
BACHELORARBEIT

Herr
Marcel Gastorf

**Authentifizierungsstrategien
im Film**

2012

Fakultät: Medien

BACHELORARBEIT

Authentifizierungsstrategien im Film

Autor/in:
Herr Marcel Gastorf

Studiengang:
Film und Fernsehen

Seminargruppe:
FF09w2-B

Erstprüfer:
Professor Peter Gottschalk

Zweitprüfer:
Professor Doktor Detlef Gwosc

Einreichung: Mittweida, 23.07.2012

Faculty of Media

BACHELOR THESIS

Authentication strategy in motion picture

author:

Mr. Marcel Gastorf

course of studies:

Film and television

seminar group:

FF09w2-B

first examiner:

Professor Peter Gottschalk

second examiner:

Professor Doctor Detlef Gwosc

submission:

Mittweida, 23.07.2012

Bibliografische Angaben

Nachname, Vorname: Gastorf, Marcel

Thema der Bachelorarbeit: Authentifizierungsstrategien im Film

Topic of thesis: Authentication strategy in motion picture

70 Seiten, Hochschule Mittweida, University of Applied Sciences,
Fakultät Medien, Bachelorarbeit, 2012

Abstract

In dieser Bachelorarbeit werden verschiedene Authentifizierungsstrategien herausgearbeitet. Anhand dreier Filmbeispiele („Schmetterling und Taucherglocke“, „Code Unbekannt“ & „Babel“) wird aufgezeigt, dass ein Film authentisch sein kann, ohne die Wirklichkeit wiederzugeben. Drei Kriterien zur Beurteilung der Authentizität werden vorgestellt und auf diese drei Filmbeispiele angewandt. Ferner wird die Arbeit eine Abgrenzung des Begriffs Authentizität zu den eng verbundenen Begriffen Realität und Wirklichkeit enthalten. In einem kurzen Exkurs wird gezeigt, wie wichtig es für den Filmmacher ist, sein Publikum mit den Sehgewohnheiten und kulturellen Hintergründen zu kennen, damit er mit ihnen kommunizieren kann und sein Film als authentisch empfunden wird.

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	I
1 Einleitung.....	1
1.1 Vorstellung des Themas.....	1
1.2 Zusammenfassung über die Vorgehensweise.....	6
2 Hauptteil.....	8
2.1 Wirklichkeit, Realität, Authentizität - Definitionen.....	8
2.1.1 Definition der Wirklichkeit.....	8
2.1.2 Definition der Realität.....	9
2.1.3 Realitätsebenen im Dokumentarfilm.....	10
2.1.4 Definition von Authentizität & Authentifizierung	13
a. Definition von Authentizität	13
b. Definition von Authentifizierung	14
c. Kriterien zur Authentizität.....	14
2.1.5 Kommunikation zwischen Filmemacher & Publikum.....	16
2.2 Authentifizierungsstrategien in der Theorie	18
2.2.1 Warum werden sie eingesetzt?	18
2.2.2 Wo & wie werden sie eingesetzt?	19
a. Die sprachliche Gestaltung.....	20
b. Die Kamerahandlung.....	22
c. Der Ton / die Musik	23
d. Die Montage	25
e. Der Metatext / die Autoreflexivität	27
f. Die "Mise-en-Scene".....	28
g. Zusammenfassung.....	32
2.3 Authentifizierungsstrategien am Beispiel.....	33
2.3.1 "Babel" von Alejandro Gonzales Iñárritu.....	33
2.3.2 "Code Unbekannt" von Michael Haneke.....	36
2.3.3 "Schmetterling und Taucherglocke" von Julian Schnabel.....	44
2.3.4 Die Gemeinsamkeiten der drei Filmbeispiele	52
3 Schluss	55
3.1 Zusammenfassung der Ergebnisse	55
3.2 Bedeutung der Ergebnisse & Ausblick	60
Literaturverzeichnis	II - IV
Eigenständigkeitserklärung	V

1 Einleitung

1.1 Vorstellung des Themas

„Authentisch“ heißt übersetzt „echt, glaubwürdig“¹ Echt ist, was „nicht künstlich hergestellt, nicht imitiert, nicht gefälscht“² ist. Glaubhaft (Synonym für „glaubwürdig“) heißt, etwas ist „(von einem Sachverhalt) so geartet oder dargestellt, dass man es für wahr halten kann, dass es einem einleuchtet“³. Wenn ein Kunstwerk die Aussage eines Künstlers ist und der Betrachter dem Kunstwerk Glaubwürdigkeit schenkt, dann versteht dieser die Aussage des Kunstwerkes und empfindet das Werk zudem als echt, als Original. Dabei muss es sich bei dem authentischen Kunstwerk nicht um das Original handeln. Es kann vielmehr eine sehr gute Kopie sein. Ein Film ist eine „Geschehenheit künstlerisch zusammengeschlossener Bilder“⁴. Kunst wiederum ist die „Ausübung angeborener oder erworbener Fähigkeiten in hochentwickelter, spezialisierter Form als ´Können´ oder Kunstfertigkeit und das Resultat dieser Betätigung (Kunstwerk), sofern es durchschnittliche Leistungen übersteigt“⁵. „Schöpferisches Gestalten aus den verschiedenen Materialien oder mit den Mitteln der Sprache, der Töne in Auseinandersetzung mit Natur und Welt“⁶. Den Begriff „Kunst“ genau zu definieren ist allerdings recht schwierig, denn hier gibt es in der Theorie verschiedene Ansätze. In der Gegenwartskunst werden vor allem diese zwei unterschiedliche Strategien unterschieden: Die „Kunst als Wissen“ bzw. „Kunst der Kritik“ sowie die „Kunst als Oberfläche“ bzw. „Kunst als Oberfläche“⁷. Bei der ersten Strategie hinterfragt die Kunst den Gegenstand, den sie in seinem Kunstwerk betrachtet. Die Kunst kennt die Wahrheit über diesen Gegenstand und soll ihn dem Betrachter aufzeigen. Hier ist die Kunst „ein Medium kritischen Wissens“⁸. Bei der zweiten Strategie stehen beim Kunstgegenstand Effekte im Vordergrund. Der Gegenstand selbst soll nicht hinterfragt werden, sondern bereits durch das bloße Betrachten z.B. Ekel oder Bewunderung beim Zuschauer aus-

¹ Dudenredaktion (Hrsg., 2001): „Duden – Das Herkunftswörterbuch“. Begriff „authentisch“. (S. 59)

² Dudenredaktion (Hrsg. 2002): „Duden – Das Bedeutungswörterbuch“. Begriff „echt“. (S. 286)

³ Ebd. Begriff „glaubhaft“. (S. 431)

⁴ Dudenredaktion (Hrsg., 2001): „Duden – Das Herkunftswörterbuch“. Begriff „Film“. (S. 216)

⁵ Lexikon-Institut Bertelsmann (Hrsg., 1971): „Das moderne Lexikon in zwanzig Bänden“. Band 10. (S. 353)

⁶ Dudenredaktion (Hrsg., 2002): „Duden – Das Bedeutungswörterbuch“. Begriff „Kunst“. (S. 563)

⁷ Menke, Christoph (2012): „Brauchen wir Kunst?“ DIE ZEIT. Ausgabe vom 14. Juni 2012. (S.50)

⁸ Ebd. (S.50)

lösen. Das Können des Künstlers wird hier offen dargelegt und die Strategie „bietet Gelegenheiten für den sich selbst genießenden Genuss“⁹. Auch beim Medium Film gibt es diese beiden Strategien. Die erste Strategie wird überwiegend in Arthaus-Filmen, die zweite Strategie überwiegend in Blockbustern aus Hollywood angewandt. Die Entscheidung für eine dieser Strategien liegt beim Filmemacher selbst und die Authentifizierungsstrategien sind ein Mittel, um diese gewählte Strategie überzeugend umzusetzen. Bei beiden Strategien wird etwas Formloses in eine Form gebracht. Das Formlose sind die Möglichkeiten, die ein Künstler zur Erstellung seines Kunstwerkes hat. Ihm sind in seiner Vorstellung keine Grenzen gesetzt (wenn wir von den jenseits der menschlichen Wahrnehmung liegenden Dingen absehen). Aber wenn er sein Kunstwerk erstellt, wird es in eine bestimmte Form gebracht (z.B. Gemälde, Film) und so werden Grenzen gesetzt (z.B. durch das Budget für einen Film oder eine bestimmte Filmlänge).

Ein Kunstwerk ist stets die subjektive Wahrnehmung des Künstlers. So zeigt z.B. das Gemälde der Mona Lisa eine Frau aus Sicht des Malers. Ein anderer Maler hätte eine andere Interpretation vorgenommen und es wäre ein leicht verändertes Gemälde entstanden. Beim Film handelt es sich ebenfalls um eine Abbildung des Originals. Früher wurde das gedrehte Material auf einem Filmstreifen gespeichert, heute gibt es dafür moderne Speicherkarten. Der Filmstreifen oder die Speicherkarten sind unser Gemälde. Der Filmemacher ist unser Maler. Und je nach Filmemacher verändert sich das Gemälde. Dabei sollte der Künstler versuchen, die erschaffende Kunstform so authentisch wie möglich aussehen zu lassen. Das muss nicht heißen, dass das Erschaffene realistisch ist oder der Wirklichkeit entspricht.

Bevor ein Filmemacher einen Film erschaffen kann, muss er drei Fragen für sich selbst beantworten können: 1. Was möchte er erzählen? 2. Wie erzählt er es? 3. Für wen macht er diesen Film? Auch der Autor einer Bachelorarbeit wird sich diese Fragen stellen. Aber auch inhaltlich setzt sich diese Arbeit mit den drei Fragen auseinander. Für die erste Frage gibt es wahrscheinlich eine unendliche Anzahl an Antwortmöglichkeiten, weil ein Filmemacher unter vielen Themen auswählen und zu einem Thema eine Geschichte erfinden kann. Hat sich der Filmemacher für ein Thema entschieden, wird er sich Gedanken machen, wie er es erzählen möchte. Und an dieser Stelle haben die Authentifizierungsstrategien eine wichtige Bedeutung. Authentifizierung setzt sich aus dem griechischen Wort „authentēs“ (glaubwürdig, echt, Anführer, Selbsttäter, Urhe-

⁹ Menke, Christoph (2012): „Brauchen wir Kunst?“ DIE ZEIT. Ausgabe vom 14. Juni 2012. (S.50)

ber)¹⁰ und dem lateinischen Wort „facere“ (machen) zusammen¹¹. Es „bezeichnet den Vorgang der Überprüfung der Identität eines Gegenübers (z.B. einer Person oder eines Computerprogramms)“¹². Die behauptete Eigenschaft ist im Film die Handlung. Es gibt eine Reihe von Strategien, die dem Filmemacher helfen, den Film glaubwürdig zu machen. Diese werden im Verlauf dieser Arbeit vorgestellt und einige Strategien anhand von ausgewählten Filmbeispielen genauer betrachtet.

Welchen Nutzen hat die Lektüre dieser Arbeit? Ausgangspunkt zur Beantwortung sind die drei eingangs erwähnten Fragen, die für jeden Filmemacher hilfreich sein können. Die dritte Frage beschäftigt sich mit der Zielgruppe des Films. Es ist für den Filmemacher hilfreich, Kenntnis von seinen Zuschauern zu haben, damit der Film erfolgreich wird. Die Auswahl der Authentifizierungsstrategien ist abhängig von den Sehgewohnheiten und kulturellen Hintergründen des Zielpublikums. In einem kleinen Abschnitt dieser Arbeit wird sich auch mit den Kommunikationstheorien beschäftigt und gezeigt, dass eine gelungene Kommunikation zwischen Filmemacher und Publikum Ziel und Aufgabe der Authentifizierungsstrategien ist. Diese Arbeit ist also weit mehr als eine Vorstellung verschiedener Authentifizierungsstrategien anhand von Filmbeispielen.

Ist die Behauptung wahr, dass ein Film in seiner Realität authentisch sein kann, auch wenn er nicht die Wirklichkeit darstellt? Dieses wird mithilfe dieser Arbeit überprüft und am Ende entweder verworfen oder als „wahr“ anerkannt. Zudem werden für den Leser die Begriffe Authentifizierung, Realität und Wirklichkeit abgegrenzt. Sind die genauen Definitionen nicht bekannt, kann es schnell passieren, dass alle Begriffe die gleiche Bedeutung zugeordnet bekommen. Welche Folgen hat dies für einen Filmemacher bei der Umsetzung seines Films? Auch diese Frage soll beantwortet werden. Diese Arbeit ist nicht nur für Filmemacher interessant, sondern sie richtet sich an alle Filminteressierte, die ein besonderes Interesse für unterschiedliche Realitätsebenen im Film und den Einsatz von Authentifizierungsstrategien haben.

Es sind nicht alle vorhandenen Authentifizierungsstrategien sowie sämtliche Realitäts- und Kommunikationstheorien Bestandteil dieser Arbeit. Vielmehr ist diese Arbeit als

¹⁰ Vgl.: Kalisch, Eleonore (2000): „Aspekte einer Begriffs- und Problemgeschichte von Authentizität und Darstellung“. In: Fischer-Lichte Erika/Pflug Isabel (Hrsg.): „Inszenierung von Authentizität“. Theatralität Band 3. (S. 32)

¹¹ Vgl.: Hattendorf, Manfred (1994): „Dokumentarfilm: und Authentizität – Ästhetik und Pragmatik einer Gattung“. (S. 63)

¹² Benchaalal, Amine (2006): „Authentifizierung und Identitätsmanagement“. Seminararbeit. (S.3). URL: <http://www.ipd.uka.de/~oosem/SeclS06/Ausarbeitungen/Seminararbeit-Benchaalal-AuthentifizierungundIdManagement.pdf> [Stand: 06.07.2012]

Anregung für eine vertiefende Lektüre bzw. Recherche zu diesem Thema anzusehen. Die Arbeit soll einen Überblick liefern, aber auch wie oben erwähnt überraschende und neue Verbindungen schaffen. Aus diesem Grund sind für diese Arbeit drei Filmbeispiele ausgewählt worden, die der Zuschauer im ersten Moment nicht unbedingt als authentisch empfindet. Es handelt sich um den Episodenfilm „Babel“ von Alejandro Gonzales Iñárritu. In einer Episode wird die Wahrnehmung einer Gehörlosen dargestellt. Kann ein Zuschauer diese Darstellung als authentisch empfinden, auch wenn er selber nicht gehörlos ist? Ein weiterer Film ist „Code Inconnu“ von Michael Haneke, der fast vollständig in Plansequenzen erzählt wird. Und genau auf dieses „fast“ wird in der Arbeit genauer eingegangen werden. Der dritte Film ist „Schmetterling und Taucherglocke“ von Julian Schnabel, der die Geschichte eines am Locked-In-Syndrom erkrankten Menschen zeigt. Einmal aus seiner persönlichen Sicht, dann aus der Sicht eines unsichtbaren Betrachters. Immer wieder werden auch Träume und Erinnerungen gezeigt, die nicht der Wirklichkeit entsprechen. Aber trotzdem sind sie authentisch und realistisch. Wie Schnabel dies erreicht hat, wird in dieser Arbeit vorgestellt.

Nicht unbeachtet bleiben sollen natürlich auch Filme, die Authentifizierungsstrategien sehr bewusst und auffällig einsetzen, um eine bestimmte Wirkung beim Zuschauer zu erzielen. Einige dieser Filme werden im Verlaufe der Arbeit kurz vorgestellt. Dazu zählen Filme wie „WordNapping“ über einen inszenierten Angriff auf das „Tagesschau“-Studio, oder „Das Fest“ von Thomas Vinterberg als ein Beispiel für einen „Dogma 95“-Film. Der Schwerpunkt dieser Arbeit wird aber auf den drei eingangs genannten Filmen liegen.

Eine Auswahl an relevanten Filmen zu dem Thema „Authentifizierungsstrategien“ vorzunehmen, ist schwierig, weil eine Vielzahl an Filmen existieren, die auf diese Strategien zurückgreifen. Zugleich ist eine Auswahl aber unumgänglich. Entscheidend war, Filme mit unterschiedlichen Realitätsebenen zu wählen. Auch wenn eine Realitätsebene nicht der Wirklichkeit entspricht, kann sie vom Zuschauer als echt, als authentisch empfunden werden.

Natürlich hätten in dieser Arbeit ausführlich die Neuerungsbewegungen des Kinos behandelt werden können, doch existiert darüber schon ein Großteil an einschlägiger Literatur. Und letztlich haben sich einige Bewegungen wie „Dogma 95“ nicht beim Zuschauer durchsetzen können und existieren heute gar nicht mehr oder kaum noch. Sicher wäre auch eine Ursachenforschung sinnvoll gewesen. Warum wurden die Filme, die sich sehr um eine Nachbildung der Wirklichkeit bemühten, nicht angenommen? Hätten die Filmemacher etwas anders machen können und müssen? Würden wir dann heute diese Art des Filmemachens häufiger bewundern können? Das sind alles wichtige Fragen. Aber in dieser Arbeit ist echt wichtig, nach vorne zu schauen und zu fragen: Werden Filme mit ausgeprägt angewandten Authentifizierungsstrategien auch in den

nächsten Jahren noch hergestellt werden? Was haben Filmemacher in der Vergangenheit richtig gemacht, sodass die Filme beim Zuschauer die beabsichtigte Wirkung erzielen?

