zwischen Objekten spricht, sollte man eine klare Vorstellung von unterschiedlichen Objekten haben, da die Ikonizität je nach Objektarten verschiedene Formen annehmen kann. Zu diesem Zweck hat die Theorie von Blanke auf die Arbeiten von Luis J. Prieto zurückgegriffen. Mithilfe von Prietos Theorie des Objekts unterscheidet Blanke die „materiellen Objekte“ von den „mentalenen Objekten“ (vgl. Blanke, 2003, S. 38). Ein materielles Objekt ist z.B. eine Tomate und ein mentales Objekt ist dagegen der Typ /Tomate/. Wie Blanke erläutert, definiert Prieto das materielle Objekt als „räumlich und/oder zeitlich bestimmtes Fragment der materiellen Wirklichkeit“ (Blanke, 2003, S. 38). Hinsichtlich dieser Definition weist Blanke darauf hin, dass aus philosophischer Perspektive eine solche Definition umstritten sein kann, weil auch der Begriff „Wirklichkeit“ nicht so deutlich erscheint. Jedoch sieht er das nicht als Einwand, weil es dabei um eine semiotisch-pragmatische Frage geht, nicht um eine philosophische. Er schreibt:

„In einer semiotischen Theorie spielen materielle Objekte nur insofern eine Rolle, als sie von einem Subjekt als Fragment der materiellen Wirklichkeit wahrgenommen werden. (Blanke, 2003, S. 39)

Obwohl es Blanke als Semiotiker nicht als Problem erscheint, impliziert dieses Zitat aber auch, dass das Subjekt in der Bestimmung der Realität im semiotischen Sinne eine wichtige Rolle spielt. Das Thema wurde im ersten Abschnitt dieses Kapitels ausführlich behandelt. Es ist hier nur festzuhalten, dass auch für Blanke das Subjekt in der semiotischen Wirklichkeitsauffassung eine unbestrittene Rolle spielt und dass der Begriff *Realität* in einem Zeichensystem durch den Wahrnehmungsprozess bestimmt wird.

Die materiellen Objekte weisen zwei Arten von Identität auf: die „*extensionale Identität*“ und die „*intensionale Identität*“. Die extensionale Identität besteht in der Ausdehnung des Objekts in räumlicher oder/und zeitlicher Dimension. In anderen Worten sind materielle Objekte im Gegensatz zu mentalen raumzeitlich begrenzt und werden durch diese Begrenzung als „eines“ und nicht als „anderes“ wahrgenommen. Deshalb kann man diese Identität, die jedes materielle Objekt besitzt, *numerische Identität* nennen (vgl. Blanke, 2003, S. 39). Die *intensionale Identität* liegt in der Gesamtheit der bestimmten Eigenschaften, die dem Objekt vom wahrnehmenden Subjekt zugeschrieben werden und durch die die materiellen Objekte kategorisiert sind. Ein materielles Objekt ist immer als Objekt mit einer intensionalen Identität zu sehen. Die intensionale Identität eines materiellen Objekts ist der Typ, unter dem das materielle Objekt klassifiziert wird (vgl. Blanke, 2003, S. 40). Die spezifische Merkmalmenge eines Typus im ikonischen Prozess bezieht sich auf bestimmte „*sinnlich wahrnehmbare Eigenschaften*“ des Objekts und nicht notwendigerweise auf die Komponente der logischen Definition des Objekts. Von daher reduziert Blanke den Typ im Modell der Groupe μ auf einen „*sensorischen Typ*“ (vgl. Blanke, 2003, S. 53). Die enzyklopädischen Informationen über ein Objekt, die mit der logischen Definition des Objekts im klassischen Sinne verbunden sind, entsprechen nicht zwangsläufig dem ikonischen Typ. Der ikonische Typ in diesem Sinne unterliegt, so Blanke, nicht nur jedem ikonischen zeichenhaften Prozess, sondern auch der nicht zeichenhaften Objekterkennung. Die Differenzierung zwischen enzyklopädischem und ikonischem Typ ist ein relevanter Aspekt des von Blanke entwickelten Ikonizitätsmodells, der in dem Analysemodell in der vorliegenden Arbeit übernommen wird. Den ikonischen Typ definieren „*qualitative*“ und „*strukturelle*“ Merkmale, die als Exemplare des Typs realisiert werden. Qualitative und strukturelle Merkmale erklärt Blanke mit Rückgriff auf Prietos Theorie des Objekts. „*Strukturelle*“ Eigenschaften oder nach Prietos Terminologie „*kontrastive*“ sind die Eigenschaften, hinsichtlich derer sich ein Objekt von einem anderen unterscheiden kann. Es geht nicht nur um räumliche Dimensionen, sondern auch um Elemente wie zum Beispiel Form, Farbe und Gewicht (vgl. Blanke, 2003, S. 44). Die „*qualitative*“ Eigenschaft ist die Ausprägung der jeweiligen strukturellen Eigenschaften (vgl. Blanke, 2003, S. 44). Zum Beispiel ist die Höhe für einen Baum eine strukturelle Eigenschaft, während die Höhe von vier Metern eine qualitative Eigenschaft ist. Blanke schließt plausibel

diese Aspekte von Prietos Theorie des Objekts dem Ikonizitätsmodell der Groupe μ an, um dieses zu modifizieren. Für Blanke besteht der Wert dieser strukturellen Analyse von materiellen Objekten darin, dass sie es ermöglicht, die gemeinsamen Eigenschaften von Ikon und dargestelltem Objekt sowohl im visuellen wie in nicht visuellen ikonischen Zeichen systematisch zu beschreiben (vgl. Blanke, 2003, S. 48).

Ein weiterer relevanter Aspekt von Blankes Theorie, der für diese Arbeit von zentraler Bedeutung ist, liegt in der Beziehung des Dargestellten zur Referenz. Wie oben erwähnt, hält Blanke den Begriff der Referenz bei der Groupe μ für problematisch, da er nicht klar und an unterschiedlichen Stellen teilweise widersprüchlich definiert ist. Die Autoren verstehen unter Referent einerseits das materielle Objekt, auf das das Zeichen verweist und andererseits weisen sie darauf hin, dass es nicht zwangsläufig real sein muss. Das Problem tritt besonders bei den fiktionalen Objekten auf, die mentale Objekte sind und keine physische Gegebenheit aufweisen. Blanke schließt sich bei diesem Problem der Auffassung von Sonesson an und schlägt vor, dass der „Inhalt“ des ikonischen Zeichens vom Referenten unterschieden werden muss. Allerdings verwendet Blanke statt Inhalt den Ausdruck „*dargestelltes Objekt*“ bzw. „*Dargestelltes*“ (vgl. Blanke, 2003, S. 57). Der Referent spielt, so Blanke, keine notwendige Rolle in der Konstruktion des Ikonizitätsmodells. Blanke erklärt: „*Die konstitutiven Relationen bestehen also zwischen Zeichen, Typ und Dargestelltem. Das Dargestellte ist wie der Typ ein mentales Objekt*“ (Blanke, 2003, S. 57).

Ein Unterschied zwischen Zeichen und Dargestelltem bzw. Inhalt liegt nahe. Blanke beschreibt das Verhältnis zwischen Zeichen und Dargestelltem durch eine bestimmte Form der Präsenz im Zeichen, da man sagen kann, dass das Dargestellte nicht direkt, sondern *in* dem ikonischen Zeichen wahrgenommen wird. Die Grundlage dafür sind die gemeinsamen Eigenschaften von Zeichen und Dargestelltem, die wahrnehmbar sind (vgl. Blanke, 2003, S. 48). Die Unterschiede zwischen Dargestelltem und Referenten zeigt Blanke durch mehrere Beispielanalysen. An weiteren Stellen dieses Abschnitts wird die Auffassung von Blanke über den Referenten und die jeweiligen Beispielanalysen eingehend diskutiert.

In seinen Überlegungen geht Blanke davon aus, dass man den Inhalt des Zeichens so definieren kann:

„Neben der phänomenologischen Definition des Dargestellten als der Einheit, die man „im“ ikonischen Zeichen wahrnehmen kann, lässt es sich logisch definieren als Spezifizierung des Typs, die durch Transformation des Zeichens konstruiert wird“ (Blanke, 2003, S. 61).

Die Beziehung zwischen Zeichen und Dargestelltem im ikonischen Zeichenprozess ist auch für Blanke, gemäß seiner logischen Definition, eine Ähnlichkeitsbeziehung, die neben der Transformationsrelation im Sinne der Groupe μ und dem ikonischen Typ die Beziehung zwischen Zeichen und Dargestelltem präziser erklären kann. Die ikonische Transformation betrifft die qualitativen Eigenschaften des materiellen Objektes und die strukturellen Eigenschaften von Zeichen und Dargestelltem bleiben in Übereinstimmung miteinander (vgl. Blanke, 2003, S. 63). Aber die Transformationsrelation allein kann nicht die Struktur des ikonischen Zeichens beschreiben, da jedes materielle Objekt in bestimmten Transformationsrelationen mit jedem beliebigen Dargestellten stehen kann. Ein ikonisches Zeichen liegt aber vor, wenn diese Ähnlichkeit durch einen Typ gestützt wird, dem sowohl Zeichen als auch Dargestelltes entsprechen (Blanke, 2003, S. 65). Aber neben der Ähnlichkeit ist auch die Alterität zwischen Zeichen und Dargestelltem eine notwendige Bedingung zum Bestehen des ikonischen Zeichens. Im Modell der Groupe μ sollte die Transformationsrelation nicht nur die Ähnlichkeit, sondern auch diese konstitutive Alterität zwischen Zeichen und Dargestelltem garantieren. Laut Blanke weist auch die Groupe μ selbst darauf hin, dass „Zeichen und Dargestelltes im Zeichenprozess voneinander differenziert werden müssen“ (vgl. Blanke, 2003, S. 66)¹¹. Trotzdem garantiert die ikonische Transformation im Modell der Groupe μ – wie auch Sonesson überzeugend darauf hinweist – keine Alterität zwischen Zeichen und Dargestelltem: „Obwohl sie das Gegenteil behaupten, erklären die Autoren nirgends, wie ein Trinkglas auf andere Weise von einem Bild eines Trinkglases differenziert werden kann“ (Sonesson, 1996, S. 79). Der Grund dafür ist, dass die Transformationsrelation Zeichen und Dargestelltes auf gleiche Weise unter dem Typ zusammenfasst. Mit anderen Worten sind Zeichen und Dargestelltes so im Modell verortet worden, als ob beide die Exemplare des Typs seien. Jedoch wissen wir, dass das Bild vom Trinkglas kein Trinkglas ist. Blanke erinnert daran, dass Zeichen und Dargestelltes zwar mit demselben ikonischen Typ kategorisiert werden, aber die Art von Kategorisierung unterschiedlich ist (vgl. Blanke, 2003, S. 67). Während *Dargestelltes* den ikonischen Typ unmittelbar manifestiert, realisiert *Zeichen* ihn nur mittelbar. Zeichen realisiert unmittelbar einen anderen Objekttyp, der im Falle des Trinkglases ein Wasserfarbenbild sein kann. Um die Differenz zwischen zwei Arten von Kategorisierung zu zeigen, gibt Blanke die Verbindungslinie zwischen Zeichen und ikonischem Typ im modifizierten Modell nur gestrichelt wieder:

¹¹ Die von Blanke erwähnte Quelle heißt: Groupe μ , *Traité du signe visuel. Pour une rhétorique de l'image*. Paris: Seuil, 1992, S. 133. Diese Quelle ist auf Französisch. Der Originaltext wurde nicht überprüft.

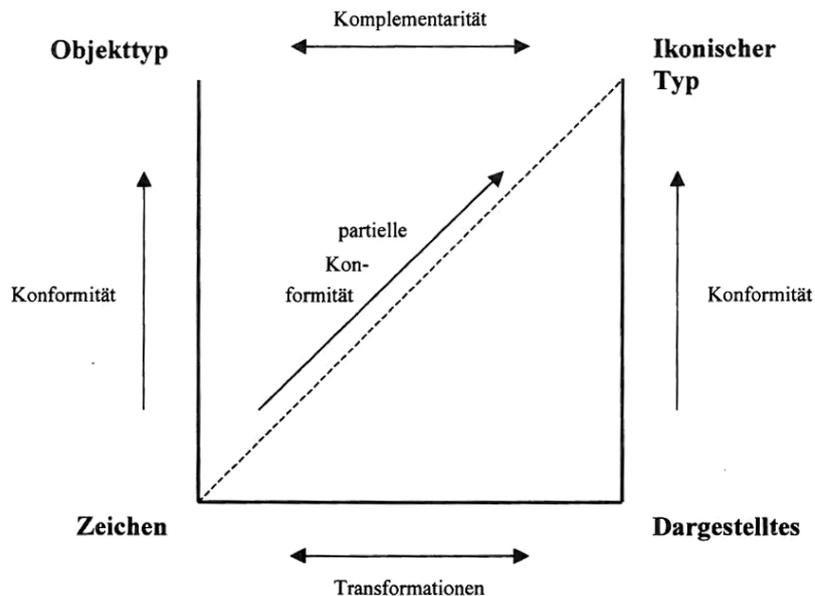


Abbildung 4: das von Blanke modifizierte Ikonizitätsmodell (Blanke, 2003, S. 68)

Wie bereits erwähnt, stellt Blanke fest, dass die Bezugnahme auf Referenten keine notwendige Rolle im ikonischen Zeichenprozess spielt. Er argumentiert mit einigen Beispielen von ikonischen Zeichen. In seinem ersten Beispiel geht es um ein auf Papier dargestelltes Haus, das sich auf ein Haus in der Yorckstr. 72 in Berlin bezieht. Aber das Haus ist im Gegenteil zum Dargestellten ein materielles Objekt, das eine Menge der Eigenschaften aufweist, die das Dargestellte nicht hat. So kann man die gleiche Zeichnung benutzen, um auch auf andere Häuser zu verweisen. Das zweite Beispiel ist ein Bild von Uwe Seeler, das möglicherweise verwendet werden kann, um sich auf den Referenten [Uwe Seeler] oder auf den Referenten [die deutschen Fußballspieler] zu beziehen. Als drittes Beispiel erwähnt Blanke die Zeichnung eines Hauses, die als Beispiel eines Ikonos verwendet wird. Daraus folgert Blanke, dass man eine Zeichnung verwenden kann, ohne sich damit überhaupt auf einen vom Zeichen unterschiedenen Referenten zu beziehen (vgl. Blanke, 2003, S. 58-59). So ist die Bezugnahme auf ein weiteres materielles oder mentales Objekt, also den Referenten, schließlich kontingenterweise ein Teil des Zeichenprozesses. Dies scheint im Gegensatz zur Theorie von Peirce zu stehen. Denn der Objektbezug, wie am Anfang dieses Abschnitts verdeutlicht wurde, gilt für Peirce als ein notwendiger Aspekt des Zeichenprozesses.

Während die Unterscheidung des Dargestellten vom Referenten durchaus sinnvoll erscheint, lässt es sich bestreiten, ob der Referent aus dem Ikonizitätsmodell ausgegliedert werden kann. Aus dem Beispiel vom gezeichneten Haus geht nur hervor, dass Dargestelltes und Referent voneinander unterschiedlich sind, nicht zwangsläufig, dass der Referent keine notwendige

Bedingung des ikonischen Zeichens ist. Wie Blanke selbst darauf verweist, ist der Referent eines Ikons von seiner jeweiligen kommunikativen Verwendung abhängig (vgl. Blanke, 2003, S. 59). Was sich an diesem Beispiel in Bezug auf das Verhältnis zwischen Dargestelltem und Referenten zeigt, ist, dass ein bestimmtes Gezeichnetes je nach Verwendungskontext bzw. nach Verwendungszweck auf unterschiedliche Referenten verweist. Aber es bedeutet keineswegs, dass das Dargestellte keinen Bezug auf einen Referenten benötigt. Das gezeichnete Haus kann sich in einer Verwendung auf das Haus Yorckstr. 72, Berlin, und in einem anderen Kontext auf ein anderes Haus beziehen. Aber aus der Austauschbarkeit des Referenten in unterschiedlichen Verwendungen folgt keineswegs, dass kein Referent notwendig ist. Auch am Beispiel des Fotos von Uwe Seeler, das, so Blanke, als das Foto eines Individuums nicht immer zur Referenz auf das entsprechende Individuum verwendet werden muss, zeigt sich nicht, dass der Referent aus dem Ikonizitätsmodell ausgegliedert werden kann. Damit sich das Foto von Uwe Seeler auf den Referenten [die deutschen Fußballspieler] bezieht, muss es vorher auf den Referenten [Uwe Seeler] verweisen. Das Foto kann erst durch eine zweite semiotische Verwendung die deutschen Fußballspieler repräsentieren. Die erste Verwendung des Fotos, also der Bezug auf das Individuum Seeler, ist eine notwendige Voraussetzung für die zweite Verwendung, die immer implizit die zweite Verwendung begleitet. Blanke nimmt an, dass man die Zeichnung auch verwenden kann, ohne sich damit überhaupt auf einen Referenten zu beziehen. Das Beispiel dafür ist die Zeichnung von einem Haus in der Verwendung als Beispiel eines Ikons. Aber auch dies ist kein Beweis für die Behauptung, dass der Referent im Ikonizitätsmodell nicht notwendig ist. Das Beispiel zeigt nur, dass ein Zeichen nicht unbedingt auf einen *bestimmten* Referenten verweisen muss. Aber es leugnet nicht, dass sich ein Zeichen auf einen unbestimmten Referenten beziehen muss. Zu Forschungszwecken ist es legitim, andere Aspekte des Beispiels eines ikonischen Zeichenprozesses außer Acht zu lassen und sich nur auf einen relevanten zu konzentrieren. Jedoch bedeutet es keineswegs, dass es die anderen Aspekte nicht gibt. Die Begrenzung des Referenten auf einen bestimmten realen Gegenstand ist nur durch Definition möglich. Allerdings gibt es anhand der semiotischen Grundlage keinen Grund dafür, den Begriff „Referent“ so eng zu definieren. Das Dargestellte ist ein Wissen, das der Rezipient durch das Zeichen erwirbt. Dieses Wissen ist ein Wissen über ein anderes materielles oder mentales Objekt, das in dieser Arbeit Referent genannt wird.

Zusammenfassung

Alle Zeichen sind durch Objektbezug zu bestimmen. Ikon ist ein Zeichen, das Eigenschaften mit dem Objekt teilt. Bei der Ähnlichkeit zwischen Zeichen und Objekt als eine der konstitutiven Komponenten der Zeichenfunktion geht es nicht unbedingt um die gemeinsamen ontologischen Eigenschaften zwischen Zeichenträger und bezeichnetem Objekt, sondern um gemeinsame

wahrgenommene Eigenschaften zwischen Zeicheninhalt und bezeichnetem Objekt. So sind die Zeichenfunktion und ihre zugrundeliegende Ähnlichkeit eine Sache der Wahrnehmung, die mithilfe der Interpretationshinweise im Rezeptionsprozess entsteht. Die wahrgenommene Ähnlichkeit wird durch den ikonischen Typ garantiert, der sich vom logischen Typ des Objekts unterscheidet und durch die für den Zeichenprozess relevanten sensorisch wahrnehmbaren Eigenschaften des Objekts konstruiert wird. Somit erhebt sich die ikonische Ähnlichkeit zu einer auf die wahrnehmbaren Merkmale basierenden Klassifikationssache. Die Frage, welche Eigenschaften hinsichtlich der Typkonfiguration relevant sind, hängt von zwei entscheidenden Elementen ab: von der Verwendungszintention und dem Verwendungskontext. Bei der Verwendungszintention handelt es sich sowohl um den Zweck des Produzenten als auch um die Erwartung und die Wahrnehmungsgewohnheit des Rezipienten, die ihrerseits konventionell bedingt sind. Unter dem Verwendungskontext werden alle raumzeitlichen als Interpretationshinweise auf die Zeichenfunktion wirkenden Bedingungen des Umfelds der Zeichenverwendung verstanden. Der von Peirce geprägte Begriff „*Interpretant*“ lässt sich so weit gefasst verstehen, dass er die beiden ikonischen Typ-konstruierenden Elemente einbeziehen kann. Daher wird ein ikonisches Zeichen nur durch die Funktion des Interpretanten bestimmt. Der im Zeichenträger wahrnehmbare Zeicheninhalt ist immer ein Wissen von einem materiellen oder mentalen Objekt, das in der vorliegenden Arbeit als der Referent des Zeichenprozesses gilt.

2.3.7. Die symbolische Funktion des Bildes

Die dritte Objektrelation in der Peirceschen Tradition besteht in der symbolischen Beziehung zum Objekt. Diese kann man mit der Relation zwischen Signifikant und Signifikat in der Semiotik von de Saussure vergleichen. Zeichen, deren Bezug zum Objekt ausschließlich durch eine Konvention festgelegt wird, nennt Peirce Symbole (vgl. Peirce, 1983, S. 65). Solange es um verbale Sprachen geht, gibt es zahlreiche Literatur über die symbolische Beziehung. Aber im Gegensatz zu zwei anderen Arten ist dieser Objektbezug in der bildwissenschaftlichen Literatur weitgehend vernachlässigt (vgl. Pietraß, 2003, S. 94). Eine Aufbauebene der filmischen Darstellung kann selbstverständlich eine Sprachebene sein, die sich in Form von Dialogen, Kommentaren oder Texten niederschlägt. Diese Aufbauebene enthält von Natur aus zahlreiche Symbole, die tatsächlich Wörter der im Film verwendeten Sprache sind. Jedoch kann die filmische Darstellung auch auf Bildebene als Symbol fungieren. Ein Beispiel dafür ist die Verwendung der Farben in der filmischen Darstellung. Eine weiß oder schwarz gekleidete Figur als ein visuelles Darstellungselement kann durch kulturell geprägte Bedeutungen von Farben symbolisch für Gut oder Böse stehen. Viele metaphorische Interpretationen filmischer

Darstellungen auf politischer, historischer oder sozialer Ebene kann man im Rahmen einer symbolischen Zeichenfunktion analysieren. Ein Beispiel dafür ist die politische Lektüre des amerikanischen Fantasyfilms *Avatar* (Cameron, 2009), die sich in vielen Rezensionen und in der Literatur über den Film spiegelt. Die fiktionale Figur Oberst Quaritch und sein militärischer Angriff auf den Heimbaum von Na'vi auf Pandora steht bei manchen Rezipienten für den damaligen US-Präsidenten George W. Bush und seinen Einmarsch in den Irak (vgl. Taylor, 2013, S. 132). Die fiktive Figur Oberst Quaritch ist kein Ikon oder Index für die reale Figur George W. Bush. Auch der Heimbaum und der Schauplatz in der Angriffsszene sind keine Ikone für das Land Irak. Jedoch lassen sich diese Einstellungselemente gemäß bestimmter Konventionen als Symbole für George W. Bushs Angriff auf den Irak rezipieren. Man kann dagegen argumentieren, dass so eine metaphorische Wahrnehmung auf gemeinsamen Merkmalen, also der Ähnlichkeit zwischen Bushs Angriff auf den Irak und Quaritchs Angriff auf den Heimbaum beruht. Und insofern lässt sich die Darstellung als ein Ikon interpretieren. Das ist aber nicht plausibel, da eine Darstellung, wie bereits erklärt wurde, erst als ein Ikon fungieren kann, wenn sie eine Ähnlichkeitsrelation im Sinne von *typischen* Merkmalen des Objektes wiedergibt. Ähnlichkeit im Sinne von der Wahrnehmung eines gemeinsamen Aspekts führt zu keiner ikonischen Beziehung. Solche gemeinsamen Eigenschaften können bestenfalls als Hinweise für die symbolische Beziehung fungieren.

Die Konvention, auf der die symbolische Beziehung beruht, kann mithilfe von Hinweisen in der Darstellung selbst festgesetzt werden. Solche Konventionen werden in der vorliegenden Arbeit als innere Konventionen und im Bereich der filmischen Darstellung als innerfilmische Konventionen bezeichnet. Wie in der Analyse des Trickfilms *Inside Out* (Docter & Del Carmen, 2015) im Abschnitt 3.5 ausführlich erläutert wird, werden beispielsweise die Inseln außerhalb des Steuerzentrums im Kopf von Riley durch Hinweise auf der Sprach- und der Bildebene als Persönlichkeitsaspekte von Riley wahrgenommen. Während eine Erzählerstimme auf der Sprachebene am Anfang des Filmes die Inseln als Rileys Persönlichkeitsaspekte vorstellt, entwickelt sich die konventionelle Beziehung zwischen den Inseln als Zeichen und den Persönlichkeitsaspekten als Objekten im Laufe des Filmes mithilfe weiterer visueller Hinweise, beispielsweise durch Parallelmontage zwischen einer Änderung in Rileys Verhaltensweise und einer Änderung an den Inseln. Die einem symbolischen Objektbezug zugrundeliegende Konvention kann sich aber auf die Wirklichkeit außerhalb der filmischen Darstellung beziehen. In einem bestimmten Kulturkreis geprägte Konventionen können in Filmen als Grundlage für einen symbolischen Objektbezug verwendet werden. So gesehen kann man die Konventionen des symbolischen Objektbezugs in der filmischen Darstellung in zwei Kategorien unterteilen: innerfilmische und außerfilmische Konventionen. Insofern es bei einem symbolischen

Objektbezug um ein Bild oder ein Stück von einem Film geht, steht das visuelle Zeichen nicht mehr für den Bildinhalt, der durch ikonischen oder indexikalischen Objektbezug dargestellt wird, sondern für etwas anderes, das aufgrund einer Konvention mit diesem Bild verknüpft worden ist (vgl. Pietraß, 2003, S. 94). Die filmische Darstellung kann sich auch durch diesen symbolischen Objektbezug auf die Realität beziehen. Einige Fälle werden im nächsten Kapitel bei den Filmbeispielanalysen erläutert.

3. Filmbeispielanalyse

3.1. Modell für die Analyse der Filmbeispiele

Der Begriff *Film* umfasst im weitesten Sinne ein breites Spektrum von Phänomenen wie Dokumentarfilmen, Spielfilmen, Trickfilmen, Experimentalfilmen, Amateurvideos in Sozialen Medien, TV-Reportagen, Musikvideos und so weiter. Abgesehen davon, zu welcher Kategorie ein Film gehört und wie professionell oder amateurhaft er produziert ist, bestehen Filme aus audiovisuellen Komponenten, die gemäß einer bestimmten Ordnung zusammen das ganze Produkt in seiner Einheit aufbauen. Aus semiotischer Perspektive sind die konstruierenden Komponenten des Films zeichenhafte Einheiten, die sich lediglich in Zusammenhang miteinander dekodieren lassen. Mit den zeichenhaften Einheiten des Films sind nicht nur die technischen Bestandteile wie Einstellungen zu verstehen, sondern auch jedes einzelne Element im Film, das sich je nach Wahrnehmung des Rezipienten als ein Bauteil der dargestellten Filmwelt erkennen lässt.

3.1.1. Ebenen des Objektbezugs

Eine semiotische Filmanalyse kann auf Basis des jeweiligen semiotischen Ansatzes je nach Forschungszweck die Bestandteile bzw. die Ebenen eines Films auf unterschiedliche Weisen eruieren. Da sich die Kernfrage dieser Arbeit mit den Realitätsbezügen der filmischen Darstellung beschäftigt, ordne ich mithilfe der semiotischen Tradition von Peirce die Filmkomponenten hinsichtlich ihres Objektbezugs in drei miteinander in Zusammenspiel stehende Ebenen ein.

Die erste Ebene des Objektbezugs betrifft die indexikalische Zeichenfunktion der filmischen Darstellung. Wegen der unverzichtbaren Rolle der Aufnahmeapparatur im Prozess der Filmproduktion steht die filmische Darstellung immer in einer *ontologischen*¹² Verbindung mit Objekten, die sich im tatsächlichen Sinne oder im Sinne der Wahrnehmung des Rezipienten¹³ vor der Kamera befinden. Von daher gilt die indexikalische Ebene des Objektbezugs in meiner Analyse der filmischen Darstellung als der grundlegende Ausgangspunkt. Auf dieser Ebene der

¹² Das Adjektiv *ontologisch* zur Beschreibung des Objektbezugs in einer indexikalischen Darstellung habe ich von Francesco Casetti übernommen. Bei der Erklärung des Peirceschen Index-Begriffs schreibt er: „*wir erfahren das Zeichen entsprechend als ontologisch verbunden mit seinem Referenten*“ (Casetti, 2009, S. 131).

¹³ Im Prinzip liegt eine indexikalische Beziehung zum Objekt beim Film nur vor, wenn ein reales Objekt im Moment der Aufnahme vor der Kamera ist. Wenn wir den zeichenhaften Prozess als einen wahrnehmungsbezogenen Vorgang verstehen, dürfen wir jedoch einfach auch vom wahrgenommenen indexikalischen Bezug zu einem Objekt reden, ohne dass etwas sich vor der Kamera befindet. Wie eine filmische Darstellung auf der Wahrnehmungsebene als ein Index erkannt werden kann, wurde im Abschnitt 2.3.5. diskutiert.

Analyse ist zu untersuchen, welche Aspekte der ausgewählten Filme wie und in welchem Umfang mit der außerfilmischen Realität in einer indexikalischen Verbindung stehen.

Die zweite Ebene der Analyse dreht sich um den ikonischen Objektbezug der Filmkomponenten. Selbstverständlich impliziert die indexikalische filmische Darstellung in den meisten Fällen auch eine ikonische Darstellung. Mit der Debatte des Verhältnisses zwischen indexikalischen Aspekten und ikonischen Aspekten bei der fotografischen bzw. filmischen Darstellung wurde sich ausführlich im Abschnitt 2.3.5. dieses Kapitels auseinandergesetzt. Was hierbei im Analysemodell unter dem ikonischen Objektbezug zu verstehen ist, handelt von den Komponenten, die im ikonischen Bezug mit der Realität in Verbindung stehen, ohne irgendeine indexikalische Bezugnahme auf die jeweiligen Objekte zu haben. Wenn es um filmische Darstellung geht und eine Kamera dabei ist, befindet sich natürlich immer etwas vor der Kamera, das aufgenommen wird. Allerdings ist die aufgenommene Realität nicht zwangsläufig dasselbe Phänomen, auf das verwiesen wird. Im Spielfilm *Der Untergang* (Hirschbiegel, 2004) schaut der Rezipient sich ein filmisches Porträt Hitlers an, das den jeweiligen historischen Gegebenheiten entspricht. Aber wer vor der Kamera steht, ist der Schauspieler *Bruno Ganz*. Hinsichtlich der indexikalischen Funktion des Films hat das Porträt von Hitler im genannten Film mit der historischen Person nichts zu tun. Daher ist *Der Untergang* kein Dokumentarfilm. Jedoch stellt der Film auf ikonische Weise ein Bild dar, das die historischen Momente mit vielen Einzelheiten wiedergibt. Der durch den Rezeptionsprozess wahrgenommenen Ähnlichkeit zwischen dem Bild und der dargestellten intendierten Realität liegt der ikonische Realitätsbezug zugrunde. Es liegt nahe, dass die Analyse der Filmkomponenten auch auf der ikonischen Ebene erfordert, die Interaktion zwischen Komponenten aus drei unterschiedlichen semiotischen Schichten in Betracht zu ziehen, da die Bezugnahme einer Komponente (Zeichen) auf ein bestimmtes Objekt sich nach dem Einfluss anderer Komponenten als Interpretationshinweis bestimmen lässt.

Bei der dritten Ebene der Analyse geht es um den symbolischen Objektbezug der Filmbestandteile. Auf der Basis des semiotischen Hintergrunds der Arbeit entsteht der symbolische Bezug zum Objekt, wenn das Verhältnis zwischen dem Filmbestandteil (Zeichen) und dem Dargestellten weder auf einer ontologischen Verbindung noch auf einem Ähnlichkeitsverhältnis, sondern auf einer arbiträren Konvention basiert, die manchmal im Laufe des Rezeptionsprozesses entsteht. Ist die Rede vom Film, muss man darauf achten, dass irgendeine wahrgenommene Ähnlichkeit, egal ob gegenständlich oder abstrakt, dazu führt, den Filmbestandteil als Ikon zu verstehen. Beispielsweise wenn ein Phänomen wie ein Land oder ein abstrakter Begriff wie „das Böse“ in einer tierischen Figur in einem Film symbolisiert wird und gemeinsame Merkmale zwischen dem visuellen Zeichen und dem von ihm bezeichneten

Phänomen im Wahrnehmungsprozess des Zeichens zu erkennen sind, wird das Zeichen nicht in die symbolische Ebene, sondern in die ikonische eingeordnet. Ein Beispiel für den im semiotischen Sinne symbolischen Objektbezug kann man in den Figuren der drei Geister im amerikanischen Trickfilm *A Christmas Carol* (Zemeckis, 2009) sehen, die drei Zeitperioden im Leben des Hauptprotagonisten repräsentieren. Der Geist der Vergangenheit hat keine auf den ersten Blick erkennbaren gemeinsamen Merkmale mit dem Begriff „Vergangenheit“. Deswegen muss er sich als der Geist der vergangenen Tage durch seinen ersten Dialog mit dem Hauptprotagonisten vorstellen; dieser Dialog erfüllt die Funktion eines Interpretationshinweises im Wahrnehmungsprozess.

3.1.2. Ebenen des Realitätsbezugs bzw. des Fiktionsbezugs

Im Film sind die bezeichneten Phänomene nicht immer reale Objekte und Ereignisse, sondern auch fiktionale. In den Abschnitten 2.1. und 2.2. wurde erklärt, was unter Realität und Fiktionalität in Rahmen dieser Arbeit zu verstehen ist. Wenn kein reales Objekt als bezeichnete Referenz vorliegt, gibt es logischerweise kein indexikalisches Filmzeichen. Deshalb scheint die Rede von der indexikalischen Zeichenfunktion sich auf die Dokumentarfilme und einige Stellen der Spielfilme, die für die Handlung relevante reale Dinge darstellen, zu beschränken.

Im Vergleich zu den Indexen hat das Bezeichnete bzw. die Referenz des Zeichens bei den Ikonen einen breiteren Spielraum, da die ikonischen filmischen Zeichen auch die fiktionalen Phänomene repräsentieren können. Auch die filmischen Symbole können sowohl auf reale als auch auf fiktionale Phänomene verweisen. Allerdings können abstrakte Phänomene in Symbolen besser als in Ikonen dargestellt werden, während ikonische Darstellung für die Wiedergabe der konkreten realen/fiktionalen Phänomene geeigneter ist. Ein Beispiel für die symbolische Darstellung der abstrakten Phänomene ist der amerikanische Trickfilm *Inside Out* (Docter & Del Carmen, 2015), in dem die psychologischen Kernaspekte der Persönlichkeit der Hauptprotagonistin in fünf Inseln visuell symbolisiert werden. Die semiotischen Ebenen dieses Films werden ausführlich im nächsten Kapitel analysiert.

Die filmische Darstellung eines Phänomens kann sich durch die Kamera und eine unmittelbare technische Verbindung mit der vor der Kamera stehenden Wirklichkeit oder durch die künstlichen Techniken, unter anderem CGI, unabhängig von der Wirklichkeit erzeugen und danach mehrmals bearbeiten lassen. Die letztere Technik der Bildgestaltung kann im Prinzip nichts mit der indexikalischen Darstellung zu tun haben, während die Bildaufnahme mit der Kamera eine ontologische Verbindung mit der Realität ermöglicht, die vor allem die Indexikalität des Films gewährleisten kann. Im Laufe der Analyse der Filmbeispiele befasste ich

mich unter anderem damit, ob und in welchem Umfang die unterschiedlichen Filmproduktionstechniken auf die Dekodierung des Realitätsbezugs Auswirkungen haben können.

3.1.3. Der Film als systematische Kombination semiotischer Ebenen

Jedes Zeichen im Film ist ein wesentlicher Bestandteil der Ganzen. Dieser Bestandteil kann manchmal auch getrennt von dem Ganzen seinen Bezug zum jeweiligen realen oder fiktiven Objekt festlegen und sich dadurch in einen von den oben genannten Zeichentypen einordnen lassen. Das Zeichen kann jedoch unter Einwirkung der anderen eine neue Bedeutung aufweisen. Der Film besteht aus einer Kombination von Zeichen, die in einer bestimmten Ordnung nebeneinander, nacheinander und ineinander gesetzt worden sind und dadurch die Interpretation bzw. die Wahrnehmung voneinander bei der Rezeption beeinflussen können. Die endgültige Bedeutung eines Filmzeichens kann deswegen nur aufgrund seines Zusammenhangs mit anderen Bestandteilen des Films verstanden werden. Dabei ist entscheidend, nach welchem Modell die semiotischen Filmkomponenten miteinander kombiniert werden. Die drei semiotischen Ebenen der Filmstruktur können in verschiedenen Mischungsverhältnissen miteinander kombiniert werden und mithin vielfältige Möglichkeiten für die Darstellung der Phänomene anbieten. Es ist offensichtlich, dass alle drei Ebenen sich nicht zwangsläufig in jeder filmischen Darstellung befinden. Theoretisch ist es möglich, dass es in einem Film zwei semiotische Ebenen oder nur eine semiotische Ebene gibt. In der Praxis sind aber alle drei Ebenen in den meisten Fällen erkennbar.

Bei der Analyse der ausgewählten Filmbeispiele wird untersucht, ob und wie sich die Verknüpfungen der drei semiotischen Ebenen hinsichtlich ihres Objektbezugs in dem jeweiligen Kombinationsmodell darstellen lassen. Noch eine weitere relevante Frage ist, wie solche wahrscheinlichen Ordnungsmuster im Zeichensystem des Films von einer Filmgattung zur anderen variieren können. Zu diesem Zweck wird zuerst festgestellt, welche semiotischen Ebenen von Realitäts- bzw. Fiktionalitätsbezug in einem bestimmten Film vorliegen. Dann werden die charakteristischen Aspekte der Kombinationsweise der Ebenen im Hinblick auf Filmtechnik und Filmmotiv erläutert. Hierzu sind theoretische Kombinationsmöglichkeiten in fünfzehn Typen kategorisiert. Natürlich kann man kaum für alle theoretischen Kombinationsmöglichkeiten vorhandene Filmbeispiele finden. Obwohl einige Kombinationsmöglichkeiten bisher nur theoretisch vorstellbar sind, sind alle möglichen Typen erklärt und in einem Diagramm (Abbildung 5) dargestellt, um einen umfassenden Überblick über die Kombinationsmöglichkeiten der semiotischen Ebenen hinsichtlich des Realitätsbezugs in der filmischen Darstellung zu geben.

3.1.4. Filmtypen hinsichtlich des semiotischen Kombinationsmodells

Typ 1 sind die Filme, in denen lediglich die indexikalische Ebene des Objektbezugs vorliegt. Beispiele für diesen Typ kann man kaum finden, da es normalerweise auch eine ikonische Funktion der filmischen Darstellung gibt. Typ 1 ist nur in seltener künstlicher oder wissenschaftlicher Verwendung des Films vorstellbar, bei der es wichtig ist, die Wirkung des Objekts auf dem Kamerasensor aufzunehmen, ohne dass irgendein gemeinsames Merkmal zwischen dem Objekt und dem Film erkennbar ist.

Typ 2 sind die Filme, in denen genau das vor der Kamera stehende Objekt dargestellt wird und die [audio-]visuellen Merkmale des Objekts durch die Darstellung wahrgenommen werden können. In diesen Fällen gibt es sowohl eine indexikalische Ebene als auch eine ikonische Ebene. Viele Dokumentarfilme von *Die Ankunft eines Zuges* der Lumière-Brüder aus dem Jahr 1896 bis hin zur BBC-Dokumentarfilmreihe *Planet Erde* (2006-2008) fallen unter diese Kategorie.

Der Typ 3 umfasst die Filme, in denen alle drei Ebenen des Realitätsbezugs vorhanden sind. In diesen Fällen verweisen die Filmzeichen indexikalisch, ikonisch und symbolisch auf die außerfilmischen realen Phänomene. Die meisten Dokumentarfilme ebenso wie viele Spielfilme sind unter dieser Kategorie einzuordnen. Die Mischungsverhältnisse der semiotischen Ebenen in einem Film haben selbstverständlich nicht direkt mit dem Genre dieses Films zu tun. Jedoch kann man bestimmte Mischungsverhältnisse in besonderen Genres deutlicher erkennen. Beispielsweise besteht die Kombinierweise in filmischen Reenactments normalerweise in ggf. indexikalisch dargestellten Schauplätzen und ikonisch dargestellten Figuren.

Typ 4 ist die umfassendste Kategorie in unserem Einordnungsmodell. Dabei handelt es sich um die Filme, die nicht nur alle drei semiotischen Ebenen des Realitätsbezugs, sondern auch die Ebene des Fiktionalitätsbezugs enthalten. Wenn man die indexikalisch dargestellten Originalschauplätze in *Harry Potter and the Sorcerer's Stone* (Columbus, 2001) wie King's Cross Station und den Londoner Zoo in Betracht zieht, lässt sich der Film als ein Beispiel für diesen Typ nennen.

Typ 5 enthält die Filme, in denen es keine indexikalische Ebene gibt und in denen die filmische Darstellung ausschließlich in ikonischer Weise reale Phänomene präsentiert. Einige *realistische* Trickfilme wie *Waltz with Bashir* (Originaltitel hebräisch, Translit.: *Vals im Bashir* (Folman, 2008)) und manche Spielfilme können unter diese Kategorie fallen. Es bedarf keiner weiteren Erklärung, dass die Kategorie, die sich nur auf eine semiotische Ebene bezieht, sehr

wenige Fälle umfassen kann, da die meisten Filmprodukte eine facettenreiche Funktion aufweisen, die normalerweise eine semiotisch mehrschichtige Darstellung bietet.

Typ 6 sind die Filme, die die realen Phänomene ausschließlich auf ikonischer Ebene und auf symbolischer Ebene repräsentieren. Viele Animations- und Realfilme, bei denen es sich um reale Motive handelt, sind unter diesem Typ einzuordnen.

Typ 7 umfasst ein breites Spektrum von Animations- und Spielfilmen, die gleichzeitig sowohl die ikonische Ebene und die symbolische Ebene des Realitätsbezugs als auch die Ebene des Fiktionalitätsbezugs aufweisen, ohne eine indexikalische Ebene zu haben. Bei der Analyse der Beispiele dieser Kategorie ist es von Bedeutung, zu bestimmen, wie die Ebene des Realitätsbezugs und die Ebene des Fiktionalitätsbezugs miteinander ins Zusammenspiel kommen.

Typ 8 bezieht sich auf die Filme, die ausschließlich auf symbolische Weise die Ebene des Realitätsbezugs aufweisen, ohne darüber hinaus irgendeine Ebene des Fiktionalitätsbezugs zu haben. Dieser Typ Film findet sich kaum. Man kann sich vorstellen, dass ein Film durch eine Menge von Farben, Schemen und Tönen eine Geschichte in Bezug auf die außerfilmische Welt erzählt, ohne irgendein Merkmal der jeweiligen Objekte darzustellen. Allerdings sind derartige Fälle nur theoretisch vorhanden und im Bereich der Filmproduktion zeigt niemand Interesse an einem solchen Typ. Es liegt unter anderem daran, dass die Filme von diesem Typ immer von außerfilmischen Hinweisen abhängig sind, um angemessen wahrgenommen zu werden.

Typ 9 ähnelt dem Typ 8. Der Unterschied ist hierbei einfach die zusätzliche Ebene des Fiktionalitätsbezugs. Manche Experimentalfilme und Animationen, die abseits von den Sehgewohnheiten des Rezipienten neue Ausdruckformen ausprobieren, können in diese Kategorie eingeordnet werden.

Typ 10 sind die Filme, die überhaupt keine Ebene des Realitätsbezugs haben und nur fiktionale Phänomene darstellen. Auch derartige Filme kann man kaum finden. Jedoch fallen einige fiktionale Filme unter diese Kategorie, wenn sie auch auf symbolische Weise keine Bezugnahme auf die Realität aufweisen.

Typ 11 bezieht sich auf die Realfilme und Animationen, die wie der Typ 7 sowohl die ikonische Ebene des Realitätsbezugs als auch die Ebene des Fiktionalitätsbezugs aufweisen. Hierbei fehlt es nur im Gegensatz zum Typ 7 an der symbolischen Ebene des Realitätsbezugs. Selbstverständlich ist die Klassifikation der Filme unter diesen Typ von der kulturbedingten Rezeption der Filme abhängig. Also kann beispielsweise ein Trickfilm in einem Kulturkreis unter

dem Typ 7 verstanden werden, während derselbe Film in einem anderen unter dem Typ 11 wahrgenommen wird.

Typ 12 bezieht sich auf die Filme, die genauso wie bei Typ 4 sowohl die Ebenen des Realitätsbezugs als auch die Ebene des Fiktionalitätsbezugs haben. Allerdings begrenzen sich die Ebenen des Realitätsbezugs hier ausschließlich auf die indexikalische und ikonische. Unter diese Kategorie fallen manche Filme des Genres Science-Fiktion, die sowohl von fiktionalen als auch von realen Phänomenen handeln.

Typ 13 sind die Filme, die die Realität nur auf der indexikalischen Ebene darstellen und sich auch auf die fiktionale Ebene beziehen. Solche Filme kann man kaum in der Praxis finden, weil eine indexikalische filmische Darstellung normalerweise immer auch eine ikonische Darstellung beinhaltet. Wie beim Typ 1 erläutert wurde, ist so eine indexikalische Darstellung ohne ikonischen Aspekt nur in seltenen wissenschaftlichen Fällen oder künstlerischen experimentellen Werken vorstellbar, in denen nur eine zurückgelassene Wirkung des Objekts auf dem Kamerasensor relevant ist, ohne irgendeine typische Eigenschaft des Objekts erkennen zu können.

Typ 14 umfasst die Filme, die sich nur indexikalisch und symbolisch auf die Realität beziehen. Wie schon erwähnt, sind solche Fälle nur theoretisch vorstellbar. In der Praxis begleitet immer die Ikonizität die indexikalische Darstellung, solange es um eine filmische Wiedergabe mit der Kamera geht.

Typ 15 sind die Filme, die einerseits die Realität nur indexikalisch und symbolisch repräsentieren und sich andererseits auf die fiktionale Ebene beziehen. Genauso wie bei Typ 14 kann man kaum praktische Fälle finden, die diese Anforderungen erfüllen können, weil bei der filmischen Darstellung normalerweise immer auch ein ikonischer Aspekt zu erkennen ist.

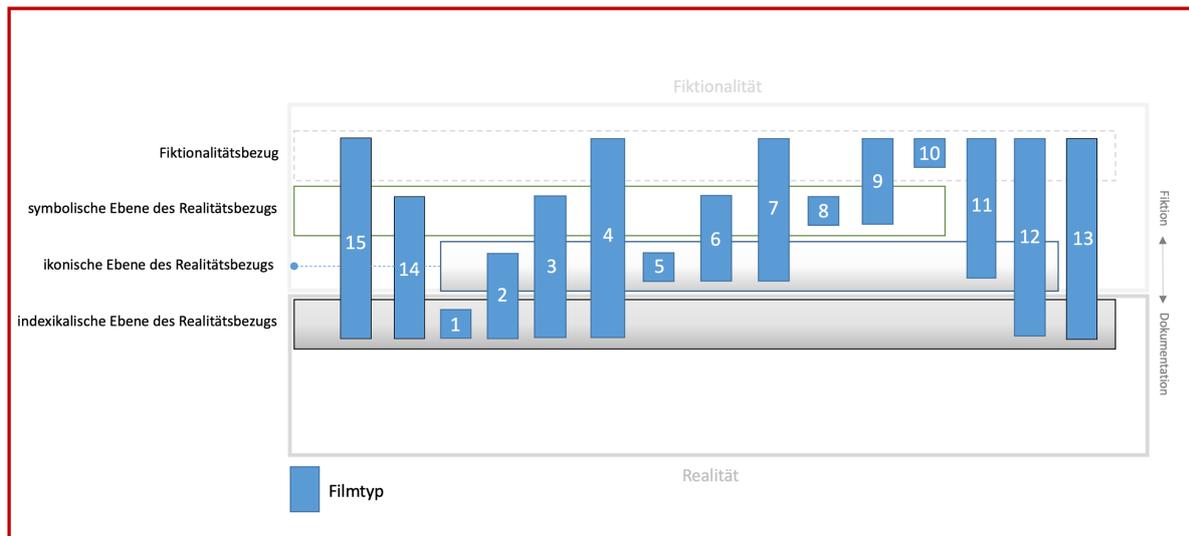


Abbildung 5: theoretisch mögliche Filmtypen hinsichtlich der Kombinationsweise der semiotischen Ebenen im Film

Unter den oben genannten Typen sind diejenigen, die gleichzeitig sowohl die Ebenen des Realitätsbezugs als auch die Ebene des Fiktionalitätsbezugs haben, besonders wichtig. Denn es geht in der Analyse vor allem darum, die Kombinationsmöglichkeiten der semiotischen Ebenen hinsichtlich des Realitätsbezugs und Fiktionalitätsbezugs zu erläutern. Dabei darf man die Tatsache nicht außer Acht lassen, dass die Einordnung eines bestimmten Films in eine der oben erwähnten Kategorien von Konventionen festgelegt wird, weil das Fallen eines Films unter die eine oder andere Kategorie davon abhängt, wie die Rezipienten die jeweiligen semiotischen Ebenen interpretieren bzw. wahrnehmen. In den weiteren Abschnitten der Arbeit werden Beispiele von nur einigen der oben genannten Typen analysiert, erstens weil es bei der Beispielanalyse darum geht, wie die semiotischen Ebenen in einem Film in Zusammenhang miteinander funktionieren und man das Ziel einfach bei der Analyse eines guten Beispiels erreichen kann und zweitens weil viele Typen wie Typ 13 und Typ 15 nur theoretisch vorstellbar sind und keine Filmbeispiele im Praxisfeld unter diese Filmtypen einzuordnen sind.

3.1.5. Die zur Analyse ausgewählten Filmkomponenten

Ein Film besteht aus zahlreichen Darstellungskomponenten, die in engem Zusammenhang miteinander stehen. Auf der visuellen Ebene können Elemente wie Schauspieler, Requisiten, Statisten, Gebäude, Licht, Kostüme, Masken und Bewegungen und auf der akustischen Ebene Elemente wie Dialoge, Soundeffekte und Musik als semiotische Darstellungsbestandteile in Betracht gezogen werden. Jedoch ist es weder möglich noch plausibel auf alle diese Themen detailliert in einer Forschungsarbeit einzugehen. Deswegen muss im ersten Schritt festgelegt werden, welche Elemente der filmischen Darstellung im Analysemodell zu betrachten sind.

In der ersten Analysephase geht es darum, wie sich die unterschiedlichen semiotischen Ebenen in der *Mise en Scène* darstellen. Unter dem Begriff *Mise en Scène*, der ursprünglich auf das Theater zurückgeht, ist im Bereich der Filmstudien die Anordnung aller auftretenden Elemente im Bild zu verstehen (vgl. Bordwell, Thompson, & Smith, 2017, S. 113). Durch die *Mise en Scène* stehen semiotisch unterschiedliche Darstellungselemente in der Bildkomposition einer einzelnen Einstellung im Zusammenhang miteinander und werden in einer kohärenten raumzeitlichen Ordnung inszeniert. Aber wie bereits erwähnt, hat die *Mise en Scène* mehrere Komponenten wie Schauplatz, Lichtgestaltung, Schauspieler, Schminke, Kostüme und Aufführung (vgl. Bordwell et al., 2017, S. 115), die im Rahmen der vorliegenden Arbeit nicht komplett analysiert werden können. So eine umfassende Analyse, die auf alle *Mise en Scène*-Komponenten eingeht, ist hinsichtlich des Zweckes der Arbeit nicht nötig, da die semiotische Zusammenwirkung zwischen *Mise en Scène*-Komponenten in diversen Kombinationen den gleichen Prinzipien folgt. Deswegen werden zur Analyse zwei relevante *Mise en Scène*-Komponenten, nämlich Schauplatz und Schauspieler, ausgewählt. Unter dem Schauplatz kann man einen originalen oder inszenierten Handlungsort verstehen, der relevante visuelle Architekturelemente oder Requisiten beinhaltet. Unter dem Schauspieler sind sowohl die visuelle Körpergestaltung der Figur als auch die von ihr durchgeführten Handlungen zu verstehen.

In der zweiten Analysephase wird die semiotische Kombination von ausgewählten Filmelementen, nämlich Schauplätzen und Figuren, durch *Montage* mehrerer Einstellungen in einer Szene hinsichtlich der raumzeitlichen Anordnung analysiert. Eine Funktion der Montage im konventionellen Sinne besteht darin, die raumzeitliche Kontinuität zwischen mehreren Einstellungen zu wahren. Jedoch werden Montage-Techniken manchmal auch je nach narrativen Bedürfnissen so verwendet, dass sie den Eindruck einer raumzeitlichen Diskontinuität beim Rezipienten erwecken (vgl. Bordwell et al., 2017, S. 254). In beiden Fällen bringt die Montage mehrere Einstellungen in ein semiotisches Zusammenspiel miteinander, was

uns die Darstellungselemente nur in einem interpretatorischen Zusammenhang miteinander wahrnehmen lässt.

In der dritten Analysephase wird die Kombination der semiotischen Ebenen in einer Phase der Handlungslinie analysiert. Zu diesem Zweck wird die Zusammenwirkung der semiotischen Darstellungskomponenten in der Expositionsphase der Handlungslinie auf Bild- und Sprachebene analysiert. Ich habe dabei die Expositionsphase zur Analyse ausgewählt, weil sie in den meisten Fällen diejenige Phase ist, in der semiotisch unterschiedliche Referenzfelder zum ersten Mal im Laufe der Handlung/Geschichte des Films ineinander integriert werden.

