

Jens Eder

Die Figur im Film

Grundlagen der Figurenanalyse

SCHÜREN

Literatur und Theater – sie ermöglichen es, die Welt mit anderen Augen zu sehen, mit anderen Ohren zu hören. Auch hinsichtlich Wissen, Bewerten, Wünschen und Fühlen erlauben Filme es zumindest zeitweise, sich in Figuren hineinzuversetzen (vgl. Kap. 13). Diese Möglichkeiten der Perspektivenübernahme spielen eine wesentliche Rolle für das Verständnis von «Identifikation» und «Empathie».

12.4 Identifikation und Empathie

Alltagssprachlich wird der Ausdruck «Identifikation» meist vage verwendet, um Formen der Anteilnahme an Figuren, der Nähe zu ihnen oder des «Sich-in-sie-Hineinversetzens» zu bezeichnen. «Identifikationsfiguren» wird große Bedeutung beigemessen, und wenn sie ihre Funktion nicht erfüllen, ist das Grund zur Kritik. Drehbuchratgeber schlagen diesbezüglich Strategien vor, die oft etwas unklar bleiben: «Je menschlicher das Bedürfnis [der Figur] ist, desto mehr lädt es den Zuschauer zur Identifikation ein.» (Schütte 1999: 29). Und sie stellen ungeprüfte Vermutungen über Ursachen an: «Einer Identifikation liegt der Wunsch zugrunde, am Leben anderer Menschen teilzuhaben, ein Wunsch, der besonders stark ist, wenn das eigene Leben von Langeweile und Leere erfüllt ist» (Vale ³1993: 232). Doch in keinem dieser Fälle wird deutlich, um was es sich bei Identifikation genau handelt und wie sie entsteht.

Expliziter definiert, aber kaum weniger problematisch ist der Begriff innerhalb der Psychoanalyse. «Identifikation» oder «Identifizierung» meint hier «das bewusste oder unbewusste [...] Übernehmen von Eigenschaften und Verhaltensweisen [...] anderer Personen in das eigene Ich durch Verinnerlichung» (Psychologie-Fachgebärdenlexikon 2000) oder auch einen psychischen «Vorgang, durch den ein Subjekt einen Aspekt, eine Eigenschaft, ein Attribut des anderen assimiliert und sich vollständig oder teilweise nach dem Vorbild des anderen umwandelt» (Laplanche / Pontalis ¹⁵1999: 219). In diesem Sinne behauptet Freud beispielsweise «[Der Knabe] zeigt dann also zwei psychologisch verschiedene Bindungen, zur Mutter eine glatt sexuelle Objektbesetzung, zum Vater eine vorbildliche Identifizierung» (²1923: 58). Dieser Begriff der Identifikation als einer längerfristigen, Identität konstituierenden Imitation und Aneignung von Eigenschaften Anderer weicht aber vom Alltagsbegriff erheblich ab und kann bei der Figurenrezeption nicht gemeint sein.

Aus dem großen Theorieangebot zum Identifikationsbegriff³⁶ konzentriere ich mich hier auf die Konzeption des Philosophen Berys Gaut (1999). Während

³⁶ Für psychoanalytisch orientierte Arbeiten der Filmtheorie vgl. Aumont / Bergala / Marie 1992: 200–236; Cowie 1997: 72–122; Friedberg 1990; van Beneden 2001; für eine hermeneutische Konzep-

zahlreiche Theoretiker den Begriff ablehnen³⁷, will Gaut ihn erhalten. Dies hat den Vorteil der Alltagsnähe; zudem ist der Begriff der Empathie, der manchmal den Identifikationsbegriff ersetzt, ebenso klärungsbedürftig. Gauts Konzeption weist beiden Termini spezifische Bedeutungen zu. Zunächst verwirft er einige mögliche Bedeutungen von «Identifikation»: Die Wortbedeutung verweist auf das Einswerden zweier Dinge; dies kann aber nur metaphorisch gemeint sein – kein Filmzuschauer wird tatsächlich identisch mit einer Figur. Zuschauer gehen auch nicht von einer Austauschbarkeit aus: Ein Kind, das sich mit Dracula identifiziert, stellt sich vielleicht vor, es wäre ein Vampir, nicht aber, Dracula würde noch zur Schule gehen wie es selbst. Unplausibel ist auch, dass die Zuschauer aufgrund einer Illusion oder Selbsttäuschung annehmen, sie seien die Identifikationsfigur: Warum bleiben sie dann auf ihren Plätzen, wenn die Figur verfolgt oder gequält wird?

Gauts eigenes Identifikationskonzept kommt dagegen einem Alltagsverständnis nahe, das in Wendungen an klingt wie «Ich möchte nicht in seiner Haut stecken» oder «Versetz dich mal an ihre Stelle». Meinen bisherigen Ergebnissen angepasst, lässt es sich etwa folgendermaßen reformulieren: *Zuschauer identifizieren sich mit einer Figur, wenn sie sich in mindestens einer relevanten Hinsicht vorstellen, sich in der Situation des fiktiven Wesens zu befinden oder dessen Eigenschaften zu haben.*³⁸ Wichtig ist dabei, dass die Zuschauer sich in der Regel nicht vollständig mit der Figur identifizieren, sondern nur hinsichtlich einzelner Aspekte. Identifikation ist hinichtsrelativ und meist nur partiell. Von diesem Identifikationsbegriff gehe ich im Folgenden aus, erweitere Gauts Ansatz dabei um eigene Gedanken und verknüpfe ihn mit weiteren philosophischen und empirischen Forschungsergebnissen. So lassen sich im Rückgriff auf die bisherigen Ergebnisse zur Struktur fiktiver Wesen (Kap. 6) folgende Aspekte der Identifikation unterscheiden:

- *Körperliche* Identifikation, z.B. die Vorstellung, fliegen zu können, die Kraft von Batman zu haben, schön wie Esmeralda oder hässlich wie Quasimodo zu sein;
- *Soziale* Identifikation, z.B. die Vorstellung, ein Ausgestoßener zu sein, unbegrenzte Macht zu besitzen oder begehrt zu sein wie eine Femme fatale oder James Bond;
- *Psychische* Identifikation, z.B. die Vorstellung, über besondere Intelligenz oder magische Kräfte zu verfügen oder bestimmte mentale Erlebnisse zu haben.

tion Jauß ³1984; für einen Überblick aus kognitiv-literaturtheoretischer Sicht Schneider 2000: 103ff.

37 Vgl. Carroll 1998; Smith 1995; Neill 1996; Plantinga 1999; Tan 1994.

38 «What we should conclude from this is that the act of imaginative identification involves imagining – not, strictly speaking, being that other person, but rather imagining being in her situation, where the idea of her situation encompasses every property she possesses, including all her physical and psychological traits» (Gaut 1999: 203).