Es ist auch wichtig, das bereits Bekannte zu verlassen und Neuland zu betreten. Ausführlich wurde sich bereits von Fachleuten mit dem Thema „Authentifizierungsstrategien auseinandergesetzt, aber darüber hinaus wird diese Arbeit einen eher ungewöhnlichen, neuen und noch relativ unerforschten Weg einschlagen. Muss ein Film die Wirklichkeit detailgetreu nachbilden, oder können wir auch einen Traum als Wirklichkeit wahrnehmen und Realitätsebenen mithilfe einiger ausgewählter Authentifizierungsstrategien schwimmen? Wenn die Realität das ist, „was wir mit Mitteln wahrnehmen können, die uns selbstverständlich geworden sind“¹³, leben dann Menschen mit stark unterschiedlichen kulturellen Hintergründen in verschiedenen Realitäten? Nehmen wir Träume (und Halluzinationen) deshalb als besonders echt wahr, weil sie von etwas handeln, das uns bekannt ist?

Verschiedene Theoretiker wie Etienne Souriau, Eva Hohenberger, Dai Vaughan und Nancy Shui-Yen Cheng machten sich Gedanken über Begriffe wie die Nichtfilmische Realität, Vorfilmische Realität, Realität Film, Filmische Realität, Nichtfilmische Realität und die Vermutete Realität¹⁴. Was die Begriffe im Einzelnen bedeuten, wird in einem kleinen Abschnitt dieser Arbeit verdeutlicht. Auch werden die drei Kriterien zur Beurteilung von Authentizität (Die Authentizität der Quelle, die Authentizität der Form und die Authentizität der Wahrnehmung)¹⁵ vorgestellt, erläutert und die ausgewählten Filmbeispiele daraufhin überprüft.

Das Thema „Authentifizierung“ ist im Filmbereich seit den Brüdern Lumiere, eine der Pioniere des Films, von Relevanz gewesen¹⁶ und wird es auch in Zukunft sein. Ein Film muss ein Teil der Wirklichkeit einfangen und auf die Leinwand projektieren. Dann kann der Zuschauer den Film als authentisch empfinden. Die Relevanz dieses Themas über sämtliche Filmepochen gab den Anreiz, sich mit diesem Thema genauer zu befassen.

¹³ Mertens, Mathias (2011): „Neue Technik, neue Realität“. In: Kasten, Erich et al: „Woher wissen wir, was Realität ist?“ URL: <http://zeit.de/zeit-wissen/2011/03/Will-wissen> [Stand: 12.05.2012]

¹⁴ Vgl.: Hattendorf, Manfred (1994): „Dokumentarfilm und Authentizität – Ästhetik und Pragmatik einer Gattung“. (S. 48, Abb. 2)

¹⁵ Vgl.: Ebd. (S. 71, Abb. 4)

¹⁶ Vgl.: Ebd. (S. 43 / 44)

Eine Authentifizierung kann durch „sprachliche Gestaltung, Kamerahandlung, Ton und Musik, Metatext/Autoreflexivität und Mise-en-scene“¹⁷ erreicht werden. Alle diese Punkte ausführlich zu behandeln wird in dieser Arbeit zwar nicht möglich sein, aber alle diese Aspekte werden in dieser Arbeit zur Sprache kommen und hinsichtlich ihrer Wirkung auf den Zuschauer überprüft werden. Denn entscheidend ist, dass der Zuschauer die Handlung als glaubwürdig betrachtet. Gleiches gilt für die Protagonisten mit allen Stärken und Schwächen. Gelingt diese Glaubwürdigkeit in den oben genannten Filmen? Und wenn ja, warum gelingt sie? Sind alleine die angewandten Authentifizierungsstrategien dafür verantwortlich, dass ein Film als glaubwürdig angesehen wird? Welche anderen Faktoren beeinflussen die Glaubwürdigkeit eines Films? Auf diese Fragen werden sich im Verlauf dieser Arbeit womöglich Antworten finden.

1.2 Zusammenfassung über die Vorgehensweise

An diesem Punkt lohnt sich eine kleine Zusammenfassung und eine Antwort auf die Frage: Welchen Nutzen hat die Lektüre dieser Arbeit? Es werden verschiedene Authentifizierungsstrategien vorgestellt, die vorrangig in Filmen mit verschiedenen Realitätsebenen zum Einsatz kommen. Der Leser lernt Authentifizierungsstrategien kennen, die er als Anregung für eigene Filme nutzen kann oder um eine neue Sicht auf das Filmemachen zu erhalten. Er erfährt etwas über „Authentifizierungsstrategien im Film“ und lernt etwas über einzelne Begriffe wie Wirklichkeit, Realität und Authentizität kennen. Durch diese Arbeit soll verdeutlicht werden, dass das eine ohne das andere existieren kann. Die Kommunikation zwischen Filmemacher und Publikum kann nur unter bestimmten Voraussetzungen funktionieren, die ebenfalls in dieser Arbeit erläutert wird. Ferner werden drei wirklich sehr gelungene Filme vorgestellt, die mehr Beachtung verdient haben, als sie durch die Anzahl der Kinobesucher bekommen haben. Es handelt sich also um eine Arbeit, die anregen, entdecken, inspirieren, erstaunen, lehren, helfen und unterhalten soll, ohne dabei jemals den Anspruch auf Vollständigkeit zu dem Thema erheben zu können.

¹⁷ Vgl.: Hattendorf, Manfred (1994): „Dokumentarfilm und Authentizität – Ästhetik und Pragmatik einer Gattung“. (S. 71, Abb. 4)

Diese Arbeit hat viele kleine Unterpunkte und behandelt unterschiedliche Aspekte. Alle beziehen sich auf die Authentifizierungsstrategien und kommen deshalb in der Arbeit zur Sprache. Die Argumentation in dieser Arbeit baut aufeinander auf, damit der Leser nachvollziehen kann, wie die eingangs gestellte Frage beantwortet wird. Die Lektüre der Arbeit wird aber auch zu eigenen Schlussfolgerungen führen können.

Grundlage dieser Arbeit ist eine sehr ausgewählte Fachliteratur in Büchern und Hochschulschriften, aber auch Aussagen von Filmemachern, besonders von denen der drei oben genannten Filme. Mithilfe ihrer Aussagen wird es möglich sein, die Intention hinter dem Einsatz der einzelnen Authentifizierungsstrategien zu erkennen. Da das Themengebiet in der Literatur aufgrund der ständigen Relevanz ausführlich behandelt worden ist, musste auch hier eine Eingrenzung vorgenommen und sich auf die Literatur der Gegenwart konzentriert werden. Bei den Definitionen wurde auf lexikalische Standardliteratur zurückgegriffen, um zunächst die einzelnen Begriffe zu verdeutlichen. Erst dann wurde eine Einordnung vorgenommen und ein Bezug dieser Begriffe zum Filmbereich mit Hilfe von Fachliteratur hergestellt. Um einerseits eine zu große Auswahl an Filmproduktionen zu vermeiden und andererseits den Schwerpunkt auf Arthaus-Filme zu setzen, beschränkt sich die Arbeit auf fiktionale Kino-Produktionen, also die Dokumentarfilme und Scripted-Realities werden nicht berücksichtigt.

Wichtig ist es zunächst, einen Überblick über die einzelnen Begriffe zu schaffen, die bereits eingangs erwähnt wurden. Dazu zählen Authentifizierung, Wirklichkeit, Realität, die einzelnen Realitätsbegriffe, Authentizität sowie die Kriterien zur Beurteilung von Authentizität. Ziel ist es, bereits in diesem Abschnitt der Arbeit eine Abgrenzung der einzelnen Begriffe zum besseren Verständnis vornehmen zu können. Ein folgender kurzer Exkurs befasst sich mit der Kommunikationstheorie und stellt heraus, wie wichtig die Kommunikation zwischen Filmemacher und Publikum ist und was es zu beachten gilt, damit die Kommunikation auch gelingt. Es folgt ein Abschnitt zu der Bedeutung von Authentifizierungsstrategien, für den Zuschauer wie für den Filmemacher. Dieser Abschnitt wird sich noch sehr allgemein mit dem Thema auseinandersetzen. Konkret wird es im dann folgenden Abschnitt, wenn die drei Filmbeispiele anhand ihrer Authentifizierungsstrategien untersucht werden und aufgezeigt wird, dass die vorher abgegrenzten Begriffe in diesen Filmen eine elementare Bedeutung haben. Dieser Abschnitt liefert auch eine Antwort nach dem Wahrheitsgehalt der Eingangs formulierten Fragestellung: Kann ein Film authentisch sein, auch wenn er verschiedene Realitätsebenen hat und damit nicht die Wirklichkeit widerspiegelt? Im Schlussteil dieser Arbeit wird zu dieser Frage Stellung genommen, die Arbeit als Ganzes eingeordnet und benannt, welche neuen und weiterführenden Fragen sich durch diese Arbeit ergeben haben.

2 Hauptteil

2.1 Wirklichkeit, Realität, Authentizität – Definitionen

2.1.1 Definition der Wirklichkeit

Kunstformen können anstreben, einem Original, das sie versuchen wiederzugeben, so nah wie möglich zu kommen. Ziel ist es in erster Linie, dass der Betrachter der Kunst den Gegenstand erkennt und einordnen kann. Letztlich ist auch die Intention des Künstlers von entscheidender Bedeutung: Sie bestimmt, wie der Zuschauer den Kunstgegenstand wahrnehmen soll. Überspitzt, was wir in Karikaturen finden, oder wirklichkeitsnah wie in den meisten Kunstformen. Auch eine Vermischung der realen Welt mit der Traumwelt oder die Verbindung zweier zueinander unabhängiger Gegenstände ist möglich. Die dargestellte Kunst in einem Kunstwerk ist an keine Grenzen gebunden. Doch dieser Satz entspricht nicht ganz der Wahrheit, denn unsere Wahrnehmung von der Wirklichkeit, die die Kunst wiederzugeben versucht, ist an Grenzen gebunden.

Der Philosoph Giambattista Vico (1668-1744) spricht von „Verum ipsum factum – das Wahre ist dasselbe wie das Gemachte“¹⁸. Es bedeutet, dass der Mensch nur Kenntnis von dem haben kann, was er selbst erschaffen hat, und es schließlich als wahr und wirklich anerkennen. Und tatsächlich, wenn wir z.B. das Farbspektrum betrachten, so ist der Mensch in der Lage, nur einen geringen Teil zu betrachten. Andere Tiere hingegen können sehr wohl Farben außerhalb unseres Spektrums wahrnehmen. Gleiches gilt für das Gehör des Menschen. Es gibt Laute von Tieren, mit der die Gattung untereinander kommuniziert, wenngleich wir sie nicht hören können, weil die Laute außerhalb des für unser Gehör wahrnehmbaren Bereichs liegen. Als Mensch sind wir also an physische Grenzen gebunden und es ist uns unmöglich, sie für die Kunst zu überwinden, also in ein Kunstwerk einzubauen.

Halten wir fest: Wenn ein Künstler die Wirklichkeit in seinem Kunstwerk versucht wiederzugeben, so kann er die Wirklichkeit nur so darstellen, wie er sie wahrnehmen

¹⁸ Watzlawick, Paul (1981): „Die erfundene Wirklichkeit – Wie wissen wir, was wir zu wissen glauben?“ (S. 26)

kann. Da es in dieser Arbeit um die Darstellung der Wirklichkeit in der Kunst geht, wird sich in dieser Arbeit mit den jenseits unserer Wirklichkeit vorhandenen Dingen im Folgenden nicht weiter beschäftigt.

2.1.2 Definition der Realität

Eng mit dem Begriff Wirklichkeit verbunden und oft fälschlicherweise auch gleichgesetzt wird der Begriff Realität. Übersetzt heißt der von dem französischen Wort „realite“ abgeleitete Begriff „tatsächliche Lage, Gegebenheit, Wirklichkeit“¹⁹. Im ersten Moment würde es also nicht falsch sein, die beiden Begriffe gleichzusetzen. Doch besonders in der Kunst können Welten zwischen ihnen liegen. Während die Wirklichkeit, wie oben beschrieben, das für den Menschen physiologisch Wahrnehmbare beschreibt, beschreibt der Begriff Realität vielmehr das für den einzelnen Menschen Wahrnehmbare. Ist die Wirklichkeit immer konstant, weil auch ihre Grenzen immer konstant sind, so ist die Realität vom Individuum abhängig und kann andere Formen annehmen.

Nehmen wir einen Traum, in dem wir vor etwas wegrennen. Auch wenn unser Geist „rennt“, so verbleibt der Körper nahezu in der gleichen Ruheposition. Obwohl wir also in der Wirklichkeit nicht rennen, täuscht uns das Gehirn eine andere Welt vor, in der wir rennen. Diese andere Welt ist nichts anderes als eine Realität. Real muss nicht heißen, dass etwas wirklich ist. Es heißt vielmehr, dass etwas für uns logisch, wirklichkeitsnah erscheint. Es setzt sich aus den uns bekannten Dingen zusammen und verbindet, was wir in der Wirklichkeit wahrgenommen und unterbewusst nun verarbeiten. Ein Traum erscheint uns gerade deshalb als wirklichkeitsnah, weil er sich aus den Elementen unserer Wirklichkeit zusammensetzt.

Halten wir also fest, dass Realität eine Ebene definiert, die für den menschlichen Verstand als logisch, wirklichkeitsnah erscheint, auch wenn sie nicht der Wirklichkeit entspricht. Ähnlich verhält es sich mit Halluzinationen, sei es durch bewusstseinsweiternde Mittel oder eine psychische Erkrankung ausgelöst. Dem Betroffenen erscheint die Wirklichkeit anders (verzerrt, bunter etc.), es bildet sich eine eigene Realität, die der Betroffene als Wirklichkeit wahrnimmt, auch wenn sie nicht

¹⁹ Dudenredaktion (Hrsg., 2001): „Duden – Das Herkunftswörterbuch“. Begriff „Realität“. (S. 655/656)

existiert. An diesem Beispiel fällt eines auf: Während die Wirklichkeit für jeden Menschen aufgrund seiner Physiologie gleich ist, wie wir bereits auf der vorherigen Seite festgestellt haben, gibt es bei der Realität verschiedene Möglichkeiten. Die Realitätswahrnehmung setzt sich immer aus unseren Erfahrungen, unserem kulturellen Hintergrund zusammen.

2.1.3 Realitätsebenen im Dokumentarfilm

Als Zuschauer bekommt man gerade bei Dokumentarfilmen den Eindruck, die Wirklichkeit zu betrachten. Ein Kamerateam widmet sich einem Geschehen und dokumentiert dieses, z.B. wenn ein Bauarbeiter bei seiner Arbeit begleitet wird. Doch auch ein Dokumentarfilm kann die Wirklichkeit nicht abbilden. Die Anwesenheit einer laufenden Kamera verändert das Verhalten der Personen. Das Bewusstsein, jemand von außerhalb schaut zu, sorgt beim Menschen vor der Kamera automatisch für ein unnatürliches Verhalten. Auch das Wissen, von vielen Menschen beobachtet und beurteilt zu werden, macht die Leute nervös und lässt sie ihr Verhalten genau überprüfen und eventuell so verändern, dass sie anderen gefallen, aber nicht mehr wie sich selbst verhalten. Man spricht auch vom „dritten Auge“, mit dem man auf sich selber schaut. Der Dokumentarfilm bildet nicht die Wirklichkeit ab, er besteht vielmehr aus vielen verschiedenen Realitätsebenen. Verschiedene Filmtheoretiker wie Etienne Souriau, Eva Hohenberger, Dai Vaughan und Nancy Shui-Yen Cheng definierten insgesamt sechs verschiedene Realitätsebenen. Es handelt sich um die nichtfilmische Realität, die vorfilmische Realität, die Realität Film, die filmische Realität, die nichtfilmische Realität und die vermutete Realität²⁰. Im Folgenden wird die Bedeutung dieser Begriffe kurz erläutert.

Die nichtfilmische Realität „beinhaltet die gesamte Menge aller überhaupt verfügbaren Bilder und Einstellungen“²¹. Nicht alle Elemente, die in der Wirklichkeit existieren, können sichtbar dargestellt werden oder für ein bestimmtes Thema verwendet werden. Nichtfilmisch heißt zudem, dass diese Ebene all das beschreibt, was nicht Teil des

²⁰ Vgl.: Hattendorf, Manfred (1994): „Dokumentarfilm und Authentizität – Ästhetik und Pragmatik einer Gattung“. (S. 48, Abb. 2)

²¹ Kull, Volker (2007): „Abschied von der Realität“. URL: <http://www.linksnet.de/de/artikel/20716> [Stand: 21.08.2007]

Films ist. Bereits bei dieser Ebene handelt es sich nur um einen Teil der Wirklichkeit, womit schon hier deutlich wird, dass der Dokumentarfilm niemals vollständig die Wirklichkeit abbilden kann. Der Filmemacher muss sich einen Überblick über die geplanten Bilder und Einstellungen machen und diese dann für seinen Film eingrenzen. So entsteht die Ebene der vorfilmischen Realität. In der nichtfilmischen Realität beinhaltet sind aber auch die (Seh-) Erfahrungen und die Erwartungen der Zuschauer an den Film. Jeder Zuschauer hat ganz individuelle Kenntnisse über Bilder und Einstellungen gewonnen, je nachdem, welche Filme er bereits gesehen hat. Der Filmemacher sollte diese (Seh-) Erfahrungen und Erwartungen der Zuschauer kennen, damit er die anderen Realitätsebenen (vor allem die filmische Realität) so beeinflussen kann, dass sie authentisch und glaubwürdig wirken. Die nichtfilmische Realität dient als Vorbild, sie ist das Original, das wiedergegeben werden soll. Da auch das Interesse und die Bedürfnisse der Zuschauer dort begründet liegen, ist diese Realitätsebene für gleich zwei Kriterien zur Feststellung von Authentizität entscheidend (die Authentizität der Quelle und die Authentizität der Wahrnehmung). Im weiteren Verlauf der Arbeit mehr dazu.