3.2. Auswahl der Filmbeispiele

Bei den weiteren Abschnitten der Arbeit handelt es sich um eine systematische Analyse der ausgewählten Filmbeispiele. Das vorrangige Ziel besteht dabei darin, konkret zu zeigen, wie die unterschiedlichen semiotischen Ebenen des Realitätsbezugs bzw. des Fiktionalitätsbezugs in der filmischen Darstellung zusammenwirken und ob ein allgemeines Muster für das Zusammenspiel der Ebenen den ausgewählten Beispielen zugeschrieben werden kann. Es liegt nahe, dass, je größer das Spektrum der Filmgattungen ist, die die ausgewählten Beispiele vertreten, desto gerechtfertigter das wahrscheinliche gemeinsame Darstellungsmodell dem Medium des Films zugeschrieben werden kann. Das Problem bei der Beispielauswahl liegt darin, dass man unter dem Begriff des Films ein großes Spektrum von vielfältigen Beispielen versteht, die Jahr für Jahr in unterschiedlichen Stilen aus verschiedenen Gattungen immer weiter produziert werden. Und obendrein versuchen wegbereitende Filmemacher immer weiter das Spektrum zu erweitern und in Stil bzw. Motiv etwas Neues vorzulegen, das es nie vorher gegeben hat. Unter solchen Umständen ist die Auswahl angemessener Beispiele eine große Herausforderung für die vorliegende Arbeit. Um eine angemessene Filmauswahl zur Analyse zu haben, orientiere ich mich an den fünfzehn Filmtypen (Abbildung 5), die hinsichtlich der Kombinationsmöglichkeiten der semiotischen Ebenen in der filmischen Darstellung im letzten Abschnitt festgelegt wurden. Diese theoretische Klassifikation zeigt, in wie vielen Varianten die semiotischen Realitäts- und Fiktionalitätsbezüge miteinander kombiniert werden können. Wie bereits erwähnt wurde, haben mindestens sechs Film-Typen auf der praktischen Ebene keine Chance. Das heißt, es gibt keine Filmbeispiele, die unter diese Typen fallen. Diese sechs Typen sind die Filme, die nur eine einzige semiotische Ebene enthalten oder die Filme, die indexikalische Ebene ohne ikonische Ebene aufweisen (vgl. Abschnitt 3.1). Die ausgewählten Filmbeispiele sollten so weit wie möglich alle verbleibenden neun Typen abdecken können. Ein

möglicher Ansatz wäre, dass man für jeden Typ ein Filmbeispiel auswählt und infolgedessen neun separate Analysen durchführt. Dieser Ansatz ist jedoch für die Arbeit nicht plausibel, da sie dazu führt, dass man die Analyse einer semiotischen Kombinationsweise zwischen zwei Ebenen in mehreren Beispielen wiederholen muss. Beispielsweise beinhalten Typ 2, Typ 3, Typ 4 und Typ 11 alle eine Kombination zwischen indexikalischen und ikonischen Realitätsbezügen. Daher würde man dasselbe Kombinationsmodell vier Mal analysieren, wenn man für jeden Typ ein Filmbeispiel analysieren würde. Anstatt Filmbeispiele für jeden Typ werden in dieser Arbeit Beispiele für relevante Kombinationsmodelle, die sich in mehreren Typen wiederholen, ausgewählt. Das Kriterium zur Auswahl entspricht der Zielsetzung der Arbeit, da es um die Zusammenwirkung der semiotischen Ebenen in der filmischen Darstellung geht.

In diesem Kontext handelt es sich bei den Beispielen um die Filme, die mindestens zwei relevante semiotische Ebenen beinhalten. Dies können Filme mit imaginären oder realen Leitmotiven sein. Natürlich sind dabei die Beispiele mit imaginärem Leitmotiv für die Arbeit besonders von einer großen Bedeutung. Denn die Hauptthese der Arbeit bezüglich der Realitätsbezüge lässt sich auch in fiktionalen Filmen in solchen Beispielen deutlicher überprüfen. Die Filme mit imaginärem Leitmotiv lassen sich wiederum in kleinere Kategorien einordnen. Beispielsweise bauen Filme wie *Avatar* (James Cameron, 2009) ihre fantastische Welt hinsichtlich der wissenschaftlichen Wahrscheinlichkeiten, während andere fiktive Filme wie *Alice in Wonderland* (Burton, 2010) ihre Geschichte in die Richtung der allerfantastischsten Möglichkeiten entwickeln. Die berühmten Filmgenres *Science-Fiction* und *Fantasy* sind auf Basis dieses Unterschiedes zu erkennen. Die Frage, was als Fantasie wahrgenommen werden sollte und was als futuristische wissenschaftliche Wahrscheinlichkeit, hängt von kulturellen Bedingungen ab und verändert sich von einem Rezeptionskontext zum anderen. Allerdings besteht die für diese Forschung relevante gemeinsame Eigenschaft beider Gattungen in dem imaginären Leitmotiv. Jedoch beschränken sich solche Filme nicht ausschließlich auf das fiktionale Leitmotiv. Obwohl der imaginäre Aspekt das dominierende Motiv in diesen Filmen ist, gibt es auch dabei eine realitätsnahe Ebene, die sich in realistischen Menschfiguren und gewöhnlichen Schauplätzen spiegelt. Beispielsweise befindet sich in *Avatar* einerseits die fantastische imaginäre Welt auf Pandora mit außerordentlichen Na'vi-Figuren und andererseits das normale Alltagsleben von einem früheren US-Marine auf der Erde. Die erste Ebene ist als eine imaginäre Ebene zu verstehen, die semiotisch gesehen Fiktionalitätsbezüge aufweist. Die zweite Ebene gilt aber als eine realitätsnahe Ebene, die sowohl Fiktionalitätsbezüge als auch Realitätsbezüge hat. Diese zwei semiotischen Ebenen stehen im Filmaufbau in einem engen Zusammenhang miteinander und bauen zusammen die ganze fiktionale Welt von *Avatar*. Darüber hinaus setzt sich der Film aus real gedrehten und computeranimierten

Darstellungselementen zusammen, die unterschiedliche semiotische Funktionen erfüllen können. Angesichts dieser Eigenschaften des Films *Avatar* wurde dieser US-amerikanische Film des Regisseurs James Cameron aus dem Jahr 2009 als einer der Beispielfilme zur Analyse ausgewählt.

Hinsichtlich des Auswahlkriteriums der Filmbeispiele, nämlich der Kombination von unterschiedlichen semiotischen Ebenen, wird auch ein Film benötigt, der als Beispiel für die Zusammenwirkung zwischen indexikalisch und ikonisch dargestellten Ebenen des Realitätsbezugs fungieren kann. Natürlich kommen dabei vor allem die Filme mit realen Leitmotiven ins Spiel. Die Gattungen wie Reenactments, die reale sozial-historische Ereignisse ggf. an Originalschauplätzen wiedergeben oder Biografien, die teilweise mit realen Figuren und an Originalschauplätzen gedreht werden, können als Beispiele für eine solche semiotische Kombination genannt werden. Die Filme wie *JFK – Tatort Dallas* (Stone, 1991) und *Schindler's List* (dt: *Schindlers Liste* (Spielberg, 1993)) fallen in diese Kategorie. *JFK* stellt die Geschichte des Attentats auf John F. Kennedy nach den Ermittlungen von Staatsanwalt Jim Garrison dar. Die Herangehensweise des Films durch die Verwendung originaler Filmaufnahmen in der Montage, die als indexikalische Realitätsbezüge gelten, ist ein Beispiel für das Zusammenspiel semiotisch unterschiedlicher Ebenen in der filmischen Darstellung. Auch *Schindlers Liste* handelt von realen Figuren und historischen Ereignissen und wurde teilweise an Originalschauplätzen gedreht. Aber im Gegensatz zu *JFK* wurden, obwohl mehrere Szenen indexikalisch an realen Orten und teilweise mit realen Figuren (nach-)gedreht worden sind, keine Originalaufnahmen im Aufbau des Films verwendet. Deswegen wurde *JFK*, der Film des amerikanischen Regisseurs Oliver Stone, als das zweite Hauptbeispiel zur Analyse ausgewählt. In diesem Film geht es um zwei reale semiotische Ebenen, nämlich den indexikalischen Realitätsbezug und den ikonischen Realitätsbezug.

Wie der symbolische Realitätsbezug im Aufbau einer filmischen Darstellung in andere semiotische Ebenen integriert werden kann, kann man durch die Analyse der Animationsbeispiele wie *Inside Out* (Docter & Del Carmen, 2015) und *A Christmas Carol* (Zemeckis, 2009) erläutern, in denen aufgrund einer inner- oder außerfilmischen Konvention eine visuelle Darstellung für etwas anderes als den ikonischen Darstellungsinhalt steht. Diese zwei fiktionalen Trickfilme, die unter das Genre Drama fallen können, bestehen aus semiotisch unterschiedlichen Ebenen, unter anderem einer symbolischen Ebene, auf der fiktionale Animationsfiguren mithilfe innerfilmischer Konventionen reale abstrakte Phänomene wie „Freude“ repräsentieren. In *Inside Out* wird eine Phase des Lebens eines Mädchens mithilfe der Gefühle und Emotionen in Form einiger Animationsfiguren im Kopf des Mädchens erzählt. Weil der Film über den symbolischen Realitätsbezug hinaus auch den ikonischen Realitätsbezug

sowie eine imaginäre Ebene beinhaltet, wurde *Inside Out* als das dritte Hauptbeispiel zur Analyse ausgewählt.

Neben den Hauptbeispielen werden im Laufe der Analysen bei Bedarf auch Einstellungen oder Szenen von weiteren Filmen erwähnt. Beispielsweise sind postmoderne Filme wie *Mulholland Drive* (Lynch 2001) wegen einer „unzuverlässigen“ Erzählstruktur oder narrativer Widersprüchlichkeiten eine Herausforderung für die These der Arbeit (vgl. Laass, 2006, S. 251). Deswegen wird auch auf diesen Film, aber nicht so weitgehend wie auf die anderen, eingegangen, um zu zeigen, wie die Realitätsbezüge in so einem Film in Zusammenhang miteinander wahrgenommen werden können.

Zusammenfassend kann man durch die Analyse der drei Hauptbeispiele die Zusammenwirkung der vier relevanten Objektbezüge, nämlich des indexikalischen Realitätsbezugs, des ikonischen Realitätsbezugs, der symbolischen Realitätsbezüge und des ikonischen Fiktionalitätsbezugs zeigen.

3.3. JFK

Der Film beginnt auf eine dokumentarische Weise mit einem Rückblick auf die Jahre bevor Kennedy Präsident wurde. Die Handlung beginnt aber mit der Ermordung des Präsidenten John F. Kennedy in Dallas im Jahr 1963. Das Attentat auf den Präsidenten wurde anscheinend von Lee Harvey Oswald verübt, der selbst zwei Tage nach seiner Verhaftung bei der Überführung ins Gefängnis von einem Mann namens Jack Ruby erschossen wurde. Jim Garrison, der Bezirksstaatsanwalt von New Orleans, rollt die Ermittlung über das Attentat auf, aber da alle bezeugen, dass Oswald der Einzelattentäter ist, wird die Ermittlung nach kurzer Zeit eingestellt. Nach drei Jahren findet Garrison neue Spuren, die beweisen können, dass Oswald kein Einzelattentäter war und es folglich eine geplante Verschwörung gegen den Präsidenten Kennedy gegeben hatte. Er beginnt deswegen mithilfe seiner Ermittler erneut den Fall aufzurollen. Obwohl sein Team viele informative Details über das Attentat und die damit in Verbindung stehenden Personen zusammenstellt, gelingt es ihm nicht, den Prozess zu gewinnen.

Der Film *JFK – Tatort Dallas* aus dem Jahr 1991 von Regisseur Oliver Stone handelt von einem der spektakulärsten politisch-historischen Themen in der Geschichte der USA, dem Attentat auf Präsident John F. Kennedy. Es ist ein umstrittenes historisches Ereignis, über das viele Aspekte noch bis heute unaufgeklärt sind. Unterdessen versucht der Film *JFK* als ein historisches Reenactment anhand der Untersuchungen von Staatsanwalt Jim Garrison, eine überzeugende Erzählung über die Wirklichkeit von dem, was passiert ist, darzulegen. Mit diesem Ziel vor Augen ist der Film in der Form einer Komposition aus Dokumentarszenen, Pseudodokumentarszenen und Spielszenen aufgebaut worden. Da *JFK* mit allen typischen Merkmalen eines Spielfilmes einen *realen* historischen Prozess mit allen tatsächlichen Einzelheiten wiedergeben will, lässt er sich in die Gattung *Dokudrama* fassen. Bei einem Dokudrama handelt es sich um eine Mischung¹⁴ von dokumentarischen und fiktionalen Szenen (vgl. Klüger, 2006, S. 191). Genau aus diesem Grund soll *JFK* zur Analyse ausgewählt werden. Der Film ist ein Extremfall der Wiedergabe einer konkreten historischen Realität in Form eines Spielfilmes; die strukturellen Merkmale dieses Verfahrens sind in zahlreichen filmischen Reenactments bzw. Filmbiografien wie zum Beispiel „*Schindlers Liste*“ von Steven Spielberg aus dem Jahr 1993, „*Der Untergang*“ von Oliver Hirschbiegel aus dem Jahr 2004, „*United 93*“ von Paul Greengrass aus dem Jahr 2006 und „*Jackie*“ von Pablo Larraín aus dem Jahr 2016 erkennbar.

¹⁴ Dokumentarische und fiktionale Darstellungskomponenten können auf unterschiedliche Weisen miteinander kombiniert werden. Knut Hickethier zählt nach dem Kriterium häufiger Verwendungen fünf dokumentarisch-fiktionale Mischformen auf (vgl. Hickethier, 2007, S. 187).

Der Film orientierte sich so an den historischen Fakten, dass nicht nur an originalen Handlungsorten gedreht wurde, sondern auch teilweise reale Personen als Schauspieler der eigenen Rolle verwendet wurden. Allerdings weist *JFK* als ein Spielfilm ebenso fiktionale Aspekte in seinem Aufbau auf. Wie die realitätsbezugsunterschiedlichen Ebenen der Darstellung in *JFK* zusammenspielen und den Film als ein stimmiges Zeichensystem konstruieren, ist die Hauptfrage dieses Abschnitts der Arbeit. Zu diesem Zweck werden zunächst die unterschiedlichen, sich im Filmaufbau befindenden semiotischen Ebenen getrennt erläutert. Dann soll analysiert werden, wie diese Ebenen bei der Bildgestaltung in den Einstellungen und bei der Montage zwischen den Einstellungen zusammenspielen und die Wahrnehmung voneinander bei der Rezeption sich entwickeln lassen. Die Kategorisierung der semiotischen Ebenen in der filmischen Darstellung wird anhand der drei Zeichenarten von Ikon, Index und Symbol und den jeweiligen Objektbezügen vorgenommen.

3.3.1. Indexikalischer Objektbezug in *JFK*

Dass die möglichst authentische Darstellung der realen Elemente in filmischen Reenactments wie *JFK* eine zentrale Rolle spielten, liegt nahe. Die indexikalische Darstellung ist die einzige Art der Repräsentation, die eine existentielle Beziehung zum Objekt, bzw. eine konkrete, reale Verbindung zwischen Zeichen und Bezeichnetem zugrunde legt und dadurch die Authentizität der Darstellung gewährleisten kann. Es ist also kein Wunder, dass die indexikalische Darstellung in denjenigen Filmen, die den Anspruch auf eine möglichst authentische Wiedergabe der Realität haben, als ein grundlegender Bestandteil der Struktur gilt. *JFK* ist dabei keine Ausnahme und enthält in unterschiedlichen Szenen eine große Menge von indexikalischen Elementen.

Um die internationalen Umstände vor der Präsidentschaft von Kennedy und den politischen Hintergrund seiner Wahl zu erklären, beginnt der Film im eigentlichen Sinne mit einer dokumentarischen dreieinhalbminütigen Szene, die aus mehreren Originalfilmen von unterschiedlichen Ereignissen bzw. Figuren besteht, wie etwa der Rede von Präsident Eisenhower, einer Szene aus dem Vietnamkrieg, Kennedys Wahlkampf, Richard Nixon, der Ehefrau von Kennedy, dessen Wahlsieg, Martin Luther King, Malcolm X, Fidel Castro, der Invasion in der Schweinebucht, der Kubakrise und Nikita Chruschtschow. Erst nach diesen durchaus indexikalischen Bildern als Hintergrund beginnt die Geschichte mit einer schwarz-weiß gedrehten Szene, in der eine verletzte Frau von unbekanntem Leuten aus einem Auto geworfen wird. Aber die indexikalische Darstellung beschränkt sich nicht nur auf die Anfangsszene. Die Originalfilme von Kennedys Reise nach Texas, vom Ausstieg aus dem Flugzeug über das Treffen mit den regionalen Politikern bis hin zur Fahrt mit dem Auto auf Dallas' Straßen, werden als Bestandteile der Szene verwendet.

Im Verlauf des Films werden zwei Erzählebenen aufgebaut. Bei der ersten Ebene geht es um das private bzw. berufliche Leben des Staatsanwalts Jim Garrison, der sich im Jahr 1966 mit dem Fall der Ermordung Kennedys befasst; ein ungewöhnlicher Fall, der nicht nur seine Karriere, sondern auch seine Familie in Gefahr bringt. Bei der zweiten Ebene handelt es sich um die Handlung des Attentats auf Präsident Kennedy im Jahr 1963, die hinsichtlich der Erzählungsstruktur durch die erste Ebene erzählt bzw. aufgezeigt wird. Die indexikalische Darstellung kann man im Verlauf des Films auf beiden Ebenen erkennen. Eine der eindeutigen indexikalischen Darstellungen auf der ersten Ebene dreht sich um die Handlungsorte. In Dallas der *Dealey Plaza*-Platz, das Texas Theatre – der Ort, an dem Oswald verhaftet wurde – und die Garage des Rathauses von Dallas; in New Orleans die *Lake-Pontchartrain-Brücke* und einige staatliche Gebäude; in Washington D.C. das Lincoln Memorial, das Washington Monument, das Weiße Haus und das Supreme Court Building und in Virginia der Grabstein von John F. Kennedy und der Nationalfriedhof: das alles sind reale Schauplätze, die in mehreren Filmszenen aufgrund der wesentlichen Funktion der Kamera auf eine indexikalische Weise dargestellt werden.

Auf der zweiten Erzählebene, d.h. dem Attentat auf Kennedy im Jahre 1963, erweitert sich die Indexikalität über die Handlungsorte hinaus und betrifft auch die Figurendarstellung. Nicht nur Präsident Kennedy und seine Familie, sondern auch viele andere Figuren wie der mutmaßliche Attentäter Oswald, die historisch-politischen Personen wie Fidel Castro, Chruschtschow, der damalige Bürgermeister von Dallas, Earle Cabell, der damalige stellvertretende Direktor des CIA, der persische Schah, Martin Luther King und Robert Kennedy werden im Laufe der zweiten Erzähllinie durch mehrere original gefilmte Bilder dargestellt. Die wichtigste in *JFK* verwendete Original-Filmaufnahme ist der einzige Film vom Attentatsmoment, der zufällig am Tag der Ermordung von Abraham Zapruder mit seiner Super-8-Kamera aufgenommen wurde und von Oliver Stone an mehreren Stellen seines Spielfilms eingefügt wurde. Wie die Originalfilme von den unterschiedlichen Motiven mit anderen Filmelementen in einem dramaturgischen Rahmen in logischen Einklang gebracht werden, soll in den weiteren Abschnitten untersucht werden.

3.3.2. Ikonischer Objektbezug in *JFK*

Trotz der authentizitätsgebundenen Vorteile der indexikalischen Darstellung für ein Reenactment bzw. eine Filmbiografie begrenzt sich die Verwendung der indexikalischen Darstellung auf die alten vorhandenen Ton- und Bildmaterialien und die noch filmbaren Motive wie Gebäude. Deswegen ist die ikonische Darstellung realer Objekte in solchen Filmen, die ein geschehenes Ereignis in allen Einzelheiten wiedergeben wollen, von Nutzen. Bei den meisten Filmszenen des Films *JFK* handelt es sich um ikonische Darstellungen vergangener Ereignisse und historischer Figuren. Gleichwohl gibt es im Film *JFK* die ikonische Darstellung fiktiver

Ereignisse und Figuren, die sowohl auf der ersten Erzählebene von Jim Garrisons Leben als auch auf der zweiten Erzählebene vom Attentat auf Kennedy zu erkennen sind. Daher wird zunächst die ikonische Beziehung zu realen Objekten und die ikonische Beziehung zu realitätsnahen Objekten – als eine der untergeordneten Kategorien fiktiver Objekte – erläutert.

3.3.2.1. *Ikonischer Bezug zu realen Objekten in JFK*

Trotz vieler indexikalischer Elemente sollten die Hauptfiguren auf der ersten Erzählebene, d.h. der Geschichte der von Jim Garrison geführten Ermittlungen, als ikonische Wiedergabe der realen Objekte betrachtet werden. Garrisons Rolle wurde vom Schauspieler Kevin Costner gespielt, Lee Oswalds Rolle von Gary Oldman, Clay Shaws von Tommy Lee Jones und so weiter. Es stellt sich aber die Frage, wie beispielsweise das Bild von Schauspieler Kevin Costner die Rolle eines Ikon für den Staatsanwalt Jim Garrison in den 60er Jahren spielen konnte, obwohl Kevin Costner und Jim Garrison sich im Aussehen nicht so ähneln, dass Costner den Zuschauer unbedingt an Garrison erinnern könnte. Diese Frage kann man mit Blick auf die Tatsache beantworten, dass die Bildrezeption ein interpretationsgebundenes Phänomen ist, und dass die Bildinterpretation bzw. die Bildwahrnehmung den Kontext als Interpretationshinweis zugrunde legen. Das Bild vom Schauspieler Kevin Costner im engen Sinne, also abgesehen von den anderen Bildelementen neben Kevin Costner im Bildrahmen, kann ohne zuvor vorhandene außerbildliche Kenntnisse noch nicht einmal als ein Ikon von Kevin Costner wahrgenommen werden. Ohne außerbildliche Kenntnis und abgesehen von den anderen Bildelementen wie Architektur und Nebenfiguren im Bildrahmen ist das Bild von Kevin Costner einfach ein Bild von einem Mann. Es lässt sich sogar auch widerlegen, dass man ohne auf außerbildliche Kenntnisse basierende Interpretation das Bild als ein Bild von einem Mann wahrnehmen kann, weil auch die Unterscheidbarkeit eines Mannes von einer Frau auf vorhandenen Kenntnissen des Rezipienten zu den Unterschieden zwischen Männern und Frauen oder präziser zu sagen auf den Kenntnissen zu den allgemeintypischen Merkmalen von Männern beruht. Noch ein wichtiger Punkt dabei ist, dass die interpretationsgebundene Rezeption des Bilds des Schauspielers Kevin Costner als ein Ikon für den Staatsanwalt Jim Garrison nach der Erklärung der ikonischen Darstellung in dieser Arbeit auf der Wahrnehmung der allgemeintypischen strukturellen Merkmale vom Bezeichneten im Zeichen basieren muss.



Ein Originalfoto des Staatsanwalts Jim Garrison (www.john-f-kennedy.info).



Das Bild des Staatsanwalts Jim Garrison in JFK, gespielt von Kevin Costner (Stone, 1991, 2:48:15).

Abbildung 6: Vergleich des Originalfotos von Jim Garrison mit seiner ikonischen Darstellung in JFK

Von daher kann man zu der Schlussfolgerung gelangen, dass das Bild von Kevin Costner in JFK gerechtfertigt ein Ikon für den Staatsanwalt Jim Garrison ist, insofern sich das Bild hinsichtlich der inner- bzw. außerfilmischen Interpretationshinweise als ein die allgemeintypischen strukturellen Merkmale vom Staatsanwalt Jim Garrison wiedergebendes Bild erweisen kann. Das Bild von Jim Garrison in JFK kann die Bedingungen für eine solche Interpretation erfüllen. Man braucht dafür nur die Tatsache in Betracht zu ziehen, dass es bei dem Bild von Jim Garrison in JFK nicht um die visuell biometrische Identifikationsfeststellung von Jim Garrison geht, sondern um die Anerkennung bzw. das Wiedererkennen von Jim Garrison als einzigem Staatsanwalt in den USA, der den Fall des Attentats auf Kennedy verfolgt hatte. Das Bild des Staatsanwalts Jim Garrison in *JFK* kann hinsichtlich der jeweiligen innerfilmischen Kontextelemente unter anderem seiner beruflichen Verhaltensweise und seiner sozialen Beziehungen in New Orleans die strukturell typischen Merkmale von einem Staatsanwalt in New Orleans, der sich mit dem Fall von Kennedy beschäftigt hat, wiedergeben. Somit gilt das von Kevin Costner gespielte bewegte Bild in *JFK* als ein Ikon für den Staatsanwalt Jim Garrison, zumal die Allgemeinform des Körpers bzw. des Gesichts von Kevin Costner Anspruch auf die Wiedergabe der allgemeinkörperlichen Merkmale unter anderem der Hautfarbe und der Größe Jim Garrisons erhebt. Auch weitere Figuren wie die Kollegen von Jim Garrison, seine Familienmitglieder, der Zeuge David Ferrie, der Angeklagte Clay Shaw und der damals Oberste Richter am Supreme Court Earl Warren werden auf die gleiche Weise von verschiedenen Schauspielern und Schauspielerinnen dargestellt. Die dargestellten Figuren weisen im Laufe der Handlung mehr Ähnlichkeit mit den Rollen der jeweiligen realen Personen in der wirklichen Geschichte vom Attentat auf Kennedy auf als mit ihren körperlichen Eigenschaften. Auf der zweiten Ebene der

Erzählung, also der Geschichte vom Attentat auf Präsident Kennedy im Jahr 1963, werden einige Figuren, unter anderem John F. Kennedy am Tag des Attentates sowie der Attentäter Lee Oswald, über die indexikalisch-ikonische Darstellung durch Originalaufnahmen hinaus auch auf die lediglich ikonische Weise durch die gespielten Szenen wiedergegeben.

Die ikonische Darstellung ohne indexikalischen Objektbezug betrifft auch einige dargestellte Schauplätze in *JFK*. Unter anderem das Haus und das Büro des Staatsanwalts Jim Garrison, das Büro von Jack Ruby, das Gefängnis in Dallas und der Gerichtssaal in New Orleans sind in mehreren Szenen ikonisch dargestellt.

3.3.2.2. Ikonischer Bezug zu fiktiven Objekten in *JFK*

Obwohl sich *JFK* auf eine präzise Wiedergabe der Wirklichkeit des Attentates auf John F. Kennedy in allen Einzelheiten konzentriert, fehlt es dem Film dennoch nicht an fiktiven Bildelementen. Die fiktiven Elemente sind in einem derartig realistisch aufgebauten Film zwar nicht so zahlreich, aber sie spielen als Statisten in einigen Szenen eine emotionserregende unverzichtbare Rolle. Es bedarf keiner weiteren Erklärung, dass die fiktiven Objekte in *JFK* realitätsnahe Objekte sind und keinesfalls imaginäre. Das imaginäre Objekt, das weder die typischen strukturellen Merkmale eines realen Exemplars noch eines realen Typs wiedergibt, hat kaum etwas zu tun mit einem so realistischen Reenactment wie *JFK*. Was als fiktives realitätsnahes Objekt in *JFK* zu verstehen ist, soll am Beispiel der Szene auf dem Nationalfriedhof am Grabstein von Kennedy erklärt werden (vgl. Abbildung 7) (Stone, 1991, 2:07:28). Als Jim Garrison in einer typisch amerikanischen Einstellung vor dem Grabstein von Kennedy stehen bleibt, kommen ein Vater und sein Sohn ins Bild. Der Vater erzählt scheinbar seinem Sohn etwas über Kennedy. Jim Garrison wendet ihnen das Gesicht zu und schaut der Szene ein paar Sekunden zu. In der darauffolgenden Einstellung sieht man Clay Shaw, der auf Befehl von Jim Garrison verhaftet wird.



Abbildung 7: Hauptfigur neben Statisten als realitätsnahen Objekten in *JFK* (Stone, 1991, 2:07:28)

Der Vater und sein Sohn am Grabstein von Kennedy sind fiktive Figuren, die keine realen Personen in der Zeit von Jim Garrison repräsentieren und nicht an der Handlung beteiligt sind.

In der Szene der Washingtonreise erzählt Garrison einem Mann vom Pentagon namens Mr. X im Park, wie die furchtbare Verschwörung vom Attentat auf Kennedy mit Personen aus dem Pentagon, der CIA und der Regierung zusammenhängt. Während ihres Gesprächs spielen zwei Mädchen, die keine realen Personen darstellen, in ihrer Nähe. Solche fiktiven Figuren, die als Statisten keine realen Individuen wiedergeben, aber die typischen Merkmale vom normalen bürgerlichen Alltagsleben aufweisen, gibt es nicht häufig, aber an einigen Stellen des Films *JFK*.

Im Gegensatz zu realitätsnahen Objekten gibt es kein imaginäres Objekt im Strukturaufbau des Films *JFK*. Mit anderen Worten wird kein Element im Film dargestellt, dessen Typ vom Rezipienten nicht als ein reales Objekt wahrgenommen wird.

3.3.3. Symbolischer Objektbezug in *JFK*

Bei *JFK* geht es auf der Bildebene vor allem um indexikalische und ikonische Beziehungen mit realen Objekten, sodass man kaum eine interpretatorische symbolische Beziehung zur Realität auf der Bildebene im Film finden kann. Dennoch gibt es weitgehend in allen Szenen symbolische Beziehungen zur Realität auf der Sprachebene. Während an einigen Stellen des Films durch die Stimme eines Kommentators wie in einem Dokumentarfilm über reale Ereignisse erzählt wird, geht es bei den Dialogen fast aller Figuren in allen Filmszenen um reale Personen, reale Orte, Organisationen, Länder und Ereignisse. Die Verweise auf reale Phänomene auf der Sprachebene werden oft von Originalbildern oder inszenierten Bildern der jeweiligen Inhalte unterstützt. Am Anfang des Films beinhaltet die über den politischen Hintergrund des Attentats auf Kennedy informierende dokumentarische Szene einen informativen Kommentar, bei dem eine nicht diegetische Figur spricht. Die anderen sprachlichen Referenzen auf reale Objekte sind Teile der Dialoge, die von den diegetischen Figuren in unterschiedlichen Szenen durchgeführt werden.

3.3.4. Zusammenspiel semiotischer Komponenten in der Bildgestaltung

Bislang wurden die semiotisch unterschiedlichen Realitätsbezüge als einzelne voneinander unabhängige visuelle/sprachliche Ebenen im Filmaufbau erläutert. Nun gilt es das Zusammenspiel der Ebenen miteinander und die Erzeugung neuer semiotischer Bedeutung hinsichtlich des Realitätsbezuges zu analysieren. Wie in den vorherigen Kapiteln gehe ich so vor, dass zuerst die unterschiedlichen Kombinationsmodelle der Einstellungselemente bei der Einstellungsgestaltung in den ausgewählten Schlüsseinstellungen des Films untersucht

werden und dann werde ich auf die Kombinationsmodelle zwischen den Einstellungen aus den unterschiedlichen semiotischen Ebenen bei der Montage eingehen.

3.3.4.1. *Real-reale Kombination (ikonisch dargestelltes reales Objekt in Kohärenz mit indexikalisch dargestelltem realem Schauplatz)*

Die indexikalisch dargestellten realen Bildelemente und die lediglich ikonisch dargestellten Bildelemente sind in mehreren Einstellungen miteinander kombiniert. In der Szene des Interviews mit den Zeugen des Attentates (Stone, 1991, 0:10:08f), in der Szene vom ersten Ermittlungstag in New Orleans (Stone, 1991, 0:33:42f), in der Szene von der Ermittlung in Dallas (Stone, 1991, 1:06:11f), in der Szene des Gesprächs mit Mr. X in Washington (Stone, 1991, 1:50:05f) und in der Szene auf dem Nationalfriedhof in Virginia (Stone, 1991, 2:07:04f) gibt es in den Einstellungen die Kombination zwischen indexikalisch dargestellten realen Objekten und ikonisch dargestellten realen Objekten. Zwei Schlüsseleinstellungen hiervon werden exemplarisch analysiert: Das Gespräch mit Mr. X am Lincoln Memorial und die Ermittlung am Tatort am Dealey-Plaza-Platz in Dallas.

Jim Garrison vereinbart einen Gesprächstermin mit einem fremden Mann, der sich X nennt und behauptet, wertvolle Informationen für Jim Garrison zu haben. Der Treffpunkt liegt am Lincoln Memorial in Washington. Als Jim Garrison aus dem Memorial herauskommt, geht Mr. X die Treppe hinauf und beide sehen einander, währenddessen die Statue von Lincoln im Memorial im Hintergrund zu sehen ist (vgl. Abbildung 8) (Stone, 1991, 1:50:22). Wie entwickeln der Schauplatz des Lincoln Memorials im Hintergrund und die Figuren im Vordergrund durch die gegenseitigen Auswirkungen die Bedeutungen voneinander?



Abbildung 8: das indexikalisch dargestellte Lincoln Memorial und der ikonisch dargestellte Staatsanwalt Jim Garrison in einem Bildrahmen in JFK (Stone, 1991, 1:50:22)

Die Einstellung beginnt mit einem Porträt der Statue von Lincoln in der Mitte des Bildrahmens, während Jim Garrison von einem Bereich hinter der Statue aus im Bild erscheint. Die Kamera verfolgt Jim Garrison bis zum Treffpunkt mit Mr. X auf den Treppen und gleichzeitig ist das

Lincoln Memorial im Hintergrund zu sehen. Das Lincoln Memorial ist derselbe Ort, an dem eines Tages in den sechziger Jahren der tatsächliche Jim Garrison gewesen war. In dieser Einstellung des Films befindet sich die Kamera vor demselben Originalschauplatz und nimmt ihn als Hintergrund bzw. als Handlungsort für die ikonisch dargestellte Figur von Jim Garrison auf. Somit wird die ikonisch dargestellte Hauptfigur bei der Rezeption in einem bestimmten raumzeitlichen Zusammenhang mit einem indexikalisch dargestellten Bildelement interpretiert bzw. wahrgenommen. Wenn man von der Kombination zwischen einem indexikalisch dargestellten Objekt und einem nur ikonisch dargestellten Objekt im Bildrahmen redet, ist dabei die wichtige Rolle der Kamera hervorzuheben. Die Kamera nimmt beide Objekte am selben Standpunkt, aus derselben Perspektive und für die Rezeption vermutlich zur selben Zeit auf und erzeugt dadurch eine raumzeitliche Geschlossenheit im Bild, die die Bildelemente nicht unabhängig voneinander wahrnehmen bzw. interpretieren lässt.

Im weiteren Verlauf der Einstellung verfolgt die Kamera die Figuren, die in Richtung des Washington Monuments laufen. Am Ende der Einstellung wird durch einen vertikalen Kameraschwenk das Washington Monument gezeigt. Somit verstärkt sich die räumliche Geschlossenheit mit den Originalschauplatzen, da nicht nur der Einstellungsanfang und der Hintergrund der Handlungen, sondern auch der Einstellungsabschluss indexikalisch gestaltet wird.

Insofern lässt sich die ikonisch dargestellte Figur im indexikalisch dargestellten Schauplatz so wahrnehmen, als ob sie auch indexikalisch dargestellt worden wäre. Deshalb kann man die ikonische Darstellung eines realen oder realitätsnahen Objekts durch die Kamera in einem indexikalisch dargestellten Schauplatz als *pseudo-indexikalische Darstellung* bezeichnen.

Beim zweiten Beispiel für die Kohärenz zwischen ikonisch dargestellter Figur und indexikalisch dargestelltem Schauplatz handelt es sich um die Szene bei der Ermittlung am Dealey-Plaza-Platz in Dallas, dem Original-Tatort des Attentates in *JFK*. In der ersten Szeneinstellung sind Jim Garrison, sein Kollege und ein Zeuge zu sehen, die zusammen vom Tag des Attentates reden. Sie stehen auf dem Dach eines hohen Gebäudes, von dem aus man den ganzen Dealey-Plaza-Platz überblickt (vgl. Abbildung 9) (Stone, 1991, 1:06:11f). Die Einstellung blendet mit einer Supertotalen vom Platz ein, dann schwenkt die Kamera nach links und erst dann kommen die Figuren auf dem Dach ins Bild. Der Anfang der Einstellung fungiert als eine Exposition, die den Schauplatz der Handlung auf indexikalische Weise vorstellt, noch ohne die Figuren zu zeigen. Ohne Figuren gilt das Bild am Einstellungsanfang als ein dokumentarisches Bildstück, das den Original-Tatort des Attentats auf Kennedy abbildet. Der Einstellungsanfang mit nur indexikalisch dargestellten Objekten verstärkt die indexikalische Qualität des Bildes bei der

Rezeption. Die indexikalische Qualität am Anfang erweitert sich im Verlauf der Einstellung in Form des Hintergrunds der Figuren auf dem Dach, in dem die Original-Straße zu sehen ist, in der Kennedy erschossen wurde.



Das Bild am Anfang der Einstellung.

Die Figuren kommen durch den Kamera-Schwenk ins Bild.

Abbildung 9: der indexikalisch dargestellte Tatort Dealey-Plaza-Platz in Dallas und die ikonisch dargestellten Figuren in einem dynamischen Bildrahmen in JFK (Stone, 1991, 1:06:11f)

Die Kamerabewegung (in diesem Fall ein Schwenk) von einem indexikalisch dargestellten Schauplatz zu ikonisch dargestellten Figuren kann man als einen Interpretationshinweis verstehen, der einerseits die raumzeitliche Geschlossenheit der Einstellung bei der Rezeption gewährleistet und andererseits den Akzent in der ganzen Einstellung auf den indexikalischen Aspekt legt. Darüber hinaus lässt dieser Interpretationshinweis die ikonisch dargestellten Figuren als einen Teil eines größeren indexikalischen Kontextes wahrnehmen und erweckt den Eindruck bei der Rezeption, als ob auch die Figuren indexikalisch dargestellt worden wären.

3.3.4.2. Real-reale Kombination (indexikalisch dargestelltes reales Objekt in Kohärenz mit ikonisch dargestelltem realen Objekt)

Eine weitere Kombinationsart zwischen indexikalisch und ikonisch dargestellten realen Objekten sieht man in den Einstellungen, in deren Struktur indexikalisch dargestellte Originalmaterialien wie Fotos und Videos in einem ikonisch dargestellten Schauplatz verortet werden. Ein Beispiel dafür in *JFK* sind diejenigen Einstellungen, in denen sich ein Fernsehgerät befindet. In allen Szenen, in denen der Fernseher läuft, egal ob zuhause oder im Büro von Jim Garrison, berichtet das Fernsehen etwas Aktuelles, das direkt oder indirekt mit dem Attentat auf Kennedy verbunden ist. Die im Fernsehen gezeigten Bilder in *JFK* sind meistens die damaligen Original-Fernsehbeiträge. In unterschiedlichen Szenen werden unter anderem die Beerdigung von John F. Kennedy, die Rede von Robert Kennedy, der Präsident Johnson und der Ermittlungskommissionschef Earl Warren durch die damaligen Original-Fernsehbeiträge gezeigt. Als Jim Garrison und seine Ermittler die aktuell ermittelten Informationen im Büro untersuchen wollen, besprechen sich in einer Einstellung eine Kollegin und ein Kollege. Während die Kamera von einer Figur zur anderen schwenkt, zeigt das Fernsehen dazwischen

im Hintergrund das Original-Interview mit dem damaligen Bürgermeister von Dallas, Earle Cabell, zum Attentat und die jeweiligen Bilder von den Straßen in Dallas (vgl. Abbildung 10) (Stone, 1991, 0:16:51).



Abbildung 10: der Original-Beitrag vom damaligen Bürgermeister von Dallas im eingeschalteten Fernsehgerät als indexikalisch Dargestelltes im Einstellungsaufbau in JFK (Stone, 1991, 0:16:51)

Während es bei der letzten Einstellungsanalyse um eine Kombination zwischen indexikalischem Schauplatz und ikonischem Objekt ging, besteht diese Einstellung umgekehrt aus einem ikonischen Schauplatz und einem indexikalischen Objekt. Dennoch verändert sich die interpretatorische Rolle des indexikalischen Elementes bei der Einstellungsrezeption nicht. Auch dabei fungieren die Original-Fernsehbeiträge als Interpretationshinweise für die anderen ikonisch dargestellten Bildelemente, die uns den ganzen Einstellungsinhalt in einem spezifischen Zusammenhang mit der Realität wahrnehmen lassen. Das Originalbild im Fernsehen verankert visuell den Schauplatz und die darin dargestellten Figuren in einer bestimmten Zeit in der Geschichte der USA. Die Verwendung von Originalmaterial im Bildrahmen begrenzt sich nicht nur auf die Original-Fernsehbeiträge. Es gibt auch zahlreiche Originalfotos und damalige Zeitungen, die ab und zu im Laufe des Films ins Bild kommen. Allerdings sind die Original-Fernsehbeiträge die einzigen zeitgebundenen Elemente, die sich *live* interpretieren lassen und die einen Eindruck von einer genauen Gleichzeitigkeit zwischen der diegetischen Welt und der historischen Realität beim Rezipienten erwecken können.

3.3.4.3. *Fiktiv-reale-Kombination (ikonisch dargestelltes realitätsnahes Objekt in raumzeitlicher Kohärenz mit ikonisch dargestelltem realen Objekt)*

Wie im Abschnitt 3.3.2 erklärt wurde, gibt es in *JFK* mehrere Objekte und Figuren, die keine spezifischen realen Elemente repräsentieren. Jedoch sind diese fiktiven Elemente stimmig mit den realen Bildelementen kombiniert und bekommen in manchen Fällen eine unverzichtbare Rolle in den jeweiligen Einstellungen. Ein Beispiel dafür ist die Frau, die vor dem Restaurant auf der Straße Jim Garrison begrüßt. Sie fragt, ob Jim Garrison sich dran erinnert, dass sie einmal

zusammen in einer Veranstaltung gesungen haben (vgl. Abbildung 11) (Stone, 1991, 0:55:10). Die Frau ist eine fiktive Figur, die keine konkrete reale Person in der Wirklichkeit repräsentiert. Allerdings lässt sie sich als ein Symbol für viele andere damalige Bürgerinnen verstehen, die Jim Garrison gewählt haben, wie Jim der Frau sagt. Die dunkelhäutige Frau wird als ein ikonisch dargestelltes realitätsnahes Objekt unter den realen Figuren im Bildraum eingefügt und somit bei der Rezeption als eine mit der realen Person Jim Garrison durch eine gemeinsame Erfahrung verbundene Bürgerin wahrgenommen. Diese Verbindung zu einem realen Objekt schlägt sich nicht nur in der raumzeitlichen Geschlossenheit zwischen beiden Objekten nieder, sondern auch in deren Interaktion, nicht zuletzt hinsichtlich des Gespräches unter den Figuren.



Abbildung 11: raumzeitliche visuelle Kohärenz und kausale Interaktion zwischen einer fiktiven und einer realen Figur in JFK (Stone, 1991, 0:55:10)

3.3.5. Multisemiotischer Aufbau pseudo-indexikalischer Einstellungen

JFK beinhaltet in fast allen Sequenzen einige nach realen mit dem Attentat auf Kennedy verbundenen Ereignissen inszenierte Einstellungen, die wie original aufgenommene Filme scheinen. Diese Bilder sehen in manchen Fällen so ähnlich wie die bekannten Originalfilme aus, dass man auf den ersten Blick die Unterschiede kaum bemerken kann. Vor allem ist die Attentat-Szene auf dem Dealey-Plaza-Platz in Dallas aus den Perspektiven von unterschiedlichen Zeugen wieder inszeniert und gefilmt worden. Darüber hinaus wurde die Ermordung des mutmaßlichen Attentäters Lee Harvey Oswald beim Gefängnis von Dallas in derselben Garage (dem Originalschauplatz) gespielt und in Schwarzweiß gefilmt. Ferner sind auch viele Fernsehnachrichten und -berichte im Film tatsächlich nachträglich hergestellte Videos, die bei der Produktion vom *JFK* eingesetzt wurden. Beispielsweise sind die lebendigen Berichte der Festnahme von Lee Harvey Oswald im Texas-Theater und des Attentates auf John F. Kennedy, die Jim Garrison in seinem Zuhause und im Büro anschaut, keine Original-Fernsehbeiträge und wurden später bei der *JFK*-Produktion nachgedreht. Allerdings sind solche Einstellungen auf realitätsgetreue Weise nachgedreht worden. Im Folgenden soll der semiotische Aufbau solcher

pseudo-originalen Wiedergaben der realen Ereignisse in *JFK* analysiert werden und danach wird die Frage beantwortet, wie die Bildelemente in einer Einstellung in Zusammenhang miteinander einen Eindruck von Authentizität bei der Rezeption erzeugen können. Ein eindrückliches Beispiel dafür ist eine Einstellung von der Szene in Dallas, in der die Augenzeugin Jean Hill auf dem Dealey-Plaza-Platz erzählt, was am Tag des Attentates vor ihren Augen passiert ist. Während sie Jim Garrison die Geschichte erzählt, sieht man einen mit ihren Aussagen übereinstimmenden Film-Ausschnitt als Beweis ihrer Anwesenheit neben der später berühmt gewordenen Fotografin Mary Moorman auf dem Dealey-Plaza-Platz einige Sekunden vor dem Attentat auf Kennedy (vgl. Abbildung 12) (Stone, 1991, 1:06:51).

Das Bild von Jean Hill, die später in den Debatten zum Attentat auf Kennedy als „Lady in Red“ berühmt wurde, ist ein Ikon, der die typischen strukturellen Merkmale der echten Jean Hill am Tage des Attentates – zum Beispiel ihre Frisur oder die Farbe ihrer Kleidung – mithilfe der Schauspielerin Ellen McElduff wiedergibt. Allerdings betrifft die ikonische Transformation¹⁵ in diesem Bild die qualitativen Merkmale wie Helligkeit und Farbgestaltung. Das Ikon von Jean Hill ist im Bild überbelichtet und seine Farbkonstellation sieht sehr blass und kontrastreich aus. Diese Eigenschaften erinnern an alte Filme, die mit analogen Filmkameras wie der Super-8 aufgenommen wurden. Solches Aussehen in der Farbe und der Belichtung erweckt anhand der Sehgewohnheit des Rezipienten einen Eindruck von Authentizität des Bildes, als ob das Bild ein



Abbildung 12: pseudo-indexikalische Darstellung von Jean Hill und Mary Moorman am Tatort in *JFK* (Stone, 1991, 1:06:51)

originales Bild von der echten Jean Hill im Moment des Attentates auf dem Dealey-Plaza-Platz wäre. Um diesen vielschichtigen Zeichenprozess deutlich zu verstehen, muss man in diesem Fall zwischen *dem Bezeichneten im Bild* und *dem bezeichneten Bild* unterscheiden. Es gibt dabei zwei verschiedene Zeichenprozessebenen, die in gewisser Weise unabhängig voneinander funktionieren; gleichwohl stehen sie aber endlich bei der Rezeption im Zusammenspiel miteinander. Auf der ersten Ebene gilt das Bild als ein Ikon für die im Bild bezeichneten Objekte,

¹⁵ Unter der ikonischen Transformation ist in „Ikonizität“ von der Gruppe μ die Alterität zwischen Zeichen und Bezeichnetem im Zeichenprozess zu verstehen. Vgl. Abschnitt 2.3.6.

nämlich die Augenzeugin Jean Hill und die Fotografin Mary Moorman. Auf dieser Ebene werden die typischen strukturellen Merkmale von realen Figuren durch die Aufnahme von zwei Schauspielerinnen am Originalschauplatz vermittelt. Auf der zweiten Ebene gilt das Bild aber als ein Ikon für ein weiteres Bild, in dem die realen Figuren indexikalisch dargestellt sind. In diesem Sinne ist das Bild auf der zweiten Ebene ein Ikon für einen Index, da das Bild die typischen strukturellen Merkmale eines Indexes durch seine Gestaltungseigenschaften vermittelt. In anderen Worten ist das Bild kein Index, ähnelt dem Index aber im Aufbau. Während die Eigenschaften wie Überbelichtung und blasse Farbgestaltung für die *im Bild Bezeichneten* qualitative Merkmale sind, gelten sie für *das bezeichnete Bild* im Gegenteil als typische strukturelle Merkmale eines originalen Bildes, das auf indexikalische Weise vor der Kamera stehende reale Objekte darstellt. Die typischen strukturellen Merkmale eines am 22. November 1963 auf dem Dealey-Plaza-Platz aufgenommenen filmischen Indexes, die das ausgewählte Beispiel einer Einstellung als ein Ikon dafür vermittelt, kann man wie folgt beleuchten:

Farbgestaltung: Abgesehen von den blassen Farben im Bild, die einen Hinweis auf alte abgenutzte wahrscheinlich originale Filmstreifen implizieren, ist diese Konstellation von Farbtönen aus technischer Hinsicht mittels früher Zelluloidfilme wie Kodak-Kodachrome¹⁶-Farbfilm erzeugbar. So eine Farbgestaltung bringt den Zuschauer aufgrund seiner Sehgewohnheit dazu, das Bild mindestens auf den ersten Blick als ein originales wahrzunehmen, egal, ob er sich über die technischen Farberzeugungsbedingungen im Klaren ist oder nicht.

Überbelichtung: Sowohl Überbelichtung als auch Unterbelichtung gehören üblicherweise zu den Aufnahmen, die in schwierigen Situationen gefilmt werden, in denen der Kameramann nicht genügend Zeit dafür hat, die Kamera angemessen auf die Lichtverhältnisse einzustellen. Die Einstellung ist natürlich bei den alten Kameras wie Bell & Howell Zoomatic Model 414P¹⁷ viel komplexer, da es solchen Kameras an automatischen schnellen Einstellungen und an fortgeschrittenen Lichtsensoren fehlt. Deswegen gilt Überbelichtung/Unterbelichtung für einen Originalfilm von einem Ereignis in den sechziger Jahren als eine typische Eigenschaft.

Kamerawackeln: Obwohl die Kamera versucht sich in der Einstellung auf die Figuren zu richten, wackelt sie sehr stark. Das Kamerawackeln gilt dabei als eine absichtliche Störung im Bild, die auf die Authentizität des Bildes hinweist, als ob die Kamera im Moment des Ereignisses

¹⁶ Das ist ein alter Markenname für einen Zelluloidfilm des Unternehmens Kodak, mit dem der berühmte Film vom Attentat auf Kennedy von Abraham Zapruder aufgenommen wurde.

¹⁷ Das ist dasselbe Model, mit dem Abraham Zapruder das Attentat auf Kennedy filmte.

vor Ort wäre und die Figuren unter chaotischen Umständen gefilmt hätte. Das Kamerawackeln ist im Bereich der Filmproduktion schon eines der charakteristischen Merkmale der ungeplant aufgenommenen Originalfilme unter kritischen Bedingungen.

Filmkorn und -flecken: Die Einstellungslänge beträgt nur zwei Sekunden. Dennoch tauchen mehr als 30 schwarze Flecken im Laufe der Einstellung auf. Die auffälligen schwarzen Flecken auf Zelluloidfilmen entstehen eigentlich mit der Zeit in den Teilchen des Filmstreifens, auf denen die Spuren des Entwicklers noch nicht ausgewaschen oder fixiert sind. Die Flecken können ebenso einfach aufgrund der Abnutzung des Films vorkommen. Sie beziehen sich auf die physikalischen Schäden der Schicht der analogen Filmstreifen, egal welches die Gründe für solche Flecken sind. Diese Flecken erwecken von daher bei der Rezeption den Eindruck von einem alten Originalfilm, der trotz der sichtbaren Schäden noch vorhanden ist. Man kann in den ähnlichen Einstellungen in *JFK* auffälliges Filmkorn als ein Merkmal der pseudo-originalen Filmstücke erkennen.

Die oben genannten Merkmale gehören zu einer vermeintlich indexikalischen mit alten Kameras aufgenommenen visuellen Darstellung der Frau Jean Hill und ihrer Freundin im Jahr 1963 auf dem Dealey-Plaza-Platz in Dallas, die tatsächlich mithilfe der Schauspielerinnen und des inszenierten Schauplatzes im Jahr 1991 in Form eines Ikons aufgenommen wurde. Das Verfahren der pseudo-indexikalischen Darstellung im Bildaufbau kann man als *ikonische Indexikalität* beschreiben. Das heißt als den Zustand eines Ikons, das die typischen Merkmale eines Indexes so vermittelt, dass man es bei der Rezeption als ein Index wahrnehmen kann. Solche Einstellungen befinden sich an mehreren Stellen des Films und manche stehen in derartig präziser Übereinstimmung mit den vorhandenen Originalfilmen, dass man nur nach mehrmaligem genauen Ansehen und aufgrund außerfilmischer Kenntnisse die echten von den inszenierten unterscheiden kann. Die ikonische Indexikalität des bezeichneten Bildes und die Ikonizität des im Bild Bezeichneten als zwei semiotische Ebenen der Einstellung spielen zusammen und infolgedessen wird das Bild in seiner Gesamtheit im Moment der Rezeption als eine authentifizierte Wiedergabe der beiden realen Personen interpretiert bzw. wahrgenommen.

3.3.6. Kombination semiotischer Komponenten durch Montage in *JFK*

Im nächsten Schritt wird untersucht, wie die verschiedenen Einstellungstypen mit unterschiedlichen semiotischen Funktionen durch Montage miteinander kombiniert werden und die Szenen und Sequenzen des Films aufbauen. Um es präziser auszudrücken, wird dabei analysiert, wie zeitlich-räumliche Kohärenz, kausale Interaktion und ontologische Äquivalenz durch die Kombination zwischen semiotisch unterschiedlichen dargestellten Objekte erzeugt

werden. Selbstverständlich geht es in einer Doku-Fiktion wie *JFK* vor allem um die Zusammenstellung der divers dargestellten realen Objekte. Es bedarf keiner weiteren Erklärung, dass die diversen Funktionen der Montage in einer Szene koexistieren können und die Anwesenheit der einen die andere nicht ausschließt. Bei jeder Szenenbeispielanalyse wird lediglich auf einen Aspekt der Montage fokussiert, um das jeweilige Verfahren klarer herauszuarbeiten.

3.3.6.1. *Räumliche Kohärenz ikonisch dargestellter realer Objekte mit*

Originalschauplätzen

Wenn der Schauplatz in *JFK* von einem Ort zum anderen wechselt, wird der neue Handlungsort in manchen Fällen am Anfang der Szene durch ein paar indexikalisch dargestellte üblicherweise supertotale Einstellungen vorgestellt. Die zwei Szenen in Washington sind Beispiele um zu zeigen, wie sich die diegetische auf ikonische Weise dargestellte Welt räumlich durch die Montage an die reale indexikalisch dargestellte Welt anpassen kann. Beim ersten Szenenbeispiel handelt es sich um die Unterhaltung zwischen Jim Garrison und dem Senator Russell Long im Flugzeug über Washington. Die Rollen von Jim Garrison und Senator Long werden im Flugzeug von Kevin Costner und Walter Matthau gespielt. Also sind die Figuren zwei Ikone für zwei reale Personen und alles im Flugzeug ist inszeniert. Dennoch beginnt die Szene mit einem indexikalisch dargestellten Porträt vom Kapitol in Washington D.C. und mit den Knospen der Bäume in der Nähe vom Kapitol. Das Bild ist bei der ersten Einstellung dicht mit Baumblüten bedeckt. In der zweiten Szeneneinstellung ist hinter den Baumblüten das Kapitol zu sehen. Während mehr als die Hälfte des Bildrahmens in der nachherigen Einstellung mit den gleichen Baumblüten bedeckt ist, taucht ein landendes Flugzeug am Himmel auf. In der folgenden Einstellung sieht man den inneren Raum des Flugzeuges, in dem Garrison und der Senator Long miteinander reden. Während des Gesprächs wirft der Senator durch das Fenster einen Blick nach draußen. In einer POV-Einstellung sieht der Zuschauer danach das Weiße Haus aus der Flugzeugperspektive auf dem Boden (vgl. Abbildung 13) (Stone, 1991, 0:24:20-0:24:50). Die Montage-Technik stellt die ikonisch dargestellte Szene im Flugzeug so weit in einen räumlichen Zusammenhang mit dem indexikalisch dargestellten zentralen Stadtteil von Washington D.C., dass sich die Authentizität der indexikalischen Einstellungen bei der Wahrnehmung auf die anderen in der Szene übertragen lässt.