Andere Konzepte der Identifikation lassen sich in diesem Feld verorten. Wenn man etwa wie Elizabeth Cowie (1997) Identifikation als Übernahme der Figurenposition in einer Begehrensstruktur versteht, stellt dies nur eine unter vielen Möglichkeiten der körperlichen, sozialen und psychischen Identifikation dar. Zudem wird eine enge Verbindung zwischen Identifikation und Perspektivität deutlich: Die psychische Identifikation besteht in einer *imaginativen Übernahme der Figurenperspektive* hinsichtlich relevanter Wahrnehmungen, Gedanken, Bewertungen, Motive und Gefühle. Filme können auf unterschiedliche Weise eine Übereinstimmung von Zuschauer- und Figurenperspektive herstellen: Eine optische Perspektivengleichheit (oder zumindest -ähnlichkeit) kann durch die subjektive Kamera erreicht werden, eine akustische durch subjektiven Ton. Eine Gleichheit der epistemischen Perspektive entsteht, wenn die Zuschauer über dieselben Informationen verfügen wie die Figur. Evaluative, motivationale und emotionale Perspektiven sind dagegen nur indirekt beeinflussbar; die Strategien dazu werden später noch behandelt. Die verschiedenen Aspekte der psychischen Identifikation sind – wie jene der Perspektive – prinzipiell voneinander unabhängig. Immer, wenn die Rede davon ist, dass Zuschauer sich mit einer Figur identifizieren, ist daher die Nachfrage angebracht: «In welcher Hinsicht?» So weist Gaut etwa die Annahme zurück, dass man mit der Optik einer subjektiven Kamera auch die Werte und Wünsche der Figur übernimmt (ebd.: 204). Wenn man im Horrorfilm die Sicht des Monsters teilt, muss das keineswegs bedeuten, dass man auch seine Mordlust fühlt. Im Gegenteil: Die subjektive Kamera verschleiert oft gerade die Identität des Monsters und legt es nahe, die Gefühle des Opfers zu übernehmen, dessen entsetztes Gesicht man sieht.

Bei einer solchen Gefühlsübertragung von der Figur auf die Zuschauer handelt es sich um *Empathie* als einem Sonderfall der Identifikation: Empathie ist Perspektivenübernahme in emotionaler Hinsicht.³⁹ *Sympathie*, die emotionale Parteinahme für eine Figur, kann dagegen zwar durch Identifikation und Empathie unterstützt werden, hängt aber nicht grundsätzlich von ihnen ab, sondern manifestiert sich in einer Vielfalt von psychischen Vorgängen: um eine Figur fürchten, für sie wütend werden, sie bemitleiden, sich über ihre Erfolge freuen usw. Im Gegensatz zur Empathie sind diese Vorgänge unabhängig von jeglicher Identifikation mit den Gefühlen der Figur. Während wir am Anfang von *Jaws* um die junge Frau fürchten, ahnt sie nicht einmal etwas davon, dass sie in Gefahr ist. Unsere Kenntnis ihrer Perspektive, die von der unsrigen stark abweicht, beeinflusst gerade unsere Anteilnahme und

39 Gaut macht hier noch einen Unterschied: Während man sich bei der emotionalen Identifikation nur *vorstellt*, zu fühlen, was eine Figur fühlt, empfindet man bei der «empathischen Identifikation» *tatsächlich* ungefähr dasselbe oder zumindest etwas Ähnliches wie die Figur, und zwar *weil* man imaginiert, die Figur hätte dieses Gefühl (ebd.: 206f.).

steigert die Spannung. Auf das Verhältnis zwischen Identifikation, Empathie und Sympathie werde ich in Kapitel 13 ausführlicher eingehen.

Um von psychischer Identifikation und Empathie im engeren Sinn zu sprechen, reicht es nicht aus, dass bei Zuschauern und Figuren zufällig gerade *Perspektivengleichheit* vorliegt. Erforderlich ist vielmehr eine aktive *Perspektivenübernahme* durch die Zuschauer, bei der diese auch erkennen, dass die Figur dieselbe Perspektive hat wie sie selbst. Solche Perspektivenübernahmen lassen sich genauer mithilfe des psychologischen Konzeptes der *Simulation* beschreiben. Demzufolge versucht man andere Menschen – oder Figuren – manchmal dadurch zu verstehen, dass man ihre inneren Vorgänge mental simuliert, d.h. ähnliche Vorgänge des Denkens, Fühlens etc. in sich selbst hervorruft.⁴⁰ Dafür gibt es verschiedene weitere Erklärungen. Kapitel 5 hatte gezeigt, dass beim Verstehen von Figuren verschiedene Arten von Imaginationsprozessen zum Einsatz kommen: Mal erschließen wir das Innenleben von Figuren wie distanzierte Beobachter, mal vollziehen wir es simulativ nach.⁴¹ Dabei gibt es graduelle Übergänge zwischen diesen Polen. Wenn wir Figuren in einer bestimmten Situation beobachten, registrieren wir automatisch die allgemeinen Handlungsmöglichkeiten dieser Situation: Vor einem Hai sollte man fliehen, aber die Flucht im Wasser ist schwierig. In gewisser Hinsicht teilen wir also einen Wahrnehmungs- und Handlungsraum mit den Figuren. Dabei neigen wir dazu, unsere Aufmerksamkeit Dingen zuzuwenden, auf die auch die Figuren aufmerksam werden; unser Blick folgt oft ihrer Blickrichtung. Die Wahrnehmung von Situationen und Emotionsausdrücken kann angeborene Affektprogramme, das emotionale Gedächtnis sowie erlernte Schemata sozialer Identität und Zuordnung aktivieren. Spiegelneuronen im Gehirn reagieren auf die Beobachtung des Handelns Anderer mit imaginativem Mit- oder Nachvollzug. Zudem projizieren wir manchmal eigene Reaktionen auf die Figuren, wenn wir ihr Verhalten erklären, oder setzen einfach voraus, dass sie auf eine Situation ähnlich reagieren wie wir selbst. Die Formen der Perspektivenübernahme, die sich auf der Grundlage solcher Prozesse entwickeln, sind in der Regel körperlich-perzeptuell und propriozeptiv; sie umfassen nicht nur abstrakte Vorstellungen, sondern körperliches Mit- und Nachempfinden einer beobachteten Situation (Grodal 2001: 119).

Das von Gaut vorskizzierte Identifikationskonzept geht aber über die psychische Identifikation als momentane, situative Übernahme mentaler Erlebnisse und Perspektiven hinaus und umfasst auch Vorstellungen darüber, dauerhafte körperliche, mentale und soziale Merkmale der Figur selbst zu haben. Philosophische und

40 Zur *Simulation Theory* und ihrem Verhältnis zur *Theory Theory* des Fremdverstehens vgl. z.B. Gordon / Cruz 2001; Gordon 1995.