Eng mit der nichtfilmischen Realität verbunden, ist die vorfilmische Realität. Sie bezeichnet alles, was sich vor der Kamera abspielt. Damit ist allerdings nicht die Handlung des Films gemeint, sondern all das, was von der nichtfilmischen Realität für den Film relevant ist. Auf die nichtfilmische Realität wird in dieser Ebene also Bezug genommen. Der Filmemacher muss die nichtfilmische Realität kennen und recherchiert haben, damit er bestimmen kann, was er für die vorfilmische Realität benötigt.

Der dritte Realitätsbegriff, der in Manfred Hattendorfs Buch „Dokumentarfilm und Authentizität – Ästhetik und Pragmatik einer Gattung“ definiert wird, ist die Realität Film. Sie beschreibt die Rahmbedingungen, die für die Umsetzung eines Films beachtet werden müssen. Dazu gehören die Organisation von Drehorten, Drehzeiten, Crew und Cast, die Finanzierung, der Schnitt usw., also mit anderen Worten, der gesamte Aufwand, der in der wirklichen Welt notwendig ist, um einen Film zu realisieren. Der Zuschauer wird sich über diese Ebene Gedanken machen, wenn er den Film anschaut. Aber für den Filmemacher ist es auch hier wichtig, mit großer Intensität und großem Aufwand an seinem Film zu arbeiten, denn eine schlechte Stimmung am Set, mangelndes Budget, fehlender Zugang zu bestimmten Drehorten usw. können dem Zuschauer eventuell beim Ansehen des Films auffallen und verhindern, dass der Zuschauer in die Handlung des Films eintauchen und ihn als authentisch ansehen kann.

Eine weitere Realitätsebene ist die filmische Realität. Sie bezeichnet die Welt, in der die Handlung des Films spielt. Hier hat der Filmemacher den größten Einfluss, was sowohl die inhaltliche, als auch die formale Ausrichtung des Films angeht. Bei fiktionalen Formaten werden die Authentifizierungsstrategien in dieser Ebene eingesetzt, um

einen authentischeren Eindruck zu vermitteln. Beim Dokumentarfilm stellt die filmische Realität einen Ausschnitt der nichtfilmischen Realität dar, aber aufgrund der thematische Schwerpunktsetzung und die zuvor erwähnten Auswirkungen, die die Anwesenheit einer laufenden Kamera auf Personen haben kann, entspricht sie der nichtfilmischen Realität nur zu einem geringen Teil. In der Fiktion muss diese Ebene sogar noch einmal in weitere Realitätsebenen unterteilt werden, z.B. wenn wie in „Schmetterling und Taucherglocke“ Traumwelten, Erinnerungen, die gegenwärtige Wahrnehmung des Protagonisten und der Außenstehenden dargestellt wird. Diese Realitätsebene beinhaltet das zweite Kriterium zur Feststellung von Authentizität (Authentizität der Form), welches im weiteren Verlauf dieser Arbeit noch ausführlicher vorgestellt wird.

Mit der nachfilmischen Realität wird die Wahrnehmungs- und Rezeptionsebene beschrieben. Publikationen von Filmkritikern, Experten zu dem behandelten Thema oder auch Zuschauerkommentare und das Zuschauerinteresse sind darin beinhaltet. Auch die nachfilmische Realität stellt wieder einen Abschnitt der nichtfilmischen Realität dar, allerdings bezieht sich diese Ebene nur auf den Film und das behandelte Thema selbst und lässt alles andere, was in der Wirklichkeit existiert, außen vor. Für den Erfolg des Films ist diese Ebene entscheidend. Zudem trifft sie Auskunft darüber, ob der Einsatz der angewandten Authentifizierungsstrategien erfolgreich gewesen ist, die zum Ziel hatten, das Interesse der Zuschauer zu wecken und eine authentischere Wirkung zu verleihen. Diese Ebene entspricht dem dritten Kriterium zur Ermittlung von Authentizität (Authentizität der Wahrnehmung), welches später noch genauer erläutert wird.

Wir stellen fest, dass die Herstellung eines Dokumentarfilms gleich mehrere Realitätsebenen umfasst, die alle zwar einen Teil der Wirklichkeit besitzen, aber sie niemals vollständig darstellen oder abbilden. Beim fiktionalen Film sind die Ebenen nicht viel anders aufgebaut, wenngleich es womöglich kleinere Unterschiede in den Ebenen Realität Film und filmische Realität gibt. Die Darstellung der oben genannten fünf Realitätsebenen im Film liefert uns einen theoretischen Beweis dafür, dass nicht einmal der Dokumentarfilm in der Lage ist, die Wirklichkeit darzustellen. Der Filmemacher sollte sich dessen stets bewusst sein, wenn er seinen Film umsetzt und vor allem dann, wenn er Authentifizierungsstrategien einsetzt, damit er keine Illusion verfolgt. Aufgrund dieser Feststellung müsste ich die eingangs gestellte Frage eigentlich umformulieren und vom Traum auf alle im Film dargestellten Ebenen ausweiten: Kann ein Film authentisch sein, auch wenn er nicht ein nachvollziehbares Abbild der Wirklichkeit sein kann?

2.1.4 Definition von Authentizität & Authentifizierung

a. Definition von Authentizität

Ein weiterer Begriff, dessen Bedeutung für dieses Thema herausgearbeitet werden soll, ist die Authentizität. Es ist abgeleitet vom griechischen Wort „auto-entes“, was der Selbstvollendete bedeutet²². Auch die adjektivische Bedeutung „eigenhändig vollführt“ wird gerne als Übersetzung verwendet. Im Laufe der Geschichte kamen Bedeutungen wie Urheber, Täter, Mörder und „mit eigener Hand“ hinzu. Folglich bedeutet Authentizität nicht die bloße Wiedergabe der Wirklichkeit, sondern vielmehr eine mit eigener Hand geschaffene und zu Leben erweckte Realität, die einer Wirklichkeit sehr nah kommt. Das dazugehörige Adjektiv „authentisch“ heißt übersetzt „echt, glaubwürdig“²³. Es beschreibt Gefühle, die ein Kunstobjekt beim Betrachter auslöst, wenn das Ziel des Künstlers eine möglichst genaue Wiedergabe der Wirklichkeit ist. Beim Film wie auch in einem Traum werden dem Betrachter aus seinem wirklichen Leben bekannte Gegenstände und Erfahrungen in den Film integriert und lösen in seinem Geist das Gefühl von Betrachtung der Wirklichkeit aus. Bestimmte Mechanismen helfen dem Filmemacher dieses Gefühl beim Zuschauer zu erzeugen. Diese Mechanismen werden Authentifizierungsstrategien genannt. Eine geeignete Definition des Begriffs Authentizität in Bezug auf den Film liefert Manfred Hattendorf in seinem Werk „Dokumentarfilm und Authentizität – Ästhetik und Pragmatik einer Gattung“:

„Authentizität ist ein Ergebnis der filmischen Bearbeitung. Die ‚Glaubwürdigkeit‘ eines dargestellten Ereignisses ist damit abhängig von der Wirkung filmischer Strategien im Augenblick der Rezeption. Die Authentizität liegt gleichermaßen in der formalen Gestaltung wie der Rezeption begründet.“²⁴

Mit anderen Worten ausgedrückt, zeigt sich die Authentizität erst in dem Moment, in dem das Publikum das Werk zu sehen bekommt. Der Filmemacher versucht während seiner Arbeit am Film, mithilfe der Authentifizierungsstrategien Authentizität zu erzeugen, aber ob sein Schaffen erfolgreich war, zeigt sich erst in der Reaktion des Publikums.

²² Vgl.: Kalisch, Eleonore (2000): „Aspekte einer Begriffs- und Problemgeschichte von Authentizität und Darstellung“. In: Fischer-Lichte Erika/Pflug Isabel (Hrsg.): „Inszenierung von Authentizität“. Theatralität Band 3. (S. 32)

²³ Dudenredaktion (2001): „Duden – Das Herkunftswörterbuch“. Begriff „authentisch“. (S. 59)

²⁴ Hattendorf, Manfred (1994): „Dokumentarfilm und Authentizität – Ästhetik und Pragmatik einer Gattung“. (S. 67)

b. Definition von Authentifizierung

Doch bevor es um die Authentifizierungsstrategien geht, sollte zunächst die Herkunft und Bedeutung des Wortes Authentifizierung erörtert werden. Authentifizierung hat den gleichen Wortstamm wie Authentizität und stammt deshalb ebenfalls vom griechischen Wort „auto-entes“ ab²⁵. Der zweite Teil des Wortes stammt vom lateinischen Wort „facere“²⁶, was übersetzt so viel heißt wie „tun, machen“. Der Begriff Authentifizierung ist häufig im Informatikbereich anzutreffen und „bezeichnet den Vorgang der Überprüfung der Identität eines Gegenübers (z.B. einer Person oder eines Computerprogramms)“²⁷. Der Begriff wird vor allem im elektronischen Bereich verwendet, z.B. zur Anerkennung von bestimmten Daten. Für den Bereich des Films bedeutet dies: Die Charaktereigenschaften eines Protagonisten werden als authentisch empfunden und vom Publikum angenommen. Entscheidend ist also die Glaubwürdigkeit der gezeigten Ereignisse in einem Film. Diese Glaubwürdigkeit kann nur erreicht werden, wenn sich der Filmmacher in seinem Film auf etwas konzentriert, mit dem sein Publikum Erfahrung hat oder die Handlung bzw. das Verhalten der Protagonisten nachvollziehen kann.

c. Kriterien zur Authentizität

Zurück zur Authentizität: In der Theorie werden drei Kriterien zur Authentizität unterschieden: Die Authentizität der Quelle (Echtheit, Nachprüfbarkeit), die Authentizität der Form (Glaubwürdigkeit) und die Authentizität der Wahrnehmung (Interesse)²⁸. Im Folgenden werden diese kurz genauer vorgestellt. Die Authentizität der Quelle beschreibt, dass das, was dargestellt wird, an einem aus der Wirklichkeit stammenden Original überprüfbar und belegbar ist. So wäre z.B. bei einem gemalten Felsen die Authentizität der Quelle erbracht, wenn dieser Felsen irgendwo auf der Welt tatsächlich existiert und

²⁵ Vgl.: Kalisch, Eleonore (2000): „Aspekte einer Begriffs- und Problemgeschichte von Authentizität und Darstellung“. In: Fischer-Lichte Erika/Pflug Isabel (Hrsg.): „Inszenierung von Authentizität“. Theatralität Band 3. (S. 32)

²⁶ Hattendorf, Manfred (1994): „Dokumentarfilm und Authentizität – Ästhetik und Pragmatik einer Gattung“. (S. 63)

²⁷ Benchaalal, Amine (2006): „Authentifizierung und Identitätsmanagement“. Seminararbeit. (S.3). URL: <http://www.ipd.uka.de/~oossem/SecIS06/Ausarbeitungen/Seminararbeit-Benchaalal-AuthentifizierungundIdManagement.pdf> [Stand: 06.07.2012]

²⁸ Vgl.: Hattendorf, Manfred (1994): „Dokumentarfilm und Authentizität – Ästhetik und Pragmatik einer Gattung“. (S. 71, Abb. 4)

der Maler ein Abbild gezeichnet hat. Bei Filmen wären es wahre Geschichten über bestimmte Ereignisse, die anhand von Geschichtsbüchern oder Augenzeugen belegbar sind. Aber auch bekannte Orte, die als Drehort dienen, können ein Beispiel für Authentizität der Quelle sein. Drehbücher, die nicht eine in der Wirklichkeit stattgefundene Geschichte erzählen, können nicht über dieses Kriterium der Authentizität verfügen. Zwar finden sich in der Wirklichkeit ein bestimmtes Ereignis oder Personen, die viele Parallelen zu der Filmhandlung und den Filmfiguren aufweisen. Aber da es sich nicht um eine Wiedergabe, sondern um eine Anlehnung handelt, liegt hier keine Authentizität der Quelle vor.

Wohl aber das zweite Kriterium, die Authentizität der Form. Diese ist weitaus schwieriger und nur mithilfe der Authentifizierungsstrategien zu erreichen. Bei der Authentizität der Quelle hingegen sind keine speziellen Strategien notwendig, da die Vermittlung der Authentizität für den Zuschauer bereits durch seine Vorkenntnisse von dem Ereignis bzw. der Person gewährleistet ist. Bei der Authentizität der Form muss der Filmemacher allerdings „von vorne anfangen“, d.h., er muss es schaffen, den Zuschauer von der Echtheit zu überzeugen. Dem Filmemacher steht eine Reihe von Werkzeugen zur Verfügung, die sich auf ganz unterschiedlichen Ebenen abspielen. Später wird noch genauer auf diese Ebenen eingegangen. Ziel ist es, die Glaubwürdigkeit beim Zuschauer zu gewinnen, indem die dargestellten Ereignisse glaubhaft, authentisch und „aus dem Leben gegriffen“ erscheinen. Der Zuschauer sollte bestimmte Aspekte wiedererkennen und Parallelen zu seinem Leben ziehen. Er sollte ein Verständnis für das Verhalten der Figuren entwickeln und es sollten ihm die Handlungsschritte kausal zusammenhängend erscheinen. Fehlt die Authentizität der Form bei einem Kunstwerk, wird die Botschaft des Erschaffers nicht verstanden und das Kunstobjekt als nicht authentisch angesehen. Dieses Kriterium ist das vielleicht wichtigste für einen Filmemacher. Es ist zugleich auch das Kriterium mit den vielfältigsten Möglichkeiten. Er kann es unter Kenntnis der vorhandenen Methoden zu seinen Gunsten beeinflussen.

Schwieriger wird es da beim dritten Kriterium, die Authentizität der Wahrnehmung. Hier geht es darum, dass das Publikum sich für das Kunstwerk interessiert. Um dieses Interesse gezielt wecken zu können, muss der Künstler genau wissen, für wen er das Kunstwerk geschaffen hat. Er muss sich über die vorhandenen Kenntnisse und Erfahrungen bewusst sein und dann etwas erschaffen, das der Zielgruppe auffällt und sie neugierig macht. Aber auch beim Filmemacher sollte ein gewisses Interesse an seinem Kunstwerk bestehen, wenngleich es nicht zwingend notwendig ist. Nimmt der Zuschauer dieses Interesse wahr, spürt er eventuell die Notwendigkeit des geschaffenen Kunstwerks und schenkt mehr Aufmerksamkeit und Glaubwürdigkeit. Das Kunstwerk wirkt für ihn lebendiger, echter und authentischer. Das dritte Kriterium kann der Filmemacher nicht kontrollieren. Er muss dagegen hoffen, dass das Publikum das Interesse wahrnimmt. Ohne dieses Kriterium hat es ein Kunstwerk schwer, als authentisch ange-

sehen zu werden, wenngleich ein Kunstwerk nicht authentisch sein muss, um beim Publikum auch für längere Zeit erfolgreich zu sein.

Zusammengefasst müssen nicht alle drei Kriterien erfüllt sein, damit das Kunstwerk eine authentischere Wirkung auf das Publikum hat. Das liegt vor allem daran, dass die Authentizität der Quelle nicht immer gewährleistet sein kann (in Bezug auf rein fiktionale Stoffe). Die Authentizität der Form kann mithilfe bestimmter Strategien erreicht werden und ist entscheidend, um beim Zuschauer einen authentischen Eindruck zu hinterlassen. Die Authentizität der Wahrnehmung ist wichtig, damit der Zuschauer eine gewisse Notwendigkeit des hergestellten Kunstwerkes und ein Interesse seitens des Künstlers erkennen kann. Wenn wir uns einen Film ansehen, überprüfen wir unterbewusst diese drei Kriterien nach ihrer Gültigkeit. Sind diese nicht vorhanden, fehlt dem Film Echtheit, Glaubwürdigkeit und unser sowie das Interesse des Autors. Der Zuschauer wird weder die Handlung noch die Figuren an uns heranlassen und den Film als nicht sehenswert beurteilen.

2.1.5 Kommunikation zwischen Filmemacher & Publikum

Eine gelungene Kommunikation zwischen Filmemacher und Publikum ist also unerlässlich für den Erfolg eines Publikums. Aus der Kommunikationstheorie wissen wir, dass die Kommunikation immer zwischen mindestens zwei Parteien stattfindet. Es kann sich um eine einseitige (Beispiel: Das Stimulus-Response-Modell²⁹.) oder eine duale Kommunikation (Beispiel: Das Austauschmodell der Kommunikation nach Praxke³⁰) handeln, abhängig davon, ob der Empfänger der ersten Botschaft antworten kann und selbst zum Sender werden kann. Beim Beispiel vom Filmemacher und Publikum handelt es sich, wenn wir die Kritiken aus Zeitungen/Zeitschriften und Internetkommentare/Kommentare auf Premieren weglassen, um eine einseitige Kommunikation. Der Filmemacher ist der Sender, das Publikum des Films der Empfänger. Die Botschaft ist die Handlung des Films, die einer ganz bestimmten Intention des Filmemachers folgt. Das Mittel, mit der die Botschaft übertragen wird, ist der Film selbst. Der Film ist ein Zeichen, genauer ein Ikon.