In diesem Beispiel sind die aneinandergefügten Einstellungen von indexikalisch zu ikonisch dargestellten Bildern inhaltlich sowohl durch die sprachlichen als auch visuellen verbindenden Zwischenelemente miteinander verknüpft. Auf der Sprachebene hört man vom Anfang der

ersten Einstellung an die Stimme des (von Matthau gespielten) Senators Long, die bis zur Großaufnahme vom Gesicht Longs kontinuierlich und kohärent weitergeht. Die Stimme des Senators als ein gemeinsames Element in allen Einstellungen spielt bei der Montage die Rolle eines Interpretationshinweises für die aneinandergfügten Bilder, die die dargestellten Schauplätze, nämlich den zentralen Stadtteil von Washington und den inneren Flugzeugraum raumzeitlich verbunden wahrnehmen lässt. Während die Einstellungen auf der Sprachebene durch die Stimme des Senators miteinander verbunden werden, spielen die Baumblüten und der Flugzeugkörper bei der Montage die Rolle der visuellen verbindenden Zwischenelemente, die die räumliche Geschlossenheit der Szene gewährleisten. Die Baumblüten sind die gemeinsamen Elemente in den Einstellungen A (Stone, 1991, 0:24:20), B (Stone, 1991, 0:24:23) und C (Stone, 1991, 0:24:27). Indessen ist der Flugzeugkörper das gemeinsame Element in den Einstellungen C, D (Stone, 1991, 0:24:29), E (Stone, 1991, 0:24:35) und F (Stone, 1991, 0:24:48). Durch diese visuellen Zwischenelemente als Interpretationshinweise werden einerseits das Kapitol und das Flugzeug in einem räumlichen Einklang miteinander wahrgenommen, andererseits das Flugzeug und die Figuren. Infolgedessen stehen im Endeffekt Washington als der Originalschauplatz und die Figuren im Flugzeug in einer kohärenten räumlichen Verbindung miteinander. Ferner stützt die Montage die räumliche Geschlossenheit der Szene mit dem Übergang von der Einstellung F zu G (Stone, 1991, 0:24:50), indem die Einstellung G aus der Vogelperspektive (POV vom Senator) das Weiße Haus indexikalisch darstellt, während der Senator in der Einstellung F durch das Flugzeugfenster einen Blick nach draußen wirft.

Bei der zweiten Beispielszene in Washington geht es um das Gespräch zwischen Jim Garrison und dem Mann aus dem Pentagon, der sich Mr. X nennt. Der Anfang der Szene ist ein klassisches Beispiel für die Sequenzeröffnung. Die Szene beginnt mit einer Supertotalen



A



B



C



D



E



F



G

A, B, C: Baublüten.

Das erste visuelle Zwischenelement.

B: Indexikalisch dargestellter Schauplatz:

Das Kapitol in Washington D.C.

C: Verbindende Einstellung:

Visuelle Zwischenelemente in einem Bild.

E: Ikonisch dargestellte Figuren:

Jim Garrison und Russell Long.

C, D, E, F: Flugzeugkörper;

Das zweite visuelle Zwischenelement.

G: indexikalisch dargestelltes Weißes Haus

POV der Figuren aus der Vogelperspektive

Abbildung 13: Räumliche Geschlossenheit in einer Beispielszene durch Montage, JFK (Stone, 1991, 0:24:20-0:24:50)

vom zentralen Stadtteil Washington D.C.s, nämlich dem Monument Washingtons, dem Lincoln Memorial und dem Kapitol nacheinander aus der Vogelperspektive. Die Einstellung scheint eine indexikalische Darstellung zu sein. In der folgenden Einstellung kommt eine Nahe-Einstellung der Kuppel des Kapitols und der Statue darauf hinter den grünen Bäumen ins Bild. Auch die dritte Einstellung ist eine indexikalische visuelle Wiedergabe der Stadt Washington, in der die zwei Figuren auftauchen und die Handlung zwischen ihnen weiter läuft. Somit wird am Szenenanfang durch die Montage eine indexikalische Grundlage aufgebaut, auf der die Wahrnehmung der im Verlauf der Szene kommenden Figuren und der Handlungen basieren. Die gleiche Struktur in der Montage kann man an mehreren anderen Stellen des Films, zum Beispiel der Szene der Rede des Richters Warren im Supreme Court, erkennen.

3.3.6.2. *Zeitliche Kohärenz ikonisch dargestellter realer Objekte mit indexikalisch dargestellten Ereignissen*

Eine der relevanten Leistungen der Montage besteht darin, semiotisch unterschiedliche Objekte in zeitlichen Einklang miteinander zu bringen. Die Beispiele für solche Funktionen befinden sich an mehreren Stellen des Films *JFK*. Als Analysebeispiel wurde die Szene vom ersten Gespräch zwischen dem Staatsanwalt Jim Garrison und dem Verdächtigen David Ferrie in Garrisons Büro ausgewählt (vgl. Abbildung 14) (Stone, 1991, 0:18:47-0:23:01). Obwohl der Handlungsort das Büro von Garrison in New Orleans ist, beginnt die Szene mit einer Nahe-Einstellung vom Kapitol in Washington, in der die amerikanische Flagge auf Halbmast vor dem Kapitol zu sehen ist. In der zweiten Einstellung sieht man eine Menschenmenge auf der Straße. In der folgenden steigt die Ehefrau von Kennedy im schwarzen Kleid aus dem Auto aus. Die ersten drei Einstellungen zeigen den Leichenzug von Kennedy in Washington. Erst in der vierten Einstellung bemerkt man, dass die vorherigen Einstellungen eigentlich die durch das Fernsehen im Büro Garrisons übertragenen Bilder sind, da man den Live-Fernsehbericht der Beerdigung durch das auf dem Tisch stehende Fernsehgerät sehen kann. Als Garrison und sein Mitarbeiter die Sendung anschauen, kommt David Ferrie herein und das Gespräch beginnt. Während des Gesprächs wirft David Ferrie zweimal einen Blick auf die Beerdigungssendung. Am Ende des Gesprächs kommt die Kamera auf das Fernsehen zurück und zeigt wieder die Ehefrau und die beiden Kinder von Kennedy.



A, B, C: Originalfilme des Leichenzuges von Kennedy 1963:
 Indexikalische Darstellung am Anfang der Szene.

D: Verbindende Einstellung:
 Fernsehen als visuelles Zwischenelement.

E: Ikonischer Schauplatz, ikonische Figuren:
 Gespräch im Büro.

F, G: Blick von ikonischer Figur auf indexikalische Handlung:
 während des Gespräches schaut sich die Figur den Leichenzug
 im Fernsehen an.

H: Verbindende Einstellung:
 Fernsehen als verbindendes Element zwischen dem Schauplatz
 des Büros und dem der Beerdigung.

I: Originalfilm, der den Sohn Kennedys auf der Beerdigung zeigt.

Abbildung 14: zeitliche Kohärenz zwischen semiotisch unterschiedlichen Handlungen durch Montage in JFK (Stone, 1991, 0:18:47-0:23:01)

Die abgebildeten Einstellungen sind Schlüsseinstellungen in der Szene.

Während der Schauplatz des Gespräches und die Figuren im Büro inszeniert und ikonisch dargestellt sind, sind die Filme im Fernsehen die Originalaufnahmen der Beerdigung, die damals live übertragen wurden. Die ersten drei indexikalischen Einstellungen A (Stone, 1991, 0:18:47), B (Stone, 1991, 0:18:49) und C (Stone, 1991, 0:18:51), die den Leichenzug zeigen, werden durch die Einstellung D (Stone, 1991, 0:18:56) mit dem Handlungsort des Gespräches im Büro in chronologischen Einklang gebracht. Das Fernsehen in der Einstellung D spielt die Rolle eines Zwischenelements, das zwei unterschiedlich dargestellte Schauplätze zeitlich verbindet, da das TV einerseits die Beerdigungszeremonie in Washington indexikalisch vermittelt und andererseits gleichzeitig als ein in mehreren nachherigen Einstellungen sichtbares Gerät auf dem Tisch im Büro Garrisons an der ikonischen Darstellung des Schauplatzes beteiligt ist. Während des Gespräches werfen die Figuren ab und zu einen Blick auf die Sendung im Fernsehen und man sieht mehrmals durch POV-Einstellungen die Originalfilme im Fernsehen. Dadurch wird eine Art der Parallel-Montage in der Gestaltung der Szene aufgebaut, die die Gleichzeitigkeit der zwei unterschiedlich dargestellten Handlungen bei der Rezeption gewährleistet. Die Einstellung H (Stone, 1991, 0:22:56) erfüllt die gleiche Funktion der Übertragung zwischen unterschiedlichen Schauplätzen wie die Einstellung D. Im Gegensatz zur Einstellung D handelt es sich bei der Funktion der H um den Ausstieg aus dem ikonischen Schauplatz des Gespräches im Büro. Am Ende des Gespräches kommt die Szene von dem ikonischen Schauplatz wieder auf den indexikalischen Schauplatz der Beerdigung zurück. Die Einstellung I (Stone, 1991, 0:23:01), in der der kleine Sohn von Kennedy vor dem Sarg einen militärischen Gruß macht, wird an das vorherige Bild durch die Match-Cut-Technik geschnitten und dadurch wird die Betonung auf die Kontinuität der Handlung an zwei Schauplätzen gelegt, die ihrerseits den Eindruck einer Gleichzeitigkeit der Handlungen an zwei Schauplätzen immer weiter verstärkt.

Das Fernsehen spielt in mehreren Szenen des Films dieselbe Rolle eines Referenzzeitträgers, der durch Originalsendungen die erste Erzählebene von der Ermittlung Garrisons mit der zweiten Erzählebene von den Attentaten bzw. von den jeweiligen politischen Ereignissen chronologisch verbindet. Unter anderen sind die Szene vom Attentat auf Oswald und die Szene von der Gründung der Warren-Kommission weitere Beispiele für das Fernsehen als Referenzzeitträger.

3.3.6.3. *Äquivalenz zwischen direkt Realem und indirekt Realem durch die Montage*

An einigen Stellen des Films sind die indirekt realen Objekte, also nur ikonisch dargestellte reale Objekte, durch Montage zu derselben ontologischen Erklärung erhoben worden, den die indexikalisch dargestellten Objekte in der Montagestruktur haben. In der Szene in Washington, in der Mr. X dem Staatsanwalt Garrison den ungewöhnlichen politisch-militärischen

Hintergrund des Attentats auf Kennedy beleuchtet, sieht man während seiner Erklärung über die Maßnahmen der USA in unterschiedlichen Ländern einige entsprechende Originalfilme zu den jeweiligen historischen Ereignissen in Form einer Rückblende, man sieht Aufnahmen vom Militärputsch gegen den persischen Premierminister Mossadegh im Jahr 1953, vom Vietnamkrieg aus dem Jahr 1954 und vom Einsatz in Indonesien im Jahr 1958 (vgl. Abbildung 15) (Stone, 1991, 1:51:28-1:53:34). Die Rückblendeinstellungen sind durch den Wechsel von Farbe ins Schwarzweiß markiert, wahrscheinlich, weil die damaligen Originalfilme üblicherweise in Schwarzweiß aufgenommen wurden. Im Gegensatz zur konventionellen Verwendung der Rückblende in der Montage, die meistens durch die subjektive Erinnerung motiviert wird, spiegelt die Rückblende in *JFK* eher kollektive Erinnerungen, die sich als wahre Ereignisse interpretieren lassen. Fast immer, wenn eine Figur im Lauf des Films einen Teil der Verschwörung gegen Präsident Kennedy erklärt, wird ihre Erklärung durch eine entsprechende Rückblende visualisiert, und zwar in Schwarzweiß. In der Beispielszene kommt Mr. X kurz nach der dokumentarischen Rückblende zu den amerikanischen Interventionen in anderen Ländern auf seine Stelle im Pentagon und die Rolle der Pentagon-Kommandeure beim Attentat auf Kennedy zurück. Während seiner Erklärung für Garrison taucht eine Rückblende zu seiner Zwangsreise zum Südpol und der Rückreise über Neuseeland auf, wo er die Nachricht vom Attentat auf Kennedy auf den Titelseiten der Zeitschriften bemerkt. Genau wie die Erklärung zur Einmischung der USA in anderen Ländern wird auch die Aussage zur Reise vom Südpol über Neuseeland durch eine Rückblende in Schwarzweiß visualisiert, aber dieses Mal im Gegensatz zur ersten Rückblende durch inszenierte Schauplätze und gespielte Figuren. Während beider Rückblenden hört man die Stimme von Mr. X auf der Sprachebene als Hintergrundkommentar (Voice-Over), was als Interpretationshinweis bei der Rezeption der Bilder fungiert. Beide Rückblenden gelten als Visualisierung der Aussagen von Mr. X zu zwei mit dem Attentat auf Kennedy zusammenhängenden Themen und beide sind in derselben Szene eingefügt. Daher haben beide Rückblenden in der Szenenstruktur einen identischen Aufbau. Daraus geht hervor, dass sich beide Rückblenden bei der Rezeption in gleicher Weise interpretieren bzw. wahrnehmen lassen. Präziser ausgedrückt, spielt die erste Rückblende die Rolle eines Interpretationshinweises für die zweite. Im Laufe der Szene bemerkt der Zuschauer bei der ersten Rückblende, dass Rückblenden die Rolle einer dokumentarischen, bestätigenden Wiedergabe spielen können. Diese indexikalische Interpretation des Inhaltes der Rückblendeinstellungen überträgt sich anhand der identischen Montagestruktur beider Rückblenden auf die Wahrnehmung der zweiten Rückblende, zumal die zweite mit einer indexikalischen Einstellung des Pentagon-Gebäudes aus der Vogelperspektive beginnt. Insofern erzeugt die symmetrische Montage-Technik bei den Rückblenden eine interpretatorisch

ontologische Äquivalenz zwischen direkt realen Objekten in der ersten Rückblende und indirekt realen Objekten in der zweiten.



*Erste Szenenebene in Farbe:
Stimme von Mr. X als
Hintergrundkommentar für
die Rückblenden (zweite
Szenenebene)*



*Zweite Szenenebene in
Schwarzweiß:
Visualisierung der Aussagen von
Mr. X.*

*Originalfilme (Rückblende 1) und
inszenierte Filme (Rückblende 2) in
gleicher Struktur*

erste Rückblende

direkt reale Objekte

zweite Rückblende

indirekt reale Objekte

Abbildung 15: interpretatorisch ontologische Äquivalenz zwischen direkt und indirekt realen Objekten durch Montage in JFK (Stone, 1991, 1:51:28-1:53:34)

Dieselbe Montage-Technik wird an mehreren Stellen des Films verwendet. Hinsichtlich der Montage gibt es in allen Szenen, in denen etwas von einer Figur um das Attentat herum erzählt wird, zwei visuelle Ebenen. Auf der ersten ist die erzählende Figur zu sehen und auf der zweiten die entsprechende indexikalische oder pseudo-indexikalische Darstellung des erzählten Ereignisses. Auf der zweiten Ebene werden die inszenierten Szenen hinsichtlich der Szenenstruktur so ähnlich wie Originalfilme positioniert, dass man in manchen Fällen nur mithilfe der außerfilmischen Erkenntnisse inszenierte von Original-Filmen unterscheiden kann. Diese durch die Montage erzeugte Äquivalenzierung zwischen indirekt und direkt realen Objekten führt im Filmaufbau zu einer Integration semiotisch unterschiedlicher Ebenen ineinander.

3.3.6.4. *Kausale Interaktion zwischen direkt und indirekt realen Objekten durch die Montage*

Eine kausale Beziehung zwischen realitätsbezugsunterschiedlichen Objekten darzustellen ist eine der häufigen Funktionen der Montage. Bei der Montage könnten semiotisch variierte Objekte in Bildern bzw. in Tönen so aneinandergesetzt werden, dass eine Kette von Ursachen und Folgen dargestellt wird, als ob die Objekte in der Wirklichkeit in einer kausalen Beziehung miteinander stünden. In *JFK* wird diese Montage-Technik vor allem bei den inszenierten wiedergegebenen Szenen zum Attentat auf Kennedy in Dallas verwendet. Ein deutliches Beispiel dafür ist die letzte Gerichts-Szene, in der der Staatsanwalt seine Behauptung zur Verschwörung gegen Kennedy und zur Anwesenheit eines zweiten Schützen vor Gericht aufstellt. Während er dafür plädiert, werden die entsprechenden Bilder durch eine Rückblende gezeigt, in der mehrere originale und inszenierte Einstellungen miteinander montiert worden sind (vgl. Abbildung 16) (Stone, 1991, 2:58:04-2:58:09). In der Einstellung A (Stone, 1991, 2:58:04) sieht man einen Schützen, der hinter den Zäunen steht und die Waffe auf die Kamera richtet. Die Figur und ihre Waffe sind als indirekt reale Objekte zu sehen, die nur ikonisch und nicht indexikalisch den Täter und die Mordwaffe darstellen. Nach einer Detailaufnahme vom Auge des Täters (Einstellung B) (Stone, 1991, 2:58:07) und einer sehr kurz übertragenen Over-Shoulder-Einstellung vom Täter und dem Opfer im Hintergrund (Einstellung C) (Stone, 1991, 2:58:08) endet die Szene mit dem Originalfilm des Schusses auf Kennedys Kopf (Einstellung D) (Stone, 1991, 2:48:09). Während das Zielen und die Waffe in den inszenierten Einstellungen zu sehen sind, trifft die Kugel den Kopf des Opfers in der indexikalisch dargestellten Einstellung danach, die tatsächlich ein Ausschnitt des berühmten von Abraham Zapruder gefilmten Films vom Attentat ist.

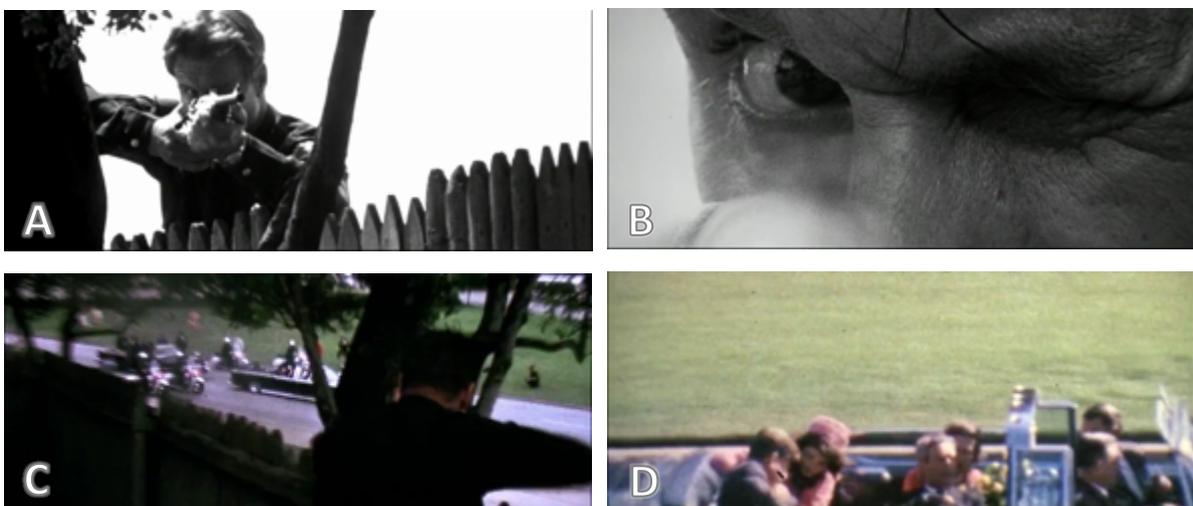


Abbildung 16: kausale Interaktion zwischen indirekt realen Objekten (A, B und C) und direkt realen Objekten (D) durch Montage in der Attentatsszene in *JFK* (Stone, 1991, 2:58:04-2:58:09)

Das Zielen, die Waffe und der Täter in den inszenierten Bildern sind als indirekt reale Objekte mit den Figuren im Originalbild als direkt realen Objekten durch die Montage so zusammengefügt worden, dass die Handlungen in den ersten Bildern als Ursache und im letzten als die Folge wahrgenommen werden. Die letzte indexikalische Einstellung in der Szene legt nicht nur die visuellen Eigenschaften der vorherigen inszenierten Einstellungen auf der Produktionsebene fest, sondern bestimmt auch die Interpretationsbedingungen auf der Rezeptionsebene. Durch die dargestellte kausale Interaktion zwischen Erzählelementen in unterschiedlichen Bildern stehen die ikonisch dargestellten Objekte in so engem handlungsgebundenem Zusammenhang mit den indexikalisch dargestellten Objekten, dass die indirekt realen Objekte im Verlauf der Szene nur im Lichte des Originalfilms und als eine visuelle Erweiterung seines Inhalts zu verstehen sind. Diese Kombinationsart von semiotisch unterschiedlichen Objekten sieht man an mehreren Stellen des Films, insbesondere in den Szenen, die sich direkt um den Attentatsverlauf am Dealey-Plaza-Platz drehen.

Es bedarf keiner Erklärung, dass es auch bei dieser Montage-Technik genauso wie bei der letzten Zwischenelemente bzw. übertragende Einstellungen geben kann, die die Schauplätze von direkt und indirekt realen Objekten miteinander verknüpfen. In diesem Beispiel besteht das Zwischenelement aus einer flüchtigen Einstellung (C), die sowohl das Hauptelement der vorherigen Einstellungen, nämlich den Täter im Vordergrund, als auch die Hauptelemente des Originalfilms wie das Auto des Präsidenten und die eingestiegenen Figuren beinhaltet.

3.3.7. Kombination der Realitätsbezugsebenen in der Handlungslinie in *JFK*

In den bisherigen Abschnitten dieser Analyse standen die Kombinationen von semiotisch unterschiedlich dargestellten Objekten im Rahmen einer Einstellung oder bei der Montage zwischen mehreren Bildern in einer Szene im Fokus. Über die einzelnen Kombinationen hinaus ist jedoch ebenso wichtig, wie die realitätsbezugsunterschiedlichen Ebenen des Filmes in seiner Gesamtheit miteinander zusammenspielen und die gesamte Erzählstruktur aufbauen. Um die dramaturgische Struktur des Filmes in dieser Hinsicht analysieren zu können, muss das Zusammenspiel der realitätsbezugsunterschiedlichen Objekte miteinander in den Erzählphasen, nämlich der Exposition, der Handlungssteigerung und dem Handlungsabfall, der Klimax und dem Dénouement separat erläutert werden. Dabei soll insbesondere die Bedeutung der Expositionsphase hinsichtlich des Zweckes der Arbeit hervorgehoben werden, da sie die Phase ist, in der die Hauptfiguren, Örtlichkeiten, der Konflikt und die allgemeine Grundlage der Handlungslinie vorgestellt werden und dadurch für den Zuschauer eine Brücke gebaut wird, mit deren Hilfe er sich mit der diegetischen Welt des Filmes verbinden und eine Immersion in die Filmwelt erleben kann.

Die Exposition dieses Films besteht strukturell aus drei Phasen: der Dokumentarphase, der Pseudodokumentarphase und der gespielten Phase. Die Phasen stehen bei der Montage der Exposition in der eben erwähnten Reihenfolge. Die Dokumentarphase beginnt mit der Originalstimme des Präsidenten Eisenhower, während im Bildrahmen der Titel des Films *JFK* zu sehen ist. Ein außerdiegetischer Sprecher erklärt im weiteren Verlauf der Originalfilme den soziopolitischen Zustand der damaligen USA, die Konflikte auf der internationalen Ebene zwischen der Sowjetunion und den USA und Kennedys Bereitschaft zu einer Entschärfung der Konflikte mit dem Ostblock. Die Originalfilme am Anfang des Films bauen in Form eines viereinhalbminütigen Dokumentarfilms die erste Phase der Exposition auf. Die Motive sind unterschiedliche Personen bzw. Ereignisse wie Eisenhowers Rede, der Wahlkampf von Kennedy, Richard Nixon, die Straßen der USA nach dem Wahlgewinn Kennedys, seine Frau Jacqueline Kennedy, Martin Luther King, Malcom X, die Rede von Kennedy in Westberlin, Fidel Castro, die Invasion in der Schweinebucht in Kuba, die Stationierung der sowjetischen Raketen auf Kuba, das Gipfeltreffen von Chruschtschow und Kennedy im Jahr 1962, der laotische Bürgerkrieg, der Vietnamkrieg und die berühmte Rede Kennedys an der Universität Washington über seine Initiative für den Frieden. In dieser Phase werden nicht nur die Schauplätze und die Figuren auf der Bildebene, sondern auch die Stimmen der realen Figuren auf der Sprachebene indexikalisch dargestellt. Die zweite Phase der Exposition besteht aus einer pseudodokumentarischen Szene, die die Fahrt Kennedys in Texas im Jahr 1963 vom Flughafen in San Antonio bis zum Attentatsort in Dallas visuell darstellt. Im Gegensatz zur ersten Phase beschränkt sich die zweite nicht auf Originalfilme, sondern ist eine Mischform von indexikalisch, pseudo-indexikalisch und nur ikonisch dargestellten Objekten. Neben den Originalfilmen von der Reise nach Dallas und dem Attentat auf Kennedy wie dem berühmten von Abraham Zapruder gefilmten Film befinden sich in der Szene einige auf originalfilmähnliche Weise aufgebaute, inszenierte Einstellungen, die hinsichtlich der Gestaltung die strukturellen Merkmale der Originalfilme besitzen und so kohärent mit den Originalfilmen montiert wurden, dass man sie im Verlauf des Films kaum von den Originalfilmen unterscheiden kann. Darüber hinaus gibt es in der zweiten Phase einen Nebenhandlungsstrang, der die Geschichte einer verletzten Frau in einem Krankenhaus erzählt, die in Panik von dem Attentat auf den Präsidenten redet. Der kurze Handlungsstrang der unbekanntenen Frau gilt nach einer relativ langen dokumentarischen Szene als erster dramaturgischer Bestandteil des Films. Die zur Frau gehörigen Einstellungen wurden in der Form der Parallelmontage so mit den Original-Aufnahmen von der Anreise des Präsidenten am San-Antonio-Flughafen und seiner Fahrt in die Stadt montiert, dass ein Eindruck der Gleichzeitigkeit entsteht. An einigen Stellen spielt die Stimme der Frau zur Warnung vor der Ermordung des Präsidenten die Rolle eines Hintergrundkommentares (Voice-Over) für die

Bilder des Präsidenten in den Straßen von San Antonio. Somit werden der Eindruck der Gleichzeitigkeit und der rezeptive Zusammenhang von den Original- und den gespielten Einstellungen stärker. Die zweite Phase der Exposition dauert mehr als drei Minuten und endet mit der Ermordung Kennedys.

Während es in der zweiten Phase nur einen kleinen dramaturgischen Handlungsstrang gibt, beginnt die Erzählung hauptsächlich in der dritten Phase. Die Hauptfigur Jim Garrison wird erst in dieser Phase vorgestellt. Auch der Haupthandlungsstrang, nämlich die Durchführung einer Ermittlung zum Attentat auf Kennedy, wird in dieser Phase beleuchtet. Obwohl der Hauptteil dieser Phase aus den gespielten, inszenierten Einstellungen besteht, befinden sich auch in dieser Phase indexikalisch dargestellte Objekte, die jedoch im Fernsehen in der diegetischen Welt gezeigt werden. Der Staatsanwalt Jim Garrison und seine Mitarbeiter sind in New Orleans und verfolgen deswegen die Neuigkeiten zum Attentat auf Kennedy in Dallas durch Nachrichtensendungen. Trotz der Tatsache, dass viele Fernsehsendungen nicht Original-Fernsehberichte, sondern später nachgebildete pseudo-indexikalisch inszenierte Filme sind, erfüllt das Fernsehen in der Exposition die Funktion einer Brücke, die die dritte Phase visuell mit den zwei ersten Phasen im Verbindung bringt. Die drei Phasen stehen trotz der unterschiedlichen Darstellungsmethoden in einer logischen chronologischen Reihenfolge. Während die erste Phase allgemeine Hintergrundkenntnisse über Kennedys Zeit indexikalisch übermittelt, zeigt die zweite durch eine Mischform von Originalfilmen und inszenierten Aufnahmen die Ermordung Kennedys. In der dritten Phase beginnt die Ermittlung zum Attentat durch eine dramaturgische Erzählung. Die fast 16:30-minütige Phase ist nicht nur auf der inhaltlichen Ebene, sondern auch durch die Funktion des Fernsehens in den jeweiligen Szenen und die Originalschauplätze auf der visuellen Ebene so kohärent mit den ersten Phasen verflochten, dass die Handlung und die Figuren in der dritten Phase nur im Lichte der ersten zwei Phasen wahrgenommen werden können. Anders formuliert spielen die dokumentarischen Szenen die Rolle einer Grundlage für die weiteren gespielten Szenen, die uns die gespielten Figuren und die inszenierten Schauplätze nur in engem Zusammenhang mit den realen historischen Figuren bzw. Handlungsorten interpretieren lassen. Insofern lenkt die Exposition Schritt für Schritt die Aufmerksamkeit des Rezipienten von den realen, durch Originalfilme gezeigten Ereignissen auf die diegetischen Handlungen bzw. Figuren, die ihrerseits auch die realen Objekte wiedergeben. Zusammenfassend besteht die Exposition aus semiotisch unterschiedlichen Objekten von direkt realen Objekten bis hin zu indirekt realen Objekten, die in einer Ordnung so kohärent miteinander kombinieren wurden, dass sie bei der Rezeption die Funktion von Interpretationshinweisen füreinander erfüllen. Die semiotische Struktur der 24-minütigen Exposition des Films wird in der Abbildung 17 mit einem Diagramm veranschaulicht.

3.4. Avatar

Im Jahr 2148 wird der Zwillingbruder von Jake Sully durch einen Überfall getötet. Jakes Bruder arbeitete als Wissenschaftler für ein großes Unternehmen, das auf einem erdähnlichen Mond namens Pandora in einem Sternensystem ganz entfernt von der Erde den wertvollen Rohstoff Unobtainium abbaut. Das größte Problem des Unternehmens sind die menschähnlichen Ureinwohner Pandoras namens Na'vi, die gegen den Abbau Widerstand leisten. Das Unternehmen bietet Jake Sully an, die unvollendete Aufgabe seines Bruders zu übernehmen, da Jake mit ihm genetisch identisch ist. Jake ist eigentlich ein US-Marine, dessen Beine seit seinem letzten Kampfeinsatz gelähmt sind. Trotz seines körperlichen Problems sieht Jake oft im Traum, dass er fliegt. Das Angebot des Unternehmens erweckt bei ihm die Hoffnung, die Kosten einer Wirbelsäulenoperation finanzieren zu können. Das militärische Krankenhaus (VA Hospital) vernachlässigt Jake und er muss deswegen die Kosten persönlich tragen. Sein Bruder war Wissenschaftler in Team von Dr. Augustine, deren Ziel darin besteht, mithilfe künstlich hergestellter mit Menschen-Genen gemischter Na'vi-Körper, sogenannter Avatare, die sich durch die Übertragung des Bewusstseins kontrollieren lassen, mit den Ureinwohnern Kontakt aufzubauen. Jake soll sich mit seinem neuen Körper so gut in der Gesellschaft der Na'vi zurechtfinden, dass er sie davon überzeugen kann, den Widerstand gegen den Abbau aufzugeben und ihre Heimat zu verlassen. Während Dr. Augustine und ihr Team versuchen, eine wissenschaftlich-diplomatische Lösung zu finden, möchte Quaritch, der militärische Leiter der Basis auf Pandora, dass Jake für ihn bezüglich des Verteidigungssystems und der Schwäche der Na'vi spioniert. Quaritch verspricht wegen des Einsatzes die Kosten für Jakes Beinoperation zu übernehmen. Jake macht sich Schritt für Schritt mit der Kultur und der Lebensweise der Na'vi vertraut und wird so davon begeistert, dass er schließlich die Entscheidung trifft, auf der Seite der Na'vi gegen die Armee der Menschen zu kämpfen und die inspirierende Welt Pandoras zu verteidigen. Die Hauptfigur Jake Sully, der in seiner realen Welt nicht einmal laufen kann, gerät mithilfe seines Avatars in eine fantastische Welt, in der er ganz frei endlich fliegen kann. Er nimmt Pandora als seine neue Heimat an und entscheidet sich seinen menschlichen Körper für immer zu verlassen.

Avatar, der berühmte Film des amerikanischen Regisseurs James Cameron, gilt als der teuerste und nach Einspielergebnis erfolgreichste Film aller Zeiten. Eine der unbestrittenen Stärken des Films besteht in der meisterhaften Darstellung der fantastischen Welt Pandoras und ihrer Bewohner Na'vi, die mithilfe einer revolutionären zum ersten Mal verwendeten Animationstechnik machbar wurde. Bei dieser neuen Technik spielen die realen Schauspieler nicht nur vor einer optischen, sondern auch vor einer „virtuellen Kamera“. Diese bietet dem

Filmemacher die Möglichkeit, die körperlichen Bewegungen des realen Schauspielers mit unterschiedlichen fiktionalen Masken bzw. Körpergestaltungen zu kombinieren und sich die Handlungen der neuen imaginären Figuren zeitgleich mit dem Drehen in einem speziellen Bildschirm anzuschauen (vgl. Rosen, 2011, S. 111). Dadurch nähern sich die realen und die fiktionalen Komponenten der filmischen Darstellung auch in der Drehzeit immer mehr an. Abgesehen vom technischen Aspekt wird das Verhältnis zwischen der realen und der imaginären Welt ebenfalls im Verlauf der Geschichte des Films in gewissem Maße thematisiert und schlägt sich offensichtlich in der inneren Herausforderung der Hauptfigur Jake Sully nieder. Der Film beginnt mit einem Bild vom Fliegen über einen Dschungel, das Jake im Traum sieht und das kaum etwas mit seinem Alltagsleben als ein körperlich behinderter ehemaliger US-Marine zu tun hat, der sich lediglich mithilfe des Rollstuhls hin und her bewegen kann. Die doppelte Existenz von Wachheit und Traum spielt eine zentrale Rolle in der Erzählung des Films. Jake kann seinen Na'vi-Körper nur steuern, wenn sein menschlicher Körper im Schlaf ist und umgekehrt. In gewisser Hinsicht bedeutet die Wachheit des Na'vi-Körpers für den menschlichen Körper einen Traum und andersherum. Sozusagen erfährt Jake Sully die wunderbare Welt Pandoras und das Leben unter den Na'vi lediglich in seinem Traum. Nur im letzten Teil des Films kann Jake seine Na'vi-Geliebte mit dem menschlichen Körper also in der Wachheit sehen, wobei die Wachheit und der Traum sich als filmische Anspielung auf Realität und Fiktionalität betrachten lassen. Somit kann man sagen, dass Avatar auch vom Verhältnis zwischen Realität und Fiktionalität handelt. Insofern versucht der Film, sich mit der Frage auseinanderzusetzen, wie die fiktional scheinenden Phänomene mit der real erfahrenen Welt in Einklang gebracht werden können.

Aus der filmanalytischen Sicht der Arbeit ist es dabei wichtig zu erläutern, wie die semiotischen Komponenten im Filmaufbau zusammenwirken, um die realen und fiktionalen Objekte in Zusammenhang miteinander darzustellen. Hinsichtlich des semiotischen Analysemodells der Arbeit werden zunächst die drei semiotischen Ebenen in der filmischen Darstellung von *Avatar* erklärt und dann befaßt ich mich mit der Kombinationsweise der Ebenen in der Bildgestaltung in einzelnen Einstellungen, in der Montage mehrerer Einstellungen und in der Handlungslinie des Films in seiner Gesamtheit.

Von der Indexikalität in einem dem Genre „Fantasy“ zugeordneten Film zu reden, scheint auf den ersten Blick widersprüchlich, denn die Indexikalität basiert auf einer *existentiellen*¹⁸ Beziehung des Zeichenkörpers zu seinem Objekt, während die Gattung Fantasy diejenigen Filme

¹⁸ Den Terminus „existentiell“ zur Beschreibung der Relation zwischen Zeichen und Objekt in einem indexikalischen Zeichenprozess übernehme ich von Peirce: „*Ein Index ist ein Zeichen, dessen zeichenkonstitutive Beschaffenheit in einer Zweifelt oder einer existentiellen Relation zu seinem Objekt liegt.*“ (Peirce, 1983, S. 65)

beschreibt, deren Figuren bzw. Ereignisse unabhängig von der Wirklichkeit darstellbar sind und deren filmische Zeichen in keiner kausalen Verbindung mit dem Bezeichneten stehen. Um die Indexikalität in einem Film richtig beschreiben zu können, muss man die profilmische Ebene von der diegetischen Ebene unterscheiden. Egal, ob es um ein Doku-Drama geht oder einen Fantasyfilm, es gibt immer einen indexikalischen Bezug, solange eine klassische Kamera sich dabei befindet. Die Kamera übermittelt von Natur aus das, was in der Drehzeit vor der Kamera steht, den Beobachtern des Films und infolgedessen enthält der Film eine Ebene der Indexikalität. Allerdings bezieht sich diese Indexikalität nicht auf den Zweck der Filmanalyse in der vorliegenden Arbeit, da es bei der der Kamera zugehörigen Indexikalität um die *profilmische* Ebene geht, während es sich bei der Indexikalität im Rahmen dieser Arbeit um den Realitätsbezug der *diegetischen* Ebene handelt. Ich orientiere mich bei dem Begriff „*profilmisch*“ an der von Etienne Souriau formulierten Definition, wobei man das profilmische Objekt als ein reales durch die Kamera aufgenommenes für den Film inszeniertes Objekt bezeichnet, das im Gegensatz zu anderen Teilen der afilmischen Wirklichkeit „*einen direkten, konkreten, organischen Bezug zum Film*“ hat (Souriau & Kessler, 1997, S. 147). Als „*afilmische Wirklichkeit*“ bezeichnet Souriau die wirkliche Welt, die „*unabhängig von jeder kinematographischen Aktivität*“ existiert (Souriau & Kessler, 1997, S. 146). Die diegetische Ebene beschränkt sich hingegen auf die Bestandteile der erzählten Welt im Film. So können beispielsweise zwei profilmische Darsteller die Rolle einer bzw. derselben Figur spielen z.B. einmal als Kind und dann als Erwachsener und andersherum kann derselbe Darsteller zwei Figuren verkörpern z.B. einmal als Sohn und dann als Vater derselben Person in der Vergangenheit. Unter der Indexikalität ist in dieser Arbeit ein Zustand zu verstehen, in dem sowohl der Darsteller auf der profilmischen Ebene als auch der Dargestellte auf der diegetischen Ebene sich als dieselbe Identität erweisen.

3.4.1. Indexikalischer Objektbezug in *Avatar*

Im zweiten Kapitel wurde sich mit den Unterschieden zwischen realem Objekt, realitätsnahe Objekt und imaginärem Objekt im semiotischen Analyseansatz der Arbeit ausführlich auseinandergesetzt. Wenn man von der Indexikalität redet, können ausschließlich reale Objekte zur Sprache gebracht werden. Die diegetische Welt *Avatars*, in der die ganze Geschichte entweder auf dem fiktiven Planeten Pandora oder auf der zukünftigen in der Fantasie erdachten Erde erzählt wird, enthält auf den ersten Blick kaum irgendeine Verweisung auf ein reales Objekt. Zumal auch alle dargestellten Figuren ganz fiktiv sind. Dennoch, wenn man die komplizierten semiotischen Ebenen des Filmaufbaus ausführlich analysiert, lässt sich mindestens ein relevantes Element der Geschichte als indexikalisches Zeichen erweisen: *die*

menschliche Rasse. Die Geschichte *Avatars* wird von *fiktiven* menschlichen bzw. nichtmenschlichen Figuren erzählt. Dennoch repräsentieren die menschlichen Figuren in der diegetischen Welt des Films nicht nur die konkreten fiktiven Charaktere wie Jake Sully und Oberst Quaritch, sondern auch die *realen* einzelnen Menschen, die in der diegetischen Welt als Beispiele der menschlichen Rasse zu verstehen sind. Daher ist eine Ebene der Indexikalität im Film anzuerkennen, die in der durch die klassische Kamera erzeugten indexikalischen Verweisung auf die menschliche Rasse besteht. Gegen diese Analyse lässt sich einwenden, dass man auf diese Weise einfach eine Indexikalität in fast allen Filmen, in denen irgendein menschlicher Darsteller vor der Kamera spielt, erkennen kann und dass dieses Vorgehen in der Analyse untauglich ist, da fast alle Filme auf die eine oder andere Weise von den Menschen handeln und die Darsteller also die Menschheit repräsentieren. Dennoch lässt sich die allgemeine Indexikalität rechtfertigen, denn die oben beschriebene hat nichts mit der hier gemeinten Indexikalität zu tun. Das Kriterium für die Unterscheidung dabei besteht darin, ob die Indexikalität auch im Rezeptionsprozess der diegetischen Welt des Filmes zu erkennen ist. Im Zusammenhang mit dem Haupthandlungsstrang steht das Erzählelement „die menschliche Rasse“ im klaren Kontrast zu den Ureinwohnern Pandoras, den Na’vi. Ferner wird an mehreren Stellen *die menschliche Rasse* als ein wichtiges Phänomen in der Geschichte explizit erwähnt. Beispielsweise wenn Jake sich schlussendlich, was den Krieg betrifft, hinter die Na’vi stellt, schreibt ihm Oberst Quaritch „Verrat der eigenen Rasse“ zu: „*Hey, Sully, how's it feel to betray your own race?*“ (Cameron, 2009, 2:40:25). Solche inneren Hinweise im Film lenken die Zuschauerrezeption in die Richtung einer bestimmten Wahrnehmung der menschlichen Figuren, wobei die Figuren als die konkreten Beispiele der menschlichen Rasse zu verstehen sind. Ein eindeutiger Beleg dafür sind die zahlreichen Filmkritiken zu *Avatar*, die sich mit den Themen in Bezug auf die Zukunft der Menschheit, die Beziehung der Menschheit zur Umwelt usw. befassen. Die Kritiken bzw. Rezensionen gelten als ein relativ zuverlässiges Kriterium dafür zu begreifen, wie ein Film rezipiert wird.

3.4.2. Ikonischer Objektbezug in *Avatar*

Im Gegensatz zur indexikalischen Beziehung, die sich nur auf ein reales Objekt bezieht, lässt sich die ikonische Zeichenfunktion auch mit den fiktiven Objekten verbinden, egal, ob sie realitätsnahe oder imaginäre sind. Die ikonischen Beziehungen zu den realen oder fiktiven Objekten in *Avatar* werden in die folgenden drei Kategorien eingeordnet.

3.4.2.1. Ikonischer Bezug zu realen Objekten

Wie im ersten Kapitel ausführlich dargestellt wurde, stehen ikonische und indexikalische Aspekte der durch die Kamera erzeugten Darstellung wesentlich miteinander in Verbindung, da die Kamera ein Zeichen zur Verfügung stellt, das beim Rezeptionsprozess visuell die typischen Merkmale des Bezeichneten enthält. Daher kann man sagen, dass die menschliche Rasse, die schon als eine indexikalische Darstellung erwähnt wurde, auch eine ikonische Darstellung im Film hat. Ein reales konkretes Objekt lässt sich auch durch die ikonische Darstellung wiedergeben, ohne dass irgendeine indexikalische Verbindung bestehen müsste. Dies ist der Fall, wenn das Zeichen von einem realen konkreten Bezeichneten nicht durch Kamera und direkte Verbindung zum Bezeichneten erzeugt wird, aber die strukturellen sensorischen Merkmale des Objekts wiedergibt. So geht es beim zweiten Beispiel der ikonischen Beziehung in *Avatar* um ein reales Objekt, das nicht durch die Kamera gezeigt wurde, also um Alpha Centauri, ein Sternensystem, das sich etwa 4,3 Lichtjahre entfernt von der Erde im Sternbild Zentaur befindet. Der Mond Pandora umkreist in der diegetischen Welt von *Avatar* einen Alpha-Centauri-Planeten. Der Zuschauer bemerkt während der Reise Jake Sullys nach Pandora, dass es etwa fünf Jahre, neun Monate und 22 Tage gedauert hat, den Zielplaneten zu erreichen. In astronomischer Hinsicht gibt es keine näheren Sterne zur Erde als die drei Alpha-Centauris. Die Sterne von Alpha Centauri und ihre Planetenkonstellation sieht man an mehreren Stellen des Filmes. Als es Jake Sully gelingt, den mythischen Flugdrachen zu bändigen, landet er beim Baum der Seelen, während eine der Alpha-Centauri-Sonnen im Hintergrund scheint.

Selbstverständlich fallen die im Film gegebenen Andeutungen von den dargestellten typischen Merkmalen des Alpha-Centauri-Sternensystems nur den Fachleuten auf, die bereits etwas von der Astronomie wissen. Die oben erwähnten ikonischen Darstellungen hinsichtlich der Figuren und des Raums im Film gelten als Bestandteile der Handlungsstruktur, die neben anderen semiotischen Elementen die Welt des Filmes konstituieren.

3.4.2.2. Ikonischer Bezug zu realitätsnahen Objekten

Bei dem ikonischen Realitätsbezug handelt es sich auch um die Beziehungen zu realitätsnahen Objekten. Mit dem realitätsnahen Objekt wird ein dargestelltes fiktives Phänomen bezeichnet, das die strukturellen sensorischen Merkmale eines realen Typs so aufweist, dass das fiktive Objekt sich als ein reales Exemplar des Typs in der realen konventionellen Welt rezipieren lässt.

Der Bezug zu realitätsnahen Objekten ist am besten in der Expositionsphase des Films *Avatar* zu erkennen. Eines der besten Beispiele dafür ist die Szene in der Bar am Filmanfang, als Jake sieht, wie ein Mann ein Mädchen belästigt. Er attackiert den Mann, um ihn für sein Verhalten

zu bestrafen. In der Bar läuft fast alles wie gewohnt. Einige spielen Billard, während die anderen sich ein Fußballspiel zwischen Spanien und Deutschland anschauen. Die Leute trinken, unterhalten sich und jubeln über Jake Sully, der versucht zu beweisen, dass er alles schafft, was ein normaler Mann schaffen kann. Abgesehen von den mysteriösen Masken, die einige Personen dabei haben, gibt es nichts Außergewöhnliches. Die Bar kann wo auch immer in den USA liegen, da sie einfach die typischen Merkmale einer Bar aufweist. Mit diesen Merkmalen ist der Zuschauer in der realen Alltagswelt vertraut. Denn so eine Bar ist entweder von ihm erfahren worden oder für ihn erfahrbar. Also gilt die im Film dargestellte Bar als eine fiktive Bar, die die typischen Eigenschaften der realen Bars vermittelt. In diesem Sinne lässt sich die Bar als ein realitätsnahes Objekt im semiotischen System des Films interpretieren, das anhand seines ikonischen Bezugs zum realen Typ der Bar eine Ebene der Realität in der filmischen Darstellung gewährleistet.

Bei den ersten 13 Minuten des Films vom Anfang bis zum ersten Erscheinen des Avatar-Körpers im Labor von Dr. Augustine auf Pandora handelt es sich vor allem um Sequenzen mit realitätsnahen Objekten (Cameron, 2009, 0:00:55-00:12:30). Die Krematorium-Sequenz, die Raumfahrt-Szene, die Szene der Ankunft auf Pandora (das Bergwerk und die Militärbasis), die Szene des Einführungskurses für Neulinge und die Labor-Szene stellen Phänomene dar, die im Großen und Ganzen zu der realen zeitgenössischen Wirklichkeit des Menschenalltagslebens gehören. Man kann dagegen sagen, dass zum Beispiel die im Film dargestellte Einäscherungshalle oder der Schaufelradbagger in der Ankunfts-Szene sehr viel größer sind als die wirklichen. Das kann zwar stimmen, aber man muss auch die Tatsache in Betracht ziehen, dass die qualitativen Merkmale, wie Blanke erläutert, sich von den strukturellen Merkmalen unterscheiden (vgl. Blanke, 2003, S. 63). Die Größe an sich ist für einen Schaufelradbagger ein strukturelles Merkmal, während eine Höhe von 20 oder 15 Metern für ihn als ein qualitatives Merkmal gilt. Was sich auf die Konstruktion des ikonischen Typs bezieht, sind die strukturellen Merkmale, nicht die qualitativen. Die Kette von den aufeinander folgenden zu realitätsnahen Objekten gehörigen Szenen vom Anfang des Films bis zur Labor-Vorstellung wird durch die Erscheinung der außergewöhnlichen Avatar-Körper im Bild abgebrochen. Der Avatar-Körper ist als eines der imaginären Objekte zu betrachten, mit denen sich der nächste Abschnitt auseinandersetzt. Im weiteren Verlauf des Films befinden sich an mehreren Stellen weitere Darstellungen von realitätsnahen Objekten. Bei den meisten Sequenzen im Labor, im Kontrollturm und auf der Militärbasis handelt es sich genau wie in der Sequenz in der Bar am Anfang um die realitätsnahen Objekten verbundene filmische Darstellung.

Bei realitätsnahen Objekten geht es nicht unbedingt um eine ganze Sequenz und nicht einmal eine ganze Einstellung. Es kann einfach um einen kleinen Bestandteil des Bildes in einer

Einstellung gehen oder sogar um eine bestimmte Eigenschaft eines spezifischen Objekts in der dargestellten Welt des Films. In der Expeditionssequenz, als die Pilotin Trudy die Neulinge in Dr. Augustines Team zum ersten Mal in den Dschungel mitnimmt, sieht man in mehreren Einstellungen sowohl die Figuren mit Na'vi-Körpern als auch die Figuren mit Menschen-Körpern nebeneinander in einem Rahmen. Während die Pilotin und der Soldat einen normalen menschlichen Körper haben, sind die Mitglieder des wissenschaftlichen Teams in der Körperform der Na'vis. In puncto semiotischer Funktion gehören die dargestellte Pilotin und der Soldat zu realitätsnahen Objekten. Im Gegensatz dazu gelten die Figuren mit Na'vi-Körperform als imaginäre Objekte, deren strukturelle Merkmale keinem realen Typ zugeordnet werden können. Das ist ein eindeutiges Beispiel dafür, wie die semiotisch unterschiedlichen Objektbezüge in einer Einstellung zusammenkommen können. Ferner können vielfältige semiotische Objektbezüge auch in der Konstruktion einer bestimmten Figur, eines spezifischen Ortes oder eines konkreten Ereignisses in der Erzählung nebeneinander bestehen. Eines der besten Beispiele dafür sind die Hauptfiguren mit Na'vi-Körpern. Ein wichtiges strukturelles Merkmal dieser Figuren besteht in der Körperbewegung, also der Gestik und dem Mienenspiel, das neben anderen strukturellen Merkmalen wie der Körperform, der Körperfarbe und der Körpergröße die gesamte Figur aufbaut.

Die Ähnlichkeit zwischen den Körperbewegungen, insbesondere den Gesichtsausdrücken der Avatare und der realen Menschen an vielen Stellen des Films, die auf der Wiedergabe der strukturellen typischen Merkmale der Körperbewegung basiert, ist bei der Rezeption deutlich erkennbar. Es ist dabei unerheblich, ob der Rezipient/die Rezipientin beim Anschauen des Films vorher weiß oder nicht, dass die Bewegungen der Figuren mit Avatar-Körper eigentlich die Bewegungen der realen Darsteller sind, die separat mithilfe der virtuellen Kamera aufgezeichnet wurden und in den weiteren Produktionsphasen durch die CGI-Technik mit den anderen Elementen wie der Körperform und der Körperfarbe kombiniert wurden. Insofern ist zum Beispiel die Körperbewegung Jakes im Avatar-Körper als eine Komponente der Figur hinsichtlich ihrer semiotischen Funktion ein realitätsnahes Objekt, während die anderen Komponenten wie die Farbe und die Form als imaginäre Objekte gelten.

3.4.2.3. *Ikonischer Bezug zu imaginären Objekten*

Wenn ein ikonisches Zeichen ein fiktionales nicht die strukturellen Merkmale eines realen Typs aufweisendes Objekt darstellt, wird eine ikonische Beziehung zu einem imaginären Objekt aufgebaut. Selbstverständlich gibt es in den Fantasy-Filmen wie *Avatar* eine große Menge von imaginären Objekten, die sich weder auf konkrete reale Phänomene noch auf reale Typen beziehen. Hinsichtlich der Erzählungsstruktur in *Avatar* sind die Na'vi-Figuren die wichtigsten

imaginären Objekte. Die blauen Na'vi-Individuen werden trotz der Ähnlichkeit ihres Lebensstils mit dem von menschlichen Volksstämmen von Ureinwohnern (Indianern) als eine neue selbstständigere Spezies wahrgenommen, die es nie gegeben hat. Die weibliche Hauptfigur Neytiri als ein entscheidendes Na'vi-Individuum in der Geschichte ist tatsächlich ein fiktionales konkretes Objekt, das zum ersten Mal in der Filmwelt von *Avatar* vorgestellt wird und unter keinem realen Typ eingeordnet werden kann. Die unterschiedlichen Raubtiere, die Säugetiere, der fantastische Flugdrache namens Ikran, der mächtige Riesenflugdrache Toruk, die schwebenden Halleluja-Berge und die Militärmaschinen wie AMP-Suit, alle sind als Bestandteile der Welt Pandoras die imaginären Objekte, die durch ikonische Darstellung während der Filmrezeption wahrgenommen werden. Insofern es um die ikonische Darstellung eines imaginären Objekts geht, wird die Rede von der Wiedergabe der strukturellen Merkmale problematisch. Denn ein imaginäres Objekt ist eigentlich ein subjektives mentales Objekt, das lediglich durch Zeichen bzw. in Zeichen wahrgenommen werden kann. Die strukturellen Merkmale eines solchen Objektes lassen sich erst durch mehrere Darstellungen in einem Zeichensystem, zum Beispiel einem Film oder einer Menge von Filmen und Videogames, festlegen. Die strukturellen Merkmale solch eines Objektes sind daher eine Sache der Konvention. Im Fall *Avatar* werden manche imaginären Elemente zum ersten Mal vorgestellt, während andere vorher in anderen Filmen präsentiert worden sind, wie das AMP-Suit, das dem Zuschauer bereits von *Matrix* bekannt ist.