41 Vgl. etwa Smith 1995, 1997 und 1999; Gordon 1995; Gordon / Cruz 2001; Grodal 2001.

empirische Untersuchungen geben weitere Hinweise darauf, wie dies zu verstehen sein könnte. Relativ plausibel erscheint die Annahme, dass das Selbstmodell der Zuschauer – die Vorstellung, die Menschen von sich selbst haben (vgl. Metzinger 2019) – bei der Identifikation in Resonanz- und Überschneidungsbeziehungen zum Figurenmodell gerät. Der Eindruck, «man selbst zu sein», wird durch das Zusammenspiel verschiedener Faktoren bestimmt, darunter die körperliche Eigenwahrnehmung (Propriorezeption); die Wahrnehmungsperspektive auf die Umwelt; die Selbstverortung im Raum; das Gefühl, Urheber eigener Handlungen zu sein; das autobiographische Gedächtnis sowie explizites Denken über sich selbst (vgl. Blanke et al. 2005: 550). Nach dem hier vorgeschlagenen Perspektivkonzept könnte man dies ergänzen, indem man selbstbezogene Bewertungen, Wünsche und Gefühle als Komponenten des Selbstmodells mit einbezieht. Von einer – partiellen – Identifikation mit Filmfiguren könnte man dann sprechen, wenn zentrale Aspekte des gegenwärtigen Selbstbildes sich durch Filmeinwirkung vorübergehend verändern, etwa durch Übernehmen anderer Wahrnehmungsperspektiven, Selbstverortungen, Wünsche oder Handlungsimpulse. Neurowissenschaftliche Forschungen zeigen, dass dies nichts Ungewöhnliches ist; Vorstellungen der partiellen Ablösung vom einheitlichen Selbst sind nicht nur in pathologischen Fällen, sondern auch bei gesunden Personen möglich. So können Probanden die lebhaften Vorstellungen entwickeln, eine Gummihand sei ihre eigene Hand, sie stünden neben sich selbst oder sie betrachteten ihren Körper und die Welt aus der Außenperspektive. Im Traum ist es zudem nicht ungewöhnlich, sich selbst von außen bei irgendwelchen Aktivitäten zuzusehen und zugleich zu wissen: Das bin ich. Das Selbstmodell von Zuschauern könnte in ähnlicher Weise zwischen Selbst- und Figurenwahrnehmung ins Oszillieren geraten.

In bestimmter Hinsicht bleibt das Erleben von Zuschauern und Figuren allerdings notwendigerweise getrennt: Die Zuschauer audiovisueller Medienangebote können nur das Sehen und Hören der Figuren teilen, nicht aber ihren Geruchs-, Geschmacks- und Tastsinn und ihre körperliche Eigenwahrnehmung. Während die Figuren einander berühren und riechen, miteinander kämpfen, schwitzen, essen, trinken, Schmerzen oder körperliche Stimulation empfinden, sitzen wir entspannt im Kino- oder Fernsehsessel, spüren vorwiegend die angenehme Ruhe unserer Körper und reagieren nur unterschwellig auf olfaktorische und taktile Assoziationen, die mit den optischen und akustischen Reizen des Films einhergehen. Gerade diese außergewöhnliche Verbindung aus körperlicher Ruhe einerseits, Anregung und Perspektivenübernahme des Sehens, Hörens, Denkens, Bewertens, Wünschens, Fühlens andererseits macht wohl einen Teil der Faszination unseres Erlebens von Filmen und ihren Figuren aus.

Der vorgeschlagene Ansatz klärt die Begriffe der Perspektive, Identifikation und Empathie und bringt sie systematisch miteinander in Verbindung. Auf diese Weise kann er verschiedene konkurrierende Theorieansätze integrieren und sowohl Nähe als auch Distanz zu Figuren verständlich machen. Die weitere Aufgabe besteht nun darin, die audiovisuellen und narrativen Strategien zur Lenkung der perspektivischen Anteilnahme konkreter zu beschreiben. Wie also lenken Filme die Perspektive der Zuschauer?

12.5 Filmische Verfahren der Perspektivlenkung

Wie unsere Anteilnahme an Figuren sind auch unsere Interaktionen und Beziehungen mit Personen in der Realität in doppelter Hinsicht perspektivisch: Wir haben bestimmte Perspektiven *auf sie* und stehen in bestimmte Perspektiv-Verhältnissen *zu ihnen*. Im Gegensatz zur realen Personenwahrnehmung ist unsere Anteilnahme an Figuren jedoch durch den Film *perspektiviert*. Filme beeinflussen wirkungsvoll unsere Perspektive auf und mit Figuren und lenken dadurch unsere Anteilnahme.

Wie Filme unsere Perspektive *auf* Figuren lenken, wurde zum Teil bereits in Kapitel 7 und 8 beschrieben. Durch ihre Darstellungsmittel verleihen Filme Figuren und deren Erlebnissen eine spezifische Sinnlichkeit. Die Dramaturgie der filmischen Informationsvergabe bestimmt, was wir wann über die Figuren und ihr Innenleben erfahren; sie regelt unser raumzeitliches Begleiten der Figuren bei ihren Erlebnissen und gewährt mehr oder weniger Zugang zu ihrem Innenleben (Smith's Komponenten des *Alignment*). Bisher habe ich aber kaum etwas darüber gesagt, wie Filme bestimmte Verhältnisse zwischen Zuschauer- und Figurenperspektive – und damit auch Verhältnisse der psychischen Identifikation und Empathie – herstellen können. Hier ist von entscheidender Bedeutung, dass die verschiedenen Aspekte der Zuschauerperspektive durch unterschiedliche Mittel und prinzipiell unabhängig voneinander gelenkt werden können:

- *Wahrnehmung und Imagination*: Durch Bild- und Tongestaltung können Filme relativ direkt Wahrnehmungen und anschauliche Vorstellungen von Figuren darstellen und bei Zuschauern hervorrufen: Ricks Erinnerung ist für uns in einer audiovisuellen Rückblende sichtbar.
- *Denken und Wissen*: Durch die narrative Informationsvergabe, durch Kontextualisierung, Montage und Dialog, können Filme auf relativ einfache Weise vermitteln, was Figuren über ihre Welt wissen und denken, und können bei den Zuschauern ähnliche oder auch andere Gedanken hervorrufen. Indem wir

Ricks Erinnerung sehen, erfahren wir etwas über seine Vergangenheit und können erschließen, dass er Ilsa's Motiv, ihn zu verlassen, nicht kennt.

- *Bewerten, Wünschen und Fühlen:* Schwieriger ist es, Vorgänge des Bewertens, Wünschens und Fühlens von Figuren eindeutig darzustellen; vor allem aber, solche Vorgänge bei den Zuschauern gezielt auszulösen. Dies geschieht in der Regel auf indirekte Weise durch die Betonung von werthaftern Merkmalen oder Emotionsauslösern; durch stimmungsvolle Musik und Bildkomposition; durch suggestive Montagen, glaubwürdige Voice-Over-Kommentare, ironische Kontraste etc (vgl. Kap. 13). Ob Rick bei seiner Erinnerung an Paris eher Nostalgie, Enttäuschung, Wut oder Verzweiflung empfindet, ob er gegen Ilsa Rachegefühle hegt und wie sehr er sie noch liebt, kann man nur vermuten. Und die Rückblende mag die Zuschauer tendenziell zu Mitgefühl mit Rick auffordern, sie könnten aber auch mit Spott über Ricks Sentimentalität reagieren.