²⁹ Vgl.: Merten, Klaus (1999): „Einführung in die Kommunikationswissenschaft“. (S. 54, Abb.13)

³⁰ Vgl.: Ebd. (S. 56, Abb. 14)

„Ein Ikon (griech. Eikon = 'Replik / Abbildung') ist die sichtbare, hörbare oder auf sonstige Weise wahrnehmbare Darstellung der Sache, für die es steht"³¹. Die Darstellung ist der Realität sehr ähnlich, aber sie bildet sie nicht direkt ab. Im Straßenverkehr ist es z.B. das Schild „Fußgängerübergang“. Es zeigt, dass an dieser Stelle Menschen die Straße überqueren können, aber es muss nicht zwangsläufig die auf dem Verkehrsschild dargestellte eine Person sein. Genauso könnte auch eine Gruppe von 10 Personen die Straße überqueren. Bei einem Film sind es die Figuren, die von Schauspielern dargestellt werden, aber stellvertretend für eine Person aus der Realität stehen kann, die die ähnlichen Charakterzüge aufweist (bei fiktionalen Geschichten) oder eine real existierende Figur nachahmt (Verfilmung einer wahren Begebenheit. Ikone beruhen auf Ähnlichkeit.

Der Film arbeitet wiederum mit den Zeichentypen Index und Symbol, um seine Botschaft zu übertragen. Hierbei handelt es sich um die Authentifizierungsstrategien. „Ein Index (lat. Index 'Zeigefinger') zeigt auf etwas in seiner unmittelbaren Nähe"³². Bestimmte Vorkenntnisse sind nicht nötig, denn die Form und Bedeutung eines Index stehen in direkter Verbindung zueinander (Kontiguität). Beispiele sind die Richtungsschilder im Straßenverkehr wie z.B. „Einbahnstraße“ oder die gesamte Körpersprache des Menschen. Das Klappern mit den Zähnen wird z.B. als Angst oder Frieren interpretiert. Beim Symbol „besteht zwischen der bezeichnenden Form und der durch diese Form bezeichneten Bedeutung keine natürliche Verbindung“³³. So bedeutet z.B. ein dreieckiges Straßenschild mit einem Ausrufezeichen „Achtung Gefahr!“, ohne dass das Wort „Gefahr“ auf dem Schild zu sehen ist. Der Betrachter eines solchen Symbols ist auf bestimmte Vorkenntnisse angewiesen, um die Bedeutung eines Symbols verstehen zu können. Symbole beruhen auf eine Übereinkunft (Konvention) und können kulturell bedingt sein. Der Zuschauer muss die Symbole und Indexe entschlüsseln, was ihm jedoch nur gelingen kann, wenn er über die nötige (Seh-) Erfahrung verfügt. Oft ist auch der entsprechende kulturelle Hintergrund entscheidend, denn nicht in jeder Kultur

³¹ Vgl.: Dirven, René/Radden, Günther (2003): „Die kognitive Grundlage der Sprache: Sprache und Denken“. In: Pörings, Ralf/Schmitz, Ulrich (Hrsg.): „Sprache und Sprachwissenschaft“. (S.5).
URL: <http://www.linse.uni-due.de/linse/publikationen/Download/Sprache--Sprachwissenschaft.pdf> [Stand: 05.07.2012]

³² Vgl.: Dirven, René/Radden, Günther (2003): „Die kognitive Grundlage der Sprache: Sprache und Denken“. In: Pörings, Ralf/Schmitz, Ulrich (Hrsg.): „Sprache und Sprachwissenschaft“. (S.5)
URL: <http://www.linse.uni-due.de/linse/publikationen/Download/Sprache--Sprachwissenschaft.pdf> [Stand: 05.07.2012]

³³ Ebd.: (S.6)

existieren für den gleichen Begriff die gleichen Symbole. Das liegt daran, dass Symbole nicht eindeutig sind, sondern „Freiheitsgrade der Interpretation“³⁴ zulassen.

Der Film an sich ist ein Ikon, aber indem er menschliches Verhalten zeigt und die Wirklichkeit so wirklichkeitsnah wie möglich abzubilden versucht, enthält ein Film auch eine Reihe von Ikonen (z.B. die Körpersprache des Menschen) oder Symbole (Flaggen, Eurozeichen). Die Kenntnis der Zeichentypen ist für einen Filmmacher hilfreich, um sie sinnvoll in einem Film einsetzen zu können. Die Lehre von den Zeichen und den Zeichensystemen heißt Semiotik (griech. semeion 'Zeichen')³⁵.

Deshalb ist es für den Filmmacher wichtig, sich bereits bei der Ausarbeitung seines Films folgende Gedanken zu machen: Was möchte ich mit dem Film aussagen? Für wen mache ich diesen Film? Über welche Seherfahrungen verfügt mein Publikum? Wie vermittele ich meinem Zielpublikum die Inhalte? Verwendet der Filmmacher die zur Zielgruppe passenden Zeichen, wird die Kommunikation gelingen und die Zuschauer den Film mit seiner Intention nicht nur verstehen, sondern auch als glaubwürdig und echt empfinden.

2.2 Authentifizierungsstrategien in der Theorie

2.2.1 Warum werden sie eingesetzt?

An dieser Stelle haben wir nur einen von vielen Gründen, warum es sinnvoll ist, Authentifizierungsstrategien zu kennen und sie sinnvoll einzusetzen. Neben der offensichtlichen Intention, seinem Film mehr Wirklichkeitsnähe und Glaubwürdigkeit zu verschaffen, können Authentifizierungsstrategien auch den Zweck des Protestes erfül-

³⁴ Merten, Klaus (1999): „Einführung in die Kommunikationswissenschaft“. (S. 66)

³⁵ Vgl.: Dirven, René/Radden, Günther (2003): „Die kognitive Grundlage der Sprache: Sprache und Denken“. In: Pörings, Ralf/Schmitz, Ulrich (Hrsg.): „Sprache und Sprachwissenschaft“. (S.6).
URL: <http://www.linse.uni-due.de/linse/publikationen/Download/Sprache--Sprachwissenschaft.pdf> [Stand: 05.07.2012]

len. So geschehen in den Filmen der Kinoneuerungsbewegung „Dogma 95“. Die Filme waren ein Protest gegen das dominierende Hollywoodkino³⁶. Eine Reihe der oben beschriebenen Authentifizierungsstrategien wurden in den „Dogma 95“-Filmen zum ersten Mal überhaupt eingesetzt und setzten sich in den folgenden Jahren auch in Hollywoodfilmen durch. Aber das Genre konnte sich beim Publikum nicht durchsetzen. Filme aus Hollywood existieren hingegen weiterhin, auch weil sich Hollywood immer wieder verändert hat, um aktuell zu bleiben und einen besonderen Reiz im Vergleich zum Fernsehen, Kino oder Theater auszustrahlen. Auch andere Filme, die auf eine Reihe von Authentifizierungsstrategien zurückgreifen, haben nicht ein größeres Publikum gefunden. Ist es deshalb für den Erfolg eines Films unerheblich, ob der Filmemacher seinen Film besonders authentisch zu gestalten versucht?

Ein Filmemacher kann durchaus auf Authentifizierungsstrategien verzichten und sein Film kann beim Publikum dennoch ein Erfolg werden, doch wird auch in diesem Fall die persönliche Vorerfahrung der einzelnen Individuen eines Publikums von entscheidender Bedeutung sein. Und der Filmemacher wird auf Erfahrungen und Gegenstände aus der Wirklichkeit zurückgreifen, um der Handlung Glaubwürdigkeit zu verleihen. Es wird vielmehr unterbewusst mit der Authentifizierung eines Films gearbeitet, wohingegen in den Arthaus-Filmen die Authentifizierungsstrategien sichtbar sind. Ein Film mit hoher Authentizität kann eine starke emotionale Bindung beim Zuschauer erzielen und ihn dazu bewegen, das Gesehene zu erleben und sich darüber anschließend Gedanken zu machen. Wenn es aber um Filme geht, die ausschließlich der Unterhaltung dienen, sind die versteckten, unterbewussten Authentifizierungsstrategien eher zu empfehlen als bei einem Film, der zum Nachdenken anregen soll. Die Entscheidung liegt also beim Filmemacher selbst, ob und in welcher Art und Weise er auf Authentifizierungsstrategien zurückgreifen will. Eine Faustregel gibt es also nicht.

2.2.2 Wo & wie werden sie eingesetzt?

Nachdem der Nutzen von Authentifizierungsstrategien herausgearbeitet wurde, werden im Folgenden einige Beispiele vorgestellt, die häufig in Filmen anzutreffen sind. Ein

³⁶ Vgl.: Bär, Peter (2005): „Abschlussbericht zum 20. filmkundlichen Symposium“.

URL: <http://www.cinemaquadrat.de/20-Mannheimer-Filmsymposium-Inszenier.79.0.html> [14.06.2012]

Film besteht aus vielen verschiedenen Komponenten, nicht zuletzt weil er ein audiovisuelles Medium ist. Eine authentischere Gestaltung ist im Grunde bei allen Komponenten denkbar. So schreibt Manfred Hattendorf, dass eine Authentifizierung erreicht werden kann durch „sprachliche Gestaltung, Kamerahandlung, Ton und Musik, Montage, Metatext / Autoreflexivität und Mise-en-scene“³⁷. In dieser Auflistung finden sich vor allem filmspezifische Elemente. Keine andere Kunstform weist alle diese oder auch nur einen Großteil der genannten Komponenten auf. Nicht einmal das Theater oder die Fotografie. Der Filmemacher kann sich ein bestimmtes Element vornehmen und es mithilfe von Strategien für den Zuschauer authentischer, also echter und greifbarer machen. Er ist jedoch nicht darauf angewiesen, alle diese Komponenten authentischer zu machen. Wie wir auch später anhand der drei von mir gewählten Filmbeispiele sehen werden, reicht oft schon das Zusammenspiel zweier Komponenten völlig aus, um eine Authentifizierung anzuwenden.

a. Die sprachliche Gestaltung

Kommen wir zur ersten Komponente, der sprachlichen Gestaltung. Die Sprache ist Ausdruck der Bildung, der Erziehung und des sozialen Milieus, dem der Mensch entstammt. Die Tragödien der Antike handelten entweder von Göttern oder reichen und einflussreichen Menschen, die aufgrund ihrer Herkunft und Bildung eine gehobene Sprache besaßen. In den deutschen Heimatfilmen der 50er Jahre und auch heute noch in den „Rosamunde Pilcher“-Filmen finden wir Geschichten von Personen mit guter Bildung und Herkunft, die höflich miteinander umgehen. Die sprachliche Gestaltung in diesen Filmen ist also stark geprägt vom sozialen Milieu der Filmfiguren. Für einige Filmemacher war diese Wiedergabe der Wirklichkeit aber zu sehr auf die gehobene Schicht beschränkt und weder authentisch, noch glaubwürdig. Bereits in den späten 50er Jahren, aber vor allem in den 60er Jahren entwickelte sich eine Gegenbewegung zum bisherigen Kino, das eher Geschichten aus der gehobenen Schicht präsentierte. Auch in Deutschland, genauer in Oberhausen, entstand eine Gegenbewegung, der „Neue Deutsche Film“. Ziel war es, Menschen mit Schwächen, mit Problemen zu zeigen und auf gesellschaftliche Probleme und Konflikte wie den Vietnamkrieg aufmerksam zu machen. Und die Figuren der Filme sprachen mit Dialekt, benutzten Schimpfwörter und waren weder bei den „Guten“ noch bei den „Bösen“ anzutreffen.

³⁷ Hattendorf, Manfred (1994): „Dokumentarfilm und Authentizität – Ästhetik und Pragmatik einer Gattung“. (S. 71, Abb. 4)

Der britische Filmemacher Mike Leigh ist in der heutigen Zeit ein Vertreter dieser Art von Filmen. Im Film „All or Nothing“ werden drei Familien in einer heruntergekommenen Großstadtsiedlung gezeigt. Hier finden wir alle zuvor beschriebenen Merkmale. Für den Zuschauer wirkt der Film aufgrund der beobachtenden Kameraarbeit und dem eher befremdlichen, wenn nicht sogar abstoßenden Verhalten, für ein äußerst distanziertes Verhältnis zu den Figuren. Aber der Zuschauer hat trotz der Distanz das Gefühl, hier etwas Authentisches zu erleben.

Auch die Verwendung von Fachsprache kann zu einer gesteigerten Authentizität eines Films beitragen. In einer Arztserie wie „Emergency Room“ spricht das Krankenhauspersonal untereinander bei der Behandlung von Patienten in der medizinischen Fachsprache, die sie sich während ihres Studiums bzw. ihrer Ausbildung angeeignet haben. Die Fachsprache schafft beim Zuschauer Vertrauen, dass das Krankenhauspersonal ausreichende Kenntnisse zur Behandlung besitzt. Die Verwendung von Fachsprache kann dazu führen, dass der Zuschauer nicht jede Information verstehen kann, die ihm vermittelt wird, Da er aber meist keine großen Kenntnisse von dem Gebiet besitzt, in der die Fachsprache angewandt wird, sieht er als wirklichkeitsnahe Darstellung an, weil er auch in der Wirklichkeit einem Gespräch in dieser Fachsprache nicht würde folgen können. Zur sprachlichen Gestaltung eines Films gehört auch die Entscheidung eines Filmemachers, wie viel die Figuren „von sich preisgeben“. Bei der Krimiserie „Dexter“, die von einem Serienkiller handelt, der für die Spurensicherung der Polizei von Miami arbeitet und andere Serienkiller tötet, hören wir jederzeit, was der Protagonist Dexter Morgan denkt. Das ist auch wichtig, weil er ein Doppelleben führt und nach außen unauffällig erscheinen muss. Deshalb sagt er selten genau das, was er gerade denkt. Durch die Gedanken versteht der Zuschauer die Figur Dexter und baut zu ihm eine emotionale Bindung auf, weil Dexter dem Zuschauer seine Gedanken „anvertraut“. Eine Figur gewinnt so an Tiefe und ein Film an Authentizität. In Komödien ist der Erzählfluss der Figuren oft größer als in Dramen. Während in den Dramen die Figuren untereinander misstrauisch bleiben und nur selten sich anderen Menschen anvertrauen, wird bei Komödien fast dauerhaft miteinander gesprochen und dabei auf sämtliche Geheimnisse verzichtet. In den Dramen ist die Bedeutung der einzelnen Worte viel entscheidender und auch die Pausen, die durch die Distanz der Personen zueinander entsteht, bekommen eine besondere Bedeutung und überlassen es dem Zuschauer, das Verhalten der Figuren zu interpretieren. Bei Komödien hingegen werden dem Zuschauer durch die Worte und auch durch die Pausen bereits alle nötigen Informationen vermittelt, sodass kaum noch Raum für Interpretationen bleibt. Die sprachliche Gestaltung wird also bereits durch das Genre bestimmt und erschafft, je nach ernster und humorvoller Geschichte eine authentische Darstellung.

Figuren, die aus anderen Ländern stammen, werden entweder in Originalsprache (dann auch unter Umständen im Originalton) oder mit starkem Akzent dargestellt. Dem

Zuschauer wird so bereits mithilfe der sprachlichen Gestaltung eine Information über die Filmfigur vermittelt: Sie kommt gebürtig nicht aus dem Land, in dem der Film spielt. Eine Filmsprache perfekt zu sprechen ist kaum möglich und durch die Verwendung eines Akzents erhält eine Figur mit ausländischem Hintergrund mehr Glaubwürdigkeit. Diese kann die Figur auch erreichen, indem sie dieselben Worte in bestimmten Worten wiederholt (engl: Catchphrase). In Komödien wird dieses Mittel oft als Running-Gag verwendet. Indem eine Filmfigur mit bestimmten sprachlichen Angewohnheiten ausgestattet wird, erhält die Figur mehr Authentizität, weil auch der Zuschauer gewisse Gewohnheiten bei sich oder bei anderen bemerkt und zudem die Sprache der Figur für den Zuschauer unter Umständen sogar vorausschaubar wird, also der Zuschauer in der Lage ist, voraussagen, wann die Filmfigur welche Worte sprechen wird. Dafür ist aber eine Kenntnis von der Filmfigur notwendig, die erst nach sehr langer Zeit und deshalb meistens nur in Serien oder Reihen erworben werden kann.