3.4.3. Symbolischer Objektbezug in *Avatar*

Im Gegensatz zu den zwei ersten Arten des zeichenhaften Objektbezugs kennt der symbolische Objektbezug keine Grenze und lässt sich auf alle realen oder fiktionalen Objekte beziehen, egal ob sie konkrete oder abstrakte Phänomene sind. Das liegt daran, dass die symbolische Darstellung auf jedem beliebigen Zusammenhang zwischen Zeichen und Objekt basieren kann. Insofern kann man theoretisch von einer symbolischen Beziehung der Filmbestandteile *Avatars* sowohl zu realen Objekten als auch zu imaginären Objekten reden. Hinsichtlich der Tatsache, dass es in dieser Arbeit um den Realitätsbezug der filmischen Darstellung geht, wird eher die symbolische Beziehung zu realen Objekten auf der Sprach- und Bildebene als die zu imaginären Objekten untersucht.

3.4.3.1. Symbolischer Bezug zu realen Objekten auf der Sprachebene

An mehreren Stellen des Films wird in den Dialogen auf unterschiedliche Phänomene der realen Welt verwiesen. Jake Sully weist am Anfang des Films als der Ich-Erzähler auf seine unangenehme Erfahrung im *Krankenhaus für Veteranen in den USA (VA Hospital)* hin. Als Jake

Sully sich zuhause entspannen möchte, berichtet eine Fernseh-Reporterin über die Rückkehr des ausgestorbenen *bengalischen Tigers im Zoo von Peking* mithilfe der Klonungstechnik. Jake erzählt gleichzeitig, warum er ein *Marine* werden wollte. In der Sequenz darauf schauen sich die Leute in der Bar ein Fußballspiel an, während auf dem Bildschirm *Deutschland vs. Spanien* geschrieben steht. Als Jake Sully und andere Neulinge auf Pandora ankommen, warnt der Oberst Quaritch sie im Vorbereitungskurs: „*Sie sind nicht mehr in Kansas. Sie sind auf Pandora*“ (Cameron, 2009, 0:10:00). Während des persönlichen Gesprächs mit Jake betont der Oberst Quaritch, dass auch er auf der Erde genau wie Jake einige Einsätze in *Venezuela* und drei Einsätze in *Nigeria* hatte. Als Jake jeden Tag seinen visuellen Bericht vor der Kamera aussagt, sieht man das Datum vom Jahr 2154 in der Ecke des Bildes, das offensichtlich als das Jahr 2154 *Anno Domini* wahrgenommen wird (Cameron, 2009, 0:13:02). Die Anspielung auf ein reales Zeitrechnungssystem und dadurch auf ein bestimmtes historisches Ereignis als Bezugsdatum auf der sprachlich-schriftlichen Ebene im Film muss man in die Kategorie der symbolischen Beziehung zu realen Objekten einordnen.

3.4.3.2. *Symbolischer Bezug zu realen Objekten auf der Bildebene*

Eines der beliebten Themen im Bereich der Filmkritik besteht darin zu erklären, wie der Film durch Figuren, Gegenstände, Ereignisse und Handlungen in der fiktiven Welt bestimmte soziale und politische Debatten oder historische Figuren und Ereignisse in der realen Welt widerspiegelt, auch wenn der Film zur Gattung Fantasy gehört, die im Prinzip in sehr geringer Verbindung zur Realität steht.

Im Fall *Avatar* gibt es ein breites Spektrum von Bildinterpretationen, die zu erläutern versuchen, was im Film für was in der Wirklichkeit steht. Während in einigen Rezensionen zum Beispiel der Oberst Quaritch den damaligen amerikanischen Präsidenten George W. Bush repräsentiert, sehen die anderen das Fallen des riesigen Hausbaums als eine kinematografische Wiedergabe vom Einsturz des WTC an 9/11. Nach anderen Filmrezensenten spielen das Verbrennen des Hausbaums mit der Flamme und das Vergiften der Na'vi mit Gas auf den Holocaust an (vgl. Doughty & Etherington-Wright, 2017, S. 260). Selbstverständlich ist es absolut umstritten, welche Anspielung wofür steht, ob sie jeweils stimmt oder nicht. Aber es lässt sich einwenden, dass die Filminhaltselemente sowohl von normalen Zuschauern als auch von professionellen Kritikern meistens in Zusammenhang mit der realen Welt interpretiert und verstanden werden. Dabei stellt sich die Frage, auf welcher semiotischen Grundlage ein fiktives Filminhaltselement wie der Oberst Quaritch für eine reale Figur wie George W. Bush auf der Bildinterpretationsebene stehen kann. Mit anderen Worten, mit welchem semiotischen Mechanismus kann das filmische Zeichen *Oberst Quaritch* das reale Objekt *Präsident Bush*

bezeichnen? Ist das einfach ein Index, ein Ikon oder ein Symbol? Um die Frage zu beantworten, muss man zunächst beobachten, wie so eine Anspielung von Rezipienten bzw. von Kritikern verstanden und gerechtfertigt worden ist. Das Verstehen von Oberst Quaritch und seinem Verhalten als Repräsentation der gewalttätigen Maßnahmen von Präsidenten Bush legt Ähnlichkeiten zwischen der filmischen und der realen Figur zugrunde, welche die Zuschauer beim Anschauen oder nachher beim Überlegen an die reale Figur erinnern. Quaritch sagt zum Beispiel an einer Stelle des Films: „*We'll fight terror with terror*“ (Cameron, 2009, 2:14:31) und an einer anderen Stelle wird seine Entscheidung wie „*It's some kind of shock-awe campaign*“ (Cameron, 2009, 2:15:16) beschrieben. Solche Aussagen werden von manchen Kritikern ganz ähnlich wie Aussagen von Präsidenten Bush bei seinen Pressekonferenzen wahrgenommen (vgl. Taylor, 2013, S. 132). Beide Figuren teilen also das Verlangen nach Krieg. Die anderen sehen die Ähnlichkeiten sogar in der Körperform beider Figuren (weiße Haut, männlich, graue Haare), zumal beide den gleichen texanischen Akzent beim Sprechen aufweisen (vgl. Young-Roberts, 2012, S. 30). Auf den ersten Blick scheint so eine Verweisung als Ikon zu bestehen, da das Zeichen (Quaritch) die Merkmale des Bezeichneten (Präsident Bush) vermittelt. Allerdings sind es einzelne fragmentarische Merkmale, nicht typische strukturelle. Um ein Ikon zu etablieren, muss das Zeichen die strukturellen typischen Merkmale des Objektes wiedergeben. Die fragmentarischen bzw. einzelnen gemeinsamen Merkmale gelten dabei einfach als Interpretationshinweise für eine symbolische Darstellung, die unabhängig von der typischen Ähnlichkeit aufgrund einer Konvention aufgebaut wird. Überflüssig zu erwähnen, dass die dem Symbol zugrundeliegende Konvention vollständig zur Kultur gehörig ist und daher die Interpretation des Symbols von einer Kultur zur anderen variiert. Egal, wie der Rezipient/die Rezipientin die Filminhaltselemente hinsichtlich der realen Gegebenheiten interpretiert und diesem oder jenem Bestandteil des Films dieses oder jenes historische oder kulturelle reale Phänomen zuordnet, gibt es in den meisten Fällen eine interpretatorische Verbindung zur Realität, die sich im semiotischen Sinne anhand des symbolischen Objektbezugs erläutern lässt. *Avatar* ist dabei keine Ausnahme und seine fantastische fiktive Welt verbindet sich durch die Anspielungen auf die historischen Phänomene wie die Zeit des Kolonialismus, auf die politisch-internationalen Konflikte wie die militärische Atmosphäre nach 9/11, auf die Umweltprobleme auf der Erde usw. mit den realen Gegenständen und Ereignissen. Insofern steht der Film auch auf einer symbolischen Ebene in einem spezifischen Zusammenhang mit der Realität.

3.4.4. Zusammenspiel semiotischer Komponenten in der Bildgestaltung

Bisher wurden die einzelnen visuellen/sprachlichen Elemente im Hinblick auf den Realitätsbezug analysiert. Im weiteren Schritt wird erläutert, wie die semiotisch

unterschiedlichen Darstellungselemente in einer Einstellung bzw. in der Inszenierung des in einem Bildrahmen sichtbaren Inhalts zusammenspielen und sich auf die Interpretations- und Wahrnehmungsverfahren voneinander bei der Rezeption auswirken. Da alle ähnlichen Einstellungen/Sequenzen prinzipiell dieselbe semiotische Struktur aufweisen, sind nur einige der relevanten Einstellungen bzw. Sequenzen zur Analyse ausgewählt worden, welche die Kombination zwischen unterschiedlichen semiotischen Ebenen deutlich aufweisen. Um die Komplexität der semiotischen Vielschichtigkeit des Einstellungsinhalts eindeutiger erklären zu können, wird dabei die semiotische Struktur des wichtigsten fiktiven Elements „Avatar-Körper“ separat analysiert.

3.4.4.1. Realitätsnah-imaginäre Kombination (imaginäres Objekt in raumzeitlicher Kohärenz mit realitätsnahem Schauplatz)

Bei der ersten Labor-Sequenz, in der Jake Sully zum ersten Mal seinem Avatar-Körper begegnet, werden in mehreren Einstellungen die zum Labor gehörigen realitätsnahen Objekte und das imaginäre Objekt Avatar-Körper in einem Bildrahmen dargestellt, oder, um präziser zu sein, wird das imaginäre Objekt in spezifischem Zusammenhang mit einem aus den realitätsnahen Objekten bestehenden visuellen Kontext vorgestellt. Das Ziel ist dabei, die strukturellen Merkmale dieses spezifischen Zusammenhangs zwischen imaginärem Objekt und realitätsnahen Objekten zu erklären. Die Kombination zwischen diesen zwei Arten der Darstellungsobjekte wird in vielen Filmen unterschiedlicher Gattungen sehr oft verwendet und ihre Analyse kann einen allgemeinen Aspekt der filmischen Darstellung beleuchten.



A: Totale-Aufnahme von den Avatar-Körper-Zylindern im Labor von Dr. Augustine.



B: Zusammenspiel zwischen dem imaginären Objekt (Avatar-Körper) und den realitätsnahen Objekten (Menschfiguren und Labor-Instrumente) im Labor von Dr. Augustine.



C: Halbnahaufnahme von einem imaginären und einem realitätsnahen Objekt im Vergleich in einer Einstellung.

Abbildung 18: Drei Einstellungen der Szene von der ersten Begegnung mit dem Avatar-Körper im Labor von Dr. Augustine in Avatar (Cameron, 2009, 0:11:48-0:12:06).

In der ersten visuellen Vorstellung erscheinen die Avatar-Körper als imaginäre Objekte in einer Totalen, in der die Körper jeweils in eine künstliche zylinderförmige Gebärmutter hineingelegt dargestellt sind. Das Labor-Equipment und die Wissenschaftler als realitätsnahe Objekte stehen um die Zylinder herum und kümmern sich um die Avatar-Körper (vgl. Abbildung 18: A) (Cameron, 2009, 0:11:48-0:11:54). Während der Avatar-Körper im Zylinder durch Kamerabewegung (langsame Fahrt nach vorne), Farbunterschied (blau) und besondere Lichtverhältnisse (Unterlicht) als das wichtigste Element im Bildrahmen betont wird, auf das die Aufmerksamkeit gerichtet werden muss, steht das imaginäre Bildelement in einem kohärenten Zusammenhang mit den realitätsnahen Bildelementen wie den menschlichen Figuren und der Labor-Ausrüstung. In diesem Bild ist der Avatar-Körper einerseits wie ein Embryo an die Instrumente angeschlossen dargestellt, andererseits geht es bei der Handlung der menschlichen Figuren in der Einstellung um ihn (vgl. Abbildung 18: B) (Cameron, 2009, 0:12:02). Dieser realitätsnahe Schauplatz spielt die Rolle der Interpretations- bzw. Wahrnehmungshinweise zum Verstehen des Avatars als ein visuelles Zeichen für ein imaginäres Objekt. Zum Beispiel wird dabei die Größe des Avatars durch visuellen Vergleich mit den menschlichen Körpern bei der Rezeption wahrgenommen (Abbildung 18: C) (Cameron, 2009, 0:12:06). Obwohl der Zuschauer weißt, dass der Avatar durch CGI-Technik hergestellt wurde, wird der Avatar durch identische Kameraperspektive, identische Lichtverhältnisse und bestimmte räumliche Verortung physikalisch so mit den anderen Bildelementen kohärent

positioniert, dass er sich als ein Bestandteil der realitätsnahen Welt in der Szene wahrnehmen lässt. In diesem Umfeld erscheint der Avatar nicht nur als ein Ikon für ein lediglich imaginäres Objekt, sondern als ein Ikon für ein sich dem realitätsnahen Umfeld anschließendes imaginäres Objekt, das sich in Einklang mit den raumzeitlichen Umständen des realitätsnahen Umfelds darstellen lässt. Insofern lässt sich der Avatar, der in erster Linie als ein Ikon für ein imaginäres Objekt erscheint, wegen der physikalischen Kohärenz mit dem Umfeld als ein Bestandteil der realitätsnahen Welt wahrnehmen bzw. interpretieren. Diese raumzeitliche visuelle Kohärenz spielt die Rolle einer Interpretationsgrundlage für filmische Elemente in fast allen Filmgattungen, die sowohl die Darstellung der realitätsnahen als auch der imaginären Objekte beinhalten. Nicht nur im Fall der oben genannten Szene von *Avatar*, sondern in allen anderen Science-Fiction-Filmen stellt sich die Darstellung des imaginären Objekts auf die eine oder andere Weise so auf die raumzeitlichen Umstände des realitätsnahen Umfelds ein, dass das imaginäre Objekt sich bei der Rezeption als ein unverzichtbarer Bestandteil der physikalischen Struktur der realitätsnahen Welt wahrnehmen bzw. interpretieren lässt.

3.4.4.2. Realitätsnah-imaginäre Kombination (imaginäres Objekt in kausaler Interaktion mit realitätsnahe Schauplatz)

Das imaginäre Objekt Avatar wird nicht nur in gewisser raumzeitlicher Kohärenz mit dem realitätsnahen Umfeld dargestellt, sondern weist an mehreren Stellen des Films eine kausale Interaktion mit diesem Umfeld auf. Um diesen Aspekt der Bildgestaltung im Film konkret zu



Abbildung 19: Kausale Interaktion zwischen der realitätsnahen Hand des Wissenschaftlers und dem imaginären Ohr des Avatar-Körpers in einer Einstellung der Labor-Szene in *Avatar* (Cameron, 2009, 0:19:25).



Abbildung 20: Kausale Interaktion zwischen den realitätsnahen Figuren und der imaginären Figur durch ein kleines Gespräch in einer Einstellung der Labor-Szene in *Avatar* (Cameron, 2009, 0:19:30).

verstehen, ist die Szene zur ersten Übertragung des Bewusstseins Jake Sullys in den Avatar-Körper ein gutes Beispiel. Als Jake Sully zum ersten Mal in seinem Avatar-Körper auf dem Bett im Labor aufwacht, versuchen zwei Wissenschaftler seinen Bewusstseinsgrad zu überprüfen. Der erste schnipst mit den Fingern um seine Ohren herum und Jake reagiert körperlich darauf, indem er seine Ohren in die Richtung des Tons bewegt (vgl. Abbildung 19) (Cameron, 2009,

0:19:25). Der zweite spricht ihn an und Jake erwidert das Ansprechen, indem er sagt: „Hey guys“ (vgl. Abbildung 20) (Cameron, 2009, 0:19:30). In diesen zwei Einstellungen beinhaltet das Bild zwei dargestellte Elemente, also ein imaginäres und ein realitätsnahes Objekt, die in einer kausalen Interaktion miteinander stehen und sich als Ursache und Wirkung wahrnehmen lassen. Insofern muss das Imaginäre als ein im realitätsnahen Umfeld verankertes Bildelement in Betracht gezogen werden, das sich sogar als ein Verursachungsfaktor in der realitätsnahen Welt erweist.

Noch ein hilfreiches Fallbeispiel dafür ist diejenige Einstellung am Ende des Films, in der Neytiri als eine imaginäre Na'vi-Figur (und zwar die Geliebte von Jake Sully) zum allerersten Mal den menschlichen Körper von Jake im Labor umarmen kann (vgl. Abbildung 21) (Cameron, 2009, 2:43:38). Während der Körper von Jake und das Laboratorium zum realitätsnahen Umfeld



Abbildung 21: Kausale Interaktion zwischen einer realitätsnahen und einer imaginären Figur in Avatar (Cameron, 2009, 2:43:38).

gehören, gilt Neytiri als ein imaginäres Bildelement. Dennoch ist sie so dargestellt, dass sie wie ein grundsätzlicher Bestandteil der realitätsnahen Welt ganz aktiv darauf Wirkung hat und Jake vom Boden aufhebt, umarmt, die Gasmasken auf sein Gesicht legt und ihn damit rettet. Man kann dabei die im letzten Abschnitt erläuterte räumzeitliche Kohärenz zwischen beiden Objektarten erkennen; zum Beispiel durch das Licht, das durch das Fenster identisch auf beide Figuren hinabscheint.

Solch eine Konstellation in der Bildgestaltung, in der die realitätsbezugsunterschiedlichen Bildelemente in einer Interaktion miteinander dargestellt sind, sieht man ebenso in fast allen Aktionsszenen des Films, in denen beide Referenzarten der ikonischen Darstellung zusammengesetzt die Handlungen aufbauen. Diese Herangehensweise an die Kombination der unterschiedlichen Realitätsbezugsebenen in der Bildgestaltung kann man in fast allen Filmen erkennen, die auf die eine oder andere Weise beide Ebenen beinhalten.

Dabei stellen sich im Prinzip imaginäre Objekte auf ein realitätsnahes Umfeld bzw. auf realitätsnahe Bildelemente ein, nicht umgekehrt. So gesehen werden imaginäre Bildelemente bei der Produktion so dargestellt, dass sie sich bei der Rezeption so weit wie möglich den Wahrnehmungsbedingungen ihres realitätsnahen Umfelds annähern können. In semiotischer Hinsicht heißt das, dass die realitätsnahen Elemente im Bildkontext die Rolle von einem Interpretationshinweis für die ikonische Darstellung des imaginären Objekts spielen, der die Integration mit dem realitätsnahen Umfeld zu einem wesentlichen Merkmal des imaginären Objekts erhebt.

3.4.4.3. Realitätsnah-imaginäre Kombination (multisemiotischer Darstellungsaufbau der fiktiven Figuren Na'vi)

Der Film *Avatar* besteht zu einem großen Teil aus den computergenerierten Figuren Na'vi, die fotorealistisch durch die Motion-Capture-Technik animiert wurden. Die erfolgreiche filmische Darstellung dieser Figuren als die humanoiden Ureinwohner von Pandora legt die Vielschichtigkeit der semiotischen Struktur ihres Aufbaus zugrunde. Im nächsten Schritt befasse ich mich mit der Frage, wie die fiktiven Figuren Na'vi unter dem semiotischen Gesichtspunkt konstruiert bzw. rezipiert werden. Exemplarisch fokussiere ich mich bei der Analyse der Figuren auf das spezifische Individuum von Neytiri (vgl. Abbildung 22) (Cameron, 2009, 1:31:46), die als die weibliche Hauptfigur in der Geschichte im Vergleich zu anderen Na'vi viel mehr im Bildrahmen auftritt und dadurch eine größere Möglichkeit für die Bildanalyse bietet.



Abbildung 22: Kombination der realitätsnahen Körperbewegung mit den imaginären Körpereigenschaften im Aufbau der Figur „Neytiri“ in Avatar (Cameron, 2009, 1:31:46).

In erster Linie sieht die Figur Neytiri einfach wie die ikonische Darstellung eines imaginären Objekts aus, die erfolgreich mithilfe der CGI-Techniken erzeugt wurde. Insofern sind ein Bildzeichen und sein jeweiliges bezeichnetes imaginäres Objekt dabei zu erkennen. Wenn allerdings ein genauerer Blick auf die semiotische Funktion der dargestellten Figur geworfen wird, weichen die unterschiedlichen realitätsbezugsgebundenen Ebenen in ihrer Konstruktion

voneinander ab. Der entscheidende Punkt besteht darin, dass Neytiri ein sich bewegendes Bild ist, das aus mehreren Bildelementen besteht. Die Körperform, die Hautfarbe, die Größe und viele andere spezifische Elemente bauen nebeneinander die typischen Eigenschaften der Figur auf. Es liegt nahe, dass jedes von diesen Elementen seinerseits als ein gesondertes Zeichen in Betracht gezogen werden kann, dessen Verbindung mit seinem Bezeichneten sich separat untersuchen lässt. Ich will dabei die Rolle der Körperbewegung als ein spezifisches visuelles Zeichen hervorheben. Die Figur Neytiri ist unter diesem Blickwinkel eine Kombination von Körperbewegung und anderen körperlichen Eigenschaften wie Hautfarbe, Körpergröße und Körperform. Während die Körpertopologie einfach als imaginäres Objekt verstanden werden kann, lässt sich die Körperbewegung als realitätsnahes Objekt verstehen. Im Gegensatz zu den Körpereigenschaften wie Größe, Fingeranzahl, Augenfarbe, Hautfarbe und Ohrenform, die durchaus imaginär ausgedacht wurden, folgt die Körperbewegung der Figur dem Bewegungsmuster des Menschenkörpers; nicht nur in ihrer Gesamtheit, sondern auch in den Einzelheiten des Mienenspiels. Die Tatsache, dass die Körperbewegungen der Figur Neytiri tatsächlich die mithilfe der virtuellen Kamera aufgenommenen Körperbewegungen der Schauspielerin *Zoe Saldana* sind, gilt zwar als Beweis dafür, dass die Körperbewegung sich auch auf der Produktionsebene von anderen körperlichen Eigenschaften der Figur unterscheidet. Das bedeutet aber nicht, dass die Unterscheidbarkeit zwischen imaginärem und realitätsnahem Aspekt der Figur auf der Rezeptionsebene diese außerfilmische Kenntnis unbedingt zugrunde legt, da man beim Anschauen des Films die Ähnlichkeit zwischen der Körperbewegung der Figur und der in der Realität erfahrenen menschlichen Körperbewegung erkennen kann. Insofern besteht die Darstellung der Figur Neytiri in einer semiotischen Kombination aus unterschiedlichen ikonischen Zeichen, die in Zusammenhang miteinander das Ganze aufbauen. Diese Analyse beschränkt sich nicht auf die visuelle Darstellung der Figuren und lässt sich zu kleineren bzw. größeren Bildelementen, die als eine semiotische Einheit in Betracht gezogen werden können, erweitern. Zum Beispiel kann man ein Körperteil Neytiris wie ihr Auge als eine semiotische Einheit betrachten und analysieren, wie einige Aspekte des Auges wie Farbe und Größe imaginäre Objekte sind, während die Form und Bewegung als realitätsnahe Objekte gelten. Der Darstellungsstruktur des Films kann man in diesem Sinne eine fraktalähnliche Ordnung zuordnen, nach der jedes Bildelement die semiotische Qualität den größeren und kleineren Bestandteilen bei der Interpretation vermitteln kann.

Nicht nur Neytiri und andere Na'vi Figuren, sondern fast alle fiktiven Figuren in Fantasy- und Science-Fiction-Filmen sind zusammengesetzt aus imaginären und realitätsnahen Zeichenobjekten, die einander gegenseitig als Verstehenshilfe oder, so Peirce, als Interpretant beim Rezeptionsverfahren dienen. Somit kann ein in sich selbst imaginäres Element

realitätsbezüglich interpretiert bzw. wahrgenommen werden. Die Rolle der technischen Elemente in der Inszenierung wie Kamerabewegung, Kameraperspektive und Licht ist dabei die Integrierung der semiotischen Ebenen in- und miteinander so gut wie möglich zu verwirklichen.

3.4.5. Zusammenspiel semiotischer Komponenten durch die Montage

Es liegt nahe, dass Einstellungen, Szenen und Sequenzen die Bedeutung voneinander durch die Montage entwickeln. In diesem Abschnitt wird analysiert, wie die realitätsbezugsunterschiedlichen Ebenen des Films durch die Montage miteinander zusammenwirken und die Wahrnehmung bzw. die Interpretation voneinander in diese oder jene Richtung lenken. Ich werde mich zuerst mit zwei Beispielszenen des Films befassen und die Montage-Struktur dabei untersuchen. Danach werde ich einen analytischen Blick auf die allgemeine Zusammenstellung der Sequenzen des Films in seiner Gesamtheit als eine Erzählstruktur werfen. Da der Allgemeinblick auf das Zusammenspiel zwischen semiotischen Filmelementen als eine Gesamtheit sich nicht nur auf die Montage begrenzen lässt und auch die anderen Aspekte der Erzählung wie zum Beispiel die Erzählstruktur betrifft, wird sich damit in einem separaten Abschnitt auseinandergesetzt.

3.4.5.1. Zeitliche Kohärenz zwischen imaginären und realitätsnahen Objekten

Während es beim Einstellungsaufbau eher um die räumliche Kohärenz der Bildelemente miteinander geht, geht es bei der Montage vielmehr um die zeitliche Ordnung der Handlung bzw. um die zeitliche Kohärenz der Bilder miteinander. Wie die realitätsnahen und imaginären Objekte und die mit ihnen zusammenhängenden Handlungen zeitlich miteinander in Einklang gebracht werden, ist eine der Aufgaben der Montage. Zu diesem Zweck sind vielfältige Montage-Techniken in *Avatar* verwendet worden, unter anderem die Parallel-Montage. Parallel-Montage ist eine der häufigsten Schnitttechniken dafür, die Gleichzeitigkeit mehrerer Handlungen darzulegen. In der Szene des Angriffs auf den Seelenbaum versucht Neytiri den schlafenden Avatar-Körper von Jake vor dem riesigen Bulldozer zu schützen. Während Neytiri in der Nähe des Seelenbaums kopflos den Körper Jakes vom Bulldozer fernhalten möchte (erste Handlung), erlaubt Dr. Augustine Jake nicht, sich an die Link-Maschine anzuschließen, außer wenn er gesundheitshalber schon gut gegessen habe. Jake isst das Essen (zweite Handlung), ohne zu wissen, wie es Neytiri geht (vgl. Abbildung 23) (Cameron, 2009, 1:34:07-1:35:16).

Mithilfe der Parallel-Montage wird die erste imaginäre Handlung, also der Angriff auf den Seelenbaum auf Pandora, so mit der zweiten realitätsnahen Handlung, nämlich mit dem Essen im Laboratorium, kombiniert, dass der Eindruck der Gleichzeitigkeit bei der Rezeption gewährleistet wird. Auch diese Gleichzeitigkeit und die zeitliche Kohärenz zwischen zwei realitätsbezugsunterschiedlichen Handlungsebenen fungiert als ein Interpretationshinweis; aufgrund dessen nähern sich die imaginären Objekte bei der Rezeption der Bedeutung von

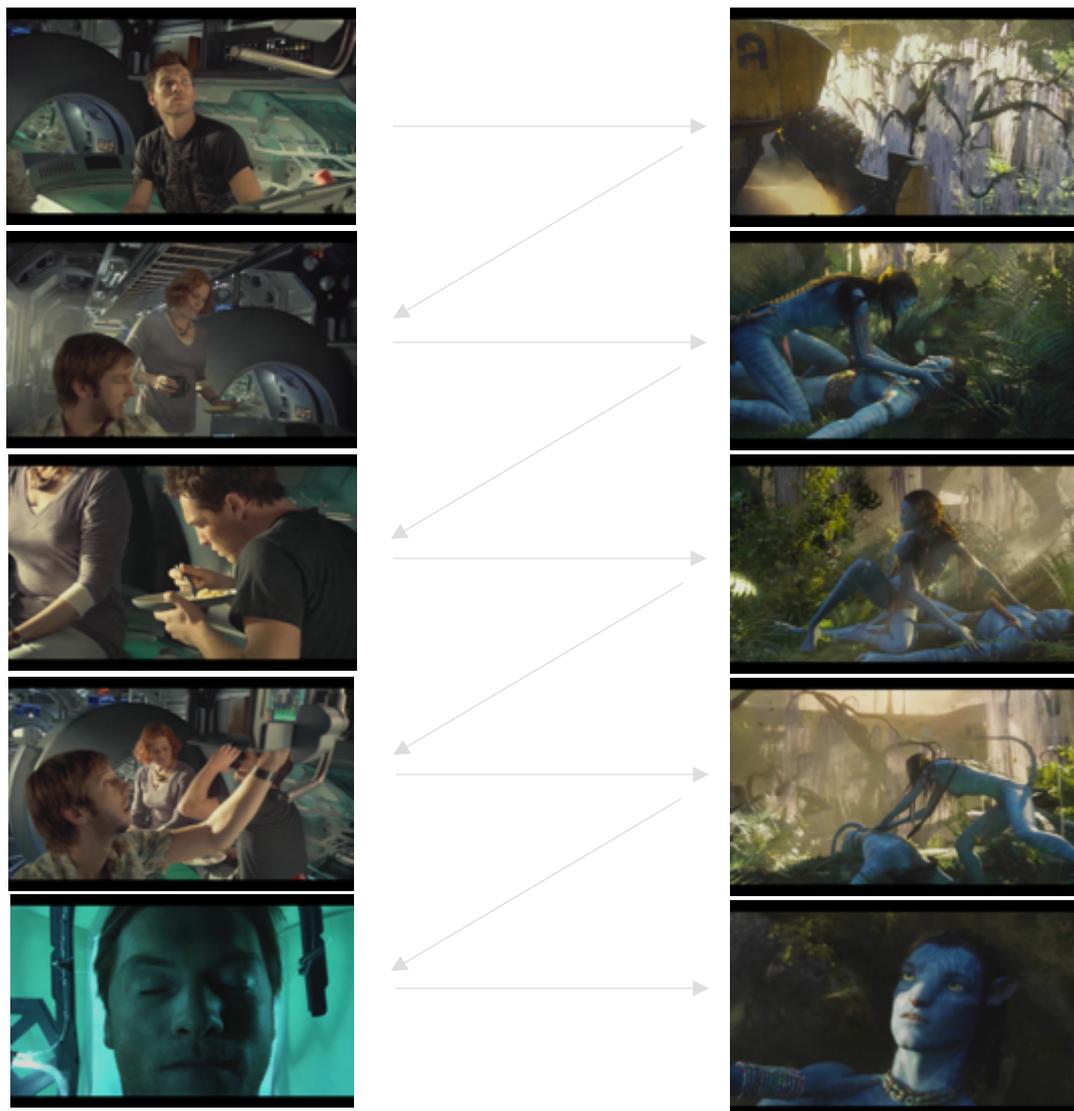


Abbildung 23: Parallel-Montage als Montage-Technik für die Darstellung der Gleichzeitigkeit zwischen Handlungen aus semiotisch unterschiedlichen Ebenen in Avatar (Cameron, 2009, 1:34:07-1:35:16).

realitätsnahen Objekten an.

3.4.5.2. Kausale Interaktion zwischen Imaginärem und Realitätsnahem in der Montage

Die Szene der Bewusstseinsübertragung in den Avatar-Körper ist ein Beispiel für die Wechselwirkung zwischen semiotisch unterschiedlichen Ebenen durch die Montage. Jake Sully legt sich auf der Anschlussmaschine im Labor hin und ein paar Sekunden später wacht er auf

einem anderen Bett im Raum gegenüber in seinem Avatar-Körper auf. Die Szene beginnt mit einer subjektiven Kameraeinstellung von Jake im Avatar-Körper, in der zwei Menschen, also Wissenschaftler, ihn anschauen und mit einer Taschenlampe auf seine Augen Licht werfen, um seinen Bewusstseinsgrad zu überprüfen. Das Bild ist durchaus realitätsnah. Im Bild danach sehen wir das Gesicht von Jake im Avatar-Körper, in dem seine Augen Gegenwirkung auf das Licht zeigen. Das Bild ist ganz imaginär. Somit werden ein realitätsnahes Objekt (Taschenlampe) und ein imaginäres Objekt (Auge des Avatars) miteinander durch die Montage so kombiniert, dass ein Eindruck von Wirkung und Gegenwirkung bei der Rezeption erweckt wird (vgl. Abbildung 24) (Cameron, 2009, 0:19:19-0:19:24). Die durch die Montage erzeugte kausale Interaktion fungiert als ein Interpretationshinweis bei der Bildrezeption des Avatar-Körpers und erhöht seinen Realitätsbezug auf eine stärkere Weise, als wenn er unabhängig von den vorherigen bzw. nachherigen Bildern betrachtet werden würde.



Abbildung 24: Kausale Interaktion zwischen realitätsnahen und imaginären Figuren in drei nacheinander zusammengeführten Einstellungen in Avatar (Cameron, 2009, 0:19:19-0:19:24).

3.4.5.3. Äquivalenzierung zwischen Imaginärem und Realitätsnahem durch die Montage

Die Szene der ersten Verknüpfung mit dem Avatar-Körper enthält zwei traumähnliche Erlebnisse für Jake. Das erste passiert, als er mit seinem menschlichen Körper im Laboratorium schläft, während er mit seinem Avatar im Garten läuft. Das zweite kommt vor, als er mit seinem Avatar im Schlafsaal einschläft (Cameron, 2009, 0:22:40), während sein menschlicher Körper im Labor aufwacht. Beide Erlebnisse werden durch die Montage so dargestellt, dass dabei eine Gegensätzlichkeit zwischen Wachheit und Schlaf, Traum und Wirklichkeit entsteht. Es geht in diesem Fall aus der Sicht dieser Arbeit um die Kombination zwischen imaginären und realitätsnahen Objekten in der Montage. Beim ersten Erlebnis sieht der Zuschauer im ersten Bild eine Naheinstellung von den geschlossenen aber sich bewegenden Augen Jakes als realitätsnahen Objekten im engen Raum der Linkmaschine (Cameron, 2009, 0:19:04). In den Bildern danach sieht man Jake, der im weiten Umfeld von Pandora mit Leidenschaft läuft und ganz begeistert seine neuen Beine beobachtet (Cameron, 2009, 0:21:45). Die Montage erweckt den Eindruck, als ob das Laufen auf Pandora der Traum des im Labor schlafenden Jake wäre.

Kurz danach widerfährt ihm das zweite Erlebnis. Er legt sich mit seinem Avatar im Schlafsaal draußen auf Pandora hin und schließt seine Augen, um einzuschlafen (Cameron, 2009, 0:22:39). Eine Naheinstellung zeigt das Gesicht Jakes, während er seine Augen öffnet und sich im engen Raum der Linkmaschine befindet (Cameron, 2009, 0:22:43). Er beobachtet danach seine gelähmten Beine. Die Bilder sind so montiert, als ob die Anwesenheit Jakes im Labor und seine gelähmten Beine ein Albtraum des im Schlafsaal schlafenden Avatars wäre (vgl. Abbildung 25) (Cameron, 2009, 0:22:43). Während die imaginären Objekte sich beim ersten Erlebnis durch die Montage-Techniken als Traum des realitätsnahen Objekts, also Jake Sullys im Menschenkörper, interpretieren lassen, lassen sich beim zweiten Erlebnis ganz umgekehrt die realitätsnahen Objekte als Traum des imaginären Objekts, nämlich Jakes im Avatar-Körper, verstehen. Daraus geht hervor, dass beide in sich realitätsbezugsunterschiedlichen Objekttypen durch die Montage eine ontologische Äquivalenz bekommen. Mit anderen Worten hilft die symmetrische Montage als ein Interpretationshinweis bei der Rezeption die imaginären Objekte im Film auf derselben ontologischen Ebene wie die realitätsnahen Objekte wahrzunehmen.



Abbildung 25: Gegenseitige Äquivalenz von Traum und Wachheit für Avatar- und Menschkörper in „Avatar“ (James Cameron, 2009).

Das oben beschriebene Beispiel von der symmetrischen Montage von imaginären und realitätsnahen Elementen ist nicht das einzige im Film. An mehreren Stellen des Films sind ähnliche Beispiele erkennbar, in denen die imaginären und die realitätsnahen Elemente beim Zusammenfügen auf die ontologisch identische Weise dargestellt werden.

3.4.6. Kombination der Realitätsbezugsebenen in der Erzählstruktur

Bisher wurde erklärt, wie die einzelnen Bildelemente im Rahmen von einer Einstellung oder bei der Montage von mehreren Bildern sich auf die Interpretation voneinander gegenseitig auswirken. In diesem Abschnitt ist jedoch der Film in seiner Gesamtheit zu sehen und das Zusammenspiel der Filmelemente in größerem Umfang zu analysieren. Ich orientiere mich dabei an dem Fünf-Akte-Modell von Gustav Freytag (vgl. Freytag & Plinke, 2003, S. 153f) , das freilich im Bereich des Films von mehreren TheoretikerInnen modifiziert wurde (vgl. Eder, 2000, S. 101f).

Üblicherweise unterscheidet man bei der filmischen Erzählstruktur drei Hauptphasen im dramaturgischen Verlauf voneinander: Exposition, Durchführung und Auflösung (vgl. Eder, 2000, S. 26). Die Expositionsphase in *Avatar* beginnt am Anfang des Films, wobei Jake als Erzähler von seinem Traum vom Fliegen im Krankenhaus erzählt, und endet mit der Szene vom Gespräch zwischen Oberst Quaritch und Jake um 26:28'. Die Hauptfiguren, die wichtigen Orte und vor allem die Ordnung der erzählten Welt werden in dieser Phase vorgestellt. Die Exposition besteht aus dreizehn Szenen: (1) kurzer Traum vom Fliegen, (2) Jake auf der Straße, (3) Jake zuhause, (4) Jake in der Bar, (5) Jake im Krematorium, (6) die Raumfahrt nach Pandora, (7) die Landung auf Pandora, (8) der Einführungskurs von Quaritch auf der Basis, (9) die erste Begegnung mit dem Avatar im Labor, (10) das Kennenlernen von Grace im Labor, (11) das Kennenlernen von Parker im Kontrollraum, (12) erster Anschluss an den Avatar-Körper im Labor, (13) das Gespräch mit Trudy und Quaritch auf der Militärbasis. Alle Szenen in der Expositionsphase sind von den realitätsnahen Schauplätzen dominiert. Außer der Szene vom Anschluss an den Avatar-Körper im Labor und der Szene vom Laufen kurz danach im Hof, auf die ich nachher zurückkommen werde, sind auch alle dargestellten Figuren in dieser Phase realitätsnahe Objekte, also menschliche Individuen. Dabei kann man zur Ansicht gelangen, dass die Orte wie die Straße mit virtuellen 3D-Werbeplakaten, das Raumschiff mit Kryoschlaf-Funktion und das Bergwerk mit außergewöhnlich großer Ausrüstung in der Ankunftsszene auf Pandora wegen ihrer technologisch zukünftigen Merkmale als imaginäre Orte gelten müssen. Deshalb weise ich nochmal auf die im Abschnitt 2.3.6 gegebene Erklärung hin, nach der das realitätsnahe Objekt durch Darlegung der typischen strukturellen Merkmale zu erkennen ist, unabhängig davon, ob und wie die nicht typischen qualitativen Merkmale dargestellt werden.

Die Expositionsphase spielt die Rolle einer Grundlage in der Filmstruktur, auf der die weiteren Phasen der Geschichte basieren. In anderen Worten wird die Rahmenbedingung für die Rezeption der diegetischen Welt in der Expositionsphase etabliert.

Die erste für diese Arbeit wichtige Eigenschaft der Expositionsphase besteht darin, dass sie von realitätsnahen Elementen beherrscht ist. Hinsichtlich der wesentlichen Funktion der Exposition heißt es, dass die anderen Filmphasen in Zusammenhang mit dieser realitätsnahen Atmosphäre wahrzunehmen bzw. zu interpretieren sind.

Die zweite relevante Eigenschaft der Expositionsphase dreht sich um den Einfluss, den die dargestellten realen Objekte dabei auf die Expositionswahrnehmung haben. Wie bereits erwähnt wurde, gibt es an mehreren Stellen des Films auf der Sprachebene verschiedene Verweisungen auf reale Objekte, die sich in der Wirklichkeit befinden. Es liegt nahe, dass diese Verweisungen als symbolische Darstellung eines Objektes zu verstehen sind, da es sich bei so einer Verweisung um eine Wort-Objekt-Verbindung handelt. Die realen dargestellten Elemente als eine semiotische Ebene in der Filmstruktur spielen ihrerseits bei der Rezeption der Expositionsphase die Rolle der Interpretationshinweise, welche die realitätsnahen Elemente in Einklang mit der realen Welt wahrnehmen lassen. An mehreren Stellen der Expositionsphase werden unterschiedliche Orte auf internationaler Ebene unter anderem Nigeria, Venezuela, Spanien und Peking erwähnt. Als Quaritch sagt, dass auch er ebenso wie Jake einige militärische Einsätze in Venezuela hatte, wird die visuelle Darstellung der Figuren in diesem Moment mit diesem realen Ort verbunden. Insofern lässt sich die Figur mithilfe dieser Hintergrundinformation in eine relativ realistische Richtung interpretieren. Bemerkenswerterweise befinden sich alle Verweisungen auf reale Orte in der Expositionsphase und somit verstärken sie die Expositionsverbindung zur Realität. Die einzige Verweisung auf eine zeitgebundene Realität besteht im Datum der Ereignisse im Film. Als Jake Sully zum ersten Mal in der Expositionsphase nach der Szene des Anschlusses an den Avatar-Körper seinen visuellen Bericht vor der Kamera macht, sieht man in der Ecke des aufgenommenen Videos das Datum des Jahres 2154, das freilich als das Jahr 2154 Anno Domini (nach Christi Geburt) rezipiert wird. Somit positionieren sich die Ereignisse der Geschichte in einem bestimmten zeitlichen Verhältnis zum historischen Bezugsdatum des Kalenders in der Wirklichkeit. Mithilfe dieser Anspielung auf das Datum begrenzt sich die Wahrnehmung der dargestellten Ereignisse auf einen bestimmten zukünftigen Zeitrahmen. In der Abbildung 26 sieht man deutlich, in welcher chronologischen Reihenfolge die räumlichen bzw. zeitlichen Referenzen auf die Realität im Verlauf der Expositionsphase auftauchen.

Beim dritten wichtigen Punkt in Bezug auf den Expositionsaufbau geht es um die allmähliche Übertragung des gewohnten mit der Wirklichkeit verbundenen Lebens der Figur Jake in die fremde fantastische Welt auf Pandora durch das Zusammenspiel der semiotischen

Filmelemente. In den ersten Szenen der Exposition bis zur Minute 13 erscheint keine imaginäre Figur. Erst in der 13. Minute taucht der unbewegliche Avatar-Körper als das erste imaginäre Objekt im Bildrahmen auf. Die beherrschenden Umfeldler in den Szenen bleiben bis zur Minute 22 realitätsnah, wobei Jake zum ersten Mal mit seinem Avatar-Körper in Begleitung von menschlichen Figuren draußen die imaginäre Welt von Pandora erleben kann. Im Anschluss hieran kommt wieder eine realitätsnahe Szene mit realitätsnahen Figuren und Umfeldern, in der Oberst Quaritch Jake darum bittet, ihn über die Na'vi heimlich zu informieren. Eine durchaus imaginäre Szene kommt erst nach der Expositionsphase, als Jake sich bei der ersten Exkursion auf Pandora im Dschungel verirrt. Die imaginären Elemente werden allmählich im Laufe der Exposition so in die Szenen hinzugefügt, dass jedes von ihnen im Rezeptionsprozess in einem plausiblen Zusammenhang mit den realitätsnahen Elementen stehen könnte. Die realitätsnahen Elemente auf der Bildebene ihrerseits lassen sich durch die Verweisungen auf reale Objekte auf der Sprachebene mit der Realität verbinden. Insofern kann man von einem Prozessmuster für die allmähliche Vorstellung des Imaginären in der Exposition reden, das seinerseits aus unterschiedlichen Phasen wie Exposition und Klimax besteht.

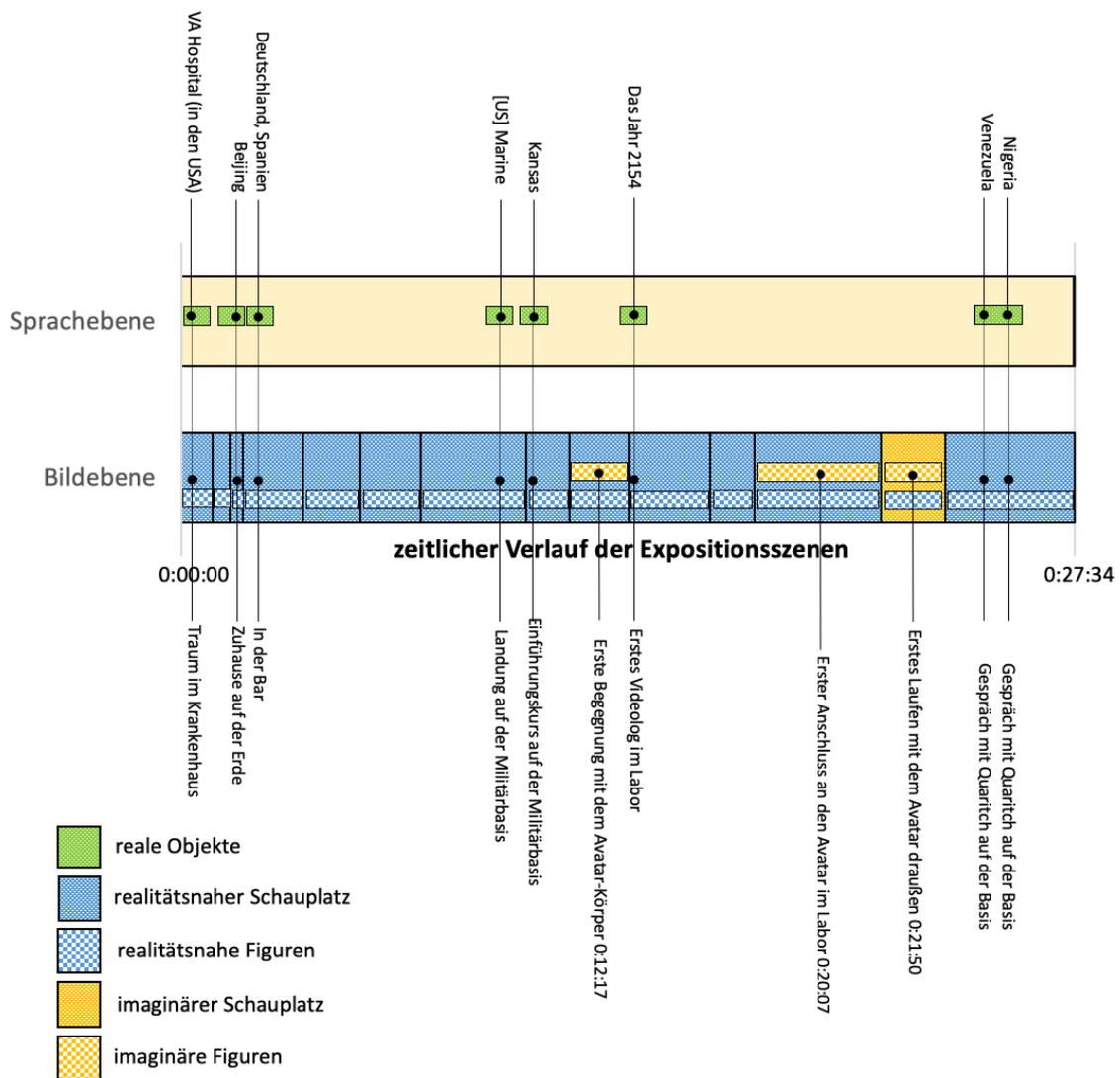
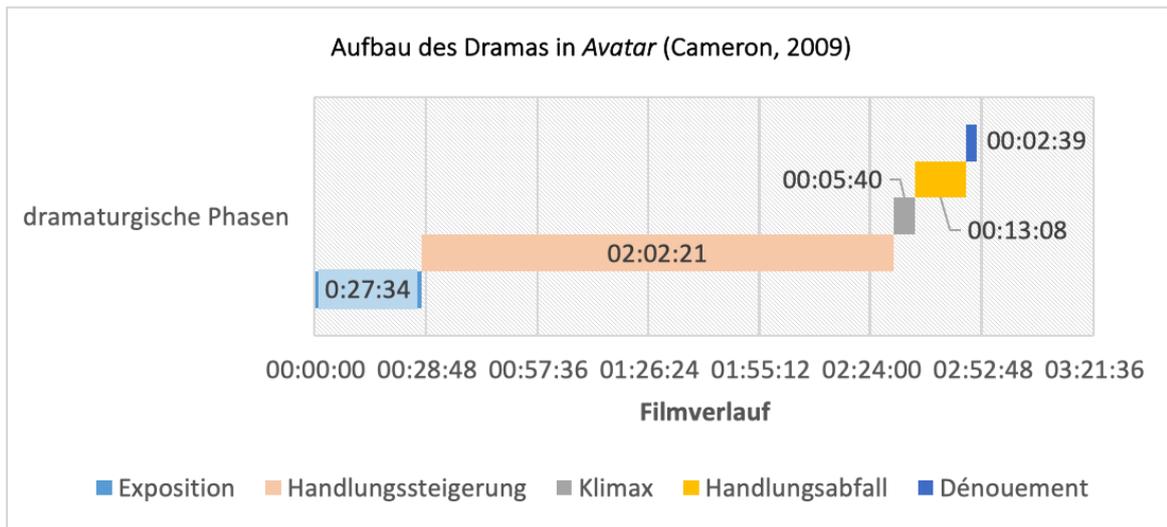


Abbildung 26: Kombination von den realen, realitätsnahen und imaginären Objekten in der Exposition in Avatar (Cameron, 2009).

3.5. *Inside Out*

Als Riley geboren wird, entsteht eine „Emotionszentrale“ in ihrem Kopf. Die erste und die wichtigste Emotion ist Freude. Freude ist zuständig dafür, Riley immer glücklich zu machen. Obwohl sie auf eine bestimmte Art als die Anführerin der Emotionszentrale gilt, befinden sich noch weitere Emotionen im Kontrollzentrum, nämlich Kummer, Angst, Wut und Ekel. Die wichtigsten Erinnerungen von Riley heißen Kernerinnerungen. Jede Kernerinnerung erzeugt eine Insel. Insgesamt fünf Inseln bauen die Persönlichkeitsaspekte von Riley auf: „Quatschmach-Insel“, „Freundschafts-Insel“, „Ehrlichkeits-Insel“, „Eishockey-Insel“ und „Familien-Insel“. Als Riley elf Jahre alt ist, muss sie mit ihren Eltern wegen der Arbeit des Vaters aus Minnesota nach San Francisco ziehen. Die neue Wohnung und die neue Stadt erfüllen nicht die Erwartungen von Riley. Am ersten Tag in der Schule berührt Kummer die Kernerinnerungen während Rileys Selbstvorstellung, sodass Riley in Tränen ausbricht. Freude versucht zu verhindern, dass Kummer weiter die Kernerinnerungen berührt. Aber es führt zu einem Unfall, bei dem Freude, Kummer und Kernerinnerungen durch die Rohrpost zu dem labyrinthischen Langzeitgedächtnis befördert werden und sich dort verirren. Nur mithilfe des vergessenen Fantasiefreundes Rileys, Bing Bong, ist es ihnen gelungen, in den Gedankenzug einzusteigen und über das Fantasieland und die Traumstudios hin zu der Kommandozentrale zu fahren. Obwohl der Zug auf der Strecke abstürzt, finden Freude und Kummer einen kreativen Weg, um zur Zentrale zu gelangen und eine Katastrophe zu verhindern.

Inside Out von den Regisseuren Pete Docter und Ronaldo del Carmen aus dem Jahr 2015 gehört zu den erfolgreichsten Animationsfilmen der letzten Jahre, der von der Kindheit der kleinen Riley erzählt, und zwar insbesondere von dem, was in ihrem Kopf unter den Basisemotionen passiert. Die Filmgeschichte wird parallel auf zwei Ebenen erzählt, auf der Ebene der Menschenwelt im Alltagsleben und auf der Ebene der Gefühlswelt im Kopf Rileys. Die Visualisierung der Emotionen und der Gedanken im Geist ist eines der charakteristischen Merkmale dieses Animationsfilms, der für diese Arbeit von großer Bedeutung ist, da es sich dabei um die filmische Darstellung von abstrakten Objekten handelt. Dieser Film macht den Mechanismus des menschlichen Geistes, der als Ersteller bzw. Behälter der abstrakten Begriffe angenommen wird, zu seinem Thema und dreht sich um die Emotionen und Gedanken, die sich als abstrakte Phänomene im Geist befinden und die das Verhalten der menschlichen Figur im Alltagsleben festlegen. Die erste Frage dabei ist, wie die abstrakten Objekte in semiotischer Hinsicht visuell dargestellt werden und dann stellt sich die Frage, wie die Darstellung der abstrakten Phänomene sich auf die anderen realitätsbezugsunterschiedlichen semiotischen Ebenen im Film einstellt. Die letzte Frage bei dieser Filmanalyse dreht sich darum, ob, in

welchem Umfang und wie die abstrakten Objekte sich in diesem Film in Zusammenhang mit der Realität interpretieren bzw. wahrnehmen lassen. Selbstverständlich gelten die Antworten zu den oben genannten Fragen nicht nur für dieses Beispiel, sondern im Großen und Ganzen für jede filmische Darstellung eines abstrakten Objektes, da die Beispielanalyse bezweckt den zugrundeliegenden semiotischen Mechanismus der Darstellung zu erläutern (und der Mechanismus beschränkt sich nicht auf dieses oder jenes Beispiel). Insofern kann diese Analyse die Darstellung der abstrakten Objekte in ähnlichen Filmen wie zum Beispiel die Darstellung von den vergangenen Jahren und dem kommenden Jahr in Form von drei Figuren im Animationsfilm *A Christmas Carol* aus dem Jahr 2009 erklären. Es ist kein Zufall, dass zahlreiche sich mit abstrakten Objekten beschäftigende Filme ganz oder teilweise Zeichentrickfilme sind, da die Animationstechniken einfach ein größeres Spektrum der visuellen Darstellungsmöglichkeiten zur Verfügung stellen können.

Wie in den vorherigen Beispielanalysen wird in der ersten Phase versucht, unterschiedliche semiotische Ebenen im Film festzustellen und die realitätsbezüglich variierten einzelnen dargestellten Objekte zu erkennen. Dann werden in der weiteren Phase die Kombination bzw. die Interaktion der verschiedenen Ebenen sowohl zwischen Bildelementen in einzelnen Einstellungen als auch zwischen aneinandergefügten Einstellungen bei der Montage erläutert. Am Ende wird ein Blick auf die Rolle der Kombination der semiotischen Ebenen im Aufbau der dramaturgischen Struktur des Films in seiner Gesamtheit geworfen.