Typischerweise gestaltet sich der Zusammenhang zwischen diesen Bereichen folgendermaßen: Die Bilder und Töne des Films vermitteln direkt optische und akustische Perspektiven auf die Figuren und ihre Situation. In Verbindung mit weiteren Informationen (z.B. aus einem Voice Over) und alltagspsychologischem Wissen erschließen die Zuschauer dadurch Weiteres über deren Innenleben. Daraus ergeben sich bereits bestimmte Verhältnisse der Wahrnehmung und des Wissens zu den Figuren. Dadurch, dass eine Figur für die Zuschauer zum wesentlichen Gegenstand ihrer Wahrnehmung wird, also durch das raumzeitliche Begleiten der Figur, entsteht deshalb in der Regel schon eine Annäherung an ihre Wahrnehmungs- und Wissensperspektive. Indem die Zuschauer ihre äußeren Erlebnisse verfolgen, sind sie überwiegend mit denselben Gegenständen und Ereignissen beschäftigt wie die Figuren, nehmen denselben Handlungsraum wahr und können vermuten, wie sie sich dazu verhalten. Das Denken, die Meinungen, Werte usw. von Figuren werden außerdem oft durch ihre Dialoge vermittelt, ihre Imagination und ihr Erleben durch subjektive Einstellungen. Auf dieser Grundlage entwickeln die Zuschauer Bewertungen, Wünsche und Gefühle hinsichtlich der Figuren, deren Situation und der dargestellten Welt und stehen damit in bestimmten Verhältnissen zur Wert-, Wunsch- und Gefühlsperspektive der Figuren. Während die optische, akustische und wissensbezogene Perspektive meist relativ eindeutig gegeben ist, ist die evaluative, volitionale und emotionale Perspektive weniger leicht greifbar. Wohl auch aus diesem Grund beschränken sich die narratologischen Theorien der Perspektive weitgehend auf die Untersuchung von Wahrnehmungs- und Wissensverhältnissen und vernachlässigen bisher den wichtigen Aspekt der Bewertungen, Wünsche und Emotionen. Dieser Aspekt wird in Kapitel 13 näher untersucht. Im Folgenden kon-

zentriere ich mich zunächst auf seine Grundlage, die Verhältnisse des Wahrnehmens und Wissens.

12.5.1 Visuelle Perspektive

Filme zeichnen sich gegenüber anderen Medien dadurch aus, dass sie die Wahrnehmung der Zuschauer jener der Figuren stark annähern können. Im Theater nehmen wir eine sinnlich-konkrete, aber unbewegliche Außenperspektive auf die Charaktere ein. Beim Lesen von Literatur können wir frei zwischen verschiedenen Perspektiven wechseln, erfassen diese jedoch zunächst nur sprachlich-propositional. Der Film verfügt dagegen über die Möglichkeit, die Figurenwahrnehmungen direkt und anschaulich durch subjektive Einstellungen oder subjektiven Ton zu vermitteln. So wird der Ton in *RAGING BULL* etwa plötzlich leise und dumpf, nachdem der Protagonist im Boxkampf einen Schlag auf das Ohr bekommen hat.⁴² Andererseits ist es im Film schwieriger, das sprachlich-propositionale Denken von Figuren wiederzugeben. Dies kann zwar durch Voice Over oder Schrifttafeln erreicht werden, doch diese auffälligen Verfahrensweisen werden meist vermieden. Häufiger wird das Denken, Wünschen und Fühlen der Figuren durch ihr Äußeres, ihre Dialoge und ihr Verhalten, durch den narrativen Kontext, durch Musik, Montage, Ton- und Bildgestaltung suggeriert und muss von den Zuschauern erschlossen werden.

Aus diesen Gründen ist die Lenkung der Wahrnehmungsperspektive im Film besonders wichtig. Das gilt zum einen für die akustische Perspektivlenkung durch das Sound Design (vgl. Flückiger 2001), zum andern für die optische Perspektivlenkung durch Kameraführung, Mise-en-scène und Montage. Ohne die Bedeutung der akustischen Perspektive schmälern zu wollen, werde ich mich auf optische Perspektiv-Verhältnisse konzentrieren. Hier haben sich verschiedene Formen der *Point of View*-(*POV*-)Montage herausgebildet. Die minimale Grundform besteht in der Verbindung zweier Einstellungen: Eine zeigt den Blick einer Figur (*point/glance shot*), die andere, was die Figur sieht (*point/object shot*). Diese Einstellungen können in verschiedener Form, Reihenfolge und Frequenz miteinander kombiniert werden.⁴³ Dabei können auch die Blicke anderer Figuren mit einbezogen werden: Ilsa wechselt Blicke mit ihrem ehemaligen Geliebten Rick Blaine und mit ihrem Mann Victor Laszlo. Bei Dialogen wird häufig das Schuss-Gegenschuss-Verfahren verwendet: Wir sehen jeden der Beteiligten abwechselnd aus der Sicht seines Gesprächspartners. Der *point/object shot* kann in unterschiedlichem Maße der subjektiven Wahrnehmung einer Figur angenä-

42 Zu weiteren Strategien der Subjektivierung akustischer Perspektiven vgl. Flückiger 2001: Kap. 12.

43 Branigan (1984) und Grimm (1996: Kap. 3) unterscheiden bei *POV*-Shots nicht weniger als zehn mögliche Kamerapositionen sowie acht Formen der Montage.

hert werden. Er kann direkt vom Standpunkt der Figur aufgenommen sein (subjektive Kamera) oder nur aus ungefähr derselben Richtung (*Eyeline Match*, *Overshoulder*).

Auch die Art und Weise, wie die Figur ihr Blickobjekt sieht, kann durch Formen der Subjektivierung mehr oder weniger deutlich vermittelt werden, etwa durch die Verwendung verschiedener Einstellungsgrößen, den Einsatz der Schärfentiefe, eine unruhige Handkamera oder die *Mise-en-scène* (visuelle Metaphern, grafische Bildkomposition, Beleuchtung, Farbdramaturgie). Dass Rick seine Aufmerksamkeit auf Ilsa richtet und wie er sie wahrnimmt, wird durch Close-ups von Ingrid Bergman miterlebbar, in denen die Schönheit ihres Gesichtes durch Weichzeichner, Glamour-Beleuchtung, Haar- und Augenlichter idealisiert wird, während das musikalische Leitmotiv «As Time Goes By» eine nostalgisch-romantische Stimmung auslöst. Blicke zeigen im Film also häufig nicht nur an, worauf Figuren ihre Aufmerksamkeit richten und was sie für Wissen erwerben, sondern auch, was sie darüber hinaus denken, wünschen und fühlen.

Auf welcher aufwändigen und raffinierten Weise optische Perspektiven im Hollywood-Kino eingesetzt werden, um das Verhältnis zu Figuren zu lenken, zeigt die Szene aus *CASABLANCA*, in der Rick das erste Mal im Bild erscheint, nachdem zuvor wiederholt über ihn gesprochen wurde (8:30; vgl.