Das authentische Verhalten der Filmfiguren geht allerdings über die sprachliche Gestaltung hinaus. Wichtig ist, dass der Zuschauer nachvollziehen kann, wenn einer der Figuren Schwächen hat und Fehler macht. Je mehr die Figur wie ein ganz normaler Mensch wirkt, desto leichter kann der Zuschauer eine emotionale Bindung aufbauen. Das Denken und Handeln der Figuren muss ebenfalls für den Zuschauer verständlich sein. Es wäre z.B. sehr zweifelhaft, dass ein überlebendes Opfer eines Serienkillers diesem vom einen auf den anderen Tag verzeiht. Die Empfindungen und Handlungen der Figuren können nicht immer rational nachvollziehbar sein, sonst wären sie auch nicht authentisch. Denn der Mensch lässt sich von seinen Gefühlen beeinflussen, auch wenn sie ihn in die völlig falsche Richtung führen können. Der Filmemacher sollte aber beachten, dass in manchen Situationen die Figuren ihre Meinung nicht plötzlich grundlegend ändern. Ein solcher Schritt muss stets motiviert sein. Der Filmemacher sollte also Kenntnisse vom menschlichen Verhalten und der menschlichen Psyche mitbringen, um authentische Figuren zu erschaffen. Die sprachliche Gestaltung ist also nur ein wichtiger Aspekt, um ein Gefühl von Authentizität beim Zuschauer auszulösen. Aber es gibt noch einen weiteren Aspekt, der eben kurz angesprochen wurde: Die Kameraarbeit bzw. bei Hattendorf die Kamerahandlung.

b. Die Kamerahandlung

Bei der Kamerahandlung hat der Filmemacher die größten Möglichkeiten, mehr Authentizität in seinen Film zu bringen. Bei „All or Nothing“ ist es die angesprochene Distanz zu den Charakteren aufgrund der beobachtenden Rolle, die die Kamera einnimmt. Hinter jeder Kameraeinstellung steht eine Intention, eine Aussage des Filmemachers. Mike Leigh möchte einen dokumentarischen Charakter erzielen. Er möchte dem Zu-

schauer das Gefühl vermitteln, dass dieser einen Bericht über Bewohner einer heruntergekommenen Großstadtsiedlung sieht. Wir können als Zuschauer nicht in die Personen hineinsehen und eine emotionale Bindung zu ihnen aufbauen. Leigh weiß auch um die Distanz zwischen seinem Publikum und den dargestellten Figuren. Das Publikum hat größtenteils andere Erfahrungen gemacht und ist in einem anderen sozialen Milieu aufgewachsen. Deshalb muss Leigh das Publikum an seine Filmfiguren herantführen, mit dem Wissen, dass eine völlige Identifikation nicht möglich ist. Aber am Ende des Films hat der Zuschauer die Wünsche, Hoffnungen, Sehnsüchte und Ängste der Figuren nachvollzogen und ändert möglicherweise seine Haltung zu ihnen. In den ausgewählten Filmbeispielen wird später noch genauer auf die Verwendung der Subjektive eingegangen, die eine wichtige Rolle bei der Identifikation mit einer Filmfigur darstellt. In dem Moment, in dem wir die Welt aus der Sicht der Figur sehen, verstehen wir schneller, wie die Figur denkt, fühlt und aus welchen Gründen sie bestimmte Handlungen vollzieht. Die Subjektive hebt die Distanz zwischen Figur und Zuschauer völlig auf. Aber auch die Distanz zwischen Leinwand und Zuschauer wird aufgehoben. Sprechen in der Subjektive Filmfiguren direkt in die Kamera fühlt sich der Zuschauer automatisch selbst angesprochen. Es dauert eine kurze Zeit, bis der Zuschauer realisiert, dass die Figur nicht zu uns, sondern zu einer Filmfigur spricht, die von der Subjektive der Kamera repräsentiert wird. Dennoch hebt unser Gehirn für eine kurze Zeit die Ebenen von Wirklichkeit und filmischer Wirklichkeit auf und lässt sie miteinander verschmelzen. Der Film erreicht in diesem Moment einen hohen Grad an Authentizität. Neben der Subjektive kann aber auch der dokumentarische Charakter einer Kamera zu einer stark authentischen Wirkung beitragen. Ein Zuschauer kann sich in der Rolle des Voyeurs so wohl fühlen, dass er immer tiefer in die Handlung eintaucht und irgendwann nur noch die Handlung des Films, aber nichts anderes um sich herum mehr wahrnimmt. Damit dies gewährleistet ist, ist aber weitaus mehr nötig als nur eine gelungene Kameraarbeit. Auch das Setting, das Spiel der Schauspieler und die Handlung selbst müssen stimmig und vor allem glaubwürdig sein. Andernfalls wird immer eine gewisse Barriere im Kopf des Zuschauers bleiben, die es ihm verbietet, den Film als Wirklichkeit anzusehen. Er wird stattdessen immer den Film als solchen wahrnehmen und nicht als etwas Reales.

c. Der Ton / die Musik

Eine weitere Komponente des Films, mit deren Hilfe der Filmmacher mehr Authentizität erreichen kann, ist der Ton und die Musik. Filmmusik wird in zwei Kategorien unterteilt: Score und Source. Score ist die Musik, die zur Handlung hinzugefügt wird, aber nur von den Zuschauern gehört werden kann. Sie soll die Emotionen einer Szene dem Zuschauer veranschaulichen. Source ist hingegen die Musik, die in der Handlung aktiv

vorkommt, also sowohl von den Figuren, als auch von den Zuschauern gehört werden kann. Meistens spielt eine Band oder eine der Figuren ein Musikstück. Bei Source ist eine stärkere Authentizität gewährleistet, denn die Musik wird vom Zuschauer nicht nur gehört, er kann sie auch auf der Leinwand sehen. Darüber hinaus entsteht das Gefühl, sich am gleichen Ort der Figuren zu befinden. Score wird in Filmen bestimmter Genre (z.B. Romantikfilme) verwendet, um die Gefühle der Filmfiguren zu verdeutlichen. Der Zuschauer nimmt eine Musik wahr, die ihm zwar etwas über die Gefühle der Figuren sagt, aber die nicht in der Szene vorkommt und somit „unrealistisch“ ist. Ist der Zuschauer so stark mit der Handlung beschäftigt und hat zu dem Gesehenen bereits eine starke, emotionale Bindung aufgebaut, wird ihm die unpassende Musik möglicherweise gar nicht auffallen. Wahrscheinlich wird der Zuschauer die Musik aber als nicht geeignet und die Szene als nicht authentisch empfinden. Die Musik ist aber nur ein Teil der tonalen Ebene. Ein anderer wichtiger Teil sind die Geräusche, die der Zuschauer beim Sehen eines Films wahrnehmen kann. Wenn er aber einmal keine Geräusche hören sollte, wird ihn dies verwirren und zum Nachdenken anregen. Das Mittel des aussetzenden Tons wird gerne verwendet, um ein zeitweise oder dauerhaftes funktionsuntüchtiges Gehör darzustellen. So kann z.B. eine Figur nach einem Bombenanschlag meist nur noch schwach mit einem Tinnitus oder sogar gar nicht hören. Auch beim Film „Babel“ kommt der aussetzende Ton zum Einsatz, wie in dieser Arbeit später noch genauer erläutert wird.

Eine Mischung zwischen den Komponenten der sprachlichen Gestaltung und dem Ton/der Musik ist die Verwendung der Originalsprache bzw. des Untertitels. Für gewöhnlich ist es bei Filmen so, dass die Sprache des Herstellungslandes von den meisten Filmfiguren gesprochen wird. Handelt es sich um einen Film aus den USA, sprechen die Figuren, die sonst Englisch sprechen, aufgrund der Synchronisation Deutsch. Bei einem Film aus Frankreich sprechen die im Original französischsprachigen Figuren Deutsch. Unterhält sich eine der Figuren mit einer anderen Figur in einer anderen Sprache, wird meist der Originalton verwendet und ein Untertitel als Übersetzungshilfe angezeigt. So bleiben die sprachlichen Unterschiede erhalten, die den Film authentischer machen. Denn das überall auf der Welt die Menschen dieselbe Sprache perfekt beherrschen, ist unrealistisch und würde vom Zuschauer als nicht glaubhaft und authentisch angesehen werden. Im Film „Babel“ wird fast vollständig mit Untertitel und Originalton gearbeitet. Die Figuren sprechen in ihrer jeweiligen Landessprache, was den Film besonders authentisch erscheinen lässt. Wie sollte auch z.B. ein deutscher Zuschauer einen marokkanischen Jungen in seiner Landessprache verstehen können? Allein durch die Synchronisation des marokkanischen Jungen kann Authentizität verloren gehen. Durch Verwendung des Originaltons kann allerdings das Kommunikationsproblem offensichtlich werden und die Authentizität so erhalten bleiben. Zudem werden beim Originalton die Gefühle der Schauspieler dem Zuschauer direkter, intensiver und echter vermittelt. Bei der Synchronisation ist das hingegen nicht spürbar

und so geht Authentizität verloren. Ein Nachteil des verwendeten Originaltons ist allerdings der Untertitel: Der Zuschauer ist gezwungen, sofern er die im Film gesprochene Sprache nicht beherrscht, ständig auf den Untertitel zu schauen. Da kann es vorkommen, dass er einige Dinge, die die Kamera einfängt, nicht so wahrnehmen kann, wie es der Fall wäre, wenn er die gesprochene Sprache verstehen würde. Die Synchronisation spielt gerade im deutschsprachigen Raum eine große Rolle und ist hier ein wichtiger Wirtschaftsfaktor. In vielen europäischen Ländern (vor allem in Skandinavien) wird auf das Synchronisieren von ausländischen Filmen verzichtet. Stattdessen wird in Untertiteln die Übersetzung in die jeweilige Landessprache angeboten. Wenngleich die Verwendung des Originaltons mehr Authentizität für den Film herstellt, für das jeweilige Land geht ein profitabler Wirtschaftsfaktor im Medienbereich verloren, wenn die Synchronstudios weniger Aufträge erhalten. Wir sehen also, dass es Vor- und Nachteile hat, wenn der Filmemacher Originalton mit Untertitel verwendet.

Die Möglichkeiten, mithilfe von Ton bzw. Musik eine authentischere Darstellung zu erzeugen sind ungemein vielfältiger als in anderen Kunstformen, da es sich beim Film um ein audiovisuelles Medium handelt. Trotzdem nennen wir das Filmpublikum immer noch Zuschauer und nicht Zuhörer. Das liegt daran, dass der Mensch aufgrund seiner Physiologie mit seinen Augen bewusster als mit seinem Gehör wahrnimmt. Und so werden die Authentifizierungsstrategien, die authentischer aussehen lassen, was der Zuschauer sehen kann, immer eine stärkere authentische Wirkung auf den Zuschauer haben als es beim Ton bzw. der Musik der Fall wäre. Aber das soll nicht bedeuten, dass auf eine wirklichkeitsnähere Darstellung des Tons bzw. der Musik verzichtet werden kann. Im Gegenteil: Der Film ist ein audiovisuelles Medium und deshalb muss das Gehörte mit dem Gesehenen in Einklang gebracht werden, sonst verliert es beim Zuschauer seine Glaubwürdigkeit.

d. Die Montage

Kommen wir zu einem weiteren Bereich des Films, indem eine Authentifizierung durchgeführt werden kann: Die Montage. Sie unterstützt die Handlung und die Intention des Autors, indem der Blick des Zuschauers gelenkt und seine Konzentration durch Anwendung von bestimmten Schnitten und Einstellungen auf handlungsrelevante Aspekte gelenkt wird. Durch fehlende Montage oder eine langsame Schnittfrequenz bzw. weite Einstellungen wird dem Zuschauer die Freiheit gelassen, selbst Entdeckungen zu machen und eigene Schlüsse für sich und die Handlung zu ziehen. Letztere Technik wurde in Michael Hanekes Film „Code Unbekannt“ angewandt, worüber später noch ausführlich berichtet wird. Die Frage, die sich gerade bei der Montage stellt: Kann ein Film überhaupt authentisch oder realistisch wirken, wenn er ein hohes Schnitttempo

besitzt? Die Welt, wie wir sie wahrnehmen, läuft ohne Schnitt, ohne Unterbrechung. Das unterscheidet gerade den Film von der Wirklichkeit: Im Film gibt es zeitliche und räumliche Sprünge, hervorgerufen durch Schnitte. Unrelevantes für die Handlung und für den Filmemacher wird so einfach weggelassen. In der Wirklichkeit können wir Unrelevantes nicht einfach überspringen. In diesem Zusammenhang wirkt die Montage so, als würde sie aufdecken, dass der Film ein Film und nicht die Wirklichkeit ist. Eisenstein setzte die Montage bewusst in den sowjetischen Propagandafilmen der 20er und 30er Jahre ein, um die Menschen zu manipulieren. In der französischen Neuerungsbewegung des Kinos, der „Nouvelle Vague“, wurde die Montage verwendet, um dem Zuschauer zu verdeutlichen: Film ist keine Wirklichkeit. Dann scheint die Montage als Authentifizierungsstrategie ungeeignet zu sein. Aber wir sollten eine Sache nicht vergessen: Der Film ist ein Mittel, um Geschichten zu erzählen. Und in jeder Geschichte ist es völlig normal, dass es zeitliche und räumliche Sprünge gibt. Die Masse an Informationen, die sonst auf den Zuschauer bzw. Zuhörer einwirken würde, wäre einfach viel zu groß und würde nur verwirren. Da diese Sprünge also zu unserer (Seh-) Erfahrung gehören und wir wissen, dass ein Film die Wirklichkeit nicht abbilden kann, kann die Montage als Authentifizierungsstrategie genutzt werden. Sie ist im Grunde ein „Beweis“ dafür, dass etwas Unwirkliches dennoch authentisch sein kann. Und genau diese Frage versuchen wir ja zu klären.

Die Montage ermöglicht es uns, tiefer in einen Film einzutauchen. Durch den Einsatz von Nahaufnahmen nehmen wir unmittelbar an der Handlung teil. Wir verlassen die durch weite Einstellungen aufgebaute Distanz zwischen uns und den Figuren. Ein hohes Schnitttempo, wie wir es häufig in Actionfilmen finden, verdeutlicht dem Zuschauer das Gefühlsleben der Figuren. Wenn eine Figur um ihr Leben kämpft und die Kamera dies mit einem ruhigen Schnitt oder einer Plansequenz, also vollkommen ohne Schnitt, darstellen würde, hätte der Zuschauer Probleme, mit der Figur mitzuleiden. Er würde immer distanziert bleiben. Natürlich kann auch dahinter eine Intention des Filmemachers stecken, die eine verlassene, hilflose Person zeigen soll. Aber der Überlebenskampf wird durch die Verwendung einer bestimmten Montagetechnik viel lebendiger und authentischer. Ein Mensch, der sich in Lebensgefahr befindet, nimmt die Welt um sich herum anders wahr. Er wird sich nur noch auf bestimmte Dinge konzentrieren, die ihm helfen, zu überleben. Alles andere wird er ausblenden. In diesem Zusammenhang erscheint es sehr glaubwürdig, dass ein hohes Schnitttempo eingesetzt wird, die den Schwerpunkt auf bestimmte Dinge legt und für den Moment Unwichtiges ausblendet. Die Montage kann den Zuschauer beeinflussen, sie kann aber auch in Zusammenhang setzen, was dem Zuschauer sonst verborgen bleibt. Ein kurzer Schnitt auf einen leblosen Gegenstand (Requisit wie Stühle oder Hüte) räumt für diesen eine Wichtigkeit für die Handlung ein, auch wenn der Zuschauer die genaue Bedeutung möglicherweise noch nicht versteht. Und wie im weiteren Verlauf dieser Arbeit noch erklärt wird, ist die

Einbindung von leblosen Gegenständen in die Handlung ein Zeichen für erhöhte Authentizität.

e. Der Metatext / die Autoreflexivität

Eine authentischere Gestaltung des Films wird auch durch den Einsatz von Metatext bzw. Autoreflexivität erreicht. Letzterer Begriff ist wiederum ein Kriterium zur Steigerung von Intertextualität³⁸. Autoreflexivität kommt vor allem in Michael Hanekes Filmen zum Einsatz und beschreibt eine Selbstreflexion des Textes³⁹ bzw. beim Film der Handlung. Die Handlung eines Films begibt sich somit auf eine andere Ebene. Ein Beispiel für Autoreflexivität, die zu mehr Authentizität führt, ist eine Szene aus dem Film „Code Unbekannt“ von Michael Haneke. In dieser realisiert der Zuschauer durch die Veränderung der Montage und Kamerahandlung, dass er einen Film sieht. Haneke entlarvt durch eine Verfremdung bzw. die Abkehr seiner bisherigen Darstellung der filmischen Realität seinen Film als Film. Dieses Selbstzitat deutet besonders stark auf Autoreflexivität hin. Er zeigt, dass ein Film die Wirklichkeit nachahmt, ohne sie vollständig abbilden zu können. Der Film ist genauso ein Teil der filmischen Realität wie auch in „unserer“ Wirklichkeit. Durch diese Parallele bekommt der Zuschauer einen glaubwürdigen und authentischen Eindruck von der im Film dargestellten Welt (eine ausführliche Analyse des Films „Code Unbekannt“ folgt im Kapitel 2.3.2). Ein weiteres Beispiel von Autoreflexivität ist die Erwähnung von bekannten Personen der Wirklichkeit (wie z.B. Autoren, Schauspielern oder Filmemachern), die in der filmischen Realität dieselbe gesellschaftliche Wichtigkeit wie in der Wirklichkeit haben. Auch hier nimmt der Zuschauer eine Parallele zu seinem Leben wahr und glaubt so leichter, dass die Filmfiguren Teil der Wirklichkeit sein könnten. Die Autoreflexivität hilft auch deshalb eine gesteigerte Authentizität zu erzeugen, weil sie das Kunstwerk genau hinterfragt, wie auch der Mensch seine eigenen Handlungen selbst reflektiert. In dem Moment, in dem der Mensch sich über sein Denken und Handeln bewusst wird, sieht er sich als existent an. Der Philosoph René Descartes (1596-1650) beschrieb es als „Ich denke,

³⁸ Vgl.: Fuchs, Denise (2010): „Intertextualität im Prosawerk Paul Austers“. (S. 14).
URL:http://othes.univie.ac.at/8624/1/2010-02-10_9700335.pdf [Stand: 14.06.2012].