3.5.1. Indexikalischer Objektbezug in *Inside Out*

Da keine Kamera im konventionellen Sinne im Produktionsprozess eines Zeichentrickfilmes verwendet wird, kann man kaum vom indexikalischen Objektbezug in Animationsfilmen reden. Es kann sein, dass Originaltöne in einem Animationsfilm auf der Sprachebene indexikalisch auf direkt reale Objekte verweisen. Aber insofern es um die Bildebene geht, gibt es keine Darstellung für direkt reale Objekte in Animationsfilmen. Davon sind natürlich die Fälle ausgenommen, in denen reale Filmaufnahmen mithilfe digitaler Bearbeitungstechniken zu entsprechenden Animationsfilmen umgesetzt werden. Im Fall von *Inside Out* gibt es weder Originalton noch in Animation umgesetzte Originalfilmaufnahmen. Daher gibt es keinen indexikalischen Objektbezug in diesem Film.

3.5.2. Ikonischer Objektbezug in *Inside Out*

Wenn der indexikalische Objektbezug ausgeschlossen werden muss, spielt der ikonische die Rolle der einzigen nicht-arbiträren Beziehung zum Bezeichneten. Die im Objekttyp variierten ikonischen Objektbezüge in einer animationsfilmischen Darstellung kann man in drei

Kategorien klassifizieren: ikonische Beziehung zu realen Objekten, zu realitätsnahen Objekten und zu imaginären Objekten. In den folgenden Abschnitten werden die drei Kategorien der Darstellungsgattung in *Inside Out* exemplarisch erklärt.

3.5.2.1. Ikonischer Bezug zu realen Objekten in „*Inside Out*“

Alle Figuren in *Inside Out* gelten entweder als fiktive oder als abstrakte Objekte. Jedoch gibt es unter den Schauplätzen oder präziser gesagt unter den Gebäuden und den architektonischen Bildelementen an einigen Schauplätzen reale Objekte zu erkennen.

Als Riley elf Jahre alt ist, werden die Emotionsfiguren in ihrem Kopf von einem unerwarteten Umzug nach San Francisco überrascht. Die berühmte Golden-Gate-Bridge ist das erste Element



Abbildung 27: Darstellung der Golden-Gate-Bridge in San Francisco als ein indirekt reales Objekt in *Inside Out* (Docter & Del Carmen, 2015, 0:08:05).

auf der Bildebene im Film, das auf ein reales Objekt verweist (vgl. Abbildung 27) (Docter & Del Carmen, 2015, 0:08:05). Die Golden-Gate-Bridge taucht nicht nur im Bild in der Menschenwelt auf und spezifiziert die Schauplätze der jeweiligen Handlungen am Anfang des Filmes, sondern sie baut auch einen Teil der Familien-Insel auf der Gefühlswelt am Ende des Filmes auf (Docter & Del Carmen, 2015, 1:23:46). Darüber hinaus wird die Golden-Gate-Brücke in weiteren Szenen im Verlauf des Films im Hintergrund der Einstellungen dargestellt.

Die Golden-Gate-Bridge ist nicht das einzige Wahrzeichen der Stadt San Francisco, das als ein reales Objekt im Film dargestellt wird. Auch das animierte Bild des berühmten Gebäudes der Transamerica-Pyramide im Stadtzentrum von San Francisco ist in einer Einstellung im Hintergrund zu sehen (Docter & Del Carmen, 2015, 0:08:05). Das dritte architektonische Element bezüglich San Francisco im Film ist das Ferry-Building. Als Riley und ihre Familie mit ihrem Auto nach San Francisco hineinfahren, steht das Gebäude, das tatsächlich ein Terminal für Fähren ist, im Hintergrund der Einstellung (Docter & Del Carmen, 2015, 0:08:10). Auch das Ferry-Building gilt als ein Wahrzeichen für die Stadt San Francisco. Obwohl es um einen Trickfilm geht, liefern die Bilder der architektonischen Wahrzeichen von San Francisco die strukturell typischen Merkmale der realen Objekte in der Wirklichkeit wie Farbe, Form und räumliche Relation.

3.5.2.2. Ikonischer Bezug zu realitätsnahen Objekten in „Inside Out“

Fast alle Figuren und die meisten Schauplätze in der Menschenwelt in *Inside Out* müssen zu realitätsnahen Objekten gerechnet werden. Die menschlichen Figuren wie Riley und ihre Eltern sehen wie normale Menschen in der Wirklichkeit aus und verhalten sich wie reale Menschen im Alltagsleben. Nach der Definition wird ein fiktives Objekt als realitätsnahes bezeichnet, wenn es unter einem Typ klassifiziert werden kann, dessen Exemplare reale Objekte sind. Riley und ihre Eltern sind fiktive Individuen, die unter dem Typ „Mensch“ eingeordnet werden können, da sie einfach die strukturell typischen Merkmale des Typs „Mensch“ vermitteln. Man kann widersprechen, dass es keinen Menschen wie Riley und ihre Eltern in der Wirklichkeit gibt, denn sie besitzen als Animationsfiguren im Gegensatz zu normalen Menschen außergewöhnliche körperliche Eigenschaften wie zu große Augen (vgl. Abbildung 28) (Docter & Del Carmen, 2015, 0:29:51). Daraus würde sich ergeben, dass die Animationsfiguren wie Riley und ihre Eltern nicht in die Kategorie der Menschen eingeordnet werden dürfen.



Abbildung 28: Animationsfigur Riley als ein realitätsnahes Objekt trotz der außergewöhnlichen qualitativen Körpereigenschaften (große Augen) in *Inside Out* (Docter & Del Carmen, 2015, 0:29:51).

Wie in Abschnitt 2.3.6 ausführlich erläutert wurde, darf man bei der Rede vom ikonischen Typ strukturelle und qualitative Eigenschaften nicht verwechseln. Beim ikonischen Typ geht es um strukturelle Eigenschaften, nicht um qualitative. Während Augen für den Typ „Mensch“ als strukturelle Eigenschaft gelten, wird eine bestimmte Größe von Augen eine qualitative Eigenschaft klassifiziert, die als die Ausprägung der strukturellen Eigenschaft (Augen) von einem Menschen zum anderen variieren kann. Daher sind die Figuren in der Menschenwelt in *Inside Out* wie Riley und ihre Eltern trotz der unterschiedlichen qualitativen Eigenschaften im Vergleich zu realen Menschen realitätsnahe Objekte, die die strukturell typischen Merkmale des Menschen aufweisen.

Die realitätsnahen Objekte in der Menschenwelt in *Inside Out* beschränken sich nicht auf die Figuren. Auch die meisten Schauplätze auf dieser Ebene im Film sind als realitätsnahe Objekte zu sehen. Das Zuhause Andersens, die Eishockeyhalle, die Schule von Riley, die Straßen der Stadt, die Pizzeria, die Autobahn und der Bus als unterschiedliche Schauplätze sind hinsichtlich

ihrer semiotischen Funktion realitätsnahe Objekte, von denen jedes die strukturell typischen Merkmale mit den jeweiligen realen Objekten in der Wirklichkeit gemeinsam hat.

3.5.2.3. *Ikonischer Bezug zu imaginären Objekten in „Inside Out“*

Nicht nur in der Gefühlswelt im Kopf von Riley, sondern auch in der Menschenwelt befinden sich einige imaginäre Objekte, die ab und zu im Verlauf des Films auftauchen. Imaginäres Objekt ist in diesem Kontext ein konkretes dargestelltes Erzählelement, das unter keinem realen Typ, sondern einem fiktiven Typ klassifiziert werden kann. In dramaturgischer Hinsicht ist „der imaginäre Freund“ *Bing Bong* (Docter & Del Carmen, 2015, 0:38:33) die wichtigste imaginäre Figur im Film, die sowohl in der Menschenwelt als auch in der Gefühlswelt dargestellt wird und an den Handlungen teilnimmt. Bing Bong ist eine konkrete von Riley ausgedachte Figur, die immer bereit ist, mit Riley zu spielen. Obwohl er eine mentale Figur ist, hat er bestimmte körperliche Merkmale. Körperlich besteht er vor allem aus Zuckerwatte. Von der Form her ist er teils Elefant, teils Katze. Die Kombination der Eigenschaften von unterschiedlichen realen Tierklassen schließt es aus, Bing Bong unter einem realen Typ einzuordnen. Jedoch kann diese fiktive Figur in der Kategorie eines fiktiven Typs klassifiziert werden. Die nächste imaginäre Figur in *Inside Out* ist „Frau Regenbogen-Einhorn“ (Docter & Del Carmen, 2015, 0:52:29), die sich lediglich in der Gefühlswelt bzw. in den Träumen von Riley befindet, wo sie als eine beliebte Schauspielerin bei den Traumstudios arbeitet. Im Gegensatz zu Bing Bong taucht Frau Regenbogen-Einhorn nie in der Menschenwelt auf und bleibt immer in der Gefühlswelt (vgl. Abbildung 29). Als das letzte Beispiel für imaginäre Objekte will ich die sprechenden Pizzastücke erwähnen, die Riley in ihrem Alptraum sieht. Riley und die Mutter gehen am ersten Tag in San Francisco auswärts Pizza essen. Wegen der Brokkolistücke auf der Pizza verzichtet Riley darauf, die Pizza zu essen. In der Nacht sieht sie im Alptraum zwei sprechende Pizzastücke, die sich Riley anbieten, um gegessen zu werden (Docter & Del Carmen, 2015, 0:18:55). Genau wie Frau Regenbogen-Einhorn werden die Pizzastücke nur in der Gefühlswelt dargestellt. Sowohl Frau Regenbogen-Einhorn als auch die sprechenden Pizzastücke gelten als imaginäre Objekte, die sich unter keinem realen Typ klassifizieren lassen und im Verlauf des Films als Elemente des



Abbildung 29: Drei Beispiele der imaginären Figuren in der Gefühlswelt in *Inside Out* (Docter & Del Carmen, 2015).

Inhalts der Träume bzw. der Alpträume Rileys dargestellt werden. Die oben genannten imaginären Objekte sind nur Beispiele. Der Film enthält jedoch zahlreiche weitere Beispielfälle dafür, vor allem im Fantasieland der Gefühlswelt, in dem Bing Bong und Freude andere imaginäre Figuren wie Herr und Frau Wolkig und imaginäre Schauplätze wie das Wolken-Reich und den Fritten-Forst sehen. In weiteren Abschnitten dieser Analyse wird das semiotische Zusammenspiel dieser imaginären Objekte mit anderen Elementen der Erzählung beleuchtet.

3.5.3. Symbolischer Objektbezug in *Inside Out*

Das Wesen des symbolischen Objektbezugs besteht in seiner Arbitrarität. Während die zwei ersten Objektbezüge eine bestimmte Beziehung des Zeichens zum Objekt – nämlich Ähnlichkeit und kausale Verbindung – zugrunde legen, wird die symbolische Beziehung je nach Verwendungskontext beliebig festgelegt. Daraus ergibt sich, dass die symbolische Beziehung sich im Gegensatz zur ikonischen und zur indexikalischen nicht auf die konkreten Objekte beschränkt und sich auch auf die abstrakten Objekte bezieht. Das heißt, insofern es bei einer zeichenhaften Darstellung um die abstrakten Objekte geht, ist der Objektbezug sicherlich symbolisch. Bei dem Film *Inside Out* geht es vor allem um die Darstellung abstrakter Phänomene wie Freude, Angst und Ehrlichkeit. Deshalb spielt die symbolische Beziehung zu abstrakten Objekten eine zentrale Rolle in dieser Filmbeispielanalyse. Aber dennoch darf man in der Analyse die symbolische Beziehung zu konkreten Objekten nicht außer Acht lassen.

3.5.3.1. Symbolischer Bezug zu abstrakten Objekten in „*Inside Out*“

Es gibt in der Gefühlswelt in *Inside Out* ein weites Spektrum von abstrakten Phänomenen, von den Emotionen wie Freude und Angst über die Persönlichkeitsaspekte wie Ehrlichkeit und Freundschaft bis hin zum Langzeitgedächtnis und dem Unterbewussten. Alle diese Phänomene werden sowohl auf der Sprachebene als auch auf der Bildebene mithilfe unterschiedlicher Filmelemente dargestellt.

Die wichtigste Ebene der abstrakten Objekte im Film besteht aus den fünf Basisemotionen, nämlich Freude, Kummer, Angst, Ekel und Wut. Es liegt nahe, dass diese Namenwörter (Nomina) im Prinzip als Abstrakta gelten, die in keiner materiellen Form instanziiert oder sinnlich wahrgenommen werden können. Gleichwohl verweisen die Abstrakta auf keine fiktiven Objekte, sondern diese mentalen Phänomene deuten meistens auf bestimmte Zustände von oder bestimmte Verhältnisse zwischen konkreten Objekten hin. Die Inhalte der Abstrakta kann man nur durch eine Konvention mit konkreten Dingen als Zeichenträgern verbinden, egal ob auf der Sprach- oder Bildebene. Bei der Analyse fokussiere ich exemplarisch auf eine der Basisemotionen, nämlich Freude. Rileys Emotion „Freude“ ist als Animationsfigur ein frohes

Mädchen mit einer leuchtenden gelblichen Haut und blauen Haaren (vgl. Abbildung 30) (Docter & Del Carmen, 2015, 0:01:40). Dabei stellt sich die Frage, wie so eine konkrete Animationsfigur als visuelles Zeichen mit einem abstrakten Objekt auf der Rezeptionsebene in Verbindung gebracht werden kann. Freude als ein Abstraktum muss im Prinzip durch die inner- und außerfilmischen Konventionen mit der Animationsfigur „Freude“ verknüpft werden. In anderen Worten: nur mithilfe ausreichender Interpretationshinweise lässt Freude (die Figur) sich als Freude (das abstrakte Phänomen) bei der Rezeption wahrnehmen, sonst gibt es keine innere notwendige Verbindung zwischen der Animationsfigur und dem Abstraktum. Der erste Interpretationshinweis taucht auf der Sprachebene auf, als die Animationsfigur sich am Anfang des Films vorstellt: „Hallo, Ich bin Freude“ (Docter & Del Carmen, 2015, 0:02:55). Zahlreiche ähnliche Aussagen von unterschiedlichen Figuren im Verlauf des Films überzeugen Rezipienten davon, die Animationsfigur Freude als ein Zeichen für das abstrakte Phänomen Freude wahrzunehmen. Insofern wird die angenommene Konvention einer Verknüpfung der natürlichen Sprache zwischen dem Wort „Freude“ und seinem abstrakten Inhalt „Freude“ zu dem Zweck genutzt, das visuelle Zeichen der Animationsfigur mit dem abstrakten Inhalt von Freude zu verbinden und dadurch eine neue innerfilmische Konvention als die Grundlage für die Filmrezeption zur Verfügung zu stellen.



Abbildung 30: Die gelbe Animationsfigur Freude als die visuelle Darstellung des Abstraktum Freude in *Inside Out* (Docter & Del Carmen, 2015, 0:01:40).

Man kann hingegen zur Auffassung gelangen, dass es hinsichtlich der Figurengestaltung eine innere notwendige Verbindung zwischen der Figur „Freude“ und dem abstrakten Inhalt der Freude gibt, da die Animationsfigur angesichts ihrer Verhaltensweise und ihrer körperlichen Gestaltung im Vergleich zu den anderen immer begeistert und froh aussieht und dadurch eine innere Verbindung mit dem Abstraktum Freude vermitteln kann. Um auf diesen Einwand zu antworten, muss ich kurz aus der semiotischen Perspektive auf die Verbindung zwischen einem körperlichen Zustand und seiner jeweiligen geistigen Emotion eingehen. Dabei will ich das Beispiel von der Lächeln-Freude-Verbindung anführen. Auf den ersten Blick scheint es, dass das Freude-Lächeln-Verhältnis ein Ursache-Folge-Verhältnis ist und die Freude von Natur aus zum Lächeln führt. Deshalb kann das Lächeln als ein Index für die Freude in Betracht gezogen werden. Wenn man sich aber das Verhältnis zwischen der Freude und dem Lächeln genauer

anschaut, bemerkt man hingegen, dass die Freude und das Lächeln in keiner kausalen Verbindung miteinander stehen müssen. Die Freude als ein Abstraktum darf man nicht mit dem jeweiligen Prozess im Gehirn verwechseln, der neurobiologisch gesehen die Freude bei Menschen auslöst. Die Freude an sich ist ein abstraktes mentales Phänomen, das von Natur aus mit keinem konkreten realen Objekt in kausaler Verbindung stehen kann, obwohl das Abstraktum auf einen Zustand eines konkreten Objektes hinweist. Deswegen kann ein lächelnder Mensch nur durch eine Konvention die Freude als ein abstraktes Phänomen bezeichnen. Dabei verzichte ich darauf ferner zu diskutieren, ob das Lächeln ein körperliches Verhalten ist, das von der menschlichen Natur aus vorkommt, oder ob es als ein kulturell geprägtes Verhalten gilt, das sich im Lauf der Zeit entwickelt hat und sich von einem Kulturkreis zum anderen verändern kann. Aus der obigen Diskussion ergibt sich zum Fall von *Inside Out*, dass die freudigen körperlichen Eigenschaften der Animationsfigur Freude im besten Fall die Interpretationshinweise dafür sind, die Figur als die Freude wahrzunehmen, aber auf keinen Fall die Rolle einer Grundlage für ein ikonisches oder ein indexikalisches Verhältnis zum abstrakten Objekt Freude spielen können.

Bei der zweiten Ebene der abstrakten Objekte in *Inside Out* handelt es sich um die Inseln der Persönlichkeitsaspekte. Diese Inseln bestehen aus allgemeinen Persönlichkeitsaspekten wie Ehrlichkeit bei der „Ehrlichkeits-Insel“ und spezifischen Aspekten wie bei der „Eishockey-Insel“, die sich im Verlauf der Geschichte vervielfältigen. Es ist dabei wichtig, zu beachten, dass es zum Beispiel bei der Eishockey-Insel nicht um Eishockey, sondern um einen der Persönlichkeitsaspekte von Riley geht. Jede Insel enthält visuell einige Gegenstände, die sich auf die eine oder andere Weise auf das jeweilige Thema der Insel beziehen. Beispielsweise befinden sich auf der Ehrlichkeits-Insel unter anderem ein Richterhammer, eine Waage, ein Buch, ein altes Gebäude auf dem Berg und zwei Säulen mit Fackeln (vgl. Abbildung 31).



Abbildung 31: Ehrlichkeits-Insel als die visuelle Darstellung des abstrakten Objektes Ehrlichkeit in *Inside Out* (Docter & Del Carmen, 2015, 0:05:50).

Es ist offensichtlich, dass auch auf dieser Ebene die konkreten Inseln nur mithilfe einer perceptiven Konvention auf die abstrakten Elemente verweisen können. Die auf der Insel vorliegenden Gegenstände und Gebäude gelten neben den Erklärungen auf der Sprachebene als

Interpretationshinweise, welche die visuell dargestellte Insel als Zeichen für ein abstraktes Objekt, nämlich den Ehrlichkeitsaspekt der Persönlichkeit von Riley verstehen lassen.

Die dritte Ebene der abstrakten Objekte in *Inside Out* besteht in der symbolischen Darstellung der tiefsten Aspekte des Geistes wie dem Langzeitgedächtnis in der Form einer Bibliotheksstadt, des Unbewussten in der Form eines Kerkers, des abstrakten Denkens in der Form eines isolierten Laboratoriums, des Fantasiebereichs des Geistes in der Form eines Städtchens, der Träume bzw. der Alpträume in der Form einer Filmindustrieanlage und der Gedankenkette in der Form eines Zuges. Genau wie die ersten zwei Ebenen der abstrakten Objekte legt das Verhältnis zwischen den filmischen Zeichen und den Objekten auch auf der dritten Ebene eine perzeptive Konvention zugrunde, die durch ein Zusammenspiel zwischen der Sprach- und der Bildebene konstruiert wird.

Noch ein wichtiger Punkt, den man bei der Analyse nicht außer Acht lassen darf, besteht in der Tatsache, dass es im Fall der Animationsfigur Freude nicht um die Freude im Allgemeinen geht, sondern um die Freude von Riley. Das heißt, die Figur stellt nicht das durchaus abstrahierte Objekt „Freude“ dar, sondern ein abstraktes Objekt, das sich auf einen Aspekt einer konkreten Entität bezieht. Im Verlauf des Films sieht man, dass andere menschliche Figuren wie die Eltern von Riley auch von anderen eigenen Freudefiguren gesteuert werden.

In weiteren Abschnitten wird untersucht, wie die oben genannten semiotischen Ebenen bei der Bildgestaltung der Einstellungen und bei der Montage zu dem Zweck zusammenwirken, sich auf einander einzustellen und dadurch den Film in seiner Gesamtheit aufzubauen.

3.5.4. Zusammenspiel semiotischer Komponenten in der Bildgestaltung

Wie die abstrakten Objekte als eine semiotische Ebene im Film in einer Einstellung mit den anderen Arten der dargestellten Objekte kombiniert werden, ist die zentrale Frage dieses Abschnitts. Jedoch befasse ich mich dabei auch mit dem Zusammenspiel zwischen anderen semiotischen Ebenen und den daraus entstandenen Objektkombinationen im Einstellungsaufbau in *Inside Out*. Die Analyse verfolgt den Zweck zu zeigen, wie die unterschiedlichen Objekte in einer Einstellung sich angesichts des Realitätsbezugs aneinander anpassen und zusammen die Einstellung in ihrer Gesamtheit aufbauen. Dabei spielen die realen Objekte und die abstrakten Objekte als zwei Seiten des semiotischen Spannungsfeldes in *Inside Out* eine zentrale Rolle.

3.5.4.1. *Real-realitätsnahe Kombination (realitätsnahe Figuren in räumlicher Kohärenz mit indirekt realem Schauplatz)*

Die Geschichte von Riley spielt in San Francisco in den USA, also in einer weltweit bekannten spezifischen Stadt. Die Wahrzeichen der Stadt wie das Ferry-Building befinden sich an mehreren Stellen des Films als reale Bildelemente, die neben anderen Elementen die jeweiligen Einstellungen aufbauen. Diese Bildelemente gelten als indirekt reale Objekte, da sie nur ikonisch dargestellt worden sind und keine indexikalische Beziehung zu entsprechenden realen Gegenständen haben. Als Andersens Familie mit ihrem Auto in der Stadt anreist, sieht man in einer Einstellung hinter ihrem Auto das Ferry-Building, das als eines der wichtigen Wahrzeichen der Stadt gilt. In der Einstellung wird das Auto der Familie Andersens als ein realitätsnahes Objekt auf der Straße gegenüber dem Ferry-Building dargestellt. Insofern steht das realitätsnahe Auto bei der Darstellung mit der Realität in einer räumlichen Kohärenz, sodass Andersens Auto in dieser Einstellung sich ohne den realen Schauplatz nicht wahrnehmen lässt (vgl. Abbildung 32).



Abbildung 32: Räumliche Kohärenz von Andersens Auto als realitätsnahem Objekt mit dem berühmten Ferry-Building als indirekt realem Objekt in einer Einstellung in *Inside Out* (Docter & Del Carmen, 2015, 0:08:10).

Ein weiteres Beispiel dafür ist die Golden-Gate-Bridge in San Francisco, die in mehreren Szenen im Film auftaucht. Als Riley und ihre Eltern am Ende des Films zusammen in die Eishockeyhalle gehen, ist die Golden-Gate-Bridge in einer Totalen-Aufnahme von der Halle im Hintergrund zu sehen. Während die Eishockeyhalle und die Leute um sie herum realitätsnahe Objekte sind, gilt die Brücke im Hintergrund als ein indirekt reales Objekt, das die dargestellten Objekte im Vordergrund in einem bestimmten räumlichen Einklang mit der Realität interpretierbar macht.

3.5.4.2. *Realitätsnah-imaginäre-Kombination (imaginäre Figur in raumzeitlicher Kohärenz und kausaler Interaktion mit realitätsnahen Objekten)*

Obwohl es bei *Inside Out* vor allem um realitätsnahe und abstrakte Objekte geht, befinden sich einige imaginäre Figuren in der Gefühlswelt, die vorher in dieser Analyse ausführlich vorgestellt wurden. Von diesen wird nur eine Figur auch in der Menschenwelt dargestellt und zwar der

imaginäre Freund Bing Bong. Es gibt eine erzählerische Erklärung dafür, warum lediglich diese Figur in den realitätsnahen Schauplätzen dargestellt wird. Im Gegensatz zu den anderen imaginären Figuren in der Erzählungsstruktur, die zu Rileys Träumen bzw. Alpträumen gehören, gilt Bing Bong als ein Bestandteil der Kindheitswelt von Riley in der Wirklichkeit. Genau aus diesem Grund kommt er über die Gefühlswelt hinaus auch in der Menschenwelt zum Vorschein, während die anderen ausschließlich in der Gefühlswelt dargestellt werden. Bing Bong ist in den Einstellungen zu sehen, in denen es um das Spiel mit Riley geht. In der Szene des Spieles mit Riley tanzt Bing Bong begeistert in einer Einstellung auf dem Sofa, während Riley gegenüber mit Kochlöffeln, Pfannen und Töpfen Musik macht. In dieser Einstellung steht die imaginäre Figur Bing Bong einerseits in einer raumzeitlichen Kohärenz mit dem indirekt realen Schauplatz, unter anderem durch seinen sich bewegenden entsprechenden Schatten am Sofa und durch die Wirkung seines Trampelns auf dem Sofa, und andererseits in einer kausalen Interaktion durch seine körperliche entsprechende Reaktion auf die von Riley gespielte Musik und ihre Gesichtssignale (vgl. Abbildung 33).



Abbildung 33: Imaginäre Figur in raumzeitlicher Kohärenz und in kausaler Interaktion mit indirekt realen Objekten in *Inside Out* (Docter & Del Carmen, 2015, 0:39:00).

3.5.4.3. *Realitätsnah-abstrakte Kombination (räumliche Kohärenz und kausale Interaktion bei indirekter Darstellung)*

Hinsichtlich der Tatsache, dass der Film *Inside Out* vor allem von realitätsnahen Objekten in der Menschenwelt und von abstrakten Objekten in der Gefühlswelt konstruiert wird, ist auch bei der Bildgestaltung weitgehend eine semiotische Mischungsform von realitätsnahen und abstrakten Objekten zu erwarten. Das stimmt aber nicht. Da die Menschenwelt und die Gefühlswelt in der dramaturgischen Struktur des Films auf zwei voneinander getrennte aber miteinander zusammenhängende ontologische Handlungsebenen festgelegt wurden, kommen beide Arten der Objekte kaum am selben Schauplatz mit denselben raumzeitlichen Umständen in einer Einstellung zusammen. Während Riley und ihre Eltern als die Hauptprotagonisten auf der realitätsnahen Erzählungsebene von Minnesota nach San Francisco umziehen und sich dort zurechtzufinden versuchen, reisen Freude und Kummer quer durch das Langzeitgedächtnis, um

einen Weg zur Steuerzentrale zu finden und die Kernerinnerungskugeln wieder dorthin zurückzunehmen. Diese zwei Haupthandlungsstränge laufen trotz kausaler Zusammenhänge kaum in einer Einstellung vor der Kamera. Die Zusammenhänge bzw. das Zusammenspiel beider Ebenen schlagen sich eher in der Montage nieder als in der Einstellungs-komposition. Allerdings gibt es im Verlauf des Films einige Einstellungen, in deren Aufbau die Zusammenhänge zwischen Realitätsnahem und Abstraktem mithilfe indirekter Darstellungstechniken wiedergegeben werden. Zunächst wird die Rolle der beiden wichtigsten indirekten Darstellungstechniken in *Inside Out*, nämlich das Mittel des Bildschirms in der Steuerzentrale und das der Erinnerungskugeln erläutert. Sie sind tatsächlich die einzigen audiovisuellen Zugänge aus der Gefühlswelt in die Menschenwelt.

In der Steuerzentrale, wo die Emotionen arbeiten, befindet sich ein großer Monitor, durch den die Emotionen visuellen Zugang zu Rileys Umfeld erhalten können. Der große Bildschirm zeigt den Emotionen nicht nur alles Aktuelle, was vor den Augen von Riley geschieht, sondern auch gelegentlich die Erinnerungen von Riley. Der Bildschirm als Medium einer visuellen Übertragung der Menschenwelt auf die Gefühlswelt wird in mehreren Einstellungen mit anderen Elementen aus der Gefühlswelt so kombiniert, dass es dabei zu einer indirekten Mischung zwischen visuellen Elementen aus beiden Welten, also der Menschenwelt und der Gefühlswelt in einer Einstellung kommt. Interessanterweise gibt es keine Äquivalenz für den Bildschirm in der Menschenwelt. Während die Menschenweltelemente durch den Bildschirm in die Gefühlswelt eintreten können, tauchen die Figuren aus der Gefühlswelt niemals auch in der Menschenwelt auf. Durch die visuelle indirekte Mischung mithilfe des Bildschirms werden die Abstrakten aus der Gefühlsebene und die Realitätsnahen aus der Menschenebene auf die eine oder andere Weise miteinander in Zusammenhang dargestellt. Ein Beispiel dafür ist die Szene vom Eislauftraum. Damit Riley besser einschlafen kann, aktiviert Freude in der Zentrale eine Erinnerungskugel zum Eislauf. Während die schöne Erinnerung, in der Riley glücklich eisläuft, auf dem Bildschirm der Zentrale erscheint, fängt auch Freude damit an, vor dem großen Bildschirm eizulaufen. In einer Szeneneinstellung laufen beide Figuren fröhlich zusammen in so einer Harmonie miteinander, als ob beide auf derselben Eisfläche laufen würden (vgl. Abbildung 34). Die räumliche Geschlossenheit in der Einstellung bzw. die miteinander in



Abbildung 34: Harmonische Bewegung einer abstrakten Figur mit einer realitätsnahen Figur in einer räumlichen Geschlossenheit durch die Darstellung mit Monitor in *Inside Out* (Docter & Del Carmen, 2015, 0:19:32).

Einklang stehende Bewegung der Figuren spielen die Rolle der Interpretationshinweise und lassen uns die abstrakte Figur Freude bei der Rezeption in engem inneren raumzeitlichen Zusammenhang mit der realitätsnahen Figur Riley interpretieren bzw. wahrnehmen.

Auf die gleiche Weise wird an mehreren Stellen des Films das Verhältnis zwischen abstrakten Figuren und den aktuellen Ereignissen im Alltagsleben von Riley anhand der Bilder auf dem Bildschirm dargestellt. In der ersten Nacht im neuen Zuhause geht Riley ins Bett, währenddessen die Emotionen auf der Gefühlsebene miteinander darüber diskutieren, ob es heute ein schöner Tag gewesen ist oder nicht. Während der Diskussion tritt in einer Einstellung die Mutter von Riley ins Zimmer ein. Die Diskussion wird unterbrochen und alle Emotionsfiguren wenden sich der Mutter, also dem Bildschirm zu. Durch einen Kameraschwenk wechselt die Einstellung von der Totalen der Emotionsfiguren am Steuerpult (vgl. Abbildung 35: A) (Docter & Del Carmen, 2015, 0:17:15) in die Halbtotale der Mutter auf dem Bildschirm (vgl.



Abbildung 35: räumlicher und kausaler Zusammenhang zwischen den Abstrakten und den Realitätsnahen durch Kameraschwenk und indirekte Darstellung der realitätsnahen Figur in der Einstellungskomposition in *Inside Out* (Docter & Del Carmen, 2015, 0:17:15f)

Abbildung 35: B) (Docter & Del Carmen, 2015, 0:17:20), die ins Zimmer kommt. Über den durch die Kamerabewegung ausgelösten Eindruck der einheitlichen Örtlichkeit der Figuren in der Szene hinaus stehen die abstrakten Figuren und die realitätsnahe Figur in dieser Einstellung in kausaler Interaktion miteinander. Als die Mutter hereinkommt, reagieren die Emotionsfiguren entsprechend darauf, indem sie sich der Mutter zuwenden, ihre Diskussion beenden und auf die Aussage der Mutter warten. Das heißt, die abstrakten Figuren stellen sich nicht nur in der Örtlichkeit, sondern auch in der Handlung auf die realitätsnahe Figur ein. Insofern erfordert die Einstellungskomposition bei der Rezeption der abstrakten Figur eine interpretatorische Abhängigkeit von den realitätsnahen Objekten.

Der Bildschirminhalt der Steuerzentrale in *Inside Out* ist in semiotischer Hinsicht ein Bild von einem anderen Bild, das als eine Kompositionstechnik an mehreren Stellen des Films in Betrieb gesetzt wird, um zwei Ebenen, die Menschenebene und die Gefühlsebene, bei der Handlung in Verbindung zu bringen. Die gleiche Funktion des Bildschirms in *Inside Out* hat das Fernsehen in JFK, wobei die Handlungsebene des Attentates auf Kennedy durch die Fernsehberichte mit

der Handlungsebene der Ermittlung über das Attentat verbunden wird (vgl. Abschnitt 3.3.4.2). Das gilt als eine der häufigsten Funktionen des Bildes von einem anderen Bild in der Filmgestaltung. Über den Bildschirm in der Steuerzentrale hinaus schlägt sich diese Funktion des Bildes vom anderen Bild im Fall der Erinnerungskugeln nieder, um die Abstrakten mit den Realitätsnahen in Verbindung zu bringen. In mehreren Szenen übermitteln die Erinnerungskugeln in der Gefühlswelt die audiovisuelle Darstellung der realitätsnahen Objekte aus der Menschenwelt und verbinden hierdurch erst sich selbst und dann andere abstrakte Gefühlsweltelemente mit der realitätsnahen Ebene. Ein Beispiel dafür ist die erste Familien-Erinnerungskugel, die nach dem ersten Blick von Riley auf ihre Eltern erzeugt worden ist. In der Szene zum Erzeugen der Kugel hält Freude die Kugel in ihren Händen und beobachtet begeistert durch die Kugel den Moment, in dem der Vater Riley anlächelt. Die Kugel als ein Erinnerungspaket einerseits verweist audiovisuell auf ein bestimmtes Ereignis auf der realitätsnahen Ebene der Geschichte und andererseits steht sie im Mittelpunkt der Aufmerksamkeit von Freude in der Gefühlswelt. Dadurch wird die abstrakte Figur in ihrer Intention auf die realitätsnahen Objekte orientiert und infolgedessen lässt sie sich nicht bei der Rezeption ohne einen strukturellen Zusammenhang mit der realitätsnahen Ebene wahrnehmen, da die in den Kugeln wiedergegebenen audiovisuellen Erinnerungen aus der realitätsnahen Welt von Riley für die Figur Freude als ihre Identität gelten und sie im Laufe der Geschichte motivieren. Im Aufbau mehrerer ähnlicher Einstellungen spielen die Erinnerungskugeln die Rolle visueller Zwischenelemente, die inhaltlich zur realitätsnahen Ebene der Menschenwelt, aber strukturell zur abstrakten Ebene der Gefühlswelt gehören.

3.5.4.4. *Imaginär-abstrakte Kombination (abstrakte Objekte in kausaler Interaktion mit imaginären)*

Das Verhältnis zwischen imaginären und abstrakten Objekten wird untersucht um zu zeigen, in welchem Umfang die realitätsbezugsunterschiedlichen Ebenen im Filmaufbau miteinander verbunden sind und auf die Interpretation von einander wirken können, selbst wenn sie wie abstrakte und imaginäre Objekte in scheinbar weitester Entfernung zur Realität stehen. Trotz größerem Abstand von der Realität im Vergleich zu den anderen Objekttypen stehen auch abstrakte und imaginäre Objekte im engeren Sinne in Verbindung mit der Realität. Während die imaginären genau wie realen Objekte typisch konkrete sinnlich wahrnehmbare Merkmale besitzen, deuten die abstrakten Objekte auf von Konkretem gedanklich abgeleitete Eigenschaften hin. Dabei ist der Film *Inside Out* ein Beispiel dafür zu untersuchen, wie abstrakte und imaginäre Objekte in einer filmischen Darstellung in Zusammenhang miteinander

wiedergegeben werden können. In diesem Abschnitt geht es um die Darstellung beider Objekttypen in der Komposition der Einstellungen.

Im Laufe der Story in der Gefühlswelt treffen Freude und Kummer mehrere imaginäre Figuren wie Bing Bong und Regenbogen-Einhorn und einige imaginäre Schauplätze wie Wolken-Reich und den Fritten-Forst. Unter diesen zahlreichen Einstellungen nehme ich zwei Beispiele vom Bing Bong-Freude-Verhältnis, einmal am abstrakten Schauplatz des Langzeitgedächtnisses (vgl. Abbildung 36: B)(Docter & Del Carmen, 2015, 0:38:08) und einmal am imaginären Schauplatz des Wolken-Reichs (Docter & Del Carmen, 2015, 0:44:32) (vgl. Abbildung 36: A) zur Analyse. An beiden Schauplätzen stehen die Figuren sowohl in einem bestimmten erzählerischen Zusammenhang miteinander und handeln entsprechend als auch in einer kohärenten Räumlichkeit. Aber wie kommt es infrage, einem abstrakten Objekt Räumlichkeit zuzuordnen? Und wie lässt sich diese Zuordnung bei der Rezeption des abstrakten Objektes wahrnehmen? Um die Fragen zu beantworten, muss man die Tatsache in Betracht ziehen, dass die Räumlichkeit der abstrakten Figur an beiden Schauplätzen die Eigenschaft vom Zeichen, nicht vom Bezeichneten ist, da es sich dabei einfach um eine symbolische Darstellung handelt. Bei der imaginären Figur geht es im Gegenteil über das Zeichen hinaus um die Räumlichkeit des Bezeichneten, denn es ist einfach eine ikonische visuelle Darstellung und die geometrischen Eigenschaften als typische Merkmale sind dabei entscheidend. Wenn man von symbolischer visueller Darstellung eines abstrakten Objektes wie Freude redet, darf man die Vielschichtigkeit des zeichenhaften Prozesses nicht außer Acht lassen. Im Fall von Freude in *Inside Out* ist das sich bewegende Bild auf dem Bildschirm ein Ikon für die fiktive weibliche Animationsfigur mit leuchtender Haut und blauen Haaren; die fiktive Animationsfigur ist ihrerseits ein weiteres Zeichen für das abstrakte Phänomen „Freude“. Insofern gilt die Animationsfigur als ein Zwischenzeichen, das den physikalischen Zeichenträger mit dem endgültigen abstrakten Bezeichneten verknüpft. Allerdings wird bei dieser Analyse, die sich in diesem Film insgesamt mit den fiktiven Animationsfiguren beschäftigt, die Animationsfigur als Zeichen und das Abstraktum Freude als Bezeichnetes angenommen. So gesehen geht es in den Einstellungen A und B eher um die kausale Interaktion zwischen der abstrakten Figur und der imaginären als um die räumliche Kohärenz. In den Einstellungen spielen die räumliche Kohärenz und die geometrischen Verhältnisse zwischen den imaginären Bezeichneten und den Zeichen von den Abstrakten vielmehr die Rolle der Interpretationshinweise bei der Rezeption, die die kausale Interaktion unter Figuren oder zwischen Figuren und Schauplätzen auf eine spezifische Weise interpretieren/wahrnehmen lassen. Zum Beispiel wird Freude im Wolken-Reich-Schauplatz begeistert vom Schweben mithilfe des Wölkchens dargestellt. Die Begeisterung für das Sich-fallen-lassen auf ein fliegendes Wölkchen kann als ein Interpretationshinweis dafür fungieren,

dass die Freude als ein abstraktes Phänomen prinzipiell eine Freude an etwas ist. So gesehen gilt das räumliche Verhältnis zwischen dem abstrakten Objekt Freude und dem imaginären Schauplatz als ein Hinweis dafür, dass Freude sich nicht von dem Konkreten getrennt, sondern in einem kausalen Zusammenhang mit ihm wahrnehmen lässt.



Freude als abstrakte Figur in kausaler Interaktion mit den imaginären Einstellungselementen am Schauplatz „Wolken-Reich“ (Docter & Del Carmen, 2015, 0:44:32)



Bing Bong als imaginäre Figur in kausaler Interaktion mit den abstrakten Einstellungselementen am Schauplatz „Langzeitgedächtnis“ (Docter & Del Carmen, 2015, 0:38:08)

Abbildung 36: Imaginäre und abstrakte Objekte in kausaler Interaktion miteinander bei der Einstellungskomposition in Inside Out (Docter & Del Carmen, 2015).

Die gleiche Analyse gilt ebenso für die Einstellung der Begegnung mit Bing Bong im Langzeitgedächtnis, in der Bing Bong als imaginäre Figur bestimmte Erinnerungskugeln aus den Regalen mitzunehmen versucht. Im Gegensatz zum Wolken-Reich-Schauplatz ist die architektonische Schauplatzstruktur hier mit abstrakten Elementen wie den Erinnerungskugeln, den Regalen des Langzeitgedächtnisses und der abstrakten Figur Freude aufgebaut. Die visuelle Interaktion zwischen Bing Bong und dem abstrakten Schauplatz in der Einstellungskomposition stellt dar, wie die Ordnung des Langzeitgedächtnisses als ein abstraktes Objekt von einem imaginären Objekt beeinflusst werden kann. Bei dieser Darstellung stellen sich die imaginäre Figur und der abstrakte Schauplatz so auf einander ein, als ob sie von Natur aus in kausalem Einklang miteinander stehen würden.

3.5.4.5. Realitätsnah-imaginär-abstrakte Kombination (realitätsnaher, imaginärer und abstrakter Schauplatz in kausaler Interaktion)

Lediglich an einer Stelle des Films kommen drei Arten der dargestellten Objekte in einer Einstellung zusammen. Auch in diesem Fall wird die Technik vom Bild des Bildes im Einstellungsaufbau verwendet, um die Verbindung zwischen der Menschenwelt und der Gefühlswelt zu ermöglichen. Als Riley in der Menschenwelt im Wohnzimmer spielt und von dem einen Möbelstück auf das andere springt, beobachten die Emotionsfiguren die Szene durch den großen Bildschirm in der Steuerzentrale (vgl. Abbildung 37) (Docter & Del Carmen, 2015, 0:06:08). In einer Totale-Einstellung versetzt die Figur Freude das realitätsnahe Wohnzimmer aus der Perspektive von Riley in einen imaginären Schauplatz, indem sie auf dem Boden des

Zimmers Lava hinzufügt, um das Spiel abenteuerlicher zu machen, während der abstrakte Schauplatz der Steuerzentrale die ganze Zeit im Bildrahmen zu sehen ist. In dieser Einstellung wird nicht nur eine kausale Interaktion zwischen drei Objekttypen dargestellt, sondern auch eine raumzeitliche Kohärenz. Daraus ergibt sich, dass die drei Schauplätze sich hinsichtlich der Einstellungskomposition lediglich in einem engen Zusammenhang miteinander bei der Rezeption interpretieren bzw. wahrnehmen lassen. Einerseits besitzt das imaginäre Wohnzimmer mit Lava auf dem Boden die gleiche Örtlichkeit wie das realitätsnahe Zimmer mit normalen Möbeln und andererseits wird der ganze Prozess im abstrakten Steuerzentrum von den abstrakten Figuren in Gang gesetzt. Diese Einstellung zeigt metaphorisch, wie die imaginären Elemente in der Wirklichkeit vom Subjekt im philosophischen Sinne eingefügt

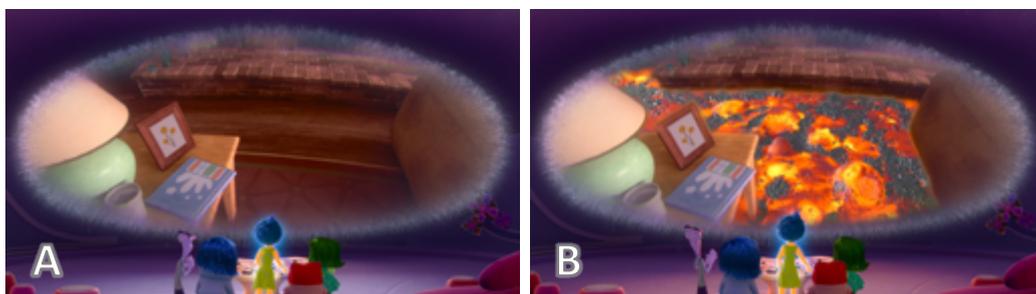


Abbildung 37: Kombination von drei semiotischen Ebenen in der Einstellungskomposition, das realitätsnahe Zimmer am Anfang der Einstellung (A) das imaginäre Zimmer mit Lava am Ende (B) und die abstrakte Steuerzentrale am Seitenrand in *Inside Out* (Docter & Del Carmen, 2015, 0:06:08).

werden, um sowohl die semantische Funktion als auch das Praktische der Realität zu ändern bzw. zu ergänzen.

3.5.5. Zusammenspiel semiotischer Komponenten durch die Montage in *Inside Out*

Für Filme wie *Inside Out*, die aus strukturell unterschiedlichen erzählerischen Ebenen in der Dramaturgie bestehen, spielt die Montage bei der Verknüpfung zwischen diesen Ebenen eine zentrale Rolle. Im Fall vom *Inside Out*, in dem es bei der Story einerseits um die abstrakte Gefühlswelt im Geist und andererseits um die konkrete Menschenwelt geht, steht die Bedeutung der Montage insbesondere außer Frage. Die erfinderisch dargestellten abstrakten Elemente der Gefühlswelt schließen sich der realitätsnahen Menschenwelt mithilfe der Montage im Laufe des Films an. In den weiteren Abschnitten wird analysiert, wie und in welchem Umfang das Aneinanderfügen der semiotisch unterschiedlichen Einstellungen deren Inhalte angesichts des Realitätsbezugs verändert bzw. orientiert und dadurch eine kohärente Szene bzw. Sequenz aufbauen kann. Bei der Funktion der Montage in *Inside Out* handelt es sich vor allem um eine

kausale Interaktion zwischen Elementen aus unterschiedlichen Ebenen und dann um die zeitliche Kohärenz in Szenen mit audiovisuellen Elementen aus diversen Ebenen.

3.5.5.1. *Abstrakt-reale Kombination (abstrakte Figuren in raumzeitlicher Kohärenz mit indirekt realem Schauplatz)*

In *Inside Out* geht es um zwei parallele Welten, nämlich die Menschenwelt und die Gefühlswelt. Obwohl die beiden Welten miteinander in einem bestimmten Zusammenhang stehen, bleiben die Figuren in gewisser Weise räumlich getrennt voneinander. Deswegen gibt es keinen Schauplatz im Film, an dem sich die Figuren der unterschiedlichen Welten gemeinsam befinden. Trotzdem werden in einigen Szenen Stimmen der Figuren aus der Gefühlswelt in Form des Hintergrundkommentares (Voice-Over) auf Bildausschnitten der Menschenwelt eingefügt. Ein Beispiel dafür ist die Szene der Anreise in San Francisco über die Golden-Gate-Bridge. Bei der Einstellung, in der die Golden-Gate-Bridge zum ersten Mal sichtbar ist, hört man die Stimme der begeisterten Freude als Hintergrundkommentar, als sie auf der Gefühlswelt den anderen Emotionen sagt: „Hey, schaut mal, die Golden-Gate-Bridge, toll, oder?“ (Docter & Del Carmen, 2015, 0:07:59). Die Gleichzeitigkeit der Aussagen der abstrakten Figuren als Kommentar und die Anreise in San Francisco an einem indirekt realen Schauplatz stellt diese Figuren in einen interpretatorischen Zusammenhang mit der Realität, da es den Eindruck bei den Rezipienten erweckt, dass die Figuren anwesend sind und genau wie Riley unter bestimmten raumzeitlichen Bedingungen den realen konkreten Schauplatz begreifen. Insofern ermöglicht die Montage zwischen den Elementen aus der Sprachebene und den Elementen aus der Bildebene die abstrakten Figuren mit dem Realen zu verknüpfen und die Szenenelemente in Zusammenhang miteinander interpretieren zu lassen.

3.5.5.2. *Abstrakt-realitätснаhe Kombination (abstrakte Figuren in raumzeitlicher Kohärenz mit realitätsnahem Schauplatz auf Sprachebene)*

Die Kombination zwischen Stimme der Abstrakten und Bild des Konkreten wird auch bei der Beziehung der abstrakten zu realitätsnahen Objekten in *Inside Out* oft verwendet, da die Anwesenheit der Emotionsfiguren in den Einstellungen mit der Menschenwelt lediglich durch akustische Darstellung erfüllt werden kann. An mehreren Stellen des Films sieht der Zuschauer realitätsnahe Schauplätze bzw. Figuren, während auf der Sprachebene die auf die realitätsnahen Schauplätze bezogenen Aussagen von abstrakten Figuren zu hören sind. Ein Beispiel dafür ist die Szene des Eintrittes in die Schule am ersten Tag. Vor der Tür der Schule zögert Riley weiter in die Schule hineinzugehen. In diesem Moment hört man die Diskussion von Angst und Freude, als Angst in Frage stellt, in die Schule zu gehen und Freude Riley dazu ermutigt. Während die

Emotionsfiguren im Kopf reden, verändert sich das Mienenspiel von Riley entsprechend. Die Kommentare von Emotionsfiguren auf der Sprachebene spielen als Figurencharakteristiken die Rolle symbolischer Zeichen für die abstrakten Objekte, also die Basisemotionen von Riley, die anhand der durch die Montage erzeugten Gleichzeitigkeit mit der visuellen Darstellung von Rileys Gesicht und ihrer Situation einem bestimmten Zusammenhang mit der konkreten realitätsnahen Welt zugeordnet werden. Dieser Zusammenhang mit dem realitätsnahen Schauplatz lässt die Abstrakten bei der Rezeption unter bestimmten raumzeitlichen Rahmenbedingungen wahrnehmen bzw. interpretieren, anders gesagt konkretisiert die Abstrakten in gewisser Weise. Diese Montagetechnik wird in mehreren Szenen des Films verwendet. Unter anderen kann man noch die Szene der Vorstellung in der Schule, die Szene des Einpackens zur Flucht, die Szene vom Eishockey-Spiel am Ende des Films, die Szene der Begegnung mit dem hässlichen neuen Zuhause und die der Vorstellungssequenz der Emotionsfiguren und der Persönlichkeitsinseln erwähnen. Im letzten Fall werden die Einstellungen einer ganzen Sequenz zu den Emotionsfiguren und den Inseln der Persönlichkeit mit der Stimme von Freude kommentiert. Sie erklärt dem Zuschauer/der Zuschauerin, wer die Figuren und was ihre Aufgaben sind und wie die Inseln der Persönlichkeit entstehen und wie sie funktionieren. Der homogene Kommentar mit derselben Stimme in allen Einstellungen verbindet nicht nur die abstrakte Figur Freude mit dem realitätsnahen Inhalt der jeweiligen Einstellung, sondern lässt die Rezipienten auch die realitätsbezugsunterschiedlichen Einstellungen in interpretatorischem Zusammenhang miteinander bei der Rezeption wahrnehmen.

3.5.5.3. *Abstrakt-realitätsnahe Kombination: abstrakte Figuren in raumzeitlicher Kohärenz mit realitätsnahen Figuren auf der Bildebene*

Die abstrakten Figuren in der Gefühlswelt und die realitätsnahen in der Menschenwelt sind an mehreren Stellen des Films miteinander so montiert, dass der Eindruck einer gemeinsamen Örtlichkeit erweckt wird. Diese durch Montage erzeugte räumliche Kohärenz mit der realitätsnahen Ebene kann man deutlich in der Szene des Abendessens nach dem ersten Schultag in San Francisco erkennen, als die Mutter mitbekommt, dass Riley nicht, wie sonst immer, froh ist und versucht mithilfe des Vaters mit ihr darüber zu reden, worum es geht. Allerdings kommt es zu einer gegenseitigen Empörung zwischen Riley und ihrem Vater. Im Laufe der Szene wechselt die Kamera zwischen dem realitätsnahen Schauplatz im Wohnzimmer am Tisch und den abstrakten Schauplätzen der Gefühlswelten der drei Menschfiguren. Die Szenenstruktur wird durch drei nacheinander kommende Dialoge konstruiert: dem Dialog zwischen der Mutter und Riley, dem Dialog zwischen der Mutter und dem Vater und dem Dialog

zwischen dem Vater und Riley. An der Schuss-Gegenschuss-Auslösung der Dialoge beteiligen sich sowohl die Menschenfiguren als auch die Emotionsfiguren. An manchen Stellen sind die Einstellungen so aneinandergeschnitten, als ob eine Emotionsfigur direkt mit einer Menschenfigur spräche. Darüber hinaus sind die Kamerastandorte und die Kameraperspektiven in der Szene immer so festgelegt, dass eine Handlungsachse nicht nur zwischen den Emotionsfiguren und den Menschenfiguren, sondern auch zwischen den Emotionsfiguren der unterschiedlichen Menschenfiguren gewährleistet wird (vgl. Abbildung 38) (Docter & Del Carmen, 2015, 0:26:55-0:29:55). Zum Beispiel stehen die Emotionsfiguren der Mutter immer auf der linken Seite des Bildes und schauen immer nach rechts, während die Emotionsfiguren des Vaters auf der rechten Seite stehen und nach links schauen, da die Mutter und der Vater auf den ähnlichen Positionen am Tisch sitzen. Sowohl Riley selbst als auch ihre Emotionsfiguren sind in der ganzen Szene frontal gezeigt. Sie wendet das Gesicht nach links oder rechts, je nachdem mit wem sie spricht.

Bei der Montagestruktur der Szene spielt die unkonventionelle Schuss-Gegenschuss-Auslösung eine zentrale Rolle. Nach dieser Technik werden die Einstellungen von beiden Akteuren der Handlungsachse anstatt in Form A-B-A-B in Form A-B-B'-A aneinandergeschnitten, indem nach B und vor dem Zurückkommen auf A, eine zu B gehörige Emotionsfigur in B' gezeigt wird.