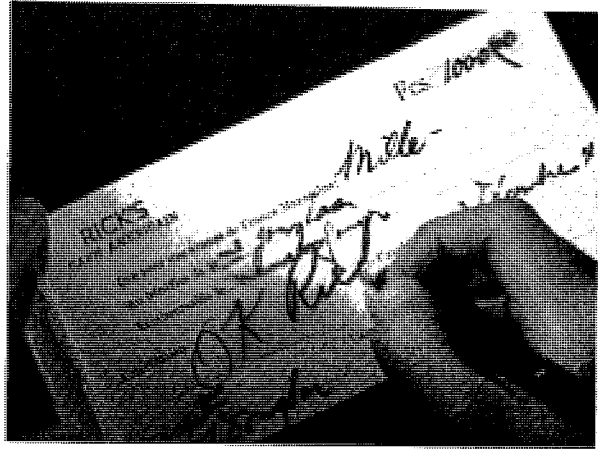


Abb. 41: Ricks Unterschrift (POV Shot / Subjektive)



Abb. 42: Ricks kontrollierender Blick zur Tür (Point / Glance Shot)



Abb. 43: Türsteher und Gäste erwidern Ricks Blick (Point / Object Shot und *Eyeline Match*)

auch Kap. 5). Die Szene ist gut eine Minute lang, enthält aber in dieser kurzen Zeit bereits eine Vielzahl von Perspektivwechseln. Im Folgenden sind die Einstellungen nummeriert, weitere Bildveränderungen durch Buchstaben gekennzeichnet:

1. Halbtotale: In Rick's Café folgt die Kamera einem Angestellten, der jemandem links im *Off* ein Stück Papier reicht – vermutlich Rick. Nur dessen Hand erscheint im Bild.
2. Close-up: Die Hand unterschreibt einen Scheck mit «OK. Rick»; dies ist von oben zu sehen, ungefähr aus der Sicht des Schreibenden (Abb. 41).
3. Eine frontale Nahaufnahme zeigt die Hand, den Scheck, ein Weinglas, ein Schachbrett und einen Aschenbecher mit brennender Zigarette.
 - 3a. Die Hand führt die Zigarette nach oben, die Kamera schwenkt mit. Erst jetzt, in der Neukadrierung, sehen wir Ricks Gesicht – das erste Mal im Film.
 - 3b. Die Kamera fährt ein wenig zurück. Ab hier beginnt eine POV-Montage: Rick blickt vom Schachbrett auf, nach rechts aus dem Bild (Abb. 42).
4. Totale: Rechts im Hintergrund des fast vollständig überschaubaren Raumes erwidert ein Türsteher Ricks Blick; dieser ist links vorn im Bild zu sehen, schräg von hinten und außerhalb des Schärfebereichs. Wir teilen seine ungefähre Blickrichtung auf die Tür (Abb. 43).
5. Amerikanische: Gäste betreten den Raum, ein Neuankömmling sieht in Ricks Richtung.
6. (wie 3b) Rick blickt wieder auf und schüttelt leicht den Kopf.
7. Nah: Der Türsteher beginnt die Tür vor dem Gast zu schließen.
8. Halbnah: Im angrenzenden, für Rick nicht sichtbaren Raum drängt der wütende Gast den Türsteher beiseite und stößt die Tür wieder auf.
9. (wie 7) Wieder vom Innenraum aus gesehen, blicken der Türsteher und der Gast in Ricks Richtung. Dieser geht bildfüllend von links durchs Bild und bleibt dann rechts im Kader stehen, so dass wir in einer Dreier-Einstellung schräg von hinten über seine Schulter auf den Gast sehen. Ein weiterer Neuankömmling, Ugarte, drängt sich durch die drei hindurch in den Raum, was Rick zulässt.
10. Rick weist den wütenden Gast, einen arroganten deutschen Bankier, kühl ab, er ist dabei aus einer Overshoulder von diesem aus zu sehen.
11. (wie 7, 9) Der Gast geht erregt. Damit enden die POV-Montage und die Einführungsszene.
12. In einer Halbtotale des Innenraumes geht Rick, hinten rechts im Bild, von der Tür aus durch den Raum. Die Kamera folgt ihm in einer Kombination aus Schwenk und Fahrt; als er von Ugarte aufgehalten wird, bleibt sie mit ihm stehen. Eine neue Szene beginnt, in der Rick von Ugarte die Transitvisa bekommen wird.

Das Beispiel zeigt, wie flexibel und wechselhaft unsere visuelle Perspektive auf und mit Figuren in der Regel ist. Ständig nähern wir uns verschiedenen Figuren an und entfernen uns wieder von ihnen; das Bild verändert sich durchschnittlich etwa alle sechs Sekunden. Die akustische Perspektive wandelt sich deutlich seltener: Im Hintergrund ist eine unaufdringliche Raum-Atmo zu hören, bei geöffneter Tür erklingt Sams Klavier aus dem Nebenraum. Im Vordergrund stehen die Dialoge der im Bild gezeigten Figuren, die jeweils nah, klar und deutlich zu hören sind. Die akustischen Zuschauerperspektiven orientieren sich hier also weitgehend an den optischen, ohne sich derart stark und häufig zu wandeln.

Diese Form der Informationsvergabe lenkt unser Wissen über die Figuren und erzielt hinsichtlich unserer Anteilnahme vielfältige Wirkungen. Der wichtigste Gegenstand unserer Aufmerksamkeit ist Rick, doch auch er ist keineswegs ständig zu sehen oder zu hören. Im Gegenteil: Bevor die Szene beginnt, ist Rick nur dadurch präsent, dass Andere über ihn reden. Die dadurch provozierte Neugierde wird durch die visuelle Perspektivlenkung verstärkt: Der Moment, in dem wir Ricks Gesicht zu sehen bekommen, wird hinausgezögert, die Kamera zeigt zunächst nur seine Hand (und Handlung). In dieser Expositionsphase ist unser Wissen insgesamt geringer als das aller Figuren: Wir wissen kaum etwas über Rick, kennen weder seine Angestellten noch Ugarte. Unser Orientierungsbedürfnis bildet die Grundlage für figurenbezogene Neugierde und Spannung, die durch die Perspektivlenkung verstärkt, hinausgezögert und schließlich befriedigt werden. Dabei verhält es sich jedoch keineswegs so, dass wir stets weniger wüssten als die Charaktere; beispielsweise sehen wir im Gegensatz zu Rick, was draußen vor der Tür geschieht.

Sowohl unsere Perspektive auf Rick als auch unser Perspektiv-Verhältnis zu ihm verändern sich ständig. Wir sehen Rick von nah und von fern, von vorne, von hinten und von der Seite. Diese Perspektivwechsel tragen dazu bei, dass wir bald ein vollständiges Körperbild von ihm entwickeln können, die wichtigsten Züge seiner Mimik und Gestik erfassen und sein Handeln verstehen. Unser Verhältnis zu Ricks visueller Perspektive ist ebenso flexibel: In der Mehrzahl der Einstellungen gibt es keine Übereinstimmung zwischen Ricks Sicht und unserer; oft sehen wir anderes oder mehr, als er von seiner Position aus sehen kann. Während der POV-Montage nähern wir uns nicht nur seinem Blick durch *Eyeline Matches* an, sondern auch dem Blick seiner Interaktionspartner, sogar dem des unsympathischen Gastes. Verallgemeinernd kann man zwar sagen, dass wir uns Ricks Sicht häufiger annähern als der anderer Figuren. Mindestens ebenso wichtig ist jedoch der Wechsel der Perspektiven, der immer wieder für szenische Detailspannung und die Vermittlung notwendiger Informationen sorgt.