³⁹ Vgl.: Fuchs, Denise (2010): „Intertextualität im Prosawerk Paul Austers“. (S.14).
URL:http://othes.univie.ac.at/8624/1/2010-02-10_9700335.pdf [Stand: 14.06.2012].

also bin ich“ (lat.: Cogito ergo sum)⁴⁰. Die Autoreflexivität ist also eine menschliche Handlung, die den Film menschlicher, nahbarer und authentischer macht.

f. Die „Mise-en-Scene“

Ein weiteres wichtiges Merkmal im Film, das authentisch gestalten werden kann, ist die „Mise-en-Scene“. Übersetzt aus dem Französischen bedeutet der Begriff „in Szene setzen“ und beschreibt den Aufbau eines Bildes in einer Filmszene (Vorder-, Mittel- und Hintergrund)⁴¹. Gerade in der Zeit der „Nouvelle Vague“ wurde der Begriff geprägt und einer der bekanntesten Filmemacher aus dieser Zeit, Jean-Luc Godard, definierte die Bedeutung der „Mise-en-Scene“: „Montage macht in der Zeit nur das, was die Mise-en-Scene im Raum macht. Beide sind Organisationsprinzipien.“⁴². Darüber hinaus umfasst die „Mise-en-Scene“ den Drehort bzw. die Kulisse, die Verwendung des Lichts sowie die Maske / das Kostüm. Alle diese Aspekte werden im Folgenden hinsichtlich des Einsatzes von Authentifizierungsstrategien ansprechen. Beginnen wir mit der Wahl des Drehortes bzw. der Kulisse. Die Hollywood-Filme der 30er, 40er und auch der 50er Jahre wurden überwiegend in Studios gedreht. Die Filmemacher wollten ihre Stars perfekt ausleuchten und große Wege zu unwegsamem Gelände sparen. Darüber hinaus hatte die Ausstattung mehr Freiheiten, was sich genau am Set befinden sollte. Die Neuerungenbewegungen des Kinos kritisierten diese Art des Filmemachers. Sie waren der Meinung, dass nur durch die Nutzung von Originalschauplätzen der Film einen authentischen Eindruck erwecken könnte. So war z.B. im Manifest von „Dogma 95“ geregelt, dass nur an Originalschauplätzen und mit „available light“, also mit dem dort vorhandenen Licht, gedreht werden darf. Aber diese Methode stellt die Filmemacher vor einige Schwierigkeiten: „Available light“ mag zunächst realistischer wirken, jedoch kann dem Licht dann keine spezielle Bedeutung für die Handlung eingeräumt werden. Nehmen wir Licht, dass von unten auf das Gesicht der Figur scheint. Es zeigt die Person als bedrohlich, geheimnisvoll und mächtig. Wird hingegen „beauty light“ verwendet (in diesem Fall ist das Gesicht sehr gleichmäßig und gut ausgeleuchtet) wirkt die Person offen und ungefährlich. Der Einsatz von Licht findet in der Kunst auch dann Ver-

⁴⁰ Vgl.: Descartes, René (1992): „Die Prinzipien der Philosophie“. Kapitel 1: „Über die Prinzipien der menschlichen Erkenntnis“. (S.2/3, Absatz 7)

⁴¹ Vgl.: Faulstich, Werner (2008): Grundkurs Filmanalyse. (S. 146)

⁴² Mediamanual.at: „Die Sprache des Films“.

URL:http://www.mediamanual.at/mediamanual/leitfaden/filmgestaltung/grundelemente/sprache_des_films/index.php [Stand: 14.06.2012]

wendung, wenn überspitzt eine Charaktereigenschaft verdeutlicht werden soll. Durch die Verwendung von „available light“ wird der Einsatz des Lichtes sehr zufällig und hat keine dramaturgische Bedeutung mehr. Gelegentlich hat man auch mit schlechten Lichtverhältnissen an den Originalschauplätzen zu kämpfen. Und eine Filmfigur nicht optimal ausgeleuchtet zu erleben, würde den Zuschauer eher verwirren, als das er einen authentischeren Eindruck vom Gezeigten hätte.

Auf „available light“ wird jedoch nur dann gesetzt, wenn die Filmfiguren ausreichend beleuchtet sind und dem Licht keine stärkere dramaturgische Bedeutung zukommt. Bei künstlichem Licht wird genau darauf geachtet, dass es auf den Zuschauer so echt wie möglich wirkt, damit die Authentizität des Gezeigten nicht verloren geht. Die Filme, die auf vollständig auf „available light“ gesetzt haben, konnten sich nicht durchsetzen, ebenso wenig wie die Filme, die komplett im Studio gedreht wurden. Heutzutage ist die „Mischform“ erfolgreich. Innenszenen werden in Studios oder an Originalplätzen gedreht, während bei den Außenszenen an Originalplätzen gedreht wird. Gerade dadurch, dass die Filmfiguren an Plätzen vorbeigehen, die die Zuschauer aus dem täglichen Leben kennen, entsteht ein Bezug zwischen den Zuschauern und den Filmfiguren. Sie erscheinen authentischer und glaubwürdiger. So ganz „original“ können die Plätze aber auch nicht sein, denn die Aufnahmeleitung sperrt den Drehort ab und weist die Leute im Hintergrund an, nicht in die Kamera zu sehen. Dazu kommen die Komparsen, die den Anweisungen der Regie folgen. Eine natürliche Haltung vor der Kamera haben weder die Filmfiguren mit Text im Vordergrund, noch die Personen, die ohne Text im Hintergrund zu sehen sind. Auch beim Dokumentarfilm ist diese Problematik nicht anders, was ein sehr altes Beispiel zeigt. Die Brüder Lumiere, die 1895 die Einfahrt eines Zuges filmten, wiesen die Passagiere an, dass sie beim Verlassen des Zuges nicht in die Kamera sehen sollen und sich so natürlich wie nur möglich verhalten sollen.

Eine sehr authentische Wirkung hat auch die Verwendung einer vertrauten Kulisse. So wurde im Film „WordNapping“ ein „Tagesschau“-Studio überfallen. Der Film wurde in acht Karlsruher Kneipen ausgestrahlt und sorgte dort für Panik, weil die Zuschauer annahmen, sie würden einen realen Überfall beobachten⁴³. Tatsächlich gab es einige Faktoren, die zu dieser sehr authentischen Darstellung beitrugen. Die Ausstrahlung dieser Szene geschah um 20:00 Uhr, also zu der Zeit, in der die „Tagesschau“ täglich seit über 50 Jahren ausgestrahlt wird. Die Nachrichten wurden von einem bekannten Nachrichtensprecher verlesen. Die Aufmachung der Sendung entsprach komplett der

⁴³ Vgl.: Bär, Peter (2005): „Abschlussbericht zum 20. filmkundlichen Symposium“.

URL: <http://www.cinemaquadrat.de/20-Mannheimer-Filmsymposium-Inszenier.79.0.html> [14.06.2012]

sonst gewählten Aufmachung. Das Zusammenspiel dieser Faktoren führte zu einer gelungenen Täuschung des Publikums. Hier haben wir ein Beispiel dafür, wie hilfreich es ist, das Publikum mit seinen Sehgewohnheiten und das Original bis in das kleinste Detail zu kennen. Hätte dort ein anderer Sprecher gesprochen oder hätte man eine andere Kulisse verwendet, hätten die Zuschauer an der Glaubwürdigkeit des Gezeigten gezweifelt und womöglich die Täuschung bemerkt. Ein viel älteres Beispiel für eine gelungene Täuschung des Publikums ist das Radiohörspiel „Krieg der Welten“ (1938). Umso eindrucksvoller ist dieses Beispiel, weil Orson Welles zur Täuschung lediglich die Ton-Ebene zur Verfügung stand. In seinem Hörspiel greifen Aliens die Welt an. Als das Hörspiel erstmals im Radio ausgestrahlt wurde, brach eine Panik unter den Zuhörern aus. Welles hatte nicht nur einen bekannten Radioreporter für sein Hörspiel gewinnen können, er baute auch Werbepausen und Musikstücke in seine „Radioübertragung“ ein. Hier haben wir ein hervorragendes Beispiel für die Authentizität der Form: Welles setzte auf den für die Zuhörer bekannten Aufbau eines Radioprogrammes und vermischte es mit einem erdachten, in der Theorie aber viel diskutierten Inhalt. Denn die Menschen waren sich damals und sich auch heute nicht sicher, ob es Leben außerhalb der Erde gibt. Die Zuhörer schenken der „Radioübertragung“ aufgrund der ihnen bekannten Aufmachung Glaubwürdigkeit und zeigten großes Interesse, da die angebliche Landung der Aliens in ihrer unmittelbaren Nähe stattgefunden haben soll. Zwei Kriterien zur Feststellung von Authentizität waren erfüllt. Genauso war es auch bei „WordNapping“. Die Form war den Zuschauern bekannt und aufgrund der dramatischen Ereignisse, die sich abspielten, verfolgten sie die Sendung mit großem Interesse.

Auch in den Details ist es wichtig, einen möglichst authentischen Eindruck zu erzeugen. So sollte bei der Requisite darauf geachtet werden, dass nur zeitgemäße und für die Figur geeignete Gegenstände ausgewählt werden. Dasselbe gilt auch für die Wahl der Kostüme. Besonders bei historischen Filmen kann Glaubwürdigkeit und Authentizität verloren gehen, wenn Gegenstände oder Kostüme auftauchen, die in der dargestellten Zeit noch nicht existierten. Auch der gesellschaftliche Stand einer Figur kann sowohl in historischen Stücken, als auch in Stücken der Gegenwart durchaus an der Kleidung festgestellt werden und es trägt zu einer glaubwürdigeren Darstellung bei. Wenn etwa Bauern in einem mittelalterlichen Film mit edlen Stoffen, wie sie einst Könige trugen, herumlaufen, würde der Zuschauer dies nicht als Darstellung der mittelalterlichen Verhältnisse erkennen und den Film mit weniger Interesse und Glaubwürdigkeit verfolgen. Einzig im Genre der Komödie könnte dieses Beispiel als eine Art Überspitzung beim Zuschauer für eine humorvolle und interessante Unterhaltung sorgen. Aber die Komödie wird in dieser Arbeit vor dem Hintergrund des kulturabhängigen Humors nicht genauer erwähnt. Das Kostüm trifft auch Aussagen über die modischen Vorlieben einer Figur und ermöglicht es dem Zuschauer, die Figur bereits in den ersten Sekunden einzuordnen und Schlüsse auf seinen Charakter zu ziehen. Dieses Denken ge-

schiebt, so sehr wir uns auch dagegen wehren mögen, automatisch und kann nicht verhindert werden. Das Spannende ist aber, was im weiteren Verlauf des Films passiert. Eventuell sind wir nämlich dazu gezwungen, unseren ersten Eindruck zu widerlegen und uns ein völlig neues Bild von der Filmfigur zu machen. Der Zuschauer setzt sich also aktiv mit der Figur auseinander und bleibt auf die Handlung konzentriert. Das Kostüm kann Rückschlüsse auf die soziale Herkunft einer Figur zulassen und kann dem Zuschauer so Informationen liefern, ohne dass sie direkt ausgesprochen werden müssen. Gibt es eine Diskrepanz zwischen der Kleidung und dem sozialen Stand einer Person, würde dies in einer Komödie durchaus vom Zuschauer akzeptiert werden, wohingegen in eher dramatischen Geschichten der Zuschauer die Figur mit seiner Kleidung als nicht sehr glaubwürdig und authentisch ansehen würde, weil es seinen gemachten Erfahrungen widersprechen dürfte. Die Kleidung ist ein wichtiger Aspekt in der „Mise-en-Scene“ und es sollte darauf geachtet werden, dass der Zuschauer sie nur dann besonders wahrnimmt, wenn es in der Intention des Autors ist und nicht weil die Kostümabteilung eine schlechte Arbeit gemacht hat.

Neben den Kostümen spielt auch die Maske eine wichtige Rolle. Nehmen wir z.B. einen Arzt, der in der Notaufnahme arbeitet und sich um Patienten kümmern muss. Er wird im Laufe seines Arbeitstages vielleicht mit Blut bespritzt und sieht nach einer mehrere Stunden andauernden Schicht sehr erschöpft. Deshalb ist es unwahrscheinlich und auch nicht glaubwürdig, dass Ärzte und Krankenschwestern auch dann noch topgestylt sind, wie sie z.B. in der Serie „Greys Anatomy“ dargestellt werden. Ein Filmmacher sollte versuchen, auch mithilfe der Maske mehr Authentizität zu vermitteln, wenngleich bei einer spannenden Handlung dem Zuschauer Details wie die Maske nicht so sehr auffallen. Die Maske kann dem Zuschauer eine Geschichte über eine Filmfigur erzählen, z.B. wenn sie ein von Schicksalsschlägen und Drogenkonsum gezeichnetes Gesicht darstellt. Ohne Sprache wird hier dem Zuschauer eine Information vermittelt, die er für sich selbst interpretieren kann. Es werden eventuelle Schwächen deutlich, die die Figur nahbarer, verletzlicher und eben authentischer machen. Nicht zuletzt unterstützt die Maske auch die Erkennbarkeit des sozialen Milieus: In High-Society Kreisen wird man eher topgestylte und modisch gekleidete Frauen und Männer finden, während in den ärmeren Schichten die Armut auch anhand von Kleidung und Styling deutlich gemacht werden. Auch im Film gilt: Kleider (und auch die Maske) machen Leute. Die Maske ermöglicht es zudem, Schauspieler in Rollen schlüpfen zu lassen und ihnen ein authentisches Bild zu geben. So gewann im Jahr 2012 Meryl Streep in ihrer Rolle als Margret Thatcher den „Oscar“ als „Beste Schauspielerin“ und die

Maskenabteilung des Films gewann in der Kategorie „Beste Maske“⁴⁴. Die Maske ermöglicht, dass die Zuschauer die Schauspielerin Meryl Streep in der Rolle der früheren britischen Premierministerin Margaret Thatcher als authentisch empfinden. Die „Mise-en-Scene“ ist also ein sehr wichtiger Aspekt, in dem mehr Authentizität geschaffen werden kann, vor allem da sie vier Bereiche des Films (die Location, das Licht, Kostüm und Maske) umfasst. Sie alle sind nicht die entscheidenden Elemente, damit der Zuschauer einen Film als authentisch wahrnimmt, aber sie sollten glaubwürdig inszeniert sein, damit der Zuschauer ein authentisches Gesamtbild vom Film bekommt. Der Schwerpunkt in der Inszenierung von Authentizität sollte bei den Figuren selbst und in der Kameraarbeit liegen, denn diese beiden Aspekte nimmt der Zuschauer am stärksten wahr und bei ihnen hat der Filmemacher die vielfältigsten Möglichkeiten.

g. Zusammenfassung

Eine sehr authentische Darstellung eines fiktionalen Ereignisses funktioniert, wenn für den Zuschauer Bekanntes (z.B. der Drehort) mit Unbekanntem (z.B. der erzählten Geschichte) vermischt wird. Wie viel Authentizität in den einzelnen Bereichen des Films tatsächlich sinnvoll und notwendig sind, hängt jeweils von der Handlung des Films und davon ab, was der Filmemacher mit seinem Werk ausdrücken möchte. Eine übergreifende Formel kann es auch nicht geben, weil es zu viele verschiedene Möglichkeiten gibt, eine Geschichte zu erzählen. Aber wenn der Filmemacher auf Authentizität in einem der Bereiche zurückgreift, sollte er darauf achten, ob nicht auch in einem anderen Bereich der Einsatz bestimmter Authentifizierungsstrategien sinnvoll ist. Denn entscheidend ist, dass für den Zuschauer ein stimmiges Bild entsteht. D.h., dass die verwendeten Strategien zusammenpassen müssen und in ihrer Auswahl glaubwürdig und authentisch wirken müssen. Wenn z.B. ein Film auf der tonalen Ebene stumm ist und auf der bildlichen Ebene eine taubstumme Person gezeigt wird, denkt der Zuschauer: „So nimmt diese Person also ihre Umwelt war.“ Der Zuschauer bekommt ein Gefühl für die Szene und die Figur, weil die Bild- und die Ton-Ebene harmonieren. So geschehen in einer Szene im Film „Babel“, im Kapitel 2.3.1 mehr darüber. Der Filmemacher sollte prüfen, inwieweit der Einsatz von Authentifizierungsstrategien in den oben genannten Bereichen des Films wirklich sinnvoll ist.

⁴⁴Vgl.: The 84th Academy Awards (2012): „The Winners“. URL: <http://oscar.go.com/nominees> [Stand: 14.06.2012]

2.3 Authentifizierungsstrategien am Beispiel

2.3.1 „Babel“ von Alejandro Gonzales Iñárritu

Kommen wir nun zu den für diese Arbeit drei ausgewählten Filmbeispielen. Es handelt sich um Filme, die keinen großen wirtschaftlichen Erfolg erzielen haben, dafür aber umso mehr Lob bei den Kritikern und wichtige Filmpreise einheimsten. Stilistisch arbeiten die drei Filme mit vielen hochinteressanten Authentifizierungsstrategien und nutzen verschiedene Realitätsebenen. Die Wirklichkeit bleibt in den Filmen unverändert, denn wir haben ja eingangs bereits geklärt, dass die Wirklichkeit für jeden Menschen gleich ist und nur die Wahrnehmung selbiger unterschiedlich ist und als Realität bezeichnet wird. An diesen drei Filmen werden also die Unterschiede zwischen Authentizität, Realität und Wirklichkeit deutlich. Ebenso soll mithilfe der Filme die Frage aus der Einleitung beantwortet werden: Kann ein Film authentisch sein, auch wenn er verschiedene Realitätsebenen hat und damit nicht der Wirklichkeit entspricht?