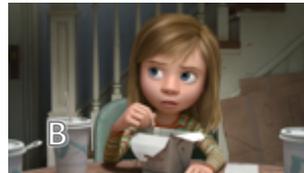
Linke Seite der Handlungsachse: Mutter



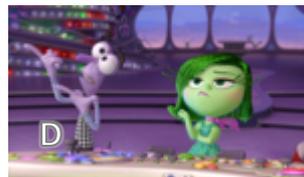
Total-Schlüsseinstellung vom Schauplatz der realitätsnahen Menschenfiguren

Rechte Seite der Handlungsachse: Vater

Mitte der Handlungsachse: Riley



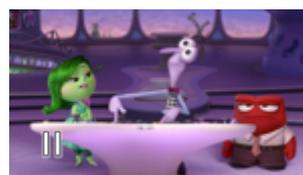
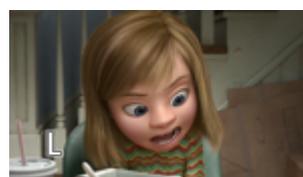
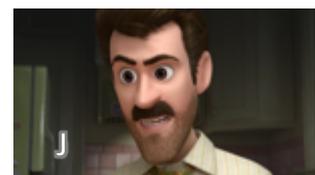
Erster Dialog: konventionelle Schuss-Gegenschuss-Montage (B-C-D-E) zwischen Realitätsnahen und Abstrakten mit entsprechenden Handlungs- und Blickachsen



Zweiter Dialog: unkonventionelle Schuss-Gegenschuss-Montage (F-GH-I) zwischen Realitätsnahen und Abstrakten mit Schuss-Schuss-Kombination (GH) und Over-Shoulder-Shot (I)



Dritter Dialog: unkonventioneller Schuss-Gegenschuss (J-KL-M) zwischen Realitätsnahen und Abstrakten mit einer Schuss-Schuss-Kombination (KL), dazwischen: K: abstrakte Figur Wut von Riley, L: Riley



drei Schlüsseinstellungen von den Schauplätzen der Emotionsfiguren von Rileys Mutter, Riley und Rileys Vater in einer räumlichen Kohärenz miteinander und mit dem Schauplatz der Menschenfiguren(A) hinsichtlich der Kamerastandorte

Abbildung 38: Räumliche Kohärenz zwischen abstrakten Emotionsfiguren und realitätsnahen Menschenfiguren in der Montage-Struktur in Inside Out (Docter & Del Carmen, 2015, 0:26:55-0:29:55).

Die Figur in der B'-Einstellung weist die Ähnlichkeit mit der Figur in der B-Einstellung sowohl in der räumlichen Position als auch in der Blickachse und im Mienenspiel auf. Insofern lassen sich B und B' als die Darstellungen der zwei Ebenen derselben Figur wahrnehmen. Durch diese Montage-Technik wird bei der Rezeption der Eindruck erweckt, dass die Menschenfiguren direkt mit den Emotionsfiguren des Gegners reden und genau durch diesen Eindruck werden die abstrakten Figuren im raumzeitlichen Einklang mit der Menschenwelt interpretiert bzw. wahrgenommen. Durch die Montage-Struktur der Szene lassen sich alle einzelnen körperlichen Zeichen aus zwei unterschiedlichen Realitätsbezugsebenen wie die Blickrichtung nach unten rechts von einer Menschfigur in C und der Fingerzeig nach oben links von einer Emotionsfigur in D aneinander anpassen und die Bedeutung voneinander in Bezug auf die Realität konstruieren.

Die oben erläuterte Szenenstruktur ist ein Beispiel dafür um zu zeigen, wie die Montage unterschiedliche Realitätsbezugsebenen in *Inside Out* aneinander anpassen kann. Dieselbe Struktur kann man an mehreren Stellen im Verlauf des Films deutlich erkennen, unter anderem in der Szene des Sich-Unterhaltens durch Video-Chat mit der Freundin in Minnesota, in der Riley ärgerlich den Laptop zuklappt und gleichzeitig die Freundschafts-Insel abstürzt. Ebenso in der Szene des Schlafens, in der Riley die Augen schließt und anschließend wird es auf der Gefühlsebene Nacht und in der Szene des ersten Eishockey-Spiels in San Francisco, in der Wut stark auf das Spiel reagiert und darauffolgend Riley das Spiel verlässt. Alle diese Szenen haben dieselbe Montage-Struktur, die die raumzeitliche Kohärenz zwischen den semiotischen Ebenen konstruiert und gewährleistet.

In solch einer Struktur kann das Verhalten von Menschen- und Emotionsfiguren gegenseitig auch als Ursache-Wirkungs-Kombination verstanden werden. Dieser Aspekt der Montage-Funktion in *Inside Out* wird im folgenden Abschnitt analysiert.

3.5.5.4. *Abstrakt-reale Kombination (abstrakte Figuren in kausaler Interaktion mit realitätsnahen Figuren)*

Die abstrakten Objekte in *Inside Out* stehen nicht nur in einer raumzeitlichen Kohärenz mit den realitätsnahen Objekten, sondern auch in kausaler Interaktion. Diese interpretatorische Interaktion wird vor allem durch die Montage konstruiert, wobei die Darstellung der Ursache-Wirkungs-Kette von realitätsbezugsunterschiedlichen Elementen im Verlaufe der Handlungen durch das Aneinanderfügen der Bilder im Vergleich zur Inszenierung innerhalb einer Einstellung in höherem Maße erleichtert wird. Die abstrakten Objekte in solcher Struktur wirken entweder als Ursache auf die realitätsnahen oder lassen die von den realitätsnahen

Objekten verursachten Folgen auf sich wirken. In beiden Formen stehen freilich die Abstrakten in einer kausalen kohärenten Interaktion mit Realitätsnahen und hierdurch lassen sie sich wohl in bestimmtem Zusammenhang mit ihnen rezipieren. Im Folgenden werden zwei Beispielszenen von *Inside Out* dazu analysiert (vgl. Abbildung 39). Bei der ersten Szene handelt es sich um die Szene der Vorstellung von „Ekel“, in der Ekel nicht erlaubt, dass Brokkoli von Riley gegessen wird. Die Szene besteht wie die meisten Szenen im Film aus beiden menschenwelt- und gefühlsweltgebundenen Einstellungen, die durch die Montage zusammengefügt worden sind. Die Szene beginnt mit einer Einstellung in der Menschenwelt, in der Riley und ihre Eltern am Tisch sitzen. Auf den danach folgenden Einstellungen sind die Emotionsfiguren in der Gefühlswelt zu sehen, während sie die ausgestreckte Hand von Rileys Vater durch den Bildschirm in der Steuerzentrale anschauen und über das Essen im Löffel diskutieren. Ekel hält Brokkoli für gefährlich und reagiert darauf entsprechend, indem sie auf einen Knopf am Steuerpult drückt (vgl. Abbildung 39: A) (Docter & Del Carmen, 2015, 0:03:47). Die Einstellung danach kommt wieder auf die Menschenwelt, wobei die kleine Riley den Teller sofort wirft (vgl. Abbildung 39: B) (Docter & Del Carmen, 2015, 0:03:48). Durch die Montage der Einstellungen nacheinander wird der Eindruck hervorgerufen, dass der von der abstrakten Emotionsfigur gedrückte Knopf am Steuerpult das aggressive Verhalten von Riley gegen Brokkoli verursacht. So ein kausaler Zusammenhang legt selbstverständlich eine raumzeitliche Kohärenz zugrunde, die durch andere Szenenbeispiele im vorherigen Abschnitt erläutert wurde.

Die Metapher des Steuerpults und der drauf liegenden Knöpfe spielt in mehreren Szenen des Filmes die Rolle einer kausalen Brücke zwischen der abstrakten Gefühlebene und der realitätsnahen Menschenebene in der Story. Als ein weiteres Beispiel kann die erste Szene des Filmes erwähnt werden, in der die Figur Kummer das Baby Riley weinen lässt, indem sie auf den einzigen Knopf am Steuerpult der Gefühlswelt drückt. In diesem Beispiel wird im Gegensatz zum vorherigen zuerst in einer Einstellung die Folge, nämlich das Weinen von Riley, gezeigt und erst in der Einstellung danach die Ursache – das Drücken auf den Knopf – dargestellt. In beiden Beispielsorten stehen dennoch die abstrakten Figuren in kohärenter kausaler Verbindung mit der realitätsnahen Ebene.

Beim zweiten Beispiel für kausale Interaktion durch die Montage handelt es sich um die Szene vom Kältekopfschmerz. In der ersten Einstellung der Szene sind Riley und ihre Freundin zu sehen, als sie zusammen ein kaltes Getränk trinken (vgl. Abbildung 39: A') (Docter & Del Carmen, 2015, 0:06:22). Während das Getränk bei Riley in der Menschenwelt einen Kältekopfschmerz auslöst, wird seine Folge auf der Gefühlswelt in den weiteren Einstellungen dargestellt, in denen die Emotionsfiguren panikartig gefroren werden (vgl. Abbildung 39: B') (Docter & Del Carmen, 2015, 0:06:25). In diesem Fall lassen jedoch die abstrakten Objekte die

realitätsnahen auf sich wirken und sich hierdurch mit der Menschenwelt in kausalen Einklang bringen.

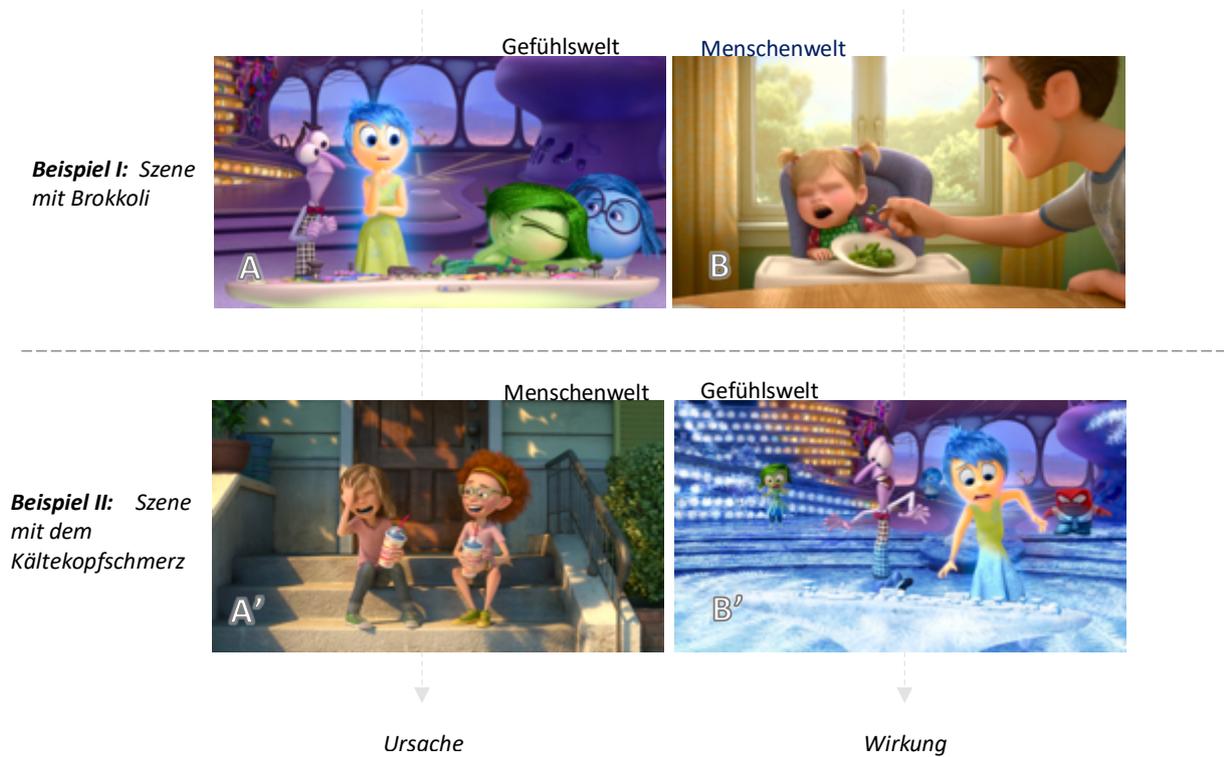


Abbildung 39: Die durch Montage erzeugte gegenseitige kausale Interaktion zwischen realitätsnahen und abstrakten Objekten in zwei Szenenbeispielen in *Inside Out* (Docter & Del Carmen, 2015).

Die oben erklärten Szenen sind zwei Beispiele für die Funktion der Montage in der Zusammenführung der semiotischen Filmebenen durch die kausale Interaktion zwischen den jeweiligen Objekten. An mehreren anderen Stellen des Films kann man die gleiche Funktion ebenso gut erkennen. Diese durch die Montage erzeugte gegenseitige interpretatorische Kausalität zwischen semiotisch diversen Ebenen in der Szenenstruktur lässt die realitätsbezugsunterschiedlichen Objekte bei der Rezeption des Films ausschließlich in einem bestimmten Zusammenhang miteinander wahrnehmen.

3.5.6. Kombination semiotischer Komponenten in der Handlungslinie

Bisher ist die Kombination der semiotisch unterschiedlichen Realitätsbezüge sowohl im Rahmen einer Einstellungsgestaltung als auch bei der Montage der einzelnen Einstellungen innerhalb der Szenen untersucht worden. Jetzt ist das Zusammenspiel der unterschiedlichen Objekte in größerem Rahmen, also in der Erzählungsstruktur des Films zu analysieren. Dabei wird der Film in seiner Gesamtheit als eine audiovisuelle erzählerische Darstellungsganzheit in Betracht gezogen. Um einen Film als ein dramaturgisches Medium zu erläutern, muss man sich mit den Erzählungsphasen des Filmes, nämlich Expositionsphase, steigende Handlung, Klimax,

Handlungsabfall und Dénouement auseinandersetzen¹⁹. Allerdings wird bei der Analyse der Komposition der diversen Realitätsbezugsebenen in der dramaturgischen Struktur des Films nur auf die Expositionsphase fokussiert, da die Verbindungsweise der semiotischen Erzählungselemente miteinander in der Exposition als der Einstiegsphase der Rezeption der diegetischen Welt, in der zum ersten Mal Hauptfiguren, wichtige Örtlichkeiten und Auslöser für den Konflikt dargelegt werden, eindeutiger zu erkennen ist.

Der Film beginnt mit der Stimme der Emotionsfigur Freude, die im weiteren Verlauf der Exposition in Form einer innerdiegetischen Erzählerin auf der Sprachebene Riley, ihre Eltern, die Emotionsfiguren und die Struktur bzw. die Funktionen der Einrichtungen in der Gefühlswelt und deren Beziehungen zum Alltagsleben von Riley erklärt. Auf der Bildebene beginnt der Film mit Rileys Gesicht im ersten Moment ihres Lebens. Jedoch wechselt sofort die Handlungsebene auf die Gefühlswelt, wobei Freude als erste Emotionsfigur entsteht. Die Vorstellung der Gefühlswelt besteht aus unterschiedlichen Phasen: Zuerst werden die Emotionsfiguren mit eigenen Funktionen in Rileys Leben in nacheinander folgenden Szenen dargestellt. Nach den Figuren kommt Freude zur Vorstellung der Erinnerungskugeln, des Kurz- und Langzeitgedächtnisses, der Persönlichkeits-Inseln und deren Rolle im Alltagsleben von Riley. Die Expositionsphase endet mit der Szene der Begegnung mit dem neuen Zuhause, von dem Riley enttäuscht ist. Die Szene ist der erste Auslöser des Konfliktes in der Story. Die Unzufriedenheit mit der neuen Welt gelangt durch die Katastrophe am ersten Schultag zu ihrem Höhepunkt, der sich in der Gefühlswelt in der ungewünschten Beförderung der Kernerinnerungen in das Labyrinth des Langzeitgedächtnisses äußert. Die Handlungssteigerungsphase dauert bis zum Absturz von Freude und den Kernerinnerungen in die Deponie. In der tiefen Deponie erlebt die Figur Freude ihren Wendepunkt, wobei sie die wichtige Rolle des Kummers anerkennt, während Riley sich in der Menschenwelt ihrem Tiefpunkt nähert und die Idee der Flucht durch Einstieg in den Bus endlich verwirklicht. Diese zwei Szenen bauen zusammen die spannendste Phase der Story, also die Klimax, auf. Der Handlungsabfall beginnt mit der Idee von Freude zur Rückkehr in die Zentrale mithilfe des imaginären Freundes, geht weiter mit dem Rettungseinsatz in der Zentrale und wird beendet mit der Rückkehr von Riley nach Hause zu ihren Eltern, die zu einer neuen Erinnerungskugel und entsprechender Familien-Insel führt. Die Auflösung des Hauptkonfliktes der Story am Ende des Handlungsabfalls geht weiter beim Dénouement mit der erfolgreichen Integration von Riley in ihre neue Welt in San Francisco (vgl. Abbildung 40).

¹⁹ In dieser Arbeit orientiert sich die Filmanalyse in der Dramaturgie am Fünf-Akte-Modell von Gustav Freytag (vgl. Freytag & Plinke, 2003, S. 153).

Wie gesagt wird im Weiteren auf die semiotische Struktur der Expositionsphase fokussiert. Die abstrakte Ebene der Erzählung lässt sich anhand der drei strukturellen Eigenschaften der Exposition an die realitätsnahe Ebene anpassen.

Verflechtung der semiotischen Ebenen durch Parallel-Montage: Hinsichtlich der Kombination der semiotischen Ebenen besteht die wichtigste Eigenschaft der Exposition in der Heterogenität der Örtlichkeiten innerhalb der Szenen. Die Schauplätze in den meisten Expositionsszenen wechseln im Verlauf der Szenen ständig mithilfe der Parallel-Montage zwischen der realitätsnahen Menschenebene und der abstrakten Emotionsebene. Im Gegensatz zur konventionellen Parallel-Montage, bei der die aneinandergefügten Einstellungen zwischen zwei oder mehreren gleichzeitig geschehenden Handlungssträngen wechseln (vgl. Wyborny, 2012, S. 408), handelt es sich bei der Parallel-Montage in den Expositionsszenen von *Inside Out* um die Aufeinanderfolge der Einstellungen eines Handlungsstranges, die gleichzeitig an verschiedenen Schauplätzen stattfinden. Ein Handlungsverlauf an uneinheitlichen Schauplätzen kann auf den ersten Blick widersprüchlich scheinen. Aber es geht in diesem Fall tatsächlich um die Darstellung von Aspekten einer facettenreichen an diversen Schauplätzen stattfindenden Handlung. Bei der Exposition dreht es sich vor allem darum, das Zusammenspiel zwischen seelischen und körperlichen Aspekten der Verhaltensweise von Riley im Alltagsleben darzustellen. Dabei spielen zwei Elemente eine zentrale Rolle: die abstrakten psychologischen Elemente wie Basisemotionen, die in der Gefühlswelt in der Story dargestellt werden und die konkreten körperlichen Elemente, die sich auf der Menschenebene in der Story befinden. Die handlungsmotivierte Parallel-Montage verflcht die abstrakten Elemente als unbestreitbare Bestandteile der Verhaltensprozesse von Riley kohärent mit ihren Alltagslebenselementen, indem sie im Verlauf einer Handlung die Schauplätze ständig zwischen abstrakten und realitätsnahen handlungsorientiert abwechseln lässt (vgl. die rosa markierten Szenen in der Abbildung 40) und hierdurch den Eindruck eines engen existenziellen Zusammenhangs zwischen beiden Handlungsebenen bei der Rezeption erweckt. Infolgedessen stehen bei jeder Szene die jeweiligen Emotionsfiguren auf der Gefühlsebene in kausaler Interaktion – zum Beispiel durch Drücken auf die Knöpfe des Steuerpults – oder raumzeitlicher Kohärenz mit Rileys Alltagsleben.

Integration der semiotischen Ebenen ineinander durch Zwischenelemente: Wie im Abschnitt 3.5.4.3 bereits erwähnt wurde, spielen die visuellen Zwischenelemente eine relevante Rolle dabei, die realitätsbezugsunterschiedlichen Ebenen miteinander in interpretatorischen Einklang zu bringen. Im Expositionsaufrbau kann man diese Rolle deutlich in der Funktion von Erinnerungskugeln und ebenso in der Funktion vom Bildschirm in der Zentrale erkennen. Der

Bildschirm in der Zentrale wird bei der ersten Einstellung in der Gefühlswelt am Anfang des Films vorgestellt. Die erste interaktive Verbindung zwischen der Menschenwelt und der Gefühlswelt wird mithilfe dieses Bildschirms dargestellt, der inhaltlich die Gesichter von Rileys Eltern in der Menschenwelt zeigt, aber strukturell zum Steuerzentrum in der Gefühlswelt gehört. Dieses visuelle Zwischenelement, das sich in sieben Schlüsseinstellungen der Expositionen befindet, konstruiert eine raumzeitliche Kohärenz zwischen den abstrakten und den realitätsnahen Objekten, da der Bildschirm einerseits die konkreten Objekte in der realitätsnahen Welt zeigt und andererseits zu den Strukturbestandteilen der abstrakten Gefühlswelt gerechnet wird und hierdurch beide Ebenen miteinander in Verbindung bringt. Über die sieben Schlüsseinstellungen mit dem Bildschirm hinaus unterstützt das zweite visuelle Zwischenelement, nämlich die Erinnerungskugeln, die Verbindung der Gefühlswelt mit der Menschenwelt in weiteren drei Schlüsseinstellungen, indem diese genau wie der Bildschirm einerseits die realitätsnahe Ebene repräsentieren und andererseits zur abstrakten Ebene gehören.

Die Zwischenelemente ermöglichen es, die semiotisch diversen Erzählebenen bei der Rezeption in logischem Zusammenhang miteinander wahrzunehmen.

Verbindende innerdiegetische Erzählerstimme: Die innerdiegetische Erzählerstimme, die die ersten sieben Minuten der neunminütigen Expositionsphase beherrscht, gehört zu der abstrakten Emotionsfigur *Freude*. Obwohl diese Stimme im Prinzip der abstrakten Ebene der Story zuzuschreiben ist, kommentiert sie auch Figuren und Ereignisse auf der realitätsnahen Ebene. Die Erzählerstimme erfüllt dabei zwei Funktionen. Erstens fungiert die gemeinsame kommentierende Stimme als ein einheitsstiftender Interpretationshinweis, der die zwei unterschiedlichen Erzählebenen hinsichtlich des Kommentarinhaltes in einen derart handlungsgebundenen Zusammenhang miteinander bringt, dass die Handlungen auf einer Ebene nur mit Hinblick auf die andere Ebene wahrgenommen werden können. Zweitens gehört die Erzählerin selbst zur diegetischen Gefühlswelt und dadurch kommt es zu einer weiteren Kohärenz zwischen beiden Ebenen der Story, da die abstrakte Figur sich mit den realitätsnahen Schauplätzen durch ihre Stimme als Hintergrundkommentar auf der Sprachebene verbindet.

Die abstrakten Figuren und Schauplätze lassen sich in der Exposition nicht nur an die realitätsnahe Ebene anpassen, sondern mithilfe der Szene der Ankunft in San Francisco auch an die reale Ebene. Unter Einsatz dieser Szene werden die ganze Exposition und dadurch die Story in ihrer Gesamtheit in einen raumzeitlichen Einklang mit der Realität gebracht (vgl. Abbildung 40).

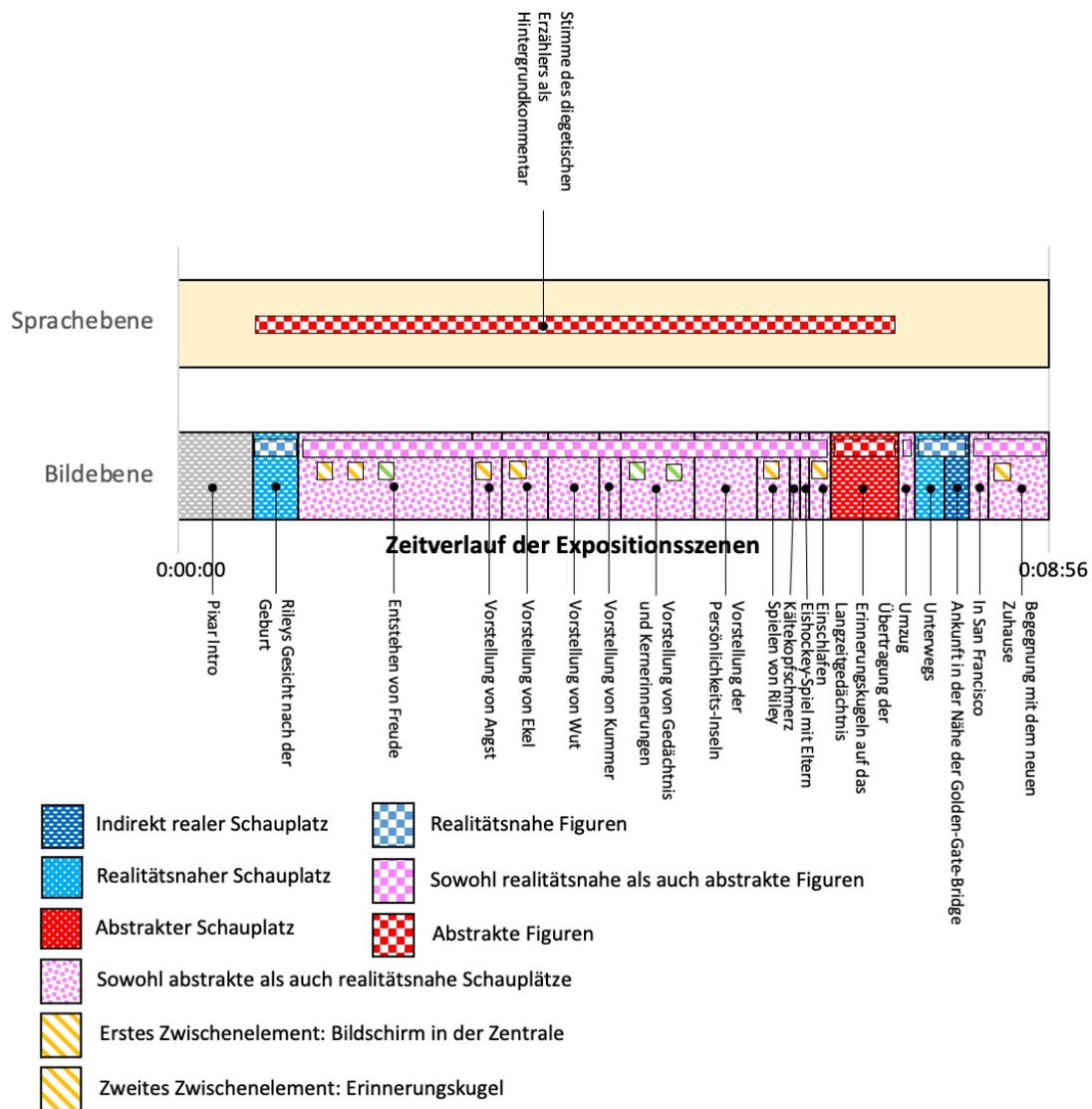
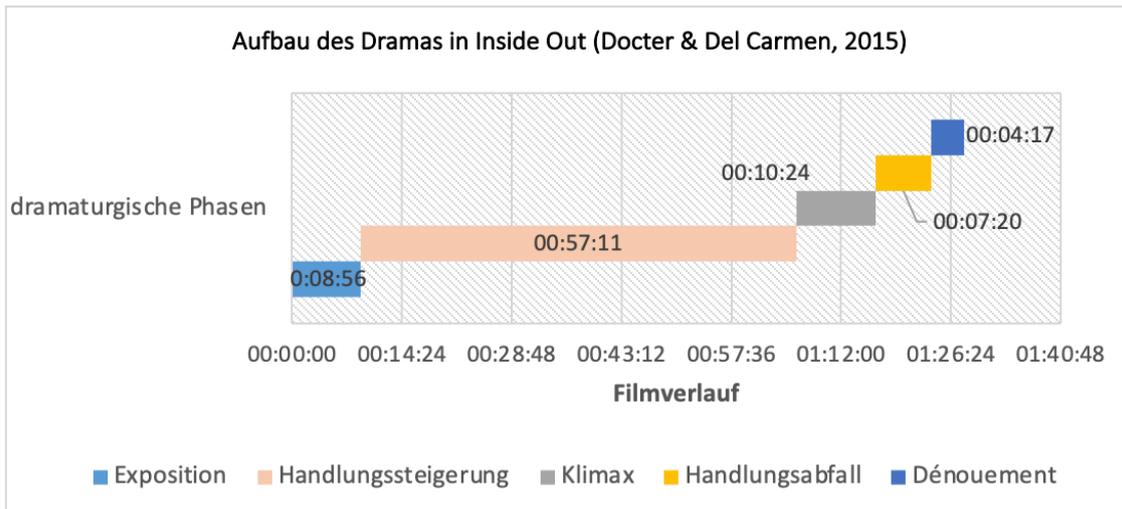


Abbildung 40: Kombination von abstrakten, realitätsnahen und indirekt realen Objekten in der Exposition in Inside Out (Docter & Del Carmen, 2015).

4. Fazit und Zusammenfassung

Nach der Analyse der drei Filmbeispiele, die hinsichtlich des Realitätsbezugs aus unterschiedlichen Gattungen ausgewählt wurden, kann man deutlicher sehen, wie die verschiedenen realitätsbezogenen semiotischen Ebenen in konkreten Beispielen miteinander in Zusammenhang stehen und den jeweiligen Film als ein stimmiges Zeichensystem in seiner Ganzheit aufbauen. Nun ist zu erläutern, wie man die Funktionen und Prozesse bei der Zusammenwirkung der semiotischen Ebenen gemäß den Filmanalysen in der filmischen Darstellung klassifizieren kann und in welchem Umfang sich diese Funktionen generalisieren lassen, damit man dadurch die semiotische Struktur der Wiedergabe der Realität im Film als einem Medium erklären kann. Im nächsten Schritt in diesem Kapitel sind die folgenden Fragen zu beantworten bzw. zusammenzufassen: was sind die wichtigen semiotischen Realitätsbezüge in der filmischen Darstellung? Wie lassen sich repräsentierte Objekte in der filmischen Darstellung hinsichtlich des Realitäts- bzw. Fiktionsbezugs klassifizieren? Wie kombinieren sich verschiedene repräsentierte Objekte in der filmischen Darstellung hinsichtlich der Bildgestaltung, der Montage und der Erzählstruktur miteinander und wie wirken sie sich auf die Wahrnehmung voneinander bei der Rezeption aus? Was sind die relevanten Funktionen der Zusammenwirkung der semiotischen Ebenen in der filmischen Darstellung hinsichtlich des Referenzbezugs?

4.1. Semiotischer Realitätsbezug in der filmischen Darstellung

Wie in den Beispielanalysen bereits ausführlich erwähnt wurde, kann ein filmisches Darstellungselement einen indexikalischen, ikonischen oder symbolischen Realitätsbezug aufweisen. Während die Darstellung des Tatortes Dealey-Plaza-Platz in Dallas in *JFK* einen indexikalischen Bezug zur Realität hat, hat die Darstellung der Golden-Gate-Bridge in San Francisco in *Inside Out* einen ikonischen Bezug zur Realität. In *Avatar* lässt sich die Darstellung des Planeten Pandora mit einem symbolischen Bezug zur Umwelt oder zur Natur rezipieren. So gesehen ist jedes Darstellungselement ein Index, ein Ikon oder ein Symbol. Man darf aber nicht außer Acht lassen, dass in solch einem komplexen Zeichensystem wie dem Film die Zeichentypen in zahlreichen Weisen koexistieren, zusammenwirken oder als ein vielschichtiges Zeichen miteinander kombiniert werden. Ein relevanter Realitätsbezug in der filmischen Darstellung, dessen Beispiel bei der Analyse des *JFK* erwähnt wurde, nämlich die ikonische Indexikalität oder Pseudo-Indexikalität, basiert auf dieser mehrschichtigen Funktion des Zeichens. Pseudo-Indexikalität ist die Funktion eines tatsächlichen Ikons, das sich bei der Rezeption als ein Index erweist. In anderen Worten ist eine solche Darstellung ein Ikon, das für

einen Index steht. Die pseudo-indexikalische Darstellung von Jean Hill und Mary Moorman am Tatort in *JFK* (vgl. Abschnitt 3.3.5) ist ein Extrembeispiel, in dem typische Eigenschaften eines fiktiven Indexes in Form eines Ikon wiedergegeben werden. Man kann aber die gleiche Funktion in vielen Fällen von Spielfilmen erkennen, in denen ein fiktives Objekt so dargestellt wird, als ob es dieses Objekt als eine externe Referenz gäbe. Pseudo-Indexikalität oder ikonische Indexikalität lässt sich als eine semiotische Interpretation der „Als ob“-Theorie von Vaihinger oder der „Als“-Theorie von Hamburger verstehen, die im Abschnitt 2.2.1. ausführlich diskutiert wurden.

Obwohl die pseudo-indexikalische Darstellung als ein multischichtiger Objektbezug verstanden werden sollte, gilt sie in dieser Arbeit wegen ihrer wichtigen Rolle bei der filmischen Darstellung neben den primären Realitätsbezügen, nämlich dem indexikalischen, ikonischen und symbolischen Bezug, als ein grundsätzlicher Objektbezug. Viele häufige konventionelle Produktionstechniken in fiktionalen Werken wie zum Beispiel das Verbot des Reagierens auf die Kamera für Figuren oder das Wackeln der Handkamera in Verfolgungsszenen signalisieren im Prinzip eine pseudo-indexikalische Darstellung²⁰. Die Tendenz dazu bei der Produktion ist so häufig, dass man manchmal auch in Trickfilmen solche Techniken erkennt, die eigentlich zu realen Filmen „gehören“. Ein Beispiel dazu sind die Kamerabewegung und das Kamerawackeln im Trickfilm *The Adventures of Tintin* (Spielberg, 2011). Das ist natürlich ein Extrembeispiel, da der ganze Film auf eine realistische Weise produziert worden ist. Jedoch kann man die gleichen Produktionstechniken mehr oder weniger in vielen anderen Fällen erkennen. Beim Vorbeifahren des Autos an der Kamera im Trickfilm *Cars 3* (Fee, 2017) wackelt die Kamera, obwohl es tatsächlich keine reale Kamera im Produktionsprozess gibt. Jedoch fungiert das Wackeln als ein Interpretationshinweis, der eine kausale Verbindung zwischen dem Auto (Objekt) und dem Bild des Autos (Zeichen) bei der Rezeption wahrnehmen lässt. In anderen Worten wird in solchen Fällen ein tatsächliches Ikon bei der Rezeption als ein Index „verkauft“. Bei solch einer pseudo-indexikalischen Darstellung lässt sich eine interne Referenz als eine externe interpretieren bzw. wahrnehmen. Dadurch kann man plausibel sagen, dass die pseudo-indexikalische Darstellung unsere Realitätsauffassung rekonstruieren bzw. manipulieren kann. Im Verlauf dieses Kapitels wird noch diskutiert, wie eine pseudo-indexikalische Beziehung zur Referenz bei der semiotischen Erklärung der Modellierung der Realität in der filmischen Darstellung hilfreich sein kann.

²⁰ Für weitere häufige Produktionstechniken, durch die die Fiktionalität und Nichtfiktionalität in Filmen signalisiert werden, wird das Buch von Borstnar empfohlen (vgl. Borstnar et al., 2008, S. 42-43). Im Abschnitt 2.2. wurde das Thema teilweise diskutiert.

4.2. Typologie der Referenz in der filmischen Darstellung

Man kann zwar diskutieren, welche Beziehung jedes Darstellungselement in einem Film mit seinem Objekt hat. Aber was ein Film zu einem Film macht, besteht in der Kombination bzw. der Zusammenwirkung mehrerer semiotischer Einheiten in der filmischen Darstellung, die mit verschiedenen Objekten im Sinne von Referenzen in Verbindung stehen. Um die Zusammenwirkung der unterschiedlichen semiotischen Ebenen in der filmischen Darstellung erklären zu können, ist eine Differenzierung zwischen diversen dargestellten Objekten erforderlich. Eine Referenz (oder ein Objekt) als der zweite wichtige Bestandteil im Zeichenprozess kann unterschiedliche Typen repräsentieren. Man kann eine plausible Erklärung zum Realitätsbezug erst vorlegen, wenn man die verschiedenen Typen der Referenzen im Film erkennen kann, da diese unterschiedlichen Objekttypen auf unterschiedliche semiotische Weisen im Film dargestellt werden und man ohne eine klare Differenzierung diese unterschiedlichen Referenztypen und ihre diversen Darstellungsbedingungen verwechseln kann. Vielen Forschungen im Bereich der Filmtheorie, insbesondere im Bereich des Verhältnisses zwischen Fiktion und Nichtfiktion, fehlt es an einer Differenzierung zwischen diversen Varianten der Fiktion bzw. der Fiktionalität in der filmischen Darstellung. Die Vielfalt der Fiktionalität bzw. der Nichtfiktionalität liegt unter anderem an der Verschiedenheit der Referenzen im Referenzfeld der filmischen Darstellung. Im Folgenden werden sechs Typen von Referenz gemäß den Filmanalysen im letzten Kapitel erklärt. Man sollte dabei beachten, dass es hier um eine Klassifizierung der Objekte als Referenzen in filmsemiotischen Prozessen geht, nicht um eine Klassifizierung der Objekte als Bestandteile der Wirklichkeit oder der externen Welt. Die Referenzmenge einer filmischen Darstellung wird in der vorliegenden Arbeit Referenzfeld genannt. Das Referenzfeld eines Films besteht aus realen und/oder fiktionalen Referenzen. Wie im Abschnitt 2.1. ausführlich erläutert wurde, ist Realität in dieser Arbeit als externes Referenzfeld für filmische Darstellung zu verstehen. Fiktionale Darstellungen in einem Film beziehen sich hingegen auf ein internes Referenzfeld. Das Referenzfeld eines Films besteht daher aus zwei parallelen referenziellen miteinander zusammenhängenden Ebenen²¹. Die Kategorisierung der Referenzen in zwei Klassen, nämlich in internes und externes Referenzfeld, kann die Analyse des Realitätsbezugs in der filmischen Darstellung zwar sehr erleichtern, für eine differenzierte Analyse der Verbindungen der Darstellungselemente zu den jeweiligen Objekten ist sie aber noch nicht präzise genug.

²¹. Dabei orientierte ich mich am „Doppeldecker-Modell der Referenz“ von Benjamin Harshaw, das im Abschnitt 2.2.2. diskutiert wurde. Harshaw entwickelte dieses Modell für die Analyse literarischer Texte (Vgl. Harshaw, 1984, S. 243-249).

4.2.1. Typologie externer Referenzen

Externe Referenzen als reale Objekte können in der filmischen Darstellung verschiedene Varianten haben. Um zwei wichtige Varianten der externen Referenzen in der filmischen Darstellung zu erläutern, sollten wir noch einmal auf die Analyse des Films *JFK* zurückkommen. In mehreren Szenen des Films werden zwei reale Figuren, nämlich der damalige Bürgermeister von Dallas, Earle Cabell, und der Staatsanwalt Jim Garrison dargestellt. Während die Bilder von Earle Cabell im Film Bilder aus tatsächlichen Originalfilmen sind, sind die Bilder von Jim Garrison tatsächlich später aufgenommene Filmsequenzen des Schauspielers Kevin Costner. Aus semiotischer Perspektive ist die Darstellung der ersten Figur ein Index, während die Darstellung der zweiten nur als ein Ikon gilt. Die Referenz im Fall des Bürgermeisters von Dallas hat eine direkte Verbindung zur Darstellung. Im Gegensatz dazu hat die Referenz im Fall des Staatsanwalts Jim Garrison eine indirekte Verbindung zu ihrer Darstellung. So gesehen kann man im Bereich des externen Referenzfeldes mindestens zwei relevante Typen der Objekte erkennen: direkt reale Objekte und indirekt reale Objekte. Unter realen Objekten sind konkrete materielle Gegenstände oder Personen zu verstehen, die sich außerhalb der filmischen Repräsentation in der Realität befinden. Das externe Referenzfeld besteht aus diesen Objekten. Dabei kann man einen Einwand vorbringen, dass diese zwei Varianten eigentlich zwei Typen der Zeichen sind, nicht zwei Typen der Objekte. Um auf diesen Einwand zu antworten, weise ich auf die Tatsache hin, dass es dabei um verschiedene Objekte angesichts ihrer Funktion im Zeichenprozess geht, nicht um Objekte an sich. Im filmischen Zeichenprozess unterscheiden sich zwei Ebenen voneinander, nämlich die Produktionsebene und die Rezeptionsebene. Sofern es um ein direkt reales Objekt geht, muss das Objekt bei der Produktionsphase vorhanden sein. Aber im Fall des indirekt realen Objektes ist die Anwesenheit des Objektes weder bei der Produktions- noch bei der Rezeptionsphase notwendig. Falls das Objekt sowohl bei der Produktionsphase als auch bei der Rezeptionsphase gleichzeitig vorhanden ist, geht es um eine live reale Referenz, die man vor allem in live Fernsehsendungen wie der *Tagesschau* und im Genre des „Realitätsfernsehens“ („*reality television*“) wie der Live-Sendung „*Big Brother*“ erkennen kann (vgl. Ouellette, 2013, S. 31). Die historische Entwicklung dieses Genres beschränkt sich auf das Fernsehen (vgl. Bondebjerg, 2002, S. 159) und hat im Kino wahrscheinlich aus technischen Beschränkungen kaum Aufmerksamkeit gewonnen. Live reale Referenz gilt daher in dieser Arbeit als eine Unterkategorie der direkt realen Referenzen, die sowohl bei der Produktionsphase als auch bei der Rezeptionsphase vorhanden sein sollten. So gesehen bezieht sich die Unterscheidung zwischen dem direkt realen Objekt und dem indirekt realen Objekt allgemein auf das Referenzfeld. Bezüglich abstrakter Phänomene, mit denen sich Filme

manchmal befassen, wird im Laufe dieses Abschnittes separat diskutiert. Aus dieser Perspektive sind direkt und indirekt reale Referenzen in der vorliegenden Arbeit wie folgt zu definieren:

Direkt reale Referenz: als direkt reale Referenz wird ein konkretes materielles Objekt in der Realität bezeichnet, dessen typische Merkmale in der filmischen Darstellung indexikalisch wiedergegeben werden. Die direkt reale Referenz muss mindestens bei der Produktionsphase des Zeichens vorhanden sein. Wenn direkt reale Referenz auch bei der Rezeptionsphase des Zeichens vorhanden ist, nennt man das als eine Unterkategorie von direkt realer Referenz *live reale Referenz*.

Indirekt reale Referenz: als indirekt reale Referenz ist ein konkretes materielles Objekt in der Realität zu verstehen, dessen typische Merkmale in der filmischen Darstellung nur ikonisch wiedergegeben werden. Die indirekt reale Referenz muss weder bei der Produktionsphase noch bei der Rezeptionsphase vorhanden sein.

Symbolisch reale Referenz: als symbolisch reale Referenz ist ein konkretes gegenständliches Objekt in der Realität zu verstehen, das aufgrund einer arbiträren Konvention durch ein bestimmtes sprachliches oder nichtsprachliches Zeichen in der filmischen Darstellung repräsentiert wird.

Die Beziehung zum externen Referenzfeld beschränkt sich jedoch in der filmischen Darstellung nicht auf konkrete Objekte. In vielen Fällen werden abstrakte Phänomene, die sich auf die Realität beziehen, in Filmen dargestellt. Es wurde in der Analyse von *Inside Out* erläutert, wie die abstrakten Objekte wie Freude, Angst, Ehrlichkeit, Freundschaft, Langzeitgedächtnis und Unterbewusstes sowohl auf der Sprachebene als auch auf der Bildebene dargestellt werden. Abstrakta sind nichtgegenständliche Phänomene, die jedoch auf Zustände, Eigenschaften oder Beziehungen konkreter Objekte hindeuten. Ein abstraktes Objekt steht deswegen stets in engem Zusammenhang mit einem konkreten, da es tatsächlich die Wiedergabe eines Aspektes des konkreten Objekts ist. Im Gegensatz zum konkreten Objekt hat ein abstraktes keine typischen sensorischen Merkmale, mithilfe deren es unter einen bestimmten Typ gefasst werden könnte. Wegen dieser wesentlichen Eigenschaft eines abstrakten Objekts kann das Objekt nur symbolisch dargestellt werden, weil ein abstraktes Phänomen keine sensorischen Merkmale aufweist, die bei ikonischer Darstellung verwendet werden können. Die Animationsfigur *Freude* ist in *Inside Out* beispielsweise in Gelb dargestellt. Aber die Beziehung zwischen der Farbe und dem abstrakten Objekt kann nur durch eine Konvention wahrgenommen werden. Was dabei bezüglich der Typologie des Referenzfelds relevant ist, besteht darin, dass ein abstraktes Objekt

sich durch die Anbindung an eine Eigenschaft eines realen konkreten Objektes auf ein externes Referenzfeld bezieht und demzufolge ein dritter Referenztyp definiert werden kann.

Abstrakte Referenz: unter abstrakter Referenz ist in dieser Arbeit ein nichtgegenständliches Objekt zu verstehen, das mit einem gegenständlichen Objekt in der Realität in Zusammenhang steht, indem es auf eine seiner Eigenschaften hindeutet.

Wie bereits erwähnt sind diese drei Kategorien die wichtigsten Referenztypen, die sich auf ein externes Referenzfeld beziehen können. Jedoch schließt diese Klassifikation weitere eventuelle Varianten nicht aus. Sofern es sich um die filmische Darstellung dreht, kann man wohl diese drei Kategorien in den meisten Fällen praktisch zur Analyse verwenden.

4.2.2. Typologie interner Referenzen

Nicht nur das externe Referenzfeld, sondern auch das interne Referenzfeld besteht aus diversen Referenztypen. Wie im Abschnitt 2.2.3. eingehend diskutiert wurde, ist Fiktionalität eine graduelle Sache. *Dr. Grace Augustine*, die Leiterin des Labors in *Avatar*, der imaginäre Freund *Bind Bong* in *Inside Out*, die Na'vi-Figur *Neytiri* auf Pandora in *Avatar* und das *Regenbogen-Einhorn* in *Inside Out* sind alles fiktionale Figuren. Jedoch wird beispielsweise *Dr. Augustine* hinsichtlich der Fiktionalität der Figur bei der Rezeption ganz anders als das *Regenbogen-Einhorn* wahrgenommen. *Dr. Augustine* sieht nicht so fiktional aus wie das *Regenbogen-Einhorn*. Aber wie kann man den Unterschied zwischen diesen zwei fiktionalen Figuren systematisch erklären?

Im Abschnitt 2.2.3. wurde dieser Unterschied anhand der Differenz zwischen der Darstellung eines fiktiven Typs und der Darstellung eines fiktiven Exemplars eines realen Typs erläutert. *Dr. Augustine* weist typische Merkmale einer Wissenschaftlerin auf, die man in der Realität als Merkmale eines Menschentyps wahrnehmen kann. Allerdings ist *Dr. Augustine* als ein Exemplar für den Menschentyp *Wissenschaftler* nicht real. Während sich die individuellen Merkmale der Figur auf ein fiktives Individuum, also auf ein internes Referenzfeld, beziehen, verweisen die typischen Merkmale auf ein externes Referenzfeld. Daher ist die Figur *Dr. Augustine* in *Avatar* nur teilweise fiktional. In anderen Worten ist diese fiktionale Figur nur in Bezug auf ein externes Referenzfeld, i.e. in der Realität, als solche zu rezipieren. Die Figur des *Regenbogen-Einhorns* in *Inside Out* bezieht sich hingegen sowohl in Typ als auch in Individuum auf ein internes Referenzfeld. Daher darf man diese Figur gerechtfertigt als fiktionaler als *Dr. Augustine*

beschreiben, da das Regenbogen-Einhorn in einem größeren Umfang als die Figur Dr. Augustine mit dem internen Referenzfeld in Verbindung steht.

Es bedarf keiner weiteren Erklärung, dass auch andere Darstellungselemente wie Schauplätze und Handlungen dieselben Prinzipien zugrunde legen. Das Labor von Dr. Augustine in *Avatar* als ein Schauplatz ist ein fiktionaler Ort. Trotzdem repräsentiert das Labor die typischen Merkmale eines Labors in der Realität. Im Gegensatz dazu ist das Wolken-Reich in *Inside Out* ein fiktionaler Ort, der keine typischen Merkmale eines realen Ortes aufweist.

Selbstverständlich beschränkt sich die Typologie des internen Referenzfelds nicht auf die zwei oben erwähnten Typen. Die Fiktionalität einer Darstellungseinheit lässt sich je nach Vielfalt der Darstellungselemente in unterschiedliche Kategorien fassen. Und demzufolge lassen sich zahlreiche Typen von internen Referenzen vorschlagen. Beispielsweise kann man die fiktiven Objekte, die aus einer Kombination von mehreren realen Objekten bestehen, von denjenigen, die im Grunde fiktiv sind, unterscheiden. Ein Einhorn ist ein fiktives Objekt. Jedoch besteht es in seinen typischen Merkmalen aus einem Pferd und einem Horn, die als reale Objekte gelten. Hingegen kann man die Figuren der *Dementoren* in *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban* (Cuarón, 2004) nicht so einfach wie ein Einhorn als eine Kombination realer Objekte wahrnehmen. Die Figuren haben natürliche Körperteile wie Hände, Kopf und Mund, die im Prinzip als reale Objekte in der Wirklichkeit gelten. Aber ein direktes Verhältnis zu einer bestimmten realen Spezies wie dem Pferd im Fall des Einhorns ist ausgeschlossen. Im Lichte dieser Beispiele kann man die Tatsache deutlicher nachvollziehen, dass die Fiktionalität einer Darstellung eine graduelle Sache ist. Hierbei orientiere ich mich an Curries Theorie, die vorschlägt, dass eine fiktionale Darstellungseinheit nur im Lichte ihres Bezugs zum externen Referenzfeld wahrnehmbar ist. Currie nennt dabei *London* im Roman über Sherlock Holmes und *Napoleon* im Roman „Krieg und Frieden“ als Bezüge zum externen Referenzfeld, die die fiktionalen Ereignisse in den Geschichten wahrnehmbar machen (Currie, 1990). Natürlich sind London und Napoleon Extrembeispiele, die als externe Referenzfelder in den jeweiligen Romanen sofort erkannt werden. Man kann jedoch das Modell ebenso gut in vielschichtigen komplexeren Fällen wie dem oben erwähnten Beispiel der *Dementoren* in *Harry Potter* zur Analyse verwenden. So gesehen gibt es keine filmische fiktionale Darstellung, die sich gänzlich nur auf ein internes Referenzfeld bezieht. Es gibt dabei immer einen Bezug auf ein externes Referenzfeld, mindestens bei grundlegenden Bestandteilen der Darstellung. Es wurde eingehend in Abschnitt 2.3.6. diskutiert, wie die Darstellung in einem visuellen Zeichenprozess durch einen ikonischen Typ wahrgenommen wird. Unter dem ikonischen Typ ist in dieser Arbeit, wie Blanke in seinem Modell erläutert, ein sensorischer Typ zu verstehen, der aus wahrnehmbaren typischen Merkmalen eines Objektes im Zeichenprozess besteht (vgl. Blanke,

2003, S. 53). Bei der filmischen Darstellung kann man, wie oben bereits gesagt, die Wiedergabe der Merkmale dieses Typs als ein Kriterium zur Klassifizierung der internen bzw. externen Referenzen verwenden.

Francesco Casetti erwähnt bei seiner Erklärung zur filmischen Repräsentation dieselbe Bedeutung mithilfe der Aristotelischen Begriffe von Notwendigkeit und Wahrscheinlichkeit. „*Wahrscheinlich ist nicht das, was tatsächlich geschehen ist, sondern das, was geschehen kann, das Glaubhafte – und was geschieht, ist ein Beweis für das, was passieren kann*“ (Casetti, 2009, S. 133). Fiktive Objekte, die typische Merkmale eines realen Typs aufweisen, können als wahrscheinlich betrachtet werden. Die fiktiven Figuren wie Dr. Augustine in *Avatar*, die trotz der Fiktionalität des dargestellten Individuums die Merkmale eines realen Typs aufweisen, werden in dieser Arbeit als *realitätsnahe* Objekte bezeichnet. Zusammenfassend lässt sich die realitätsnahe Referenz als ein wichtiger Referenztyp im internen Referenzfeld wie folgt definieren.

Realitätsnahe Referenz: Unter realitätsnaher Referenz in der vorliegenden Arbeit ist ein fiktives Objekt zu verstehen, das bei der filmischen Darstellung strukturelle Merkmale eines realen Typs aufweist. Die Darstellung solch eines Objektes bezieht sich als Typ auf das externe Referenzfeld und als Exemplar auf das interne Referenzfeld.

In den Fällen wie dem *Regenbogen-Einhorn* in *Inside Out* und der Na’vi-Figur *Neytiri* in *Avatar* werden fiktive dargestellte Objekte in dieser Arbeit als *imaginäre Objekte* bezeichnet. Diese Objekte lassen sich in keinen realen Typ einordnen. In anderen Worten bezieht sich auch der Typ solcher Objekte auf das interne Referenzfeld der Darstellung. Imaginäre Objekte können hinsichtlich des Verhältnisses zum internen Referenzfeld wiederum in zwei Kategorien eingeteilt werden. Während *Neytiri* und ihre Spezies als ein Typ zum ersten Mal in *Avatar* vorgestellt werden, ist ein filmisches Einhorn wie das Regenbogen-Einhorn in *Inside Out* bereits für Rezipienten als ein fiktiver Typ bekannt. Dabei orientiere ich mich an der „*Fiktive Realitäten*“-Theorie von Sybille Krämer. Wie im Abschnitt 2.2.1. erläutert wurde, kann ein fiktives Objekt nach dieser Theorie aufgrund einer Anbindung mit „*intersubjektivem Zeichengebrauch*“ in der Realität eine Intersubjektivität aufweisen (vgl. Krämer, 1995, S. 30). Nach einer durch Zeichengebrauch geprägten Konvention sollte ein Einhorn bestimmte typische Merkmale besitzen. Zum Beispiel sollte sein Körper wie ein Pferd, nicht wie ein Nashorn aussehen. Im Gegensatz dazu wird die Darstellung von *Thanator*, einem der gefährlichsten Landraubtiere *Pandoras* in *Avatar*, durch keine intersubjektive Konvention, die seine strukturellen Merkmale bestimmt, unterstützt. Dieses imaginäre Lebewesen wird zum

ersten Mal in *Avatar* dargestellt. Man kann sich aber auch gut vorstellen, dass die Merkmale solch eines imaginären Objekts im Laufe des weiteren Zeichengebrauchs durch eine intersubjektive Konvention im Bereich der medialen Darstellung festgelegt werden. Die Darstellung vom Regenbogen-Einhorn in *Inside Out* bezieht sich daher nicht nur auf ein internes Referenzfeld, sondern auch in gewissem Maße auf ein externes Referenzfeld im Sinne von den durch Zeichengebrauch konstruierten Konventionen in der Wirklichkeit. So gesehen werden die zwei internen Referenztypen in der Arbeit folgendermaßen definiert.

Intersubjektiv imaginäre Referenz: unter intersubjektiv imaginärer Referenz ist in der Arbeit ein konkretes fiktives Objekt zu verstehen, dessen typische Merkmale bereits durch intersubjektiven Zeichengebrauch in der Wirklichkeit bestimmt wurden.