Nicht nur hinsichtlich Wahrnehmung und Wissen, sondern auch hinsichtlich Bewerten, Wünschen und Fühlen ist das Verhältnis zwischen Ricks Perspektive und der

intendierten Zuschauerperspektive differenziert zu betrachten. Auch hier liegt statt vollständiger Übereinstimmung oder Diskrepanz eher ein Wechsel zwischen mehr oder weniger starken Ähnlichkeiten und Unterschieden vor. So besteht eine Ähnlichkeit der Werteperspektive darin, dass sowohl Rick als auch wir die Erregung des Gastes missbilligen; zugleich besteht ein Unterschied darin, dass wir Ricks Handeln als cool bewerten können, während er selbst dies nicht tut (eine Voraussetzung für Coolness). Die Arroganz des unsympathischen Gastes weckt bei uns den Wunsch, dass Rick ihn abweist; dies deckt sich mit seiner eigenen Absicht. Die Erfüllung des Wunsches – Rick lässt den deutschen Bankier kühl abblitzen – dürfte zu Gefühlen der Anerkennung für Rick beitragen, während er selbst solche Gefühle für sich nicht hegt. Darüber hinaus können wir uns möglicherweise wünschen oder uns vorstellen, als Inhaber von Ricks Machtposition ähnlich zu handeln. Die Bewertungs-, Wunsch- und Gefühlsperspektiven der Zuschauer nähern sich also zwar teilweise Ricks Erleben an – jedenfalls eher als jenem des Bankiers –, weichen in anderer Hinsicht aber von ihm ab.

Aus der Beispielszene lassen sich allgemeine Konsequenzen für die Analyse der Anteilnahme an Figuren ziehen. Wahrnehmung, Wissen, Bewerten, Wünschen und Fühlen der Zuschauer entwickeln sich offenbar jeweils mit einer bestimmten Eigen-
dynamik; es lohnt sich daher, jeden dieser Bereiche gesondert zu untersuchen. Zudem können sich die Verhältnisse zwischen Zuschauer- und Figurenperspektive in jedem dieser Bereiche ständig wandeln; das Erleben der Zuschauer kann sich dem der Figur in einem Punkt zeitweise annähern und sich zugleich in einem anderen von ihm entfernen. Statt von einer monolithischen Zuschauerperspektive auszugehen, die in einem einheitlichen, gleichbleibenden Verhältnis zur Figurenperspektive steht, ist es bei der Analyse sinnvoller, die dynamische Entwicklung der Perspektiv-
Verhältnisse in ihren verschiedenen Aspekten zu untersuchen. Nur so kommt man den Wirkungen filmischer Perspektivlenkung auf die Spur.

Dabei ist Ricks Einführungsszene in einer wichtigen Hinsicht noch ein relativ einfaches Beispiel. Was in Rick vorgeht, sein subjektives Erleben, erschließen wir vorwiegend aus der Außensicht. Lediglich seiner Wahrnehmung werden wir durch zwei klassische Mittel der Subjektivierung angenähert. Anfangs übernehmen wir durch die subjektive Kamera Ricks visuelle Perspektive auf den Scheck, noch bevor wir Rick selbst erkennen und ihm diese Perspektive zuordnen können. Im weiteren Verlauf der Szene nähern wir uns seiner Sicht dann gelegentlich durch *Eyeline Matches* an. Filme verfügen jedoch über noch weitergehende Verfahren der Subjektivierung.

12.5.2 Formen visueller Subjektivierung

Sämtliche filmischen Darstellungsmittel und Verfahren können eingesetzt werden, um das subjektive Innenleben von Figuren wiederzugeben (vgl. Kap. 7, 8). Am häu-

figsten wird es durch Dialoge vermittelt oder aus dem äußeren Verhalten und dem situativen Kontext erschlossen. Vor ihrem Abschied sprechen Rick und Ilsa ausführlich über ihre Gefühle; und man braucht wenig Fantasie, um die Todesangst der Opfer von Haiangriffen zu erkennen. In selteneren Fällen wird die Subjektivität von Figuren zeichenhaft durch explizite Bild- und Tonsymbolik dargestellt: Im Zeichentrickfilm kann die Geldgier einer Figur durch Dollarzeichen in ihren Augen symbolisiert werden; im Melodram können Gefühle des Gefangenseins dadurch ausgedrückt werden, dass die Charaktere durch Gitterstäbe von Treppengeländern oder Fenstern gefilmt werden. Darüber hinaus können Gedanken von Figuren im Voice Over geäußert werden, der in unterschiedlichen Verknüpfungsverhältnissen zum Bild steht. Durch die vielfältigen Verbindungsmöglichkeiten solcher Mittel verfügt der Film über ein reiches Instrumentarium zur Vermittlung des Innenlebens von Figuren. Allerdings gilt für die genannten Mittel, dass die Zuschauer über sie in erster Linie *Kenntnis* von diesem Innenleben erlangen, ohne notwendigerweise auch dessen Erlebnisqualität nachzuvollziehen.

Eine tendenziell stärkere Annäherung an subjektive Erlebnisqualitäten kann durch einige weitere Verfahren erzielt werden. Dazu gehört etwa außerdiegetische Mood-Musik, die häufig – wie das melancholische «As Time Goes By»-Motiv – nicht nur die Gefühle der Figuren andeutet, sondern damit zugleich ähnliche Stimmungen bei den Zuschauern hervorruft, also eine Annäherung der emotionalen Perspektive bewirkt. Durch audiovisuelle Metaphern wie etwa die *Mise-en-scène* «gestimmter Räume» oder die Hervorhebung von angenehmen oder unangenehmen Geräuschen kann Ähnliches erreicht werden, wobei Bild- und Tongestaltung sich oft in der Wirkung verstärken (vgl. Fahlenbrach 2003).

Besonders wirkungsvoll werden Erlebnisqualitäten durch mimetische Verfahren der visuellen Subjektivierung vermittelt.⁴⁴ Während *Eyeline Matches* sich nur ungefähr der Blickrichtung einer Figur annähern und einfache *POV-Shots* – etwa Ricks Blick auf den Scheck – lediglich den Inhalt visueller Perspektiven wiedergeben, vermitteln *subjektivierte POV-Shots (Perception Shots)* zusätzliche Perspektivmerkmale: Wahrnehmungsveränderungen, Aufmerksamkeitsverlagerungen, Empfindungen oder subjektives Zeiterleben von Figuren, die unter Drogen stehen, emotional erregt, krank oder benommen sind. Diese Erlebnisse können durch diverse Verfahren der Bildgestaltung nachvollziehbar gemacht werden, etwa durch surreale Bildinhalte, eine unwirkliche *Mise-en-scène*, grelle oder entsättigte Farben, Wechsel zu Schwarzweiß, sehr helle oder dunkle Beleuchtung, Proportionsverzerungen durch Weitwinkelobjektive, Verlagerung der Schärfentiefe, Filter, Zoom,

44 Vgl. auch Wilson 2006; Grimm 1996: 59–60; Borstnar / Pabst / Wulff 2002: 172–173.

Handkamera, Slow oder Fast Motion, Freeze Frames, Überblendungen, irritierend schnelle Schnitte oder Jump Cuts. Dass eine Figur auf ein Detail – z.B. eine Waffe oder eine verräterische Handbewegung – aufmerksam wird, kann etwa dadurch gezeigt werden, dass dieses Detail fokussiert oder im Close-up hervorgehoben wird. In *VERTIGO* und *JAWS* dient eine Kombination aus Kamerafahrt und gegenläufigem Zoom dazu, die Proportionen im Bild zu verändern und so das Schwindelgefühl der Protagonisten auf die Zuschauer zu übertragen («Vertigo-Effekt»).