Der erste Film, der in dieser Arbeit genauer betrachtet wird, ist der Film „Babel“ (Originaltitel: Babel) vom mexikanischen Regisseur Iñárritu. Der Film erzählt in Episoden drei Geschichten auf drei unterschiedlichen Kontinenten, die alle miteinander verbunden sind. Der Film verzichtet fast vollständig auf die Synchronisation. Lediglich die im Original englischsprachigen Szenen werden ins Deutsch übersetzt. Ansonsten verwendet Iñárritu die Originalsprache der jeweiligen Figur und lässt einen Untertitel einblenden. Dies trägt über den gesamten Film zu einer authentischeren Darstellung bei und verleiht vor allem dem Titel „Babel“ sehr viel Glaubwürdigkeit (In der Bibel bestrafte Gott die Menschen, die in der Nähe der Stadt Babel einen Turm zum Himmel bauen wollten, indem er ihnen unterschiedliche Sprachen gab und damit verhinderte, dass die Menschen miteinander kommunizieren und den Turmbau beenden konnten). Der Film beginnt in Marokko: Das amerikanische Ehepaar Susan und Richard macht auf ihrer Urlaubsreise eine Bustour, während sich die mexikanische Haushälterin Amelia um die Kinder zu Hause kümmert. Youssef, ein marokkanischer Junge, soll mit seinem Bruder Ahmed die Ziegenherde der Familie hüten, beschließt aber, das Jagdgewehr seines Vaters auszuprobieren. Youssefs Vater kaufte es einem marokkanischen Freund ab, welcher es zuvor als Geschenk von einem Geschäftsmann aus Tokio bekommen hatte. Er zielt von einem Berg auf den im Tal vorbeifahrenden Bus. Ein Schuss trifft Susan, die lebensgefährlich verletzt wird und dringend ärztliche Versorgung braucht. Youssef realisiert, was er getan hat. Er bekommt Angst und entschließt sich abzuhausen. Amelia nimmt die Kinder des Paares mit zur Hochzeit ihres Sohnes nach Mexiko. Bei der Rückreise kommt es zu jedoch zu Problemen, als Amelias Neffe Santiago sich mit den

Grenzpolizisten streitet, den Grenzübergang illegal überquert und Amelia mit den Kindern in der Wüste aussetzt, um bald wieder zurückzukehren. Nach einem Tag des Wartens begibt sich eine verzweifelte Amelia auf die Suche nach Hilfe und lässt die Kinder alleine in der Wüste zurück. Chieko ist die Tochter des Geschäftsmannes aus Tokio, der sein Jagdgewehr an einen marokkanischen Freund verschenkt hatte und mit dem Youssef auf die amerikanische Touristin Susan geschossen hatte. Sie versucht den Selbstmord ihrer Mutter zu verarbeiten, ist taubstumm und möchte zu ihrer Clique dazugehören, aber auch junge Männer kennenlernen. Sie entschließt sich, von Drogen bis zu sexuellen Erfahrungen alles auszuprobieren.

Bleiben wir bei der Geschichte um Chieko, dem taubstummen Mädchen. Denn besonders hier finden wir einige sehr interessante Authentifizierungsstrategien und auch unterschiedliche Realitätsebenen. Chieko verständigt sich mit ihren Freundinnen anhand von Gebärdensprache. Eines Abends ist sie mit ihren Freundinnen und jungen Männern, die sie zuvor kennengelernt hat, im Nachtleben von Tokio unterwegs. Sie alle probieren Drogen aus und gehen anschließend in einen Club der Stadt. Und hier wird auch für den Zuschauer eines deutlich: Chieko ist anders als die anderen, denn sie hört die laute Musik nicht, zu der alle im Club tanzen. Auf der Ton-Ebene und mithilfe der Montage wird dieser Unterschied verdeutlicht: Immer wieder wechseln sich in einem hohen Schnittrhythmus Einstellungen aus der Subjektive Chiekos mit Halbnahe aus der Sicht eines stillen Beobachters ab. Während in den Halbnahe die Musik laut zu hören ist, hören wir in den Subjektiven nichts. Wir erfahren, wie Chieko die Welt wahrnimmt, wodurch der Zuschauer sie als glaubwürdige und authentische Filmfigur wahrnimmt. Es werden zwei unterschiedliche Realitätsebenen im hohen Schnitttempo verdeutlicht, die dieselbe Wirklichkeit zeigen. Sowohl Chieko, als auch die Leute um sie herum, befinden sich in dem Club und tanzen zu der Musik. Dies ist die Wirklichkeit des Films. Aber Chieko hört die Musik nicht. Für sie ist dieser Zustand normal. In Wirklichkeit existiert Musik, aber in ihrer Wahrnehmung existiert sie nicht.

Wir empfinden diesen Zustand als authentisch, als glaubwürdig. Und das auch, wenn wir aus unserer Lebenserfahrung heraus gar nicht wissen, wie es ist, taubstumm zu sein. Aber mithilfe der verwendeten Authentifizierungsstrategien können wir uns einen genauen Eindruck verschaffen. Die Szene irritiert uns für einen kurzen Moment, weil wir es nicht gewohnt sind, dass die Ton-Ebene aussetzt. Hier setzt Iñárritu auf etwas Neues, uns Unbekanntes und weckt damit unser Interesse. Wir achten genauer auf das Geschehen in der Szene und uns fällt auf, dass wir nichts hören können, weil Chieko nichts hört und wir ihre Wahrnehmung verdeutlicht bekommen. Die Szene hinterlässt für den weiteren Verlauf des Films einen bleibenden Eindruck beim Zuschauer. Selbst wenn wir in den nächsten Szenen wieder den Lärm der Stadt wahrnehmen, so wissen wir jetzt ganz genau, wie Chieko die Welt wahrnimmt und das sie all dies nicht hören kann. Die Figur gewinnt in einer zweiminütigen Szene sehr an Tiefe und somit

Glaubwürdigkeit, die sie bis zum Schluss nicht mehr verliert. Iñárritu will uns mit dem Film zeigen, dass wir „nicht mehr in der Lage sind zuzuhören“. Dieser Satz wurde in Bezug auf die gesagt, die physisch dazu in der Lage sind. Also kann dieser Satz nicht für Chieko gelten. Aber es geht auch um Chieko. Denn wir hören auch nicht zu und hin, wenn jemand nicht hört und nicht spricht. Wir sind so sehr auf unser eigenes Leben konzentriert, dass uns z.B. gar nicht mehr bewusst ist, dass es auch Menschen wie Chieko gibt, die die Welt anders wahrnehmen und nicht die Möglichkeit haben, ein „normales“ Leben zu führen.

Bereits vor der oben beschriebenen Szene in der Disko erlebt der Zuschauer, wie Chieko die Welt wahrnimmt: Sie hat sich mit ihren Freundinnen im J-Pop, einem Szenelokal für Tokios Jugend, verabredet. Sie betritt das Lokal und schaut sich nach ihren Freundinnen um. Eine Arbeitskraft empfängt sie und möchte ihr helfen. Chieko schaut irritiert. Der Film wechselt in die Subjektive von Chieko und der Ton setzt für einen Moment aus. Der Zuschauer bekommt in diesem Moment ein Gefühl dafür, wie schwierig es für Chieko ist, mit anderen Menschen zu kommunizieren. Diese Szene regt den Zuschauer aber nur kurz zum Nachdenken an und lässt ihn nur kurz in die Situation Chiekos eintauchen. Denn ihre Freundinnen haben sie bereits erblickt und winken ihr zu, sodass Chieko sich schnell aus der Situation „befreien“ kann und einfach zu ihren Freundinnen geht. Der Ton hat dann wieder eingesetzt und der Zuschauer kann die Rufe der Freundinnen hören. Iñárritu führt den Zuschauer mithilfe dieser Szene langsam an die Situation Chiekos heran. Eine intensivere Auseinandersetzung mit ihrer Situation und eine noch authentischere Darstellung gibt es erst in der Disco-Szene. Denn durch den aussetzenden Ton und die Subjektive wird mit den Sehgewohnheiten des Zuschauers gebrochen und dies soll zwar überraschend und irritierend, aber nicht völlig verstörend wirken. Darum vertieft Iñárritu erst zu einem späteren Zeitpunkt, wie Chieko die Welt wahrnimmt.

Dieser Film ist ein Beispiel dafür, dass der Regisseur die Aufmerksamkeit des Zuschauers genau lenken möchte, weil er auf ein seiner Meinung nach relevantes Problem aufmerksam machen möchte. Filme dieser Art nutzen die Montage wie einst von Eisenstein in den 20er Jahren in Klassikern wie „Panzerkreuzer Potomkin“. In der Montage steckt immer auch die Fähigkeit zur Täuschung. Zwei direkt aufeinanderfolgende Einstellungen werden von unserem Gehirn in Verbindung gesetzt. Dies löst je nach Wahl der ersten Einstellung, eine unterschiedliche Wahrnehmung der zweiten Einstellung aus. Eine Untersuchung aus den 20er Jahren beweist dies eindrucksvoll, der vom sowjetischen Regisseur Lew Kuleschow und seinen Studenten an einer staatlichen

Filmschule durchgeführt wurde und später als „Kuleschow-Effekt“ bekannt wurde⁴⁵: Kuleschow schnitt eine Einstellung, die jedes Mal den exakt gleichen Gesichtsausdruck des Schauspielers Iwan Mosjukin zeigt, mit einer jeweils unterschiedlichen zweiten Einstellung zusammen. Hierzu wählte er eine Suppe, einen Sarg mit einer Frauenleiche und ein kleines Mädchen mit Teddybär. Bei der Suppe hat der Zuschauer den Eindruck, der Mann habe Hunger. Bei der Frauenleiche erkennt der Zuschauer Trauer in den Blick des Mannes und beim kleinen Mädchen vermutet der Zuschauer, es handelt sich um die Tochter des Mannes. Der Test zeigt, dass unsere Gedanken mithilfe der Montage gesteuert werden können, weil der Zuschauer automatisch eine Verbindung zwischen den aufeinanderfolgenden Einstellungen herzustellen versucht. Iñárritu nutzt dies in seinem Film „Babel“ aus, indem er uns im Nachtclub von Tokio Chiekos Wahrnehmung mit der Wahrnehmung der Leute um sie herum abwechselnd zeigt. Aber die bewusste Steuerung unserer Wahrnehmung hilft in diesem Fall, dem Film mehr Authentizität, mehr Glaubwürdigkeit zu verschaffen. Daher ist die Montage einerseits zwar Manipulation der Wirklichkeit, andererseits aber auch eine wichtige Authentifizierungsstrategie, die es uns ermöglicht, unterschiedliche Realitäten zu erkennen und bewusst wahrzunehmen. Darüber hinaus verdeutlicht der Film, dass die Wirklichkeit stark beeinflusst wird von unserer Wahrnehmung. Nur das, was wir wahrnehmen können, werden wir als wirklich erkennen. Es kann durchaus möglich sein, dass etwas in der Wirklichkeit existiert, aber wir es nicht wahrnehmen können (genauso wie Chieko die Musik nicht wahrnehmen konnte, die aber für alle anderen existiert und zur Wirklichkeit gehört). Der Begriff Wirklichkeit beschreibt folglich, wie bereits oben erwähnt, nur das, was der Mensch bewusst wahrnehmen kann bzw. was sich innerhalb seiner physiologischen Grenzen befindet.

2.3.2 „Code Unbekannt“ von Michael Haneke

Das nächste ausgewählte Filmbeispiel für diese Arbeit ist Code Unbekannt (Originaltitel: Code inconnu“) von Michael Haneke. Der Film erzählt ebenfalls in Episoden das Leben verschiedener Menschen. Der Schauplatz ist Paris, eine multikulturelle Stadt, in

⁴⁵ Vgl.: Agbeyebge, Amine (2003): „Die Montage – ein filmgeschichtlicher Abriss zu kinematografischer Wirkung und Funktion“.

URL: http://www.uni-potsdam.de/u/slavistik/vc/filmanalyse/arb_stud/agbeyebge/ade10.htm [Stand: 17.06.2012]

der jeder in seiner eigenen kleinen Welt lebt und es mit der Kommunikation manchmal etwas schwierig ist. Im Mittelpunkt steht Anne Laurent, eine Schauspielerin, die sich gemeinsam mit ihrem Lebensgefährten, den Fotografen Georges, in der Stadt niedergelassen hat. Zwischen Anne und Georges kommt es im Laufe des Films immer wieder zu Verständigungsschwierigkeiten, weil Georges durch seine Arbeit in Krisengebieten eine andere Lebenseinstellung entwickelt hat. Als Anne z.B. die Schreie des vom Vater misshandelten Nachbarmädchens hört und wenig später einen Zettel entdeckt, auf das Mädchen nach Hilfe ruft, spricht sie mit Georges darüber, der aber keine Notwendigkeit zum Handeln sieht. Georges' Bruder Jean zieht zu Anne und seinem Bruder, damit er nicht den Bauernhof der Familie übernehmen muss. Er wirft eine leere Essenstüte vor die Bettlerin Maria und löst nicht nur einen Streit mit dem Senegalesen Amadou aus, der von der Polizei verhaftet wird. Denn die Polizisten stellen fest, dass sich Maria illegal in Frankreich aufhält. Überall zeigen sich im Laufe des Films die Verständigungsprobleme unter den Menschen und Ignoranz, was dazu führt, dass das Leid nicht gemindert, sondern dagegen noch weiter gefördert wird.

Haneke erzählt den Film fast vollständig in Plansequenzen. Nur an einer einzigen Stelle weicht er von seinem Muster ab: Anne dreht einen Film und vergnügt sich in einer Szene mit ihrem Filmpartner Pierre im Swimming Pool, während ihr gemeinsamer Sohn auf den Rand des Daches klettert. Als Anne dies sieht, bewegt sie sich mit Pierre eilig und aufgewühlt aus dem Swimming Pool und beide rennen zu ihrem Sohn. Sie ziehen ihn vom Rand des Daches und Pierre gibt ihm eine Ohrfeige. Diese Aktionen werden dem Zuschauer in einer hohen Schnitffrequenz gezeigt. Ein Zoom vom Dach in die Tiefe unterstützt die unruhige Inszenierung dieser Szene. Das Bild stoppt und die Kamera fährt heraus. Wir erblicken Binoche und ihren Schauspielkollegen, die in einem Tonstudio stehen und die Szene synchronisiert haben. Ohne einen weiteren Schnitt zu setzen beobachtet die Kamera die beiden bei ihrer Arbeit. Ihre Gesichter sehen wir indes nur seitlich, aber wir können beobachten, dass sie sehr vertraut miteinander umgehen und sogar so viel lachen müssen, dass sie sich nur schwer wieder auf die Szene konzentrieren können.

Warum bricht Haneke in dieser Szene mit dem Muster, dass diesen Film davor und danach ausgezeichnet? Warum wählt er nicht auch in dieser Szene eine Plansequenz? Der Grund dafür hat mit Realität und Wirklichkeit zu tun. Haneke nutzt, wie zuvor auch schon Iñárritu, um uns auf etwas aufmerksam zu machen. Seine These ist, dass ein Film ein Film ist, der die Wirklichkeit nachzuahmen versucht, aber nicht die Wirklichkeit selbst ist. Denn die Wirklichkeit läuft langsamer ab. Wir können keine Sprünge machen, weder räumlich noch zeitlich. Ein Schnitt aber kann genau diesen Sprung machen. Indem Haneke auf Plansequenzen setzt, zeigt er die ungekürzte Wirklichkeit. Denn Haneke wahrt in der Darstellung stets die Distanz zu seinen Figuren. Der Zuschauer ist der stille Beobachter. Er sieht alles, ist für die anderen aber unsichtbar und

fühlt sich dadurch sicher. Aber würde die Filmfigur direkt in die Kamera blicken, wäre die Distanz aufgehoben und dem Zuschauer wäre es unangenehm, beim Beobachten entdeckt worden zu sein. Ohne Fokussierung lässt Haneke dem Zuschauer zudem die Freiheit, selbst zu entscheiden, was er fokussieren möchte, schließlich ist die Wahrnehmung eines Menschen sehr individuell. Es ist das Gegenstück zur vorher beschriebenen Montage, in der der Blick des Zuschauers gelenkt wird, wodurch alle die gleiche Beobachtung machen und auch machen sollen.

Schon der Einsatz einer Nahaufnahme kann unsere Wahrnehmung entscheidend beeinflussen⁴⁶. Dinge, die wir sonst vielleicht nicht wahrnehmen würden, werden vergrößert dargestellt und wir machen uns im gezeigten Zusammenhang Gedanken zu diesem Gegenstand, die wir uns sonst nie gemacht hätten. Denn aus unserer Seherfahrung heraus wissen wir, dass alles, was die Kamera zeigt, eine bestimmte Bedeutung für den weiteren Handlungsverlauf hat. Wie schon bei der Montage kann der Filmemacher, den Blick des Zuschauers lenken und vielleicht sogar seine Gedanken zu beeinflussen. Nahaufnahmen ändern darüber hinaus den Rhythmus des Films.

Und gerade die Bewegung ist es, die den Film lebendiger macht als andere Kunstformen wie z.B. die Fotografie⁴⁷. Wie eben beschrieben wird im Wechsel von Groß- zu Nahaufnahme der Fokus geändert und der Blick kontrolliert. Haneke will genau dies mit dem hektischen Zoom vom Dach in die Tiefe. Er will vermitteln, welche Gefahr die verängstigten und besorgten Eltern für ihren Sohn wahrgenommen haben. Die Kamera vollzieht hier ein Rollenspiel. Sie ist kein Beobachter mehr, sondern repräsentiert das Gefühlsleben der Figuren. Der Zuschauer soll nicht beobachten, er soll mitfühlen. Er soll die Gefahr spüren, mit dem Ziel, den Figuren Glaubwürdigkeit zu schenken und sie als authentisch zu betrachten. Wobei an dieser Stelle erwähnt werden sollte, dass Haneke bereits mit der Darstellung der ungekürzten Wirklichkeit in Form von Plansequenzen Authentizität erreicht. Der Zuschauer erkennt, jeder für sich, Dinge aus seinem Leben wieder und nimmt den Film als glaubwürdig und authentisch an. Der Film wirkt zeitweise so, als habe jemand die Kamera eingeschaltet und vergessen, sie wieder auszuschalten, wenn es mal nicht so spannend ist. Auch im wahren Leben gibt es keine Montage.

Zurück zu dem Film und die Darstellung der Bewegung. Neben der Fokussierung können Bewegungen auch in Form von Verzerrungen eingesetzt werden, um „physische

⁴⁶ Vgl.: Kracauer, Siegfried (1964): „Theorie des Films“. Band 3. (S. 77-80)

⁴⁷ Vgl.: Ebd. (S. 72-75)

Realitäten aufzuzeigen, wie sie Menschen in extremen Gemütszuständen erscheint“⁴⁸ (oder auch in Träume). Die Verzerrungen mögen nicht der Wirklichkeit entsprechen, denn Gegenstände können sich unter normalen Voraussetzungen nicht von selbst verzerren. Aber für die Person, die dieses in einer bestimmten Situation wahrnimmt, erscheinen sie real. Er hält es irrtümlich für die Wirklichkeit, auch wenn diese ganz anders aussieht und sich nie verändern kann. Durch die Verzerrungen nimmt der Zuschauer z.B. einen Traum sehr intensiv wahr und hält ihn durchaus für authentisch, wohlwissend dass die Figur im Film und auch der Zuschauer selbst, nicht die Wirklichkeit betrachten. Um Darstellung von Träumen geht es später auch noch im Filmbeispiel „Schmetterling und Taucherglocke“ im Kapitel 2.3.1. Ohne die Bewegung im Film wäre es also viel schwieriger, unterschiedliche Realitätsebenen dem Zuschauer anschaulich zu vermitteln. Die Intention des Filmemachers könnte für den Zuschauer verborgen bleiben, weil mit der Bewegung ein wichtiges Instrument (oder um es mit der Sprache der Kommunikationstheorie zu sagen: Ein wichtiges Zeichen) zur Veranschaulichung bestimmter Sachverhalte fehlen würde.

Haneke konfrontiert den Zuschauer gleich zwei Mal mit dem Bruch seiner Sehgewohnheiten. Das erste Mal geschieht dies bereits mit der ersten Szene, einer Plansequenz. Der Zuschauer rechnet mit einem Schnitt, mit einer recht kurzen Szene von vielleicht zwei Minuten. Stattdessen bekommt er es mit einer fünf Minuten langen Plansequenz zu tun, die sehr langatmig wirkt und dem Zuschauer nur spärliche Informationen über die Charaktere vermittelt. Der Zuschauer wird auch bei der nächsten Szene überrascht sein, dass Haneke auch hier auf eine Plansequenz setzt. Doch mit der Zeit gewöhnt er sich an den Stil und erkennt unter Umständen auch die Intention dahinter. Doch nach gut 50 Minuten, als der Zuschauer denkt, Haneke und den Film durchschaut zu haben, bricht er erneut mit den Sehgewohnheiten. Es folgt eine einzige Szene, mit einem hohen Schnitttempo und sogar einem Zoom. Eigentlich müsste eine solche Szene dem Zuschauer „normal“ vorkommen, denn heutzutage greifen viele Filmproduktionen auf Szenen mit vielen Einstellungen und Schnitten zurück. Aber Haneke schafft es, den Zuschauer zu beeinflussen und das Normale erscheint ihm plötzlich fremd. Kann der Zuschauer eine Szene als authentisch empfinden, die im Vergleich zum gesamten Film befremdlich wirkt? Diese Frage ist gar nicht leicht zu beantworten. Der Eindruck, dass diese Szene nicht in den Zusammenhang gehört, ist zunächst sehr stark und der Zuschauer mag sich fragen, welchen Sinn diese Szene nun hat. Damit erreicht Haneke, dass man über das, was er Geschaffen hat, nachdenkt. Glaubwürdigkeit und Authentizität verleiht ihm das noch nicht unbedingt. Dies gelingt aber durch den Inhalt der Sze-

⁴⁸ Kracauer, Siegfried (1964): „Theorie des Films“. Band 3. (S. 93)

ne: Würde ein Gespräch schnell geschnitten werden, würde dem Zuschauer der Wechsel noch viel stärker auffallen und fremder vorkommen. Er würde sich fragen, was dieses Gespräch jetzt so besonders macht, dass Haneke hier eine Veränderung vornimmt. Und am Ende seiner Überlegungen würde er zu dem Schluss gelangen, dass es hierfür keine Erklärung gibt und der Szene unter Umständen sogar die Glaubwürdigkeit und Authentizität absprechen. Aber bei Haneke ist das anders. Denn der Inhalt der Szene, in der er die Veränderung in der Montage vornimmt, rechtfertigt nicht nur die Veränderung, sondern lässt sie beim Zuschauer sogar gar nicht so stark in den Vordergrund treten.

Hat ein Zuschauer einen Film bereits seit gut 50 Minuten gesehen, hat er sich mit der Handlung, den Figuren vertraut gemacht. Er weiß jetzt ungefähr, was die Personen denken und fühlen und aus welchen Gründen sie gewisse Handlungen vollziehen. Der Zuschauer hat im besten Fall eine emotionale Bindung mit mindestens dem Protagonisten aufgebaut. Er wird mitfühlen und auch mitleiden. Letzteres geschieht in der Hanekes Szene bei „Code Unbekannt“. Der Zuschauer spürt mithilfe der Montage die Angst der Eltern und hofft, dass dem Jungen nichts passiert. Er vergisst alles um sich herum und ihm fällt der hektische Schnitt vielleicht gar nicht so sehr auf. Denn er selbst ist ebenfalls aufgewühlt. Wenn die Gefühle des Zuschauers mit dem Protagonisten und der Handlung so sehr korrespondieren, dass die Machart der Szene in den Hintergrund gerät, ist es dem Filmemacher gelungen, der Szene Glaubwürdigkeit und Authentizität zu verleihen. Auch im weiteren Verlauf des Films wird der Zuschauer gespannt dem Filmgeschehen folgen. Mit dem Gewöhnlichen, den Sehgewohnheiten zu brechen, ist ein Risiko. Aber wenn es gelingt, gewinnt der Film sogar noch an Glaubwürdigkeit und Authentizität hinzu. In der Szene zeigen die Eltern Schwächen und beweisen, dass sie Menschen des Alltags sind, so wie auch der Zuschauer, der die Szene gebannt verfolgt.

Aber mit der Rettung des Jungen ist die Szene ja eigentlich auch noch nicht beendet. Denn im Anschluss daran, folgt der Schnitt auf die eben noch besorgten Eltern, die jetzt als Synchronsprecher eine Menge Freude daran haben, die Szene gemeinsam zu synchronisieren. Der Zuschauer realisiert in diesem Moment, dass die vorherige Szene aus einem Film stammt und nicht in der gleichen Realität spielt, wie die vorherigen Plansequenzen. So bekommt der Zuschauer eine Erklärung geliefert, weshalb die Szene anders ist als alle vorherigen Szenen, sofern ihm dieses überhaupt aufgefallen ist. Viel interessanter sind aber die Zuschauer, denen zuvor gar kein Unterschied aufgefallen ist, weil sie die Szene als glaubwürdig und authentisch empfunden haben. Sie bemerken erst mit dem Schnitt ins Synchronstudio, dass sie sich eben geirrt haben und die Szene „nur“ eine Filmszene ist. Genau diesen Effekt möchte Haneke. Er will dem Zuschauer vor Augen führen, dass eine Filmszene die Wirklichkeit verfremdet, sie sich zurechtschneidet, damit sie in die Intention des Filmemachers passt und eine eigene

Realität entwickelt. Der Zuschauer kann die Umsetzung Hanekes bewundern und ihm wird der Unterschied zwischen Film und Wirklichkeit bewusst. Dabei sollte angemerkt werden, dass das, was in diesem Zusammenhang als Wirklichkeit verstanden wird, wieder nur die Realität des Lebens der Protagonistin darstellt und nicht die Wirklichkeit selbst darstellt. Denn in Wirklichkeit schaut der Zuschauer nur den Film.

Indem Haneke diese Szene einbaut, verändert er nicht nur die Sicht des Zuschauers auf die Handlung des Films. Er ändert auch das Tempo des Films. Auf die ruhigen Plansequenzen folgt kurzzeitige Hektik mit schnellen Schnitten auf die wieder die ruhigen Plansequenzen folgen. Die Veränderung des Tempos bzw. des Rhythmus trägt sehr zu einer realistischen Darstellung bei. Denn auch das Leben selbst ist geprägt von Rhythmusveränderungen, von ruhigen und hektischen Momenten. In diesen Fällen repräsentiert die Kamera die Gefühlswelt der Figuren und verlässt seine Rolle als Voyeur. Beide Rollen können für den Zuschauer als authentisch interpretiert werden, sofern der Filmemacher diese Rollen genau einzusetzen weiß. Indem die Kamera die Gefühlswelt repräsentiert, wie in der schnell geschnittenen Szene bei Haneke, ist der Zuschauer emotional näher bei den Figuren. Er intensiviert seine emotionale Bindung und erfährt in kurzer Zeit viel über die Figur. In unserem Beispiel wäre dies, dass die Eltern Angst davor haben, ihren Jungen zu verlieren und in gefährlichen Situationen sehr schnell die Ruhe verlieren. In der Rolle des Voyeurs bleibt immer eine gewisse Distanz zwischen Zuschauer und Figur, als würde die Figur sagen: Du darfst mich beobachten, aber ich werde dir nicht mehr über mich verraten, als du sehen kannst. Es wird in diesem Fall schwieriger, eine emotionale Bindung aufzubauen, jedoch ist das nicht völlig unmöglich.

Haneke ist bekannt dafür, seine Filme so wirklichkeitsnah wie möglich zu gestalten. Bei den Arbeiten zu seinem Film „Code Unbekannt“⁴⁹ wird das besonders deutlich, weil sich Haneke vor, während und nach dem Dreh Gedanken über Authentifizierungsstrategien macht und dabei jeden Bereich des Films genau nach seiner Authentizität hin untersucht. Es beginnt schon beim Drehbuch: Die Charaktere benötigen immer eine Motivation für ihr Handeln, z.B. dass sich die rumänische Bettlerin in eine belebte Gasse setzt, weil sie dort auf besonders viele Spenden hofft. Der Zuschauer nimmt die Charaktere dann glaubwürdiger und authentischer wahr. Wie bei den Figuren, benötigt auch die Kamera stets eine Motivation für eine Bewegung. Die Kamera bewegt sich während der Plansequenzen immer nur dann, wenn sich auch die Figuren bewegen. Der Zuschauer ist ein stiller Begleiter der Ereignisse, aber aufgrund der langen Plan-

⁴⁹ Vgl.: Code Unbekannt DVD (2005): Bonusmaterial: Aussagen von Michael Haneke.

sequenzen fühlt sich der Zuschauer durchaus in die Szenerie integriert und nicht distanziert. Die Plansequenzen versucht er dabei so unauffällig wie möglich zu gestalten, also der Zuschauer soll nicht wahrnehmen, dass es sich um eine Plansequenz handelt oder dass die Plansequenz sehr aufwendig hergestellt wurde. Bereits vor den Dreharbeiten kann ein Filmemacher die Grundlage für Authentizität in seinem Film legen. Haneke bereitet sich bei „Code Unbekannt“ akribisch vor und zählt z.B., wie viele Menschen in 10 Minuten einen belebten Boulevard durchlaufen. Im Film selbst kam dann ungefähr die von Haneke selbst errechnete Menge an Komparsen zum Einsatz. Die Realität Film oder das mangelnde Budget verhinderten die exakte Anzahl an vorbeigehenden Personen. Jedes Detail soll in Hanekes Filmen der Wirklichkeit so nah wie möglich kommen. Aber Haneke weiß auch, dass er nie die Wirklichkeit zu 100% reproduzieren kann. Er ist der Meinung, dass „ein Film niemals wahr, sondern nur wahrheitsnah sein könne“⁵⁰. Die Verantwortung eines Filmemachers sei es, so wenig wie möglich zu manipulieren bzw. zu lügen. Haneke beeinflusst als Filmemacher also die fünf Realitätsebenen, die im Kapitel 2.1.3 „Realitätsebenen im Dokumentarfilm“ vorgestellt wurden und so gelingt es ihm, dass bei der letzten Ebene, der nachfilmischen Realität, Authentizität wahrgenommen wird.

In dieser Arbeit wurde bereits kurz erwähnt, dass es die Bewegung ist, die den Film lebendiger macht. Aber auch durch den Einsatz von „leblosen Gegenständen“⁵¹ (z.B. Requisite wie Stühle oder Hüte) ist eine authentischere Darstellung möglich. Auch sie gehören zur Wirklichkeit und können in die Handlung eines Films durch Einsatz von Nahaufnahmen integriert werden. Der Film kann eine solche Hervorhebung wesentlich leichter vornehmen als z.B. ein Theaterstück, wo die Konzentration des Publikums auf den Schauspieler gerichtet ist. Indem die Umwelt (z.B. in Form von leblosen Gegenständen) in einen Film integriert wird, verliert der Schauspieler an Bedeutung und wird nach dem französischen Filmemacher und Filmkritiker Louis Delluc (1890-1924) „nicht mehr als ein Detail, ein Fragment der Weltmaterie“⁵². Wird sich der Zuschauer dieser Tatsache bewusst, erkennt er womöglich, dass der Mensch auch in der Wirklichkeit nur ein kleiner Teil in einem riesigen Universum ist. Der Filmtheoretiker Siegfried Kracauer (1889-1966) bezeichnet Filme, die die Umwelt nicht in der Handlung berücksichtigen, als „unfilmisch“⁵³. Leblose Gegenstände können auch Gefühlswelten beschreiben. So kann z.B. ein eingerahmtes Hochzeitsfoto, das in zerbrochenem Glas auf dem Fußboden liegt, auf eine unglückliche oder sogar zerbrochene Ehe hinweisen. Der Zuschauer

⁵⁰ Code Unbekannt DVD (2005): Bonusmaterial: Aussagen von Michael Haneke.

⁵¹ Vgl.: Kracauer, Siegfried (1964): „Theorie des Films“. Band 3. (S. 76)

⁵² Ebd. (S. 76)

⁵³ Vgl.: Ebd. (S. 77)

ist in der Lage, aus einem leblosen Gegenstand Rückschlüsse auf die Beziehung von Filmfiguren zu ziehen, selbst wenn er diese zu diesem Zeitpunkt noch nicht gesehen haben sollte. Leblose Gegenstände gehören zu unserer Wirklichkeit. Deshalb wird der Zuschauer einen leeren, weißen Raum auch niemals als Wirklichkeit wahrnehmen. Er hat keine Einrichtung, was wir normalerweise von einem Raum erwarten würden. Wir erkennen, dass es sich bei dem Raum um eine andere Realität handeln muss und ordnen sie nicht der Wirklichkeit zu. Ob wir eine Szene in diesem Raum dennoch als authentisch betrachten, hängt von den Figuren und von der Handlung ab. Nehmen wir dieses als authentisch, als echt war, ist der Raum ein abstrakter, surrealer Ort, an dem eine authentische und wirklichkeitsnahe Handlung stattfindet. Das eine schließt das andere keinesfalls aus. Und das ist auch wichtig, denn dadurch werden Filme vielseitiger. Andernfalls könnten wir einem Traum nichts Echtes, keine Glaubwürdigkeit abgewinnen und würden schnell das Interesse an der Betrachtung einer solchen Szene verlieren.

Und dabei sind doch gerade Träume und Traumwelten für die Handlung von oft entscheidender Bedeutung. Ein Traum kann einem Zuschauer mehr über eine Filmfigur erzählen, als das tatsächliche Handeln und Denken der Figur. Der Traum ist für jeden Filmemacher eine wichtige Erzählebene. Sie erzählt das Verborgene, das Geheimnisvolle. Es ist weder den Zuschauern vorher bekannt, noch den anderen Figuren innerhalb des Films. Nicht einmal die Figur, die den Traum erlebt, kann den Traum verstehen und für sich einordnen. Dem Zuschauer gelingt dies jedoch, nachdem er den Traum gesehen hat. Denn anders als die Figur, hat die Montage und der Verlauf der Handlung die unwichtigeren Stellen des Lebens herausgestrichen, sodass der Zuschauer die Zusammenhänge zwischen bisher gezeigter Handlung und Traum herstellen kann. Der Zuschauer kann durch den Traum einer Filmfigur Kenntnisse über die Filmfigur wie Ängste, Hoffnungen, Wünsche, die ihm sonst möglicherweise nicht bewusst werden. Verliert die Figur ihre Glaubwürdigkeit, ihre Authentizität, weil Figur und Zuschauer nicht mehr im Gleichschritt denken? Es ist eher das Gegenteil der Fall: Der Zuschauer erkennt die Schwächen und Wünsche der Figur. Er erkennt, dass die Figur Fehler macht, ohne sie zu bemerken, genauso wie es auch dem Zuschauer