Allgemein imaginäre Referenz: als allgemein imaginäre Referenz wird in der vorliegenden Arbeit ein konkretes fiktives dargestelltes Objekt bezeichnet, dessen typische Merkmale sich weder auf einen realen Typ noch auf einen durch intersubjektiven Zeichengebrauch konstruierten fiktiven Typ beziehen.

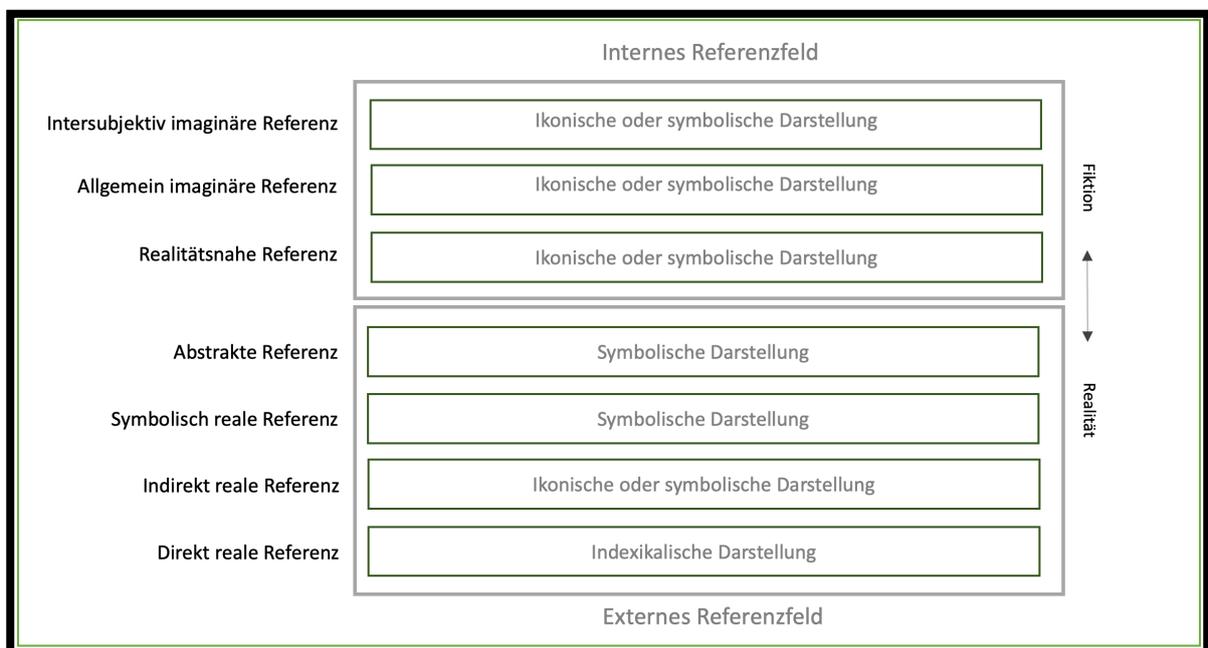


Abbildung 41: Typologie der internen und externen Referenzen in der filmischen Darstellung.

4.3. Der Film als eine systematische Kombination von Referenzbezügen

Der Film als ein Zeichenkomplex besteht aus unterschiedlichen semiotischen Ebenen, die sich auf externe oder interne Referenzfelder beziehen. Dieser Komplex ist eine Kombination von zahlreichen audiovisuellen Einheiten, die als eine Einheit in ihrer Gesamtheit wahrgenommen werden sollte. Audiovisuelle Einheiten bestehen aus einem großen Spektrum von Dialogen, Erzählerstimme, innerdiegetischen bzw. außerdiegetischen Musikstücken, Soundeffekten und Geräuschen auf akustischer Ebene und Schauplätzen, Figuren, Requisiten, Texten usw. auf visueller Ebene. Alle diese Elemente können eigene Referenzbezüge haben. Aber sie sollten kohärent miteinander zusammenwirken. Unter der Kohärenz ist dabei eine innere Darstellungslogik zu verstehen, die die Rezeption des Films in seiner Ganzheit ermöglicht. Diese innere Logik gewährleistet eine stimmige Interpretation der Zeichen und ihrer Referenzbezüge in Zusammenhang miteinander, sodass keine Darstellungseinheit an sich, sondern stets in Verbindung mit anderen Elementen rezipiert werden sollte. Der Avatar-Körper von Jake Sully in *Avatar* als ein imaginäres Objekt steht in Zusammenhang mit dem Labor von Dr. Augustine als einem realitätsnahen Objekt. Eine Wahrnehmung des Avatar-Körpers von Jake ohne diesen Zusammenhang mit dem Labor als seinem Geburtsort würde nicht die Wahrnehmung des Films *Avatar* bedeuten, da dies den Film als eine ganze zusammenhängende Einheit vernachlässigen würde. Ebenfalls steht die Animationsfigur Riley in *Inside Out* als ein fiktives Objekt in interpretatorischem Zusammenhang mit der amerikanischen Stadt San Francisco als einem indirekt realen Objekt im Film.

Man kann gegen die interne Kohärenz der Zeichen und ihrer Referenzbezüge im Film den Einwand erheben, dass viele Beispiele so eine interne Stimmigkeit widerlegen können. Unter solchen Beispielen sind Filme mit narrativer Komplexität gemeint, die von manchen Autoren auch als „*unmögliches Puzzle*“-Filme beschrieben werden (vgl. Kiss & Willemsen, 2017, S. 6). Ein Extrembeispiel dafür ist der spektakuläre Film *Mulholland Drive* (Lynch 2001), in dem die mysteriöse Geschichte von Betty plötzlich an einem Wendepunkt ihre ganze Bedeutung ändert. Nicht nur die Handlung läuft weiter in eine andere Richtung, sondern auch die Hauptfiguren ändern sich. Natürlich lassen sich Filme wie *Mulholland Drive* auf unterschiedliche Weise wahrnehmen bzw. interpretieren. Man kann den ersten Teil der Geschichte als einen Traum der Hauptfigur und den zweiten als die Realität des Lebens der Figur interpretieren und dafür anhand der Details der Geschichte argumentieren. Man kann den ersten Teil des Films als die Realität und den zweiten als einen Alptraum der Figur rezipieren. Man kann beide Teile als mysteriöse reale Ereignisse im Leben der Figuren wahrnehmen und so weiter. Es ist nicht so relevant, wie man den Film interpretiert. Das Wichtige ist, dass alle diese Interpretationen versuchen, die unterschiedlichen semiotischen Ebenen so zu verstehen, dass eine Kohärenz zwischen den Referenzbezügen gewährleistet wird. In anderen Worten kann ein Film erst als

ein Film wahrgenommen werden, wenn er in seiner Gesamtheit als eine stimmige Kombination von Referenzbezügen wahrgenommen werden kann, egal wie herausfordernd so ein Rezeptionsprozess erscheint.

Wie bisher erläutert wurde, sind die Komponenten des Films ein semiotisches System audiovisueller Zeichen, die Index, Pseudo-Index, Ikon oder Symbol sein können. Diese Zeichen beziehen sich auf ein externes und/oder internes Referenzfeld. Das Referenzfeld besteht aus sechs wichtigen Referenztypen. Referenzbezüge in einem Film stehen in engem systematischen Zusammenhang miteinander. Wie kann man aber den Zusammenhang der Referenzbezüge miteinander systematisch erklären? Im nächsten Schritt wird das Thema behandelt.

4.4. Häufige Kombinationsmodelle der Referenztypen in der filmischen Darstellung

Theoretisch ergeben sich aus sechs Referenztypen zahlreiche Kombinationsmodelle. Aber weil es bei dieser Arbeit um das Verhältnis zwischen internem und externem Referenzfeld in der filmischen Darstellung geht, werden im Folgenden diejenigen Kombinationsmodelle erläutert, die in Anbetracht der Beispielanalysen den Zusammenhang zwischen internem und externem Referenzfeld erklären können. Als Kombinationsgründe werden dabei Bildgestaltung, nämlich die Elemente in einer einzelnen Einstellung, und die Montage, das heißt die nacheinander kombinierten Einstellungen in einer Szene, in Betracht gezogen. Wie bereits erwähnt sind die ausgewählten Elemente in jeder Kombination Figuren, Schauplätze und die jeweiligen Handlungen in der Einstellung oder in der Szene.

Wie im Abschnitt 4.2 erläutert wurde, weisen die Referenztypen unterschiedliche Realitäts- bzw. Fiktionsbezüge auf. Bei den Kombinationsmodellen wird mit denjenigen Referenztypen angefangen, die einen engeren Bezug zur Realität bzw. zum externen Referenzfeld haben. Dann werden die Kombinationsmodelle vorgestellt, die vielmehr mit dem internen Referenzfeld verbunden sind.

4.4.1. Kombination direkt realer und indirekt realer Referenz

Solch eine Kombination kann man oft in Spielfilmen erkennen, die von Biografien realer Personen oder von Reenactments historischer Ereignisse handeln. Auch Dokudrama-Filme können diese Technik in ihrer Darstellung verwenden. In so einer Kombination geht es sowohl bei Figuren als auch bei Schauplätzen um reale Referenzen. Allerdings sind einige Referenzen indirekt reale Objekte und die anderen Referenzen direkt reale Objekte. Die Figur Jim Garrison und das Lincoln Memorial in Washington D.C. in einer Einstellung von *JFK* sind beide reale Referenzen. Während das eine durch einen Schauspieler (Kevin Costner) ikonisch dargestellt

ist, ist das andere Objekt indexikalisch durch die direkte Aufnahme der Kamera dargestellt (vgl. Abbildung 6). Diese Art der Kombination kann ebenfalls durch die Montage zwischen mehreren Einstellungen entstehen, wie die analysierte Szene vom Attentat auf Kennedy, in der die inszenierten Einstellungen von den Originalaufnahmen des Attentates in ihrer Authentizität unterstützt werden (vgl. Abbildung 16). Als weitere Beispiele kann man *Schindler's List* (Spielberg, 1993), *United 93* (Greengrass, 2006) und *Jackie* (Larraín, 2016) nennen. Bei Schindlers Liste geht es um reale Figuren und Ereignisse, die teilweise an Originalschauplätzen in Krakau gedreht wurden (vgl. Noack, 1998, S. 65), wo die reale Figur *Oskar Schindler* arbeitete. Die Authentizität der Schauplätze erweckt auch bei der Rezeption der indirekt realen Figuren einen realistischeren Eindruck. Im Fall von *United 93* geht es hingegen vielmehr um direkt reale Figuren als um Schauplätze. Der Film handelt vom Flug United 93, der am 11. September 2001 als eine der vier für die Terroranschläge in den USA entführten Maschinen abstürzte. Der terroristische Anschlag mit dieser Maschine konnte wohl wegen der Revolte der Passagiere nicht wie geplant ausgeführt werden. Trotzdem stürzte das Flugzeug in Pennsylvania ab. Um die Authentizität der Darstellung so weit wie möglich zu bewahren, spielen in *United 93* einige reale Figuren ihre eigenen Rollen in der Geschichte (Leavy, 2007). Beispielsweise spielen *Ben Sliney*, damaliger Chef des *FAA Air Traffic Control System Command Center* und einige seiner Mitarbeiter ihre eigene Rolle in der US-Luftfahrtbehörde. Diese Figuren sind in der filmischen Darstellung als direkt reale Referenzen zu verstehen, die mit indirekt realen Schauplätzen zusammenwirken. Darüber hinaus wurden auch einige berühmte Originalvideos des Anschlags auf die Türme des World Trade Centers mit inszenierten Einstellungen kombiniert. Dieselbe Mischform von direkt realen und indirekt realen Referenzen kann man ebenso gut in *Jackie* erkennen, wobei Originalaufnahmen der Reise Kennedys und seiner Frau nach Dallas und des Attentates auf ihn mit nachgedrehten ähnlichen Aufnahmen mit der Schauspielerin *Natalie Portman* kombiniert wurden. Wie man in den oben genannten Beispielen sehen kann, können direkt reale Referenzen sich auf Schauplatzelemente wie Original-Gebäude und authentische Requisiten beziehen oder auf Figuren und ihre Handlungen. Auch die Fälle, in denen eine direkt reale Figur mit einer indirekt realen Figur oder ein indirekt realer Schauplatzbestandteil mit einem direkt realen Schauplatzbestandteil in Zusammenhang stehen, fallen unter diese Kategorie. In so einer semiotischen Kombination wird der wahrgenommene Bezug der indirekt realen Referenz zum externen Referenzfeld bei der Rezeption verstärkt, weil die indexikalische Anbindung eines Darstellungselementes an die Realität für alle anderen Elemente, die mit ihm in darstellungsbezogenem Zusammenhang stehen, wie ein Code im Sinne von Interpretationshinweis funktioniert, der die ganze Darstellung realistischer rezipiert werden lässt.

Das Kombinationsmodell von direkt und indirekt realen Referenzen ermöglicht eine stimmige Wahrnehmung unterschiedlicher Darstellungselemente, die oft auf einem Eindruck der raumzeitlichen Kohärenz, einer Äquivalenzierung oder einer kausalen Interaktion basiert. Das Verhältnis zwischen diesen zwei Referenzebenen wird in Abbildung 42 veranschaulicht.

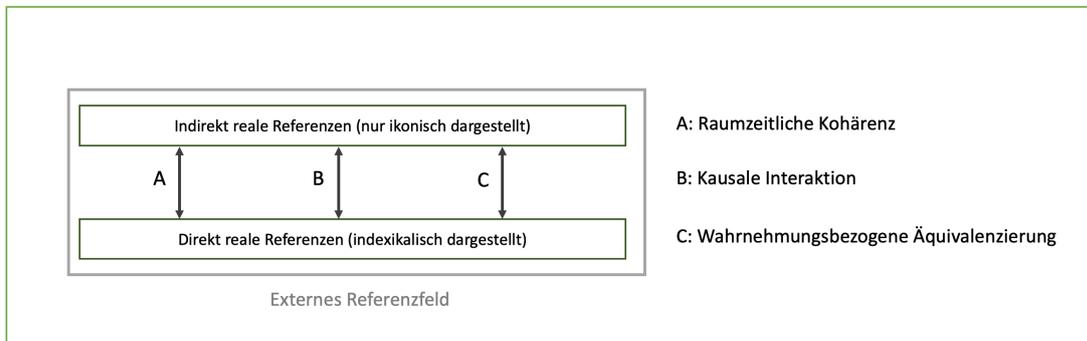


Abbildung 42: Kombination von indirekt und direkt realen Referenzen

4.4.2. Kombination realer Referenzen und realitätsnaher Referenzen

Das ist eine der häufigsten Kombinationen von semiotischen Ebenen in Filmen. Dieses Kombinationsmodell wird zur Anbindung der Figuren und ihrer Geschichten an einen bestimmten realen Ort verwendet. Die meisten Filme erzählen die Story ihrer Figuren in Verbindung mit einem bekannten Land, mit realen Städten oder mit berühmten Orten. In vielen Fällen wird die Geschichte so eines Filmes falls möglich an den jeweiligen realen Originalschauplätzen gedreht, während die Schauspieler realitätsnahe Figuren spielen. Es bedarf keiner weiteren Erklärung, dass unter realitätsnahen Figuren fiktionale Individuen zu verstehen sind, die unter reale Typen fallen, wie zum Beispiel die Figur *Dr. Watson* in den *Sherlock Holmes*-Erzählungen, der als ein fiktionaler Londoner wahrzunehmen ist. In der *JFK*-Analyse kann man in mehreren Szenen so eine Kombination erkennen, unter anderem in der Szene auf dem Nationalfriedhof in Arlington in Virginia. In der Szene trifft die Hauptfigur Jim Garrison einen Vater und seinen Sohn am Grabstein von Kennedy. Die Familie auf dem Nationalfriedhof, die sich auch als ein Symbol für das amerikanische Volk interpretieren lässt, besteht aus zwei realitätsnahen Figuren, die an einem direkt realen Schauplatz dargestellt werden (vgl. Abbildung 7). Derartige fiktionale Figuren können nicht als ein Teil der filmischen Darstellung in ihrer Gesamtheit ohne Bezug zum externen Referenzfeld rezipiert werden. Die Verwendung dieses Kombinationsmodells begrenzt sich nicht nur auf Realfilme. Auch unter Animationsfilmen kann man zahlreiche Beispiele dafür finden. In *Inside Out* werden die realitätsnahen Figuren der Familie Andersen an mehreren Stellen des Films mit realen Orten bzw. Wahrzeichen von San Francisco verbunden. In der Ankunfts-Szene steht das berühmte

Ferry-Building als eine indirekt reale Referenz im Hintergrund der Einstellung, während die Familie Andersen mit ihrem Auto zum neuen Zuhause fährt (vgl. Abbildung 32). Diese räumliche Kohärenz zwischen einem realen Ort und den fiktionalen Figuren hat zur Folge, dass die fiktionalen Figuren im Film nur hinsichtlich einer Anbindung an das externe Referenzfeld, also die Realität, wahrgenommen werden können. Sowohl die Familie in der Friedhofsszene in *JFK* als auch die Familie Andersen in der Ferry-Building-Szene in *Inside Out* sind fiktionale Objekte, die sich anhand der Kombination mit realen Objekten immer mehr auf das externe Referenzfeld beziehen. Es bedarf keiner weiteren Erklärung, dass realitätsnahe Objekte sich noch auf einer weiteren Ebene wegen ihrer typischen Merkmale auf ein externes Referenzfeld beziehen (vgl. Abschnitt 4.2.2.).

Obwohl diese Technik oft zur Anbindung realitätsnaher Figuren an reale Schauplätze verwendet wird, gibt es auch Fälle, in denen mithilfe dieses Modells realitätsnahe Schauplätze mit anderen realen Schauplätzen oder realen Figuren verknüpft werden. Ein häufiges Beispiel dafür ist die Technik der Wiedergabe realer Figuren bzw. Schauplätze in einer Sendung in einem Fernsehgerät, das sich an einem realitätsnahen Schauplatz befindet. Im Film *Jack Ryan: Shadow Recruit* (Branagh, 2014) der als einer der zahlreichen amerikanischen Filme nach 9/11 gilt, bemerkt die fiktionale Figur Jack Ryan durch Originalvideos des Anschlags an 9/11, die in einem Fernsehgerät an seiner Universität gezeigt werden, dass sein Land von einem Terroranschlag getroffen wurde. Durch das Originalvideo im Fernstehen steht der fiktionale Schauplatz in der Universitätsszene mit einer realen Referenz in einem raumzeitlichen Zusammenhang.

Aus den oben genannten Beispielen von Real- bzw. Trickfilmen ergibt sich, dass diese Art der Kombination von Referenztypen sich wiederum in zwei Kategorien einteilen lässt, nämlich in die Kombination indirekt realer Referenzen mit realitätsnahen und die Kombination direkt realer Referenzen mit realitätsnahen Referenzen. Allerdings funktionieren beide Arten nach demselben Prinzip.

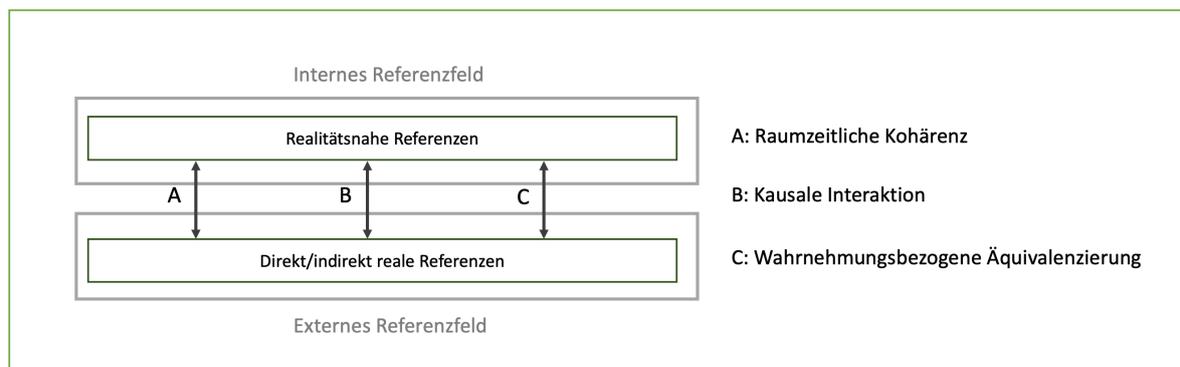


Abbildung 43: Kombination realer und realitätsnaher Referenzen

Genau wie im vorherigen Kombinationsmodell entstehen auch hier raumzeitliche Kohärenz, wahrnehmungsbezogene Äquivalenzierung und kausale Interaktionen zwischen kombinierten

Referenzen aus unterschiedlichen semiotischen Ebenen. Auf diese Funktionen wird nochmal eingehend im Folgenden eingegangen. Den Zusammenhang zwischen realitätsnahen und realen Referenzen kann man in der Abbildung 43 visuell dargestellt sehen.

4.4.3. Kombination realitätsnaher und imaginärer Referenzen

Theoretisch können imaginäre Referenzen mit allen Referenztypen in einer filmischen Darstellung kombiniert werden. Jedoch ist das Kombinationsmodell zwischen realitätsnahen und imaginären Referenzen die häufigste verwendete Methode in den betroffenen Filmgenres, nämlich vor allem Fantasy-Filmen und Science-Fiction-Filmen. Daher wird hier auf dieses Modell fokussiert. Die anderen Kombinationsmodelle imaginärer Referenzen funktionieren im Grunde ähnlich.

Sowohl imaginäre Referenzen als auch realitätsnahe Referenzen beziehen sich laut Definition auf ein internes Referenzfeld. In anderen Worten beinhalten beide Typen konkrete fiktive Objekte, die innerhalb der Repräsentation entstehen. Allerdings beziehen sich realitätsnahe Objekte hinsichtlich ihrer typischen Merkmale auf einen realen Typ. Darüber hinaus kann sich ein imaginäres Objekt aufgrund seiner Anbindung an andere fiktionale Darstellungen desselben Objektes auf ein externes Referenzfeld im Sinne von intersubjektivem Zeichengebrauch in der gesellschaftlichen Realität beziehen.

Wie man in der Analyse von *Avatar* sehen kann, sind die imaginären Objekte in solch einem Fantasy-Film in fast allen Szenen auf die eine oder andere Art mit realitätsnahen Objekten kombiniert. Der Avatar-Körper von Jake Sully im Labor von Dr. Augustine ist ein Beispiel für die Kombination einer imaginären Figur mit einem realitätsnahen Schauplatz. Wie im Abschnitt 3.4.4.1 ausführlich analysiert wurde, hat die raumzeitliche Kohärenz eines imaginären Objektes mit einem realitätsnahen Schauplatz zur Folge, dass das imaginäre Objekt sich bei der Rezeption als ein Bestandteil der realitätsnahen Welt in der Szene wahrnehmen lässt. Die Kombination zwischen imaginärer und realitätsnaher Referenz kann ebenso gut zwischen zwei Figuren entstehen. In einer Szene am Ende des Films umarmen sich Neytiri als eine imaginäre Na'vi-Figur und Jake Sully in seinem menschlichen Körper als eine realitätsnahe Figur. Durch das Umarmen entsteht über die raumzeitliche Kohärenz hinaus eine kausale Interaktion zwischen zwei semiotisch unterschiedlichen Objekten. Es gibt auch Fälle, in denen ein Schauplatz in der filmischen Darstellung aus einem realitätsnahen Teil und einem imaginären Teil besteht. Ein Beispiel dafür ist die Region der Hallelujah-Berge in *Avatar*, die zwar teilweise wie ein normales Naturgebiet aussieht, aber auch in der Luft schwebende riesige Steinmassen hat.

Die Kombination zwischen realitätsnahen und imaginären Referenzen kann als eine gute Methode fungieren, um Rezipienten von der gewohnten Welt zur fremden Welt reisen zu lassen. Obwohl auch die gewohnte Welt eine fiktionale ist, weist sie Merkmale einer möglichen realen Welt auf. Mit dieser realitätsnahen Welt wird oft im Aufbau der Fantasy- und Science-Fiction-Filme eine imaginäre Welt verbunden. Diese Aufbaustruktur kann man in Fantasyfilmen wie *Harry Potter and the Sorcerer's Stone* (Columbus, 2001), *Inkheart* (Softley, 2008), *The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe* (Adamson, 2005) und *Alice in Wonderland* (Burton, 2010) erkennen. Unter dem Begriff *Welt* ist in diesem Zusammenhang die Welt in Campbells Modell der *Heldenreise* zu verstehen (vgl. Campbell, 1953, S. 213), die in der filmischen Darstellung aus allen audiovisuellen Erzählelementen in der Umgebung der Figuren besteht. Diese Kombination kann im Aufbau einer Einstellung oder durch die Montage zwischen mehreren Einstellungen in einer Szene oder in einem größeren Teil des Filmes entstehen. Die Kombination kann ebenso gut im Aufbau eines Darstellungselementes wie einer Figur benutzt werden. Im Abschnitt 3.4.4.3 wurde analysiert, wie die Körperteile bzw. die Körperbewegung der Na'vi-Figur Neytiri aus unterschiedlichen realitätsnahen und imaginären Merkmalen bestehen, die kohärent im Aufbau der Figur zusammenwirken. Mit diesem Modell kann man erklären, warum die Figur von Yoda in *Star Wars: Episode III - Revenge of the Sith* (Lucas, 2005) realistischer als Yoda in *Star Wars: Episode V - The Empire Strikes Back* (Kershner, 1980) aussieht. Während Yoda im Film von 1980 seine Hauptkörperteile wie Hände und Beine sehr beschränkt bewegen kann, kann Yoda im Film von 2005 jeden einzelnen Finger oder Gesichtsteile je nach Bedarf bewegen. Neue Produktionstechniken wie die CGI-Technik ermöglichen, dass realitätsnahe Körperbewegungen, die von realen Körpern aufgenommen werden, mit imaginären Figurenkörpern stimmig kombiniert werden. Je mehr realitätsnahe Merkmale mit imaginären Merkmalen im Aufbau einer imaginären Figur stimmig kombiniert werden, desto realistischer sieht die Figur aus. Dies liegt an dem wesentlichen Bezug der realitätsnahen Figur zum externen Referenzfeld. Durch den realitätsnahen Aspekt lässt sich die imaginäre Figur in einem engen wahrnehmungsbezogenen Zusammenhang mit dem externen Referenzfeld, also mit der Realität, rezipieren. Aus dem Vergleich der imaginären Affenkreatur King Kong im Film *King Kong* (Cooper & Schoedsack, 1933) mit derselben Figur im Film *King Kong* (Jackson, 2005) ergibt sich dasselbe Resultat. Um die Körperbewegungen und die Mimik der Figur so realitätsnah wie möglich darstellen zu können, hatte Andy Serkis, der Schauspieler der King Kong-Figur, eine zweimonatige Erfahrung mit Gorillas im Londoner Zoo. Genau wie beim Aufbau der Na'vi-Figuren in *Avatar* wurde mithilfe der Motion-Capturing-Technik die Körperbewegung des Schauspielers aufgenommen und mit dem digital produzierten imaginären Gorilla kombiniert (vgl. Wake, 2005, S. 187). So gesehen liegt der Glaubwürdigkeit einer

imaginären Figur in filmischer Darstellung ein kohärenter Bezug zum externen Referenzfeld, also zur Realität zugrunde. Insofern sind filmische fiktionale Figuren wahrnehmbar, weil sie sich

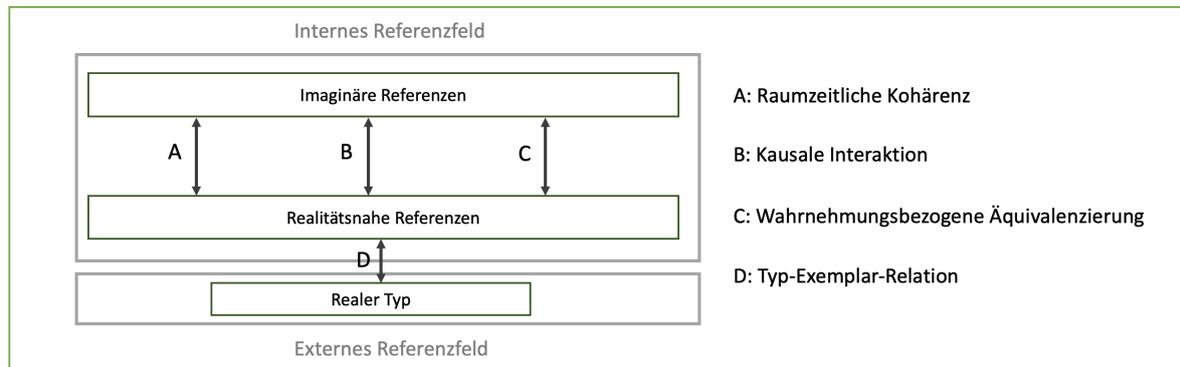


Abbildung 44: Kombination realitätsnaher und imaginärer Referenzen

auf die Realität beziehen. Einen visuellen Überblick über den Mechanismus des Realitätsbezugs fiktionaler Objekte kann man in der Abbildung 44 sehen.

4.4.4. Kombination realer und imaginärer Referenzen

Unter den Filmanalysen im letzten Kapitel gibt es kein Beispiel für so ein Kombinationsmodell von semiotischen Ebenen. Allerdings gehört dieses Kombinationsmodell vor allem zu futuristischen Science-Fiction-Filmen und zu mysteriösen Fantasyfilmen, die eine Geschichte in Bezug auf reale bekannte Orte, Figuren oder Ereignisse erzählen. Man kann Beispiele solcher Kombination auch ab und zu in den anderen Filmgenres finden. Die Szene der Golden-Gate-Bridge in *Hulk* (Lee, 2003) ist ein gutes Beispiel dafür, in der Hulk als eine imaginäre riesige Figur auf der berühmten Golden-Gate-Brücke dargestellt wird und die Geschichte der imaginären Figur in engem Zusammenhang mit der realen Stadt San Francisco und ihren Wahrzeichen weitererzählt wird. Als ein weiteres Beispiel kann man die Eiffelturm-Szene in *G.I. Joe: The Rise of Cobra* (Sommers, 2009) in Betracht ziehen, in der eine imaginäre futuristische Waffe den Eiffelturm zerstört. Es gibt in Science-Fiction-Filmen zahlreiche Fälle von solchen Szenen, in denen ein imaginäres Objekt in raumzeitlicher Kohärenz oder kausaler Interaktion mit einem realen Schauplatz steht und sich dadurch als ein mit externem Referenzfeld gebundenes Objekt bei der Rezeption wahrnehmen lässt.

Obwohl es in der vorliegenden Arbeit um filmische Darstellung geht, würde ich gern hier kurz auf die Verwendung dieser Methode in anderen Bereichen hinweisen. Dieser Exkurs ist in diesem Zusammenhang deshalb so wichtig, weil er sich auf die Zukunft der filmischen Erzählung beziehen kann. Diese Kombinationsmethode wird bereits in anderen Medien wie Videospielen und Werbungsvideos fortgeschrittener verwendet. Das Pokémon-Spiel, das für Smartphone entwickelt wurde, bietet eine interaktive Kombination von imaginären Figuren und Umgebung

des Spielers. Im Gegensatz zu der filmischen Version der Kombination realer und imaginärer Referenzen kann in der Videospiele-Variante auch der Spieler als ein außerfilmischer Akteur an visuellen Handlungen teilnehmen. Augmented-Reality-App oder Projektionsmapping sind im Bereich visueller Werbung weitere gute Beispiele für die Anwendung der Kombination zwischen realen und imaginären Referenzen in anderen Medien. Das ist zwar nicht in näherer Zukunft zu erwarten, aber man kann sich eine Version der audiovisuellen Erzählung in der Zukunft des Films vorstellen, in der die Story durch Augmented-Reality-App oder andere ähnliche Techniken am Originalschauplatz erzählt wird. In der konventionellen filmischen Darstellung ist aber diese Kombinationsmethode, wie in den Beispielen gezeigt, etabliert. In so einer Methode können reale Objekte indexikalisch oder ikonisch und imaginäre Objekte

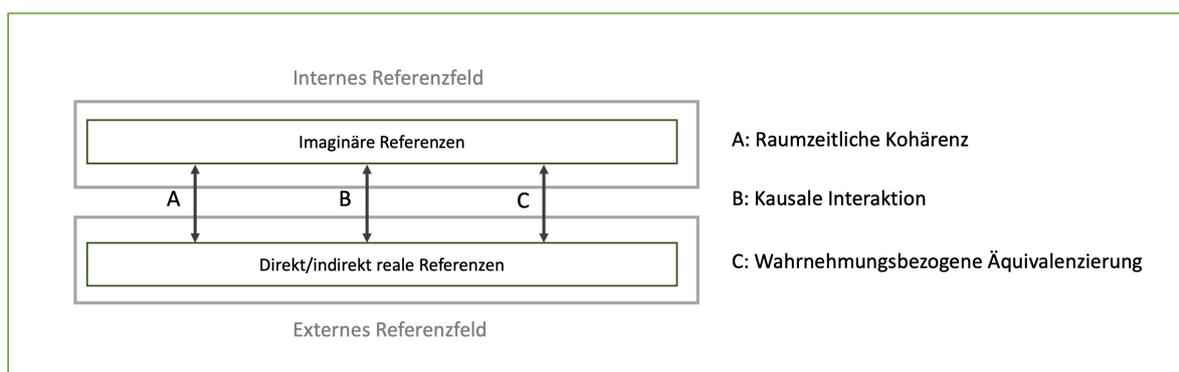


Abbildung 45: Kombination realer und imaginärer Referenzen

ausschließlich ikonisch dargestellt werden. Dieses Modell der Interaktion zwischen den semiotischen Filmebenen ist in Abbildung 45 veranschaulicht.

4.4.5. Kombination abstrakter und realitätsnaher Referenzen

Selbstverständlich beschränkt sich die Kombination abstrakter Referenzen nicht nur auf eine Kombination mit realitätsnahen Referenzen. Abstrakte Referenzen können ebenso gut mit imaginären und realen Referenzen in einer Darstellungseinheit kombiniert werden. Da alle diese Kombinationsarten nach denselben Prinzipien funktionieren, wird hier aber nur die Kombination mit realitätsnahen Referenzen als das häufigste Beispiel in der filmischen Darstellung von Referenzen erwähnt. Es wurde bereits eingehend bei der Analyse des Trickfilms *Inside Out* diskutiert, wie sich audiovisuelle konkrete Zeichen durch Konventionen auf abstrakte Phänomene beziehen können. Die „Freude“ in der Form einer Animationsfigur lässt sich durch Interpretationshinweise auf Sprachebene und Bildebene als ein geistiger Aspekt der Persönlichkeit von Riley wahrnehmen. Die Interpretationshinweise bauen eine Konvention im Laufe des Films auf, die die Animationsfigur als ein Symbol im semiotischen Sinne mit dem abstrakten Objekt „Freude“ verbindet. Obwohl der Bezug zu solchen abstrakten Objekten in *Inside Out* auch durch externe Konventionen unterstützt werden kann, liegt diesem Bezug

grundsätzlich eine innerfilmische Konvention zugrunde. Die Animationsfigur ist ein Symbol für die Freude von Riley, weil diese Figur mithilfe mehrerer sprachlicher und bildhafter Hinweise im Laufe des Films als so etwas vorgestellt wird. Diese symbolische Beziehung der Emotionsfiguren in *Inside Out* zu abstrakten, aber realen Phänomenen wie Freude, Angst und Wut verstärkt den gesamten Bezug des Films zum externen Referenzfeld.

In *Inside Out* werden die abstrakten Referenzen an mehreren Stellen mit realitätsnahen Referenzen kombiniert. Ein Beispiel dafür ist die Szene vom Kältekopfschmerz, in der Riley und ihre Freundin in der realitätsnahen Welt zusammen etwas trinken und die abstrakten Figuren in der Gefühlwelt auf das eiskalte Getränk reagieren (vgl. Abbildung 39). Wie anhand der kausalen Interaktion zwischen den realitätsnahen Referenzen und den abstrakten Referenzen in dieser Szene und in mehreren anderen Szenen zu sehen ist, werden die realitätsnahen und abstrakten Referenzen im ganzen Film so ineinander integriert, dass keine von ihnen ohne Bezugnahme auf die andere rezipiert werden kann. Die Beziehung abstrakter Objekte zu realitätsnahen Objekten beschränkt sich nicht auf die kausalen Interaktionen. Obwohl abstrakte Objekte keine raumzeitlichen Merkmale aufweisen, können diese jedoch mithilfe der Verkörperung in bildhaften Phänomenen wie Emotionsfiguren in *Inside Out* in einen raumzeitlichen Einklang mit realitätsnahen Objekten gebracht werden. Solche raumzeitliche Kohärenz zwischen realitätsnahen und abstrakten Referenzen kann man in der Abendessenszene (vgl. Abbildung 38) in *Inside Out* sehen. Durch die Montage und die Kameraperspektiven werden die Emotionsfiguren von Rileys Persönlichkeit so dargestellt, dass sie nicht nur mit dem realitätsnahen Schauplatz in einem kohärenten raumzeitlichen Zusammenhang stehen, sondern auch mit den Emotionsfiguren der anderen realitätsnahen Figuren am Tisch. Aus diesem Beispiel ergibt sich die Tatsache, dass abstrakte Objekte, in diesem Film abstrakte Eigenschaften der spezifischen konkreten Objekte, nicht allgemeine abstrakte Eigenschaften repräsentieren. Freude als eine Emotionsfigur von Riley ist anders als Freude von Rileys Mutter. Jede abstrakte Emotionsfigur bezieht sich in diesem Film auf eine realitätsnahe Figur. Das beruht auf der Natur der abstrakten Phänomene, die tatsächlich einen Zustand oder eine Eigenschaft konkreter Phänomene wiedergeben. Jedoch können solche Zeichen auch im allgemeinen Sinne eine abstrakte Eigenschaft oder einen Zustand repräsentieren, ohne sich auf ein bestimmtes konkretes Objekt zu beziehen. Allerdings kommt eine allgemeine Verwendung nicht so oft in der filmischen Darstellung vor.

Als ein weiteres Beispiel für die Kombination zwischen abstrakten und realitätsnahen Referenzen kann man den Trickfilm *A Christmas Carol* (Zemeckis, 2009) nennen. In diesem Film werden drei Zeitphasen im Leben der Hauptfigur Scrooge, nämlich die vergangene Weihnacht, die jetzige Weihnacht und die zukünftige Weihnacht in der Form von drei

Geistfiguren dargestellt. Diese drei Geistfiguren stehen im Laufe des Films in einem interaktiven Zusammenhang mit der realitätsnahen Hauptfigur Scrooge. Auch in diesem Fall beziehen sich die abstrakten Objekte auf ein konkretes Objekt. Die Geistfiguren repräsentieren die Weihnachten der Hauptfigur, nicht die Weihnachten in einem allgemeinen Sinne.

Wie in der Analyse von *Inside Out* bereits erwähnt wurde, können sich audiovisuelle Zeichen nicht nur in Form einer Figur, sondern auch in Form eines Schauplatzes in der filmischen Darstellung auf abstrakte Objekte beziehen. Viele Schauplätze wie die „Inseln der Persönlichkeitsaspekte“ repräsentieren abstrakte Objekte und werden mit realitätsnahen oder imaginären Objekten in unterschiedlichen Szenen kombiniert. Die Relevanz abstrakter Referenzen liegt in der vorliegenden Arbeit in ihrem wesentlichen Bezug zu realen oder realitätsnahen Objekten, der seinerseits im Realitätsbezug des Films in seiner Gesamtheit eine unverzichtbare Rolle spielt.

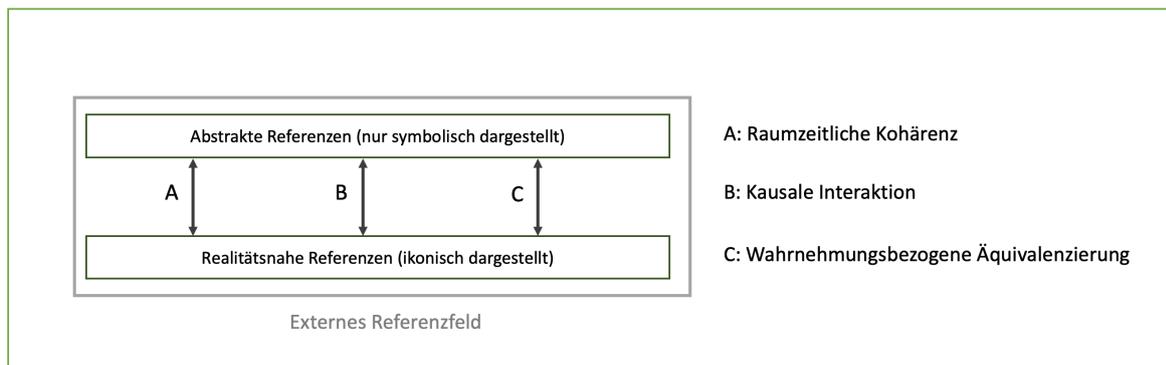


Abbildung 46: Kombination abstrakter und realitätsnaher Referenzen

4.4.6. Mehrschichtige Kombinationen der semiotischen Referenztypen

Alle oben erwähnten Kombinationen sind die häufigsten zweischichtigen Mischformen zwischen semiotisch unterschiedlichen Referenzfeldern in der filmischen Darstellung. Wie vorher bereits besprochen, beschränken sich nicht alle theoretisch möglichen zweischichtigen Kombinationen auf die genannten Fälle. Aber alle weiteren Kombinationsmodelle funktionieren anhand derselben Prinzipien, die diskutiert wurden. Über die zweischichtigen Kombinationen hinaus gibt es jedoch in der filmischen Darstellung mehrschichtige Kombinationen, an denen mehr als zwei Referenztypen beteiligt sind. Eine mehrschichtige Kombination kann in einer einzelnen Einstellung, in einer Szene oder zwischen mehreren Szenen entstehen. Die Haupteinstellung der Szene vom Nationalfriedhof in *JFK* ist ein Beispiel für eine mehrschichtige Kombination in einer einzelnen Einstellung. In dieser Einstellung stehen der Friedhof als eine direkt reale Referenz, der Staatsanwalt Jim Garrison als eine indirekt reale Referenz und die Familie am Grabstein von Kennedy als eine realitätsnahe Referenz nebeneinander und lassen

sich als eine kohärente filmische Darstellungseinheit wahrnehmen. In solcher Kombination können nicht mehr die Darstellungselemente unabhängig voneinander rezipiert werden. Die Familie in der Einstellung ist nicht eine fiktive Familie, sondern eine fiktive Familie, die sich in der Darstellung auf dem Nationalfriedhof befindet und mit der indirekt realen Person Jim Garrison verbunden ist (vgl. Abbildung 7).

Es gibt kaum einen Film, der in seiner Gesamtheit nur aus einem Referenztyp besteht. Filmische Darstellung besteht normalerweise aus mindestens zwei Referenztypen. In *JFK* befinden sich direkt reale Referenzen, indirekt reale Referenzen und realitätsnahe Referenzen, während es in *Avatar* realitätsnahe Referenzen, imaginäre Referenzen und je nach Interpretation²² indirekt reale Referenzen gibt. In *Inside Out* kann man über reale, realitätsnahe und imaginäre Referenztypen hinaus auch abstrakte Referenzen erkennen.

Jeder Film besteht aus einer stimmigen Kombination von mehreren Referenztypen. Die Referenzen in einem Film können alle sechs im Abschnitt 4.2 vorgestellten Typen einbeziehen. Jedoch gibt es in jedem Film nur ein Hauptreferenzfeld, das oft aus einem oder zwei Referenztypen besteht. Das Hauptreferenzfeld eines Filmes kann man aufgrund des Aufbaus der Hauptfiguren und Hauptschauplätze erkennen. Wenn Hauptfiguren und Hauptschauplätze realitätsnahe Objekte sind, ist das Hauptreferenzfeld ein realitätsnahes Feld. Falls Hauptfiguren bzw. Hauptschauplätze imaginäre Objekte sind, gilt das Hauptreferenzfeld als ein imaginäres Referenzfeld und so weiter. Wenn man Hauptfiguren und Hauptschauplätze mehreren Referenztypen zuordnen kann, besteht dann das Hauptreferenzfeld aus mehreren Referenztypen. In *JFK* sind die Hauptfiguren, nämlich der Staatsanwalt Jim Garrison und sein Team, indirekt reale Objekte, die ikonisch dargestellt werden. Die Hauptschauplätze wie der Tatort in Dallas, das Büro von Jim Garrison und das Lincoln Memorial sind entweder direkt reale Objekte oder indirekt reale Objekte, die ikonisch oder indexikalisch dargestellt werden. Daher ist das Hauptreferenzfeld des Films eine Mischung von direkt realen und indirekt realen Referenzen. In diesem Hauptreferenzfeld werden indirekt reale Referenzen und direkt reale Referenzen mithilfe filmischer Techniken so ineinander integriert, dass sie nicht ohne Bezug zueinander rezipiert werden können. Die anderen Referenztypen wie die realitätsnahen Objekte, die in einigen Szenen des Films als Statisten oder Schauplätze erscheinen, werden im Einklang mit dem Hauptreferenzfeld rezipiert. Dieses zweite Referenzfeld, das im Aufbau der Haupthandlungslinie zwar keine zentrale Rolle, aber im Wahrnehmungsprozess des Films in seiner Gesamtheit eine relevante interpretatorische Rolle spielt, wird in dieser Arbeit als

²² Die umweltbezogenen und politischen Darstellungselemente können je nach Rezeptionskultur als symbolische Referenzen auf reale Ereignisse interpretiert werden. Auf der Sprachebene gibt es aber klare Referenzen auf reale Phänomene, die sich auf die Geschichte der USA beziehen.

Nebenreferenzfeld bezeichnet. In *JFK* besteht das Nebenreferenzfeld aus realitätsnahen Objekten wie der Familie am Grabstein von Kennedy in der Szene vom Nationalfriedhof und der dunkelhäutigen Frau, die Jim Garrison auf der Straße begrüßt. Diese realitätsnahen Figuren lassen sich je nach Interpretation als ein allgemeines Symbol für das amerikanische Volk in der Zeit nach dem Attentat auf Kennedy verstehen.

Während das Hauptreferenzfeld von *JFK* aus direkt realen Referenzen und indirekt realen Referenzen besteht, ist das Hauptreferenzfeld von *Avatar* eine Kombination von realitätsnahen und imaginären Referenzen, die durch filmische Techniken miteinander verflochten worden sind. Die Hauptschauplätze in diesem Film befinden sich hauptsächlich entweder in der imaginären Umwelt von Pandora oder in den realitätsnahen inneren Räumen des Kontrollzentrums auf Pandora. Die Hauptfiguren sind entweder imaginäre Na'vi-Figuren oder realitätsnahe Menschenfiguren. Neben diesem realitätsnah-imaginären Hauptreferenzfeld befinden sich einige symbolisch auf der Sprachebene dargestellte indirekt reale Referenzen, die ausführlich im Abschnitt 3.4.3.1 erläutert wurden. Das realitätsnahe Referenzfeld und das imaginäre Referenzfeld werden nur in einem engen Zusammenhang miteinander und mit den indirekt realen Referenzen als dem Nebenreferenzfeld des Films bei der Rezeption wahrgenommen.

Im Fall von *Inside Out* ist das Hauptreferenzfeld eine Mischung von realitätsnahen und abstrakten Referenzfeldern, die die Haupthandlungslinie sowohl in der Gefühlswelt als auch in der Menschenwelt im Film konstruieren. Die indirekt realen Referenzen wie die Golden-Gate-Bridge und andere San Francisco-Wahrzeichen sowie die imaginären Referenzen wie das Regenbogen-Einhorn sollen dabei als das Nebenreferenzfeld des Films gelten.

Das Hauptreferenzfeld eines Filmes kann theoretisch aus externem Referenzfeld, aus internem Referenzfeld oder aus einer Kombination von beiden bestehen. In Wirklichkeit gibt es aber kaum einen Film, der nur eines von ihnen beinhaltet. Die meisten Filme sind eine Mischform von externen und internen Referenzfeldern, die eine gegenseitige Auswirkung auf die Interpretation voneinander haben.

4.5. Funktionen der semiotischen Kombinationen der Referenztypen

In den letzten Abschnitten in diesem Kapitel wurde erläutert, welche semiotischen Realitätsbezüge und welche Referenztypen in der filmischen Darstellung erkannt werden können. Auch wurde diskutiert, wie ein Film als eine systematische Kombination von Referenzbezügen betrachtet werden kann. Wir haben auch gesehen, welche Kombinationsmodelle zwischen Referenztypen in der filmischen Darstellung häufig verwendet

werden. In diesem Abschnitt ist zu erklären, welche relevanten Funktionen die Kombinationen von Referenztypen erfüllen, die für die Rezeption der Darstellung in ihrer Gesamtheit und ihren Realitätsbezug von Bedeutung sind. Diese Funktionen wurden teilweise an einigen Stellen der Filmbeispielanalysen erwähnt. Nun wird sich mit diesen Funktionen und ihrem Zusammenhang miteinander anhand der Filmanalysen im letzten Kapitel auseinandergesetzt. Wie bereits an einigen Stellen erwähnt, bestehen die Hauptfunktionen der Referenztypenkombinationen in drei Sachverhalten, nämlich der raumzeitlichen Kohärenz, der kausalen Interaktion und der wahrnehmungsbezogenen Äquivalenz. Durch diese drei relevanten Funktionen verbinden die Referenztypenkombinationen das interne Referenzfeld und das externe Referenzfeld miteinander.

4.5.1. Raumzeitliche Kohärenz zwischen Referenztypen

Die erste und wichtigste Funktion der Kombinationsmodelle unterschiedlicher Referenztypen besteht darin, dass diese Kombinationen zu einer raumzeitlichen Kohärenz zwischen Referenzen führen können. Die raumzeitliche Kohärenz ergibt sich sowohl aus der Kombination der Darstellungselemente innerhalb einer Einstellung als auch aus der Kombination zwischen mehreren Einstellungen durch Montage in einer Szene. Unter raumzeitlicher Kohärenz ist ein physikalisches Verhältnis zwischen mindestens zwei Elementen zu verstehen, die so miteinander kombiniert worden sind, als ob sie sich gleichzeitig in einem Raum befinden würden, ohne der Existenz voneinander zu widersprechen. In manchen Fällen führt die Kombination nur zu einer zeitlichen Kohärenz zwischen Referenzen. Die Beispiele solcher Kombinationen werden im Laufe des Abschnittes genannt. Jedoch wird diese Funktion hier allgemein als raumzeitliche Kohärenz bezeichnet, da es in den meisten Fällen sowohl um eine räumliche Kohärenz als auch um eine zeitliche Kohärenz geht.

Das Hauptreferenzfeld in *JFK*, wie bereits erwähnt, besteht aus einer Kombination von direkt realen Referenzen und indirekt realen Referenzen. Daher geht es an vielen Stellen des Films um eine raumzeitliche Kohärenz zwischen indirekt realen Objekten wie gespielten realen Figuren und direkt realen Objekten wie Originalschauplätzen bzw. Originalfilmen historischer realer Personen. Die raumzeitliche Kohärenz kann durch die Kombination der Mise-en-Scène-Komponenten in einer Einstellung entstehen. In der Szene in Washington (vgl. Abbildung 8) steht ein Original-Schauplatz, nämlich das Lincoln Memorial, im Hintergrund, während die indirekt realen Figuren Jim Garrison und Mr. X vom Pentagon im Vordergrund miteinander sprechen. Das ist eine Technik der Bildgestaltung, die sehr oft in *JFK* verwendet wurde, um zwischen einem direkt realen Schauplatz und indirekt realen oder realitätsnahen Figuren eine raumzeitliche Kohärenz zu bauen. In der Szene auf dem Nationalfriedhof, in der Jim Garrison

und zwei realitätsnahe Figuren am Grabstein von Kennedy stehen, sieht man dieselbe Technik (vgl. Abbildung 7). Auch in der Szene der Ermittlung am Dealey-Plaza-Platz in Dallas, dem Original-Tatort des Attentates auf Kennedy, ist dieselbe Kombination zwischen einem direkt realen Schauplatz und indirekt realen Figuren zu erkennen. Um die Aufmerksamkeit der Rezipienten auf den Originalschauplatz zu richten, blendet die Einstellung mit einer Totale-Aufnahme vom Platz ein. Durch einen Kameraschwenk nach links kommen die indirekt realen Figuren erst am Ende der Einstellung ins Bild, wobei sie auf dem Dach eines Hauses mit einem Augenzeugen sprechen, während der Originaltatort noch im Hintergrund der Figuren zu sehen ist (vgl. Abbildung 9). Die Anwesenheit der Figuren auf demselben Dach, von dem aus die Kamera den totalen Überblick auf den Originalschauplatz am Anfang der Einstellung durch einen Schwenk aufnimmt, verstärkt die raumzeitliche Kohärenz zwischen dem Originalschauplatz und den indirekt realen Figuren, weil dies bei der Rezeption den Eindruck erweckt, dass die Figuren und die Kamera dieselbe Perspektive auf den Originaltatort haben. In vielen Einstellungen der anderen Filmbeispiele in der Arbeit, nämlich *Avatar* und *Inside Out*, in denen semiotisch unterschiedliche Referenztypen sich nebeneinander befinden, kann man dieselbe raumzeitliche Kohärenz erkennen. Die erste Szene im Labor auf Pandora in *Avatar* (vgl. Abbildung 18) und die Szene der Anreise in San Francisco in *Inside Out* (vgl. Abbildung 32) sind zwei weitere Beispiele für die raumzeitliche Kohärenz zwischen unterschiedlichen Referenztypen im Aufbau einer einzelnen Einstellung. Diese Technik kann man in fast allen Filmen erkennen, deren Hauptreferenzfeld aus mehr als zwei Referenztypen besteht.

Alle oben genannten Beispiele beziehen sich auf Kombinationen der *Mise-en-Scène*-Komponenten in einer einzelnen Einstellung. Es gibt im Film auch Stellen, an denen die raumzeitliche Kohärenz zwischen direkt realen Objekten und indirekt realen Objekten durch die Montage mehrerer Einstellungen gebaut wird. Ein Beispiel für eine durch Montage erzeugte raumzeitliche Kohärenz kann man in der Szene des Gespräches mit Senator Long im Flugzeug erkennen, die eingehend im Abschnitt 3.3.6.1 analysiert wurde. In dieser Szene werden die indirekt realen Figuren im Flugzeug und der zentrale Stadtteil von Washington durch mehrere aneinandergefügte Einstellungen in eine raumzeitliche Kohärenz miteinander gebracht, sodass das Flugzeug und die Figuren über Washington D.C. fliegend wahrgenommen werden (vgl. Abbildung 13).