Während *Perception Shots* an die Außenwahrnehmung der Figur gebunden sind, vermitteln *vollständig imaginative Einstellungen* (*Mental State Shots*, *Mind's Eye*, *Mindscreen*) rein subjektive innere Vorgänge anschaulicher Art, wahrnehmungsunabhängige Imaginationen wie etwa Träume, Halluzinationen, Fantasien, bildhaftes Denken, Drogentrips, Erinnerungen oder Zukunftspläne. *Partiell imaginative Einstellungen* zeigen wiederum Erlebnisse, in denen einzelne imaginäre Elemente sich in die Wahrnehmung der Außenwelt mischen. Beispielsweise erscheinen den Hauptfiguren der Fernsehserie *SIX FEET UNDER* in ihrer alltäglichen Umwelt regelmäßig Verstorbene, die mit ihnen kommunizieren. Dass die Protagonisten von *FEAR AND LOATHING IN LAS VEGAS* ihre Umwelt unter Drogen äußerst verzerrt wahrnehmen, wird durch surreale Bildgeschehnisse deutlich, etwa indem Casinoangestellte sich plötzlich in riesige Eidechsen verwandeln. In Oskar Roehlers *AGNES UND SEINE BRÜDER* wird die verzerrte Realitätswahrnehmung eines sexsüchtigen Bibliothekars dadurch wiedergegeben, dass die Kamera ständig an einer Vielzahl aufreizend kostümierter und inszenierter Frauen hängenbleibt.

Bewusstseinstheoretisch interessant ist die Tatsache, dass subjektive Erlebnisse von Filmfiguren häufig nicht aus deren visueller Perspektive, sondern aus einer *subjektivierten Außensicht* dargestellt werden, die dennoch Merkmale des Figurenerlebens aufweist. In *CASABLANCAS* Erinnerungs-Rückblende sehen wir Rick und Ilsa von außen und es bleibt unklar, inwieweit dies der Erlebnisqualität seiner Erinnerung entspricht. In *MURDER, MY SWEET* beobachten wir, wie der betäubte Detektiv Marlowe durch den Raum taumelt. Obwohl es sich um eine Außensicht handelt, wird seine Wahrnehmungsstörung dadurch nachgeahmt, dass das Bild wie durch Rauch und Spinnenweben gefiltert erscheint.

In den vielfältigen Formen der visuellen Subjektivierung kann das Verhältnis zwischen der Wahrnehmung der Zuschauer und dem Erleben von Figuren also recht komplexer Art sein. Nicht selten bleibt es auch unbestimmt oder mehrdeutig. In der Regel sind subjektivierte Einstellungen durch den Kontext oder durch konventionelle Darstellungsmittel (z.B. Überblendungen) so markiert, dass die Zuschauer sie klar erkennen und einer Figur zuordnen können. In manchen Fällen kann die Subjektivität des Dargestellten aber auch erst im Nachhinein erkannt

werden – mit überraschenden oder irritierenden Effekten. In mehreren Folgen von *SIX FEET UNDER* verhalten sich die Hauptfiguren in einer Alltagssituation plötzlich sozial auffällig und verstoßen durch Gefühlsausbrüche, Schreie, Beleidigungen oder freizügige erotische Angebote gegen Tabus. Diese sozialen Normverstöße werden zunächst ganz «realistisch» in Bild und Ton vorgeführt und erst nachträglich als bloße Fantasien oder Handlungsimpulse entlarvt, die in Wirklichkeit unterdrückt wurden. Im gegenwärtigen Trend der *Mind Bender*-Filme (auch *Mind Game*-, *Mind Fuck*-Filme) wie *JACOB'S LADDER*, *VANILLA SKY* oder *THE SIXTH SENSE* bestimmt die unmarkierte, unzuverlässige Subjektivitätsdarstellung den gesamten Plot: Erst am Schluss stellt sich in einem überraschenden Twist heraus, dass die Geschichte sich nicht wirklich so ereignet hat, sondern der Vorstellung ihrer Hauptfiguren entsprungen ist. In *FIGHT CLUB* sehen wir beispielsweise, wie der namenlose Protagonist – im Drehbuch «Jack» (Edward Norton) – den charismatischen Tyler Durden (Brad Pitt) kennenlernt und mit ihm eine Bewegung gründet, in der Männer durch Faustkämpfe ihre Lebens-Taubheit und kapitalistische Sozialisation zu überwinden suchen. Im Nachhinein stellt sich jedoch heraus, dass Tyler Durden nur in «Jacks» Vorstellung existiert – ohne es zu wissen, haben wir die gesamte Zeit eine trügerische Außendarstellung seines Innenlebens verfolgt, den unzuverlässigen *Mindscreen* des Ich-Erzählers. Dies verweist auf einen weiteren wichtigen Aspekt der Anteilnahme an Figuren: Die Verhältnisse zwischen Zuschauer- und Figurenperspektive werden manchmal durch «zwischengeschaltete» Erzählinstanzen beeinflusst, die ihrerseits eine Perspektive haben.

12.6 Polyphonie der Perspektivierung: Erzähler und Filmemacher

Die meisten Theorien der Anteilnahme scheinen vorauszusetzen, dass Filmzuschauer einen unvermittelten Zugang zu Figuren haben, und gehen deshalb kaum oder gar nicht auf die Rolle von Erzählinstanzen ein. Doch zumindest in manchen Filmen beeinflussen diegetische oder nicht-diegetische Erzähler die Anteilnahme der Zuschauer an den Figuren, indem sie sozusagen zwischen beide treten. Wenn man von der Perspektive von Erzählern spricht, ist zu beachten, dass diese im Gegensatz zu Figuren das Geschehen meist nicht wahrnehmen, sondern es imaginieren oder semiotisch repräsentieren (vgl. Chatman 1986: 194). Sie können die Zuschauerperspektive auf Figuren beeinflussen, Figurenperspektiven darstellen oder imitieren und eigene Perspektiven auf Figuren ausdrücken. Figuren können selbst zu Erzählern werden oder Teil eingebetteter Erzählungen auf verschiedenen Ebenen sein. Manchmal wissen wir alles, was wir über Figuren wissen, durch filminterne

spektivität und zeigt einige Möglichkeiten ihrer Verbindung und Integration auf. Darüber hinaus bildet es eine Grundlage für eine genauere Konzeptualisierung und Erklärung der emotionalen Anteilnahme an Figuren. Dies ist der Gegenstand des folgenden Kapitels.

12.9 Analyseleitende Fragen zu Perspektive und imaginativer Nähe

1. Was erfahren die Zuschauer über die Figuren, ihre äußeren und inneren Erlebnisse, und was nicht? Welches Muster der Informationsvermittlung entsteht in einer gegebenen Situation oder über den Film insgesamt?
 - Was wissen die Zuschauer über Körperlichkeit, Psyche und Sozialität der Figuren? Über welche Figuren erfährt man am meisten?
 - Werden relevante Informationen vorenthalten, so dass Geheimnisse entstehen?
 - Gibt es Figuren, über deren Psyche man fast nichts erfährt (etwa gegnerische Soldaten in Kriegsfilmen) oder über deren Körper man fast nichts erfährt (etwa Voice Over-Erzähler)?
2. Welche Verhältnisse der raumzeitlichen Nähe, der Erlebnisperspektive und Para-Proxemik bestehen zu den Figuren?
 - Welche Erlebnisperspektive nehmen die Zuschauer ein? Welche Figuren begleiten sie sehend und hörend bei ihren raumzeitlichen Erlebnissen? Was erfahren sie dadurch?
 - Welche Erlebnisse der Figuren werden nicht im Bild dargestellt, sondern nur sprachlich vermittelt? Mit welcher Wirkung?
 - Welchen Figuren scheint man räumlich nah zu sein, welchen nicht, z.B. durch Naheinstellungen bzw. Totalen? Erscheint ihre Nähe positiv oder bedrohlich?
 - Mit welchen Figuren wird man zeitlich und rhythmisch synchronisiert, etwa durch die Montage?
3. Wie nah erscheinen die Figuren in sozialer Hinsicht?
 - Gehören sie Eigen- und Bezugsgruppen der Zuschauer oder Fremdgruppen an? Üben sie vertraute Rollen aus, und welche? Ähneln sie bekannten Personen oder den Zuschauern selbst? Spielt das Star Image eine Rolle?
 - Wird das Privatleben der Figuren gezeigt, oder sehen wir sie nur in öffentlichen Rollen? Welche Figur sieht man als Vertrauten, welche nur als Träger einer Rolle? Welche Figuren werden zu «Verbündeten» der Zuschauer? Welche Wirkungen werden dadurch erzielt?

- Wird eine parasoziale Nähe angestrebt, werden Fantasien der Interaktion mit den Figuren stimuliert? Vermitteln Figuren Kommunikationssignale, scheinen sie sich direkt an die Zuschauer zu wenden?
- 4. Welche Perspektiv-Verhältnisse bestehen zwischen Figuren, Zuschauern und weiteren Perspektivträgern (Erzählern, dem Film, den Filmemachern)?
 - Wie lässt sich die Perspektivenstruktur insgesamt beschreiben? Ist sie mono- oder polyperspektivisch, geschlossen oder offen? Ist die dargestellte Welt scheinbar direkt zugänglich, oder ist sie über Filmemacher, Erzähler oder Figuren perspektiviert? Ist die Perspektivierung fixiert, variabel oder multipel?
 - Welche Figuren fungieren als Akteure, welche (auch) als Erzähler oder Filter? In welcher Verteilung und in welchen Hinsichten?
 - Was ist die äußere Darstellungsperspektive des Films auf die Situation? Mit welchen filmischen Mitteln und Strategien wird die Situation dargestellt und kommentiert?
 - Gibt es filminterne Erzählinstanzen, und wenn ja, was ist ihre Perspektive?
 - Welche Perspektive von außen auf die Figur haben die Zuschauer? Und welches Verhältnis besteht zwischen ihrer Perspektive auf die Figur und der Perspektive von Erzählinstanzen?
- 5. Welche mentale Perspektive auf das Geschehen haben die Figuren jeweils in den Hinsichten des Wahrnehmens, Denkens, Fühlens und Wünschens / Bewertens?
 - Wie nehmen sie die Situation wahr? Auf was richten sie ihre Aufmerksamkeit? Was sehen und hören sie und in welcher Weise? Welche anderen Sinneswahrnehmungen haben sie? Ist ihre Wahrnehmung getrübt oder verändert? Was imaginieren, halluzinieren, träumen sie?
 - Was wissen, denken, erinnern, erschließen die Figuren? Welche relevanten Sachverhalte wissen, erinnern und erkennen sie *nicht*?
 - Welche Bewertungen, Wünsche und Interessen bewegen die Figuren? Was wollen sie und was nicht? Gibt es Motivationskonflikte, z.B. zwischen Gefühl und Vernunft, bewussten Zielen und unbewussten Bedürfnissen?
 - Welche Emotionen, Stimmungen und Empfindungen haben die Figuren, und was löst diese Gefühle aus?
 - Wie entwickelt sich das Wahrnehmen, Denken, Werten und Fühlen der Figuren über den Film hinweg? Was ist dabei typisch für die einzelnen Figuren? Gibt es auffallende Differenzen zwischen der mentalen Perspektive verschiedener Figuren, etwa Protagonisten und Antagonisten?

6. Welche mentalen Perspektiven nehmen die Zuschauer ein, und in welchem Verhältnis stehen Zuschauerperspektive und Figurenperspektive? Sind sie diskrepant, ähnlich oder gleich?
 - Kennen die Zuschauer die Figurenperspektive zum gegebenen Zeitpunkt, oder erschließt sie sich erst später? Zu welchen Figuren haben die Zuschauer subjektiven Zugang, zu welchen nicht? Welche sind transparent, welche opak?
 - Was nimmt die Figur wahr, was der Zuschauer? Was weiß und fühlt die Figur, was der Zuschauer? Bewerten Zuschauer die Situation ähnlich wie die Figur oder anders? Was sind die Interessen der Figur, was die der Zuschauer? Zu welchen Motiven und Interessen wird die größte Nähe hergestellt? Mit wessen Werten sollen die Zuschauer übereinstimmen?
 - Welche Formen der visuellen Subjektivierung durch subjektive Kamera, POV-Montagen, Perception Shots, Mindscreen usw. werden eingesetzt? Welche Strategien des subjektiven Tons?
7. Übernehmen die Zuschauer die Perspektive einer Figur, identifizieren sie sich mit der Figur, und in welchen Hinsichten?
 - Identifiziert man sich mit anderen Figuren in anderen Hinsichten?
 - Werden emotionale Identifikationen und Empathien ausgelöst?
 - Wie beeinflussen sich im Filmverlauf die verschiedenen Hinsichten der Identifikation, etwa perzeptuelle, kognitive und emotionale Identifikation?
8. Wie interagieren die verschiedenen Arten der imaginativen Nähe, also Wissen über die Figur, raumzeitliche Nähe (Erlebnisperspektive, Para-Proxemik, Synchronisierung), soziale Nähe, parasoziale Interaktion, Perspektiv-Verhältnisse, emotionale Nähe? Welche Muster sind in ihrer Kombination zu erkennen?
 - Sind Erlebnisperspektive und subjektiver Zugang multipel auf mehrere Figuren verteilt oder exklusiv auf eine Figur beschränkt? Auf welche, und mit welcher Wirkung?
 - Welcher Grad der imaginativen Nähe oder Distanz zu den Figuren wird insgesamt in den Situationen des Films hergestellt? Entspricht dies einem typischen Muster, z.B. Nähe zum Protagonisten, Distanz zum Antagonisten?
 - Gibt es im Filmverlauf auffällige Veränderungen der Nähe und Distanz zu den Figuren?