In vielen Szenen der Beispielfilme wird durch Montage aber nur eine *zeitliche* Kohärenz zwischen semiotisch unterschiedlichen Referenzen hergestellt. Dies findet normalerweise mithilfe einer Parallel-Montage statt, die zwei Handlungen von semiotisch unterschiedlichen Schauplätzen miteinander verbindet. In *Avatar* kann man so eine Parallel-Montage in der Szene des Angriffs auf den Seelenbaum mit dem riesigen Bulldozer erkennen, in der die

Gleichzeitigkeit der Handlungen von Jake Sully im Labor von Dr. Augustine als einem realitätsnahen Schauplatz mit den Handlungen von Neytiri am imaginären Schauplatz am Seelenbaum dargestellt wird (vgl. Abbildung 23).

Eine ähnliche Schnitttechnik wurde in einer Szene in Jim Garrisons Büro in *JFK* verwendet. Während die direkt reale Figur Jim Garrison in seinem Büro als einem realitätsnahen Schauplatz ein Gespräch führt, zeigt das im Büro stehende Fernsehen die offizielle Beerdigung von Kennedy, an der die Ehefrau Kennedys und viele Politiker teilnehmen (vgl. Abbildung 14). Die zwei Handlungen, nämlich das Gespräch im Büro und die Trauerfeier auf der Straße, werden in der Szene durch eine Pseudo-Parallel-Montage miteinander kombiniert, sodass eine Gleichzeitigkeit der Handlungen wahrgenommen wird. Die Schnitttechnik wird Pseudo-Parallel-Montage genannt, da es in der Szene ein verbindendes Element, nämlich ein Fernsehgerät, gibt, das einerseits mit dem Büro und andererseits mit den Originalfilmen der Trauerfeier verbunden ist. Der Bildschirm als ein Requisit an einem Schauplatz, das einen anderen Schauplatz oder eine Figur an einem anderen Schauplatz zeigt, ist eine klassische Technik, durch die zwei unterschiedliche Schauplätze miteinander verbunden werden können. Diese Technik wird auch in *Inside Out* verwendet, um die abstrakte Gefühlswelt der Emotionsfiguren mit der realitätsnahen Menschenwelt in raumzeitliche Kohärenz zu bringen. Der Bildschirm in der Steuerzentrale spielt in mehreren Szenen so eine Rolle, unter anderem in der Szene vom Eislaftraum, in der die Figur Freude mithilfe der indirekten Darstellung von Riley auf dem Bildschirm mit ihr eisläuft (vgl. Abbildung 34). Ein weiteres Beispiel dafür ist die Szene des Einschlafens von Riley in der ersten Nacht im neuen Zuhause. In dieser Szene stehen die Emotionsfiguren durch ein im Bildschirm gezeigtes Bild von Rileys Mutter in einer raumzeitlichen Kohärenz mit der realitätsnahen Figur (vgl. Abbildung 35).

Zusammenfassend kann die raumzeitliche Kohärenz zwischen unterschiedlichen Referenztypen in der filmischen Darstellung sowohl durch *Mise-en-Scène*-Komponenten in einer einzelnen Einstellung als auch durch die Montage zwischen mehreren Einstellungen entstehen. Unterschiedliche Referenztypen, die in der filmischen Darstellung in einer raumzeitlichen Kohärenz miteinander stehen, werden auch bei der Rezeption nach diesem physikalischen Zusammenhang miteinander wahrgenommen. Insofern wird beispielsweise eine interne Referenz, die mit einer externen Referenz raumzeitlich kohärent dargestellt ist, bei der Rezeption als eine sich auf das externe Referenzfeld beziehende Referenz wahrgenommen. Das ist für das Verständnis derjenigen Filme, deren Hauptreferenzfeld aus einer Kombination von externem und internem Referenzfeld besteht, von großer Bedeutung, weil die fiktionale Ebene des Films nach der im Filmaufbau vorliegenden raumzeitlichen Kohärenz mit dem externen

Referenzfeld einen klaren Realitätsbezug aufweist, der in der Wahrnehmung des Films in seiner Gesamtheit unverzichtbar erscheint.

4.5.2. Kausale Interaktion zwischen Referenztypen

In den Fällen, die im letzten Abschnitt erwähnt wurden, geht es um eine raumzeitliche Kohärenz zwischen unterschiedlichen Referenztypen, ohne dass irgendeine Interaktion zwischen ihnen entstehen würde. Ein realer Hintergrund und einige realitätsnahen Figuren müssen in einer Einstellung in keinem interaktiven Zusammenhang miteinander stehen, obwohl es eine klare raumzeitliche Kohärenz zwischen ihnen gibt. In der Szene des Weintrinkens auf dem Hotel-Balkon in *Midnight in Paris* (Allen, 2011) ist der Eiffelturm als ein indexikalisch dargestelltes reales Objekt im Hintergrund der Figuren zu sehen, während die fiktionalen Figuren Paul, Inez und Carol im Vordergrund miteinander sprechen (vgl. Abbildung 47: A). In dieser Szene stehen die fiktionalen Figuren (realitätsnahe Referenzen) und der reale Schauplatz (reale Referenz) trotz der klaren raumzeitlichen Kohärenz zwischen ihnen in keinem interaktiven Zusammenhang miteinander. In vielen Fällen gibt es jedoch über die raumzeitliche Kohärenz hinaus eine kausale Interaktion zwischen kombinierten Referenztypen. Die Szene bei den ägyptischen Pyramiden in *Transformers: Revenge of the Fallen* (Bay, 2009) ist ein Beispiel für eine kausale Interaktion zwischen imaginären Figuren und realen Schauplätzen. In der Szene klettert der *Devastator* als imaginäre Figur die große Pyramide als eine reale Schauplatz-Komponente hoch, um den *Harvester* herauszuziehen (Abbildung 47: B). Durch das Hochklettern entsteht dabei eine kausale Interaktion zwischen der großen Pyramide und dem *Devastator*. Solche Interaktionen kann man in fast allen Filmen, deren Hauptreferenzfeld aus mehr als zwei Referenztypen besteht, erkennen.



Abbildung 3 A: raumzeitliche Kohärenz ohne kausale Interaktionen zwischen einem realen Hintergrund (Eiffelturm/Paris) und fiktionalen Figuren in einer Einstellung in *Midnight in Paris* (Allen, 2011, 0:14:31)



Abbildung 3 B: eine raumzeitliche Kohärenz mit kausalen Interaktionen zwischen einer imaginären Figur und einem realen Schauplatz (der großen Pyramide in Ägypten) in einer Einstellung in *Transformers: Revenge of the Fallen* (Bay, 2009, 2:04:47)

Abbildung 47: raumzeitliche Kohärenz mit und ohne kausale Interaktionen zwischen zwei unterschiedlichen Referenzen in einer Einstellung

Wie bereits in der Analyse von *Avatar* erwähnt wurde, befinden sich im Filmaufbau mehrere Stellen, an denen eine kausale Interaktion zwischen realitätsnahen und imaginären Objekten zu erkennen ist. Als Jake zum ersten Mal in seinem Avatar-Körper aufwacht, redet er mit den Wissenschaftlern im Labor und reagiert auf ihr Verhalten. Andererseits reagieren die Wissenschaftler auf das Verhalten des Avatar-Körpers von Jake und versuchen seine Reaktion auf Licht, Geräusche und andere sinnliche Reize zu überprüfen (vgl. Abbildung 24). Jake in seinem Avatar-Körper ist eine imaginäre Figur, die in dieser Szene in einer gegenseitigen kausalen Interaktion mit ihrer realitätsnahen Umgebung steht. Die Ursache-Wirkungs-Beziehungen werden vielmehr durch Montage von aneinandergefügten Einstellungen dargestellt, als durch Kombination der Kausalitätselemente in einer einzelnen Einstellung. Aufgrund des engen kausalen Zusammenhangs zwischen imaginären und realitätsnahen Referenzen werden beide Referenztypen bei der Rezeption als eine gesamte Darstellungseinheit wahrgenommen.

Ein klares Beispiel für die Rolle der Montage in der Erstellung einer Ursachen-Wirkungs-Relation zwischen unterschiedlichen Referenztypen kann man in der Szene der Ermordung von Kennedy in *JFK* erkennen, in der die Originalfilme vom Attentat auf Kennedy mit inszenierten Einstellungen des Attentäters und seiner Waffe kombiniert werden. Während der Attentäter und seine Waffe als Ursachen in der Handlung realitätsnahe oder indirekt reale Referenzen²³ sind, sind das Opfer und die geschossene Kugel direkt reale Figuren, die in einer indexikalisch dargestellten Einstellung zu erkennen sind (vgl. Abbildung 16). Diese Schnitttechnik wird an

²³ Es hängt davon ab, ob man mit der im Film aufgestellten Theorie bezüglich der Verschwörung gegen Kennedy einverstanden ist. Wenn man an die Verschwörung glaubt, sieht man den dargestellten Attentäter als eine indirekt reale Figur, wenn nicht, dann nimmt man den dargestellten Attentäter als eine realitätsnahe Figur wahr. Nach der Logik der Erzählung gilt die Figur als eine indirekt reale Referenz.

mehreren Stellen des Films verwendet, um die realitätsnahen oder direkt realen Objekte in eine Interaktion mit direkt realen Objekten zu bringen.

Für eine kausale Interaktion in einer Szene reicht es nicht, dass die Objekte in einer raumzeitlichen Integration dargestellt werden, sondern sie sollten an einer gemeinsamen Handlung so teilnehmen, dass der Zustand von einem als eine Reaktion auf den anderen wahrgenommen werden kann. In der Szene des Musikspielens von Riley und ihrem Fantasiefreund Bing Bong entsteht eine kausale Interaktion zwischen beiden Figuren durch die entsprechende Verbindung zwischen der Musik von Riley und dem Tanz von Bing Bong. Das Musikspielen als die Ursache und das Tanzen als die Wirkung sind Bestandteile der Handlung in der Szene und verbinden dadurch die imaginäre Figur Bing Bong und die realitätsnahe Figur Riley miteinander (vgl. Abbildung 33).

Wenn semiotisch unterschiedlichen Referenzen als Teilnehmer derselben Handlung dargestellt werden, erweitert sich der Realitätsbezug in gewissem Maße vom einen Teilnehmer bei der Rezeption durch die Handlung auf den anderen, da man die Handlung und ihre Teilnehmer in ihrer Ganzheit und in Zusammenhang miteinander wahrnimmt. So gesehen ist die kausale Interaktion eine relevante Funktion der Kombinationsmodelle der Referenztypen, die das interne Referenzfeld in das externe Referenzfeld auf der Rezeptionsebene integrieren kann.

4.5.3. Wahrnehmungsbezogene Äquivalenz

Die Integration unterschiedlicher Referenzen ineinander in der filmischen Darstellung beschränkt sich nicht auf die zwei oben erwähnten Funktionen, nämlich die raumzeitliche Kohärenz und die kausale Interaktion. Manchmal können sich Referenztypen auf den Bezug voneinander zu externem und internem Referenzfeld auswirken, ohne miteinander eine kausale Interaktion zu haben, oder sich in einer gemeinsamen raumzeitlichen Geschlossenheit zu befinden. Diese gegenseitige Auswirkung schlägt sich in einer wahrnehmungsbezogenen Äquivalenz zwischen den Bezügen diverser Referenzen zum externen Referenzfeld nieder, die üblicherweise mithilfe von Montage-Techniken erstellt wird. In so einer Technik werden unterschiedliche Referenzen, beispielsweise eine imaginäre und eine realitätsnahe, im Szenenaufbau in identischer Weise dargestellt, sodass der Eindruck bei der Rezeption erweckt wird, dass sie auch einen identischen Realitätsbezug aufweisen.

In der Szene des Gesprächs mit Mr. X in Washington werden einige Rückblenden über bestimmte historische Ereignisse und über eine persönliche Erfahrung von Mr. X als Visualisierung seiner Erklärung für Jim Garrison in die Szene eingefügt. Die Rückblenden über die historischen Ereignisse sind einige bekannte Originalfilme in Schwarzweiß, die die

Erklärung von Mr. X über die Interventionen der USA in anderen Ländern als visuelle kollektive Erinnerungen ergänzen. Die Rückblenden über die Reise von Mr. X nach Neuseeland sind hingegen inszenierte Filmsequenzen über sein persönliches Erlebnis, die nach der Erzählungslogik des Films als indirekt reale Objekte gesehen werden müssen (vgl. Abbildung 15). Der zweite Teil der Rückblenden steht in keiner direkten Verbindung mit dem ersten Teil. Es gibt weder eine raumzeitliche Kohärenz noch eine kausale Interaktion zwischen ihnen. Jedoch ist der zweite Teil der Rückblenden so im Aufbau der Szene eingefügt, dass er mit dem ersten Teil der Rückblenden identisch aussieht, indem er genau wie der erste Teil die Funktion der Visualisierung der Aussagen von Mr. X erfüllt. Die relevanten identischen Faktoren im Aufbau der Rückblenden in der Szene kann man wie folgt aufzählen. *A*: Die inszenierten Einstellungen im zweiten Teil der Rückblenden sind genau wie die Originalfilme vom ersten Teil in Schwarzweiß gedreht, damit der zweite Teil auf der Ebene des ersten Teils wahrgenommen wird. *B*: Auch im zweiten Teil werden Originalfilme vom realen Schauplatz (Pentagon) verwendet, um den Eindruck der Authentizität des ganzen Teils zu verstärken. *C*: Auch auf den inszenierten Einstellungen des zweiten Rückblendenteils sind wie auf dem ersten Teil viele schwarze Flecken zu sehen, die eine alte Originalaufnahme signalisieren. *D*: Die Stimme von Mr. X als Hintergrundkommentar ist auf der Sprachebene während der beiden Rückblendenteile zu hören. Diese Stimme, die eine gemeinsame Erklärung für beide Teile ist, verbindet indirekt die Rückblendenteile miteinander. Diese identischen Faktoren fungieren bei der Rezeption als Interpretationshinweise, die den zweiten Teil in gewissem Maße äquivalent mit dem ersten Teil wahrnehmbar machen. In anderen Worten wird der indirekt reale Teil der Rückblenden anhand des Szenenaufbaus so rezipiert, als ob er wie der erste Teil direkt reale Referenzen darstellte.

Um zwei semiotisch diverse Referenzen äquivalent miteinander wahrnehmbar zu machen, ist eine symmetrische Anordnung im Aufbau der Szene nötig, sodass die Referenzen im Vergleich miteinander rezipiert werden können. Diese symmetrische Anordnung lässt sich auf unterschiedliche Weise aufbauen. Die Szene der ersten Erfahrung von Jake Sully mit seinem Avatar-Körper beinhaltet ein gutes Beispiel für so eine Anordnung, das im Abschnitt 3.4.4.1 eingehend analysiert wurde. Hier wird kurz zusätzlich erklärt, wie die symmetrische Montage als ein weiteres Beispiel für die symmetrische Anordnung in der Darstellung des Avatar- und Menschenkörpers von Jake Sully zu einer Äquivalenz auf der Wahrnehmungsebene führen kann. In der Szene gibt es zwei Mal Einschlafen und zwei Mal Aufwachen, die für die Figur Jake Sully die Grenze zwischen dem realitätsnahen Schauplatz des Labors und dem imaginären Schauplatz von Pandora bedeuten. Das erste Einschlafen beginnt mit einer Nahe-Aufnahme von den geschlossenen Augen des Menschenkörpers von Jake Sully und wird in der nächsten

Einstellung mit dem Aufwachen des Avatar-Körpers mit offenen Augen verbunden. Das zweite Einschlafen beginnt hingegen mit einer Nahe-Aufnahme von den geschlossenen Augen des Avatar-Körpers von Jake und wird auf das Aufwachen des Menschkörpers mit offenen Augen in der nächsten Einstellung geschnitten. Die zwei Aufwachen-Szenen sind so symmetrisch montiert, dass das Aufwachen in der einen Welt das Einschlafen in der anderen Welt bedeutet und umgekehrt. In einer so montierten Szene werden die realitätsnahe Referenz vom Menschenkörper und die imaginäre Referenz vom Avatar-Körper äquivalent miteinander wahrgenommen, weil in so einer Darstellungstechnik die Grenze zwischen Hauptkörper und Nebenkörper von Jake Sully verschwimmt.

4.6. Modellierung des Realitätsbezugs in der filmischen Darstellung

Wie im Titel der Arbeit erwähnt wurde, handelt es sich bei der vorliegenden Arbeit um ein semiotisches Modell, das den Realitätsbezug in der filmischen Darstellung erklären kann. Bisher wurde erklärt, welche semiotischen Referenztypen im externen und internen Referenzfeld eines Films vorhanden sein können, was die relevanten Kombinationen der Referenztypen sind und welche Funktionen diese Kombinationen hinsichtlich des Realitätsbezugs erfüllen können. Es wurde auch erläutert, dass die meisten Filme aus einem Hauptreferenzfeld und einem Nebenreferenzfeld bestehen, die in Interaktion miteinander stehen. Nun ist darauf einzugehen, wie unterschiedliche interne und externe Referenztypen in einem Film in seiner Gesamtheit zusammenspielen. Dabei orientiere ich mich an der Theorie von Harshaw, die im Prinzip zur Analyse von literarischen Beispielen aufgestellt wurde, sich aber zur Analyse der Filme auch gut entwickeln lässt. Wie bereits in der Einleitung erwähnt wurde, erläutert Harshaw den Bezug eines fiktionalen Werks zum externen Referenzfeld mit den Begriffen „referentielle Gründung“ („*referential grounding*“) (Harshaw, 1984, S. 244) und „Verankerung“ („*anchoring*“) (Harshaw, 1984, S. 245). Mit der referentiellen Gründung beschreibt Harshaw die erste Etablierung der Referenzen in einem Roman. Während sich der traditionelle Terminus „Exposition“, so Harshaw, auf eine zeitliche Phase im Roman begrenzt, ist mit der referentiellen Gründung die Etablierung eines referentiellen Kontinuums im Text zu verstehen, die die Fiktion mit der Realität verbindet (vgl. Harshaw, 1984, S. 244). Obwohl Exposition und referentielle Gründung sich theoretisch voneinander unterscheiden, wird die referentielle Grundlage in der filmischen Darstellung oft in der Expositionsphase etabliert. In der Expositionsphase von „JFK“ wird beispielsweise durch direkt reale Referenzen auf mehrere historische Originalschauplätze, Ereignisse und Personen eine indexikalische Grundlage für die Handlungsstränge geschaffen, in der die weiteren Phasen verankert werden. Auch in „Avatar“ wird die extern referentielle Grundlage in der Exposition etabliert, indem unter anderem reale gegenwärtige Orte und

Länder wie Peking, Spanien, Deutschland, Venezuela, Nigeria und vor allem die USA als symbolisch reale Referenzen auf Text- oder Sprachebene erwähnt werden. Auch wird eine zeitliche Verankerung der Erzählung in der Wirklichkeit, wie in der Filmanalyse ausführlich erklärt, in der Expositionsphase durch die Angabe des Jahres 2154 Anno Domini im ersten Videolog im Labor auf Pandora etabliert. Alle anderen Referenztypen sind im Zusammenhang mit diesem raumzeitlichen externen Referenzrahmen wahrzunehmen. Einen ähnlichen Aufbau kann man auch in der Expositionsphase von *Inside Out* erkennen, in der die indirekt realen Referenzen wie die Golden-Gate-Bridge, das Ferry-Building und die berühmte Transamerica-Pyramide im Stadtzentrum die ganze Story der Hauptfiguren Riley und Freude in der realen Stadt San Francisco verankern. In den oben genannten Beispielen geht es beim externen Referenzrahmen vor allem um reale Referenzen. Der externe Referenzrahmen kann jedoch auch aus realitätsnahen Referenzen bestehen. Obwohl realitätsnahe Referenzen im Grunde unter „internes Referenzfeld“ fallen, beziehen sie sich aber wegen der typischen realen Merkmale auf die Realität. Dadurch können diese Referenzen auch einen (halb)externen Referenzrahmen bauen. Die realitätsnahen Referenzen wie der realitätsnahe Schauplatz des Labors und die realitätsnahen Figuren wie Dr. Augustine in *Avatar* bieten so einen halbexternen Referenzrahmen, der eine relevante Rolle bei der Rezeption der imaginären Referenzen spielt.

Natürlich beschränkt sich auch in der filmischen Darstellung die Etablierung der externen Referenzrahmen nicht auf die Expositionsphase. Auch in weiteren Phasen der Erzählstruktur kann der externe Referenzrahmen weiterentwickelt werden. Es kann auch sein, dass der externe Referenzrahmen nicht in der Exposition, sondern erst beispielsweise im Dénouement etabliert wird. Hier verwende ich den Begriff externer Referenzrahmen statt externes Referenzfeld, weil das Netz der Referenzen im externen Referenzfeld bei der Darstellung einen Rahmen für die Wahrnehmung des internen Referenzfelds bietet.

Man kann in fast allen Filmen einen externen Referenzrahmen erkennen. Ein externer Referenzrahmen kann lediglich aus einigen symbolisch realen Referenzen oder realitätsnahen Referenzen bestehen, aber die meisten Filme beinhalten mehr als das. Reale Referenzen spielen natürlich eine stärkere Rolle im Aufbau des externen Referenzrahmens als realitätsnahe Referenzen. Im Kreis von realen Referenzen stehen direkt reale Referenzen an der ersten Stelle, indirekt reale Referenzen an der zweiten Stelle und symbolisch reale Referenzen an der letzten Stelle. Je nachdem, welche Referenztypen sich in einem Film befinden, etabliert der Film einen stärkeren interpretatorischen externen Referenzrahmen. Die unterschiedlichen Varianten der Realitätsbezüge in den Filmbeispielen und in den anderen filmischen Darstellungen kann man nach diesem Modell wie in der Abbildung 48 veranschaulichen. In der Abbildung beinhaltet der externe Referenzrahmen teilweise auch die realitätsnahen Referenzen, da sich diese Referenzen

hinsichtlich ihrer typischen Merkmale auch auf die Realität beziehen, obwohl sie im Prinzip unter das interne Referenzfeld fallen.

Wie im Abschnitt 4.5. erläutert wurde, führt die Kombination der Referenztypen im Filmaufbau zu mehreren Funktionen, mit deren Hilfe das interne Referenzfeld im externen Referenzrahmen verankert wird. Viele stilistische Techniken der Filmproduktion dienen tatsächlich als Darstellungsmethoden dafür, das interne Referenzfeld in den externen Referenzrahmen zu integrieren. In den Beispielanalysen werden exemplarisch die Parallel-Montage zur Erstellung einer zeitlichen Kohärenz und die Handkamera zur Erstellung einer pseudo-indexikalischen Einstellung erläutert. In diesem Sinne lässt sich der Realismus des Films als eine Methodik für den Realismus im Film in Betracht ziehen.

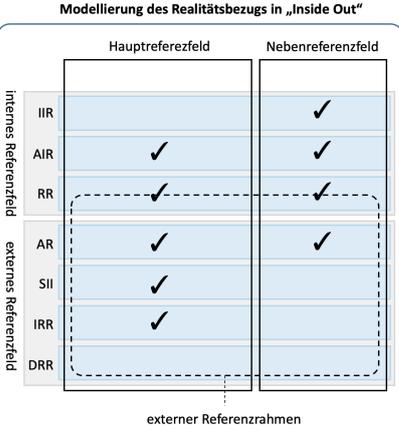
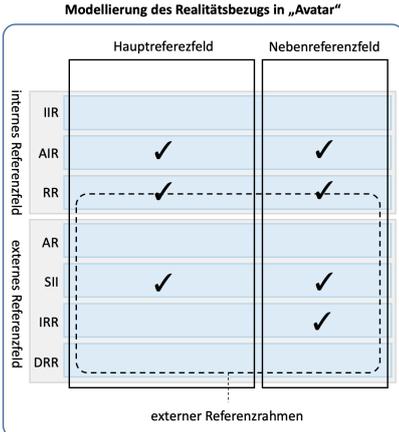
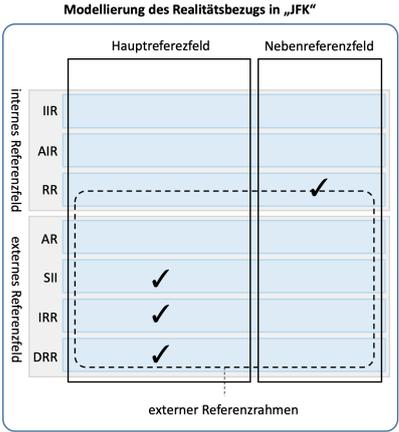
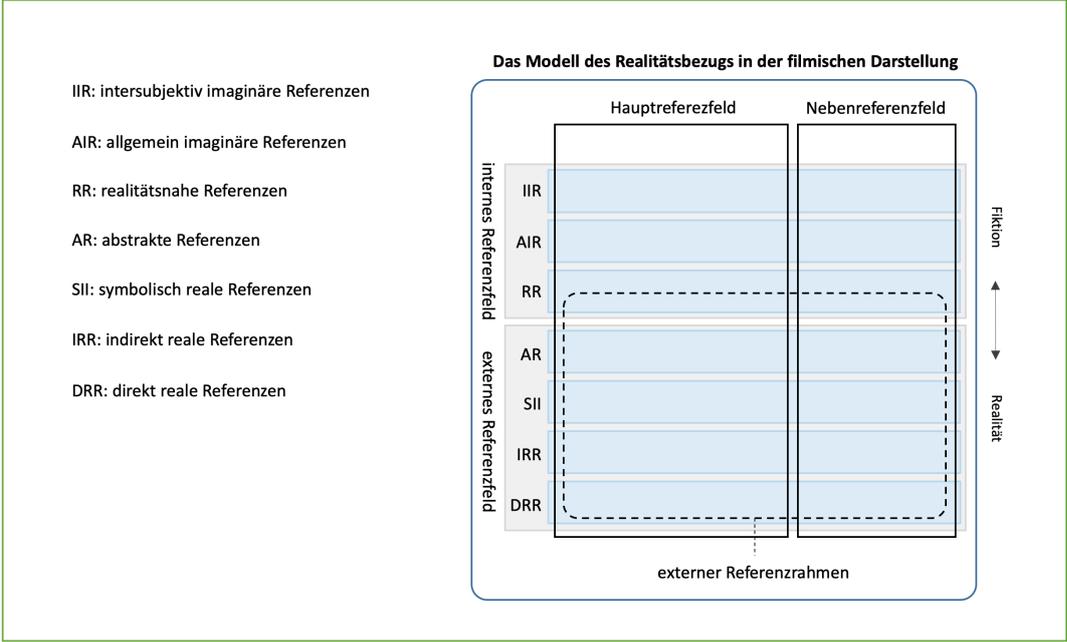


Abbildung 48: Das Analysemodell des Realitätsbezugs in der filmischen Darstellung und die veranschaulichten Realitätsbezüge in den drei Analysebeispielen

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: dreidimensionales Zeichenmodell nach Peirce

Abbildung 2: der Komet Tschuri am 16. Februar 2015 (ESA, 2015)

Abbildung 3: ikonisches Zeichenmodell der Groupe μ (Groupe μ , 1995, S. 30, Abb. 1)

Abbildung 4: das von Blanke modifizierte Ikonizitätsmodell (Blanke, 2003, S. 68)

Abbildung 5: theoretisch mögliche Filmtypen hinsichtlich der Kombinationsweise der semiotischen Ebenen im Film

Abbildung 6: Vergleich des Originalfotos von Jim Garrison mit seiner ikonischen Darstellung in „JFK“

Abbildung 7: Hauptfigur neben Statisten als realitätsnahen Objekten in „JFK“ (Stone, 1991, 2:07:28)

Abbildung 8: das indexikalisch dargestellte Lincoln Memorial und der ikonisch dargestellte Staatsanwalt Jim Garrison in einem Bildrahmen in „JFK“ (Stone, 1991, 1:50:22)

Abbildung 9: der indexikalisch dargestellte Tatort Dealey-Plaza-Platz in Dallas und die ikonisch dargestellten Figuren in einem dynamischen Bildrahmen in „JFK“ (Stone, 1991, 1:06:11f)

Abbildung 10: der Original-Beitrag vom damaligen Bürgermeister von Dallas im eingeschalteten Fernsehgerät als indexikalisch Dargestelltes im Einstellungsaufbau in „JFK“ (Stone, 1991, 0:16:51)

Abbildung 11: raumzeitliche visuelle Kohärenz und kausale Interaktion zwischen einer fiktiven und einer realen Figur in „JFK“ (Stone, 1991, 0:55:10)

Abbildung 12: pseudo-indexikalische Darstellung von Jean Hill und Mary Moorman am Tatort in „JFK“ (Stone, 1991, 1:06:51)

Abbildung 13: räumliche Geschlossenheit in einer Beispielszene durch Montage, „JFK“ (Stone, 1991, 0:24:20-0:24:50)

Abbildung 14: zeitliche Kohärenz zwischen semiotisch unterschiedlichen Handlungen durch Montage in „JFK“ (Stone, 1991, 0:18:47-0:23:01)

Abbildung 15: interpretatorisch ontologische Äquivalenz zwischen direkt und indirekt realen Objekten durch Montage in „JFK“ (Stone, 1991, 1:51:28-1:53:34)

Abbildung 16: kausale Interaktion zwischen indirekt realen Objekten (A, B und C) und direkt realen Objekten (D) durch Montage in der Attentatsszene in „JFK“ (Stone, 1991, 2:58:04-2:58:09)

Abbildung 17: Kombination von direkt, pseudodirekt und indirekt realen Objekten in der Exposition in „JFK“ (Stone, 1991)

Abbildung 18: drei Einstellungen der Szene von der ersten Begegnung mit dem Avatar-Körper im Labor von Dr. Augustine in „Avatar“ (Cameron, 2009, 0:11:48-0:12:06)

Abbildung 19: kausale Interaktion zwischen der realitätsnahen Hand des Wissenschaftlers und dem imaginären Ohr des Avatar-Körpers in einer Einstellung der Labor-Szene in „Avatar“ (Cameron, 2009, 0:19:25)

Abbildung 20: kausale Interaktion zwischen den realitätsnahen Figuren und der imaginären Figur durch ein kurzes Gespräch in einer Einstellung der Labor-Szene in „Avatar“ (Cameron, 2009, 0:19:30)

Abbildung 21: kausale Interaktion zwischen einer realitätsnahen und einer imaginären Figur in „Avatar“ (Cameron, 2009, 2:43:38)

Abbildung 22: Kombination der realitätsnahen Körperbewegung mit den imaginären Körpereigenschaften im Aufbau der Figur „Neytiri“ in „Avatar“ (Cameron, 2009, 1:31:46)

Abbildung 23: Parallel-Montage als Montage-Technik für die Darstellung der Gleichzeitigkeit zwischen Handlungen auf semiotisch unterschiedlichen Ebenen in „Avatar“ (Cameron, 2009, 1:34:07-1:35:16)

Abbildung 24: kausale Interaktion zwischen realitätsnahen und imaginären Figuren in drei nacheinander zusammengefügt Einstellungen in „Avatar“ (Cameron, 2009, 0:19:19-0:19:24)

Abbildung 25: gegenseitige Äquivalenz von Traum und Wachheit für Avatar- und Menschkörper in „Avatar“ (James Cameron, 2009)

Abbildung 26: Kombination von den realen, realitätsnahen und imaginären Objekten in der Exposition in „Avatar“ (Cameron, 2009)

Abbildung 27: Darstellung der Golden-Gate-Bridge in San Francisco als ein indirekt reales Objekt in „Inside Out“ (Docter & Del Carmen, 2015, 0:08:05)

Abbildung 28: Animationsfigur Riley als ein realitätsnahes Objekt trotz der außergewöhnlichen qualitativen Körpereigenschaften (große Augen) in „Inside Out“ (Docter & Del Carmen, 2015, 0:29:51)

Abbildung 29: drei Beispiele der imaginären Figuren in der Gefühlswelt in „Inside Out“ (Docter & Del Carmen, 2015)

Abbildung 30: die gelbe Animationsfigur Freude als die visuelle Darstellung des Abstraktum Freude in „Inside Out“ (Docter & Del Carmen, 2015, 0:01:40)

Abbildung 31: Ehrlichkeits-Insel als die visuelle Darstellung des abstrakten Objektes „Ehrlichkeit“ in „Inside Out“ (Docter & Del Carmen, 2015, 0:05:50)

Abbildung 32: räumliche Kohärenz von Andersens Auto als realitätsnahem Objekt mit dem berühmten Ferry-Building als indirekt realem Objekt in einer Einstellung in „Inside Out“ (Docter & Del Carmen, 2015, 0:08:10)

Abbildung 33: imaginäre Figur in raumzeitlicher Kohärenz und in kausaler Interaktion mit indirekt realen Objekten in „Inside Out“ (Docter & Del Carmen, 2015, 0:39:00)

Abbildung 34: harmonische Bewegung einer abstrakten Figur mit einer realitätsnahen Figur in einer räumlichen Geschlossenheit durch die Darstellung mit Monitor in „Inside Out“ (Docter & Del Carmen, 2015, 0:19:32)

Abbildung 35: räumlicher und kausaler Zusammenhang zwischen den Abstrakten und den Realitätsnahen durch Kameranäherung und indirekte Darstellung der realitätsnahen Figur in der Einstellungskomposition in „Inside Out“ (Docter & Del Carmen, 2015, 0:17:15f)

Abbildung 36: imaginäre und abstrakte Objekte in kausaler Interaktion miteinander bei der Einstellungskomposition in „Inside Out“ (Docter & Del Carmen, 2015)

Abbildung 37: Kombination von drei semiotischen Ebenen in der Einstellungskomposition, das realitätsnahe Zimmer am Anfang der Einstellung (A) das imaginäre Zimmer mit Lava am Ende (B) und die abstrakte Steuerzentrale am Seitenrand in „Inside Out“ (Docter & Del Carmen, 2015, 0:06:08).

Abbildung 38: räumliche Kohärenz zwischen abstrakten Emotionsfiguren und realitätsnahen Menschenfiguren in der Montage-Struktur in „Inside Out“ (Docter & Del Carmen, 2015, 0:26:55-0:29:55)

Abbildung 39: die durch Montage erzeugte gegenseitige kausale Interaktion zwischen realitätsnahen und abstrakten Objekten in zwei Szenenbeispielen in „Inside Out“ (Docter & Del Carmen, 2015)

Abbildung 40: Kombination von abstrakten, realitätsnahen und indirekt realen Objekten in der Exposition in „Inside Out“ (Docter & Del Carmen, 2015)

Abbildung 41: Typologie der internen und externen Referenzen in der filmischen Darstellung

Abbildung 42: Kombination von indirekt und direkt realen Referenzen

Abbildung 43: Kombination realer und realitätsnaher Referenzen

Abbildung 44: Kombination realitätsnaher und imaginärer Referenzen

Abbildung 45: Kombination realer und imaginärer Referenzen

Abbildung 46: Kombination abstrakter und realitätsnaher Referenzen

Abbildung 47: raumzeitliche Kohärenz mit und ohne kausale Interaktionen zwischen zwei unterschiedlichen Referenzen in einer Einstellung

Abbildung 48: das Analysemodell des Realitätsbezugs in der filmischen Darstellung und die veranschaulichten Realitätsbezüge in den drei Analysebeispielen

Filmverzeichnis

Adamson, A. (Director). (2005). *The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe*.

Allen, W. (Director). (2011). *Midnight in Paris* [Video file (streaming on Netflix)]. In Mediapro (Producer).

Bay, M. (Director). (2009). *Transformers: Revenge of the Fallen* [Video file (streaming on Netflix)]. In DreamWorks (Producer).

Branagh, K. (Director). (2014). *Jack Ryan: Shadow Recruit* In P. Pictures (Producer).

Burton, T. (Director). (2010). *Alice in Wonderland*. In W. D. Pictures (Producer).

Cameron, J. (Director). (2009). *Avatar* [DVD (Extended Collector's Edition)]. In t. C. F. F. Corporation (Producer): 20th Century Fox Home Entertainment.

Columbus, C. (Director). (2001). *Harry Potter and the Sorcerer's Stone*. In W. Bros. (Producer).

Cooper, M. C., & Schoedsack, E. B. (Director). (1933). *King Kong*.

Cuarón, A. (Director). (2004). *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban*.

Docter, P., & Del Carmen, R. (Director). (2015). *Inside Out* [Blu-ray Disc]. In P. Disney (Producer): Walt Disney Home Entertainment.

Eisenstein, S. (Director). (1928). *Oktober*.

Eisenstein, S. M. (Director). (1932). *Que viva Mexico*.

Fee, B. (Director). (2017). *Cars 3*.

Folman, A. (Director). (2008). *Vals Im Bashir*.

Forsyth, I., & Pollard, J. (Director). (2014). *20.000 Days on Earth*. In D. Bowen & J. Wilson (Producer).

Greengrass, P. (Director). (2006). *United 93*.

Hirschbiegel, O. (Director). (2004). *der Untergang*.

Jackson, P. (Director). (2005). *King Kong*.

Kershner, I. (Director). (1980). *Star Wars: Episode V - The Empire Strikes Back*

Lamorisse, A. (Director). (1956). *Der rote Ballon*. Frankreich.

Larraín, P. (Director). (2016). Jackie.

Lee, A. (Director). (2003). Hulk. In U. Pictures (Producer).

Lucas, G. (Director). (2005). Star Wars: Episode III - Revenge of the Sith.

Lumière, L. (Director). (1895). La sortie de l'usine Lumière à Lyon. In Lumière (Producer).

Lynch, D. (Director). (2001). Mulholland Drive.

Méliès, G. (Director). (1902). Die Reise zum Mond.

Softley, I. (Director). (2008). Inkheart.

Sommers, S. (Director). (2009). G.I. Joe: The Rise of Cobra. In P. Pictures (Producer).

Spielberg, S. (Director). (1993). Schindler's List.

Spielberg, S. (Director). (2011). The Adventures of Tintin.

Stone, O. (Director). (1991). JFK Tatort-Dallas [Blu-ray Disc (director's cut)]. In W. Bros. (Producer): 20th Century Fox Home Entertainment.

Tarantino, Q. (Director). (2009). Inglourious Basterds.

Vinterberg, T. (Director). (1998). Festen.

Zemeckis, R. (Director). (2009). A Christmas Carol. In W. D. Pictures (Producer).

Literaturverzeichnis

- Adamson, A. (Director). (2005). *The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe*.
- Armstrong, R. (2005). *Understanding Realism*. London: British Film Institute
- Bawden, L.-A. (1976). *The Oxford companion to film* London [u.a.]: Oxford Univ. Press.
- Bazin, A. (1975 / 2004). *Was ist Film?* (R. Fischer & A. Düppe, Übersetz. R. Fischer Hrsg.). Berlin: Alexander-Verl.
- Blanke, B. (2003). *Vom Bild zum Sinn: das ikonische Zeichen zwischen Semiotik und analytischer Philosophie*. Wiesbaden: Deutsche Universitäts-Verlag.
- Bondebjerg, I. (2002). *The Mediation of Everyday Life. Genre Discourse and Spectacle in Reality TV*. In A. Jerslev (Hrsg.), *Realism and 'reality' in Film and Media*: Museum Tusulanum Press, University of Copenhagen.
- Bordwell, D. (1997). *On the history of film style* Cambridge, Mass. [u.a.]: Harvard University Press.
- Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2017). *Film art: an introduction* (Eleventh edition Aufl.). New York, NY: McGraw-Hill Education.
- Borstnar, N., Pabst, E., & Wulff, H. J. r. (2008). *Einführung in die Film- und Fernsehwissenschaft* (2., überarb. Aufl. Aufl.). Konstanz: UVK-Verl.-Ges.
- Buckland, W. (2003). *Film studies* (new edition Aufl.). NY [u.a.]: McGraw Hill.
- Campbell, J. (1953). *Der Heros in tausend Gestalten* (1. - 5. Tsd. Aufl.). Frankfurt am Main: S. Fischer.
- Casetti, F. (2009). *Der Stil als Schauplatz der Verhandlung: Überlegungen zu filmischem Realismus und Neo-Realismus*. *Montage AV* 18.01.2009.
- Cohn, D. C. (1999). *The distinction of fiction*. Baltimore [u.a.]: Johns Hopkins Univ. Press.
- Currie, G. (1990). *The nature of fiction*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Currie, G. (2010). *Narratives and narrators a philosophy of stories* (1. publ. Aufl.). Oxford [u.a.]: Oxford Univ. Press.
- Doelker, C. (1989). *Kulturtechnik Fernsehen Analyse eines Mediums* Stuttgart: Klett-Cotta.
- Doughty, R., & Etherington-Wright, C. (2017). *Understanding Film Theory*: Macmillan Education UK.
- Dubois, P., & Wolf, H. (1998). *Der fotografische Akt. Versuch über ein theoretisches Dispositiv* (Bd. 1). Amsterdam Dresden: Verl. der Kunst.
- Eco, U. (1977a). *On the contribution of film to semiotics*. *Quarterly review of film studies*, 2(1).

- Eco, U. (1977b). *Zeichen. Einführung in e. Begriff u. seine Geschichte* (1. Aufl. Aufl.). Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Eco, U. (1987). *Semiotik. Entwurf einer Theorie der Zeichen* (Bd. 5). München: Fink.
- Eco, U. (1993). *Zeichen. Einführung in einen Begriff und seine Geschichte*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Eder, J. (2000). *Dramaturgie des populären Films. Drehbuchpraxis und Filmtheorie* ([2. Aufl.] Aufl. Bd. 702). Münster Hamburg [u.a.]: Lit.
- Ernst, P. (2002). *Pragmalinguistik: Grundlagen, Anwendungen, Probleme*. Berlin [u.a.]: de Gruyter.
- Freytag, G., & Plinke, M. (2003). *Die Technik des Dramas* (1. Aufl. der Neubearb. Aufl.). Berlin: Autorenhaus-Verl.
- Gombrich, E. H., & Gombrich, L. (1984). *Bild und Auge. Neue Studien zur Psychologie der bildlichen Darstellung*. Stuttgart: Klett-Cotta.
- Goodman, N. (1978). *Ways of Worldmaking*: Hackett Publishing Company.
- Goodman, N. (1997). *Sprachen der Kunst. Entwurf eine Symboltheorie* (B. Philippi, Übersetz.): Suhrkamp.
- Groupe µ. (1995). Iconism. In T. A. Sebeok & J. Umiker-Sebeok (Eds.), *Advances in Visual Semiotics the Semiotic Web 1992-93*. Berlin: Mouton de Gruyter.
- Hamburger, K. (1977). *Die Logik der Dichtung* (3. Aufl. Aufl.). Stuttgart: Klett-Cotta.
- Harshaw, B. (1984). Fictionality and Fields of Reference: Remarks on a Theoretical Framework. *Poetics Today*, 5(2), 227-251.
- Hickethier, K. (2007). *Film- und Fernsehanalyse* (4., aktualisierte und erw. Aufl. Aufl.). Stuttgart Weimar: Metzler.
- Hoffmann, M. (2019). *Peirces Zeichenbegriff: seine Funktionen, seine phänomenologische Grundlegung und seine Differenzierung*.
- Jakobson, R. (1971a). *Selected writings II: Word and language* (Bd. 2). Berlin: de Gruyter.
- Jakobson, R. (1971b). Über den Realismus in der Kunst. In J. Striedter (Hrsg.), *Russischer Formalismus Texte zur allgemeinen Literaturtheorie und zur Theorie der Prosa* (Ss. 500). München: Fink.
- Jameson, F. (1990). *Signatures of the visible* New York, NY [u.a.]: Routledge.
- Jerslev, A. (2002). *Realism and 'Reality' in Film and Media*: Museum Tusulanum Press, University of Copenhagen.
- Kant, I., & Schmidt, R. (1787 / 1990). *Kritik der reinen Vernunft* (3. Aufl. Aufl. Bd. 37a). Hamburg: Meiner.

- Kanzog, K. (2007). *Grundkurs Filmsemiotik* (Bd. 1000). München: Diskurs-Film-Verl. Schaudig & Ledig.
- Keller, R. (1995). *Zeichentheorie: Zu einer Theorie semiotischen Wissens*. Tübingen [u.a.]: Francke.
- Kirsten, G. (2013). *Filmischer Realismus* (Bd. 32). Marburg: Schüren.
- Kiss, M. s., & Willemsen, S. (2017). *Impossible Puzzle Films : A Cognitive Approach to Contemporary Complex Cinema*. Edinburgh: EUP.
- Kjørup, S. (2009). *Semiotik* (pp. 84). Stuttgart: UTB.
- Klüger, R. (2006). *Gelesene Wirklichkeit: Fakten und Fiktionen in der Literatur*: Wallstein.
- Knaller, S. (2008a). Autobiografie und Realismus in der zeitgenössischen Kunst. In S. Knaller (Hrsg.), *Realitätskonstruktionen in der zeitgenössischen Kultur : Beiträge zu Literatur, Kunst, Fotografie, Film und zum Alltagsleben* (Ss. 260). Wien ; Köln ; Weimar: Böhlau.
- Knaller, S. (2008b). Mediale und inter-mediale Formen der Realitätskonstruktion. In S. Knaller (Hrsg.), *Realitätskonstruktionen in der zeitgenössischen Kultur : Beiträge zu Literatur, Kunst, Fotografie, Film und zum Alltagsleben* (Ss. 260). Wien ; Köln ; Weimar: Böhlau.
- Kracauer, S. (2005/ 1960). Theorie des Films - die Errettung der äußeren Wirklichkeit. In I. Mülder-Bach (Hrsg.), *Siegfried Kracauer Werke* (1 Aufl., Bd. 3). Frankfurt am Main: Suhrkamp Suhrkamp.
- Krämer, S. (1995). Vom Trugbild zum Topos. Über fiktive Realitäten. In S. Iglhaut, F. Rötzer, & E. Schweeger (Eds.), *Illusion und Simulation: begegnung mit der Realität : Symposion*. Ostfildern: Cantz.
- Krauss, R. (2002). Anmerkungen zum Index: Teil I. In H. Wolf (Hrsg.), *Paradigma Fotografie, Fotokritik am Ende des fotografischen Zeitalters* (Orig.-Ausg., 1. Aufl. Aufl., Bd. 1, Ss. 466). Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Laass, E. (2006). Krieg der Welten in Lynchville MULHOLLAND DRIVE und die Anwendungsmöglichkeiten und -grenzen des Konzepts narrative Unverlässigkeit. In J. Helbig (Hrsg.), *"Camera doesn't lie" Spielarten erzählerischer Unzuverlässigkeit im Film* (Bd. 400, Ss. 251-284). Trier: WVT, Wiss. Verl. Trier.
- Langer, S. K. K. (1954). *Philosophy in a new key. A study in the symbolism of reason, rite, and art* (6. print. Aufl. Bd. 25). New York: New American Library.
- Leavy, P. (2007). *Iconic Events: Media, Politics, and Power in Retelling History*: Lexington Books.
- Linke, A., & Feilke, H. (2009). *Oberfläche und Performanz: Untersuchungen zur Sprache als dynamischer Gestalt*: Niemeyer.
- Metz, C., & Koch, R. (1972). *Semiologie des Films* München: Fink.

- Meyer, F. T. (2005). *Filme über sich selbst: Strategien der Selbstreflexion im dokumentarischen Film*. Bielefeld: transcript Verlag.
- Mitchell, W. J. T. (1994). *Picture Theory: Essays on Verbal and Visual Representation*. Chicago London: University of Chicago Press.
- Morin, E., & Leonhard, K. (1958). *Der Mensch und das Kino. E. anthropolog. Untersuchung*. Stuttgart: Klett.
- Morris, C. W. (2004). Individuelle und soziale Wichtigkeit der Zeichen. In E. Bisanz (Hrsg.), *Kulturwissenschaft und Zeichentheorien: zur Synthese von Theoria, Praxis und Poiesis*: Lit.
- Morris, C. W., & Posner, R. (1975). *Grundlagen der Zeichentheorie. Ästhetik und Zeichentheorie* (2. Aufl. Aufl. Bd. 10600). München: Hanser.
- Nichols, B. (1991). *Representing Reality: Issues and Concepts in Documentary*: Indiana University Press.
- Nietzsche, F. (1872 / 1956). Über Wahrheit und Lüge im außermoralischen Sinn. In K. Schlechta (Hrsg.), *Friedrich Nietzsche - Werke in drei Bänden* (Bd. 3). München: Carl Hanser.
- Nietzsche, F. (1988). Die fröhliche Wissenschaft. In G. Colli & M. Montinari (Eds.), *Friedrich Nietzsche: Morgenröte - Idyllen aus Messina - Die fröhliche Wissenschaft* (2., durchges. Aufl. Aufl., Bd. 3, Ss. 666). München: Dt. Taschenbuch-Verl.
- Noack, J. M. (1998). *"Schindlers Liste" - Authentizität und Fiktion in Spielbergs Film: eine Analyse*: Leipziger Universitätsverlag.
- Nöth, W. (2000). *Handbuch der Semiotik* (2., vollständig neu bearbeitete und erweiterte Auflage Aufl.). Stuttgart Weimar: Verlag J.B. Metzler.
- Ouellette, L. (2013). *A companion to reality television* (pp. Online Ressource). Malden, MA: Wiley-Blackwell.
- Peirce, C. S. (1983). *Phänomen und Logik der Zeichen* (1. Aufl. Aufl.). Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Peirce, C. S. (1986). *Semiotische Schriften* (1. Aufl. Aufl. Bd. 1). Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Peirce, C. S. (1993). *Semiotische Schriften 1906 - 1913* (1. Aufl. Aufl. Bd. 3). Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Pichler, D. (2008). Die literarische Fiktion als Erklärungsmodell für moderne Realitätskonstruktionen. In S. Knaller (Hrsg.), *Realitätskonstruktionen in der zeitgenössischen Kultur : Beiträge zu Literatur, Kunst, Fotografie, Film und zum Alltagsleben*. Wien ; Köln ; Weimar: Böhlau.
- Pietraß, M. (2003). *Bild und Wirklichkeit. Zur Unterscheidung von Realität und Fiktion bei der Medienrezeption* Opladen: Leske + Budrich.

- Rosen, E. (2011). "you have to look with better eyes than that": A Filmmaker's Ambivalence to Technology. In M. W. Kapell & S. McVeigh (Eds.), *The Films of James Cameron: Critical Essays*: McFarland, Incorporated, Publishers.
- Ryan, M.-L. (1991). *Possible worlds, artificial intelligence, and narrative theory*. Bloomington: Indiana University Press.
- Sachs-Hombach, K. (2015). Ähnlichkeit. Funktionen und Bereiche eines umstrittenen Begriffs. *Ähnlichkeit* ; (2015), Seite [93] - 104, (2015), Seite [93] - 104.
- Saussure, F. d. (2001). *Grundfragen der allgemeinen Sprachwissenschaft* (H. Lommel, Übersetz. C. Bally & A. Riedlinger Eds. 3. Aufl. Aufl.). Berlin New York: de Gruyter.
- Seel, M. (2013). *Die Künste des Kinos*. Frankfurt am Main: Fischer.
- Sobchack, V. (1992). *The address of the eye. A phenomenology of film experience*. Princeton, NJ: Princeton Univ. Press.
- Sonesson, G. (1993). Die Semiotik des Bildes. Zum Forschungsstand am Anfang der 90er Jahre. *Zeitschrift für Semiotik*, 15(1-2).
- Sonesson, G. (1995). On Pictoriality: The Impact of the Perceptuel Model in the Development of Pictorial Semiotics. In T. A. Sebeok & J. Umiker-Sebeok (Eds.), *Advances in Visual Semiotics the Semiotic Web 1992-93*. Berlin New York: Mouton de Gruyter.
- Sonesson, G. (1996). *An essay concerning images: From rhetoric to semiotics by way of ecological physics* (Bd. 109).
- Souriau, E., & Kessler, F. (1997). Die Struktur des filmischen Universums und das Vokabular der Filmologie. [La structure de l'univers filmique et le vocabulaire de la filmologie]. *Montage AV* 06.02.1997.
- Stockinger, C. (2011). *Das 19. Jahrhundert: Zeitalter des Realismus*: De Gruyter.
- Taylor, B. (2013). *Avatar and Nature Spirituality*: Wilfrid Laurier University Press.
- Thilo, U. C. M. (1989). *Rezeption und Wirkung des Cours de linguistique générale: Überlegungen zu Geschichte und Historiographie der Sprachwissenschaft*: G. Narr.
- Thon, J.-N. (2014). 19. Fiktionalität in Film- und Medienwissenschaft. In T. Köppe & T. Klauk (Eds.), *Fiktionalität: Ein Interdisziplinäres Handbuch* (Ss. 443-466): De Gruyter.
- Vaihinger, H. (1986). *Die Philosophie des Als ob : System der theoretischen, praktischen und religiösen Fiktionen der Menschheit auf Grund e. idealistischen Positivismus; mit e. Anhang über Kant u. Nietzsche* (Neudr. d. 9./10. Aufl., Leipzig, 1927 Aufl.). Aalen: Scientia.
- Wake, J. (2005). *The Making of King Kong: The Official Guide to the Motion Picture*: Pocket Books.
- Walton, K. L. (1990). *Mimesis as make-believe : on the foundations of the representational arts*. Cambridge, Mass. ; London: Harvard University Press.

- Walton, K. L. (1992). Make-Believe and Its Role in Pictorial Representation and the Acquisition of Knowledge. *Philosophic Exchange*, 23(1).
- Welsch, W. (1998). >Wirklich<. Bedeutungsvarianten - Modelle - Wirklichkeit und Virtualität In S. Krämer (Hrsg.), *Medien - Computer - Realität Wirklichkeitsvorstellungen und neue Medien* (1. Aufl. Aufl., Ss. 169-212). Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Werner, J. C. (2014). Fiktion, Wahrheit, Referenz. In T. Klauk (Hrsg.), *Fiktionalität. Ein interdisziplinäres Handbuch* (Ss. 125-155). Berlin [u.a.]: de Gruyter.
- Wloka, C. (2014). "Spielende Seelen" - Untersuchungen zur Schauspielkunst in Theater und Film: disserta Verlag.
- Wollen, P. (1998). *Signs and meaning in the cinema* (Expanded ed., 4 ed., rev and enlarged Aufl.). London: bfi Press.
- Wyborny, K. (2012). *Elementare Schnitt-Theorie des Spielfilms*: Lit.
- Young-Roberts, B. V. (2012). *The Film Reader's Guide to James Cameron's Avatar*: Lulu.com.
- Zipfel, F. (2001). *Fiktion, Fiktivität, Fiktionalität: Analysen zur Fiktion in der Literatur und zum Fiktionsbegriff in der Literaturwissenschaft*: E. Schmidt.

Internet

ESA. (2015). COMET ON 16 FEBRUARY 2015 – NAVCAM. Retrieved from https://www.esa.int/spaceinimages/Images/2015/02/Comet_on_16_February_2015_NavCam

<http://www.john-f-kennedy.info/>. Photo of Jim Garrison. Retrieved from <http://www.john-f-kennedy.info/personenregister/f-j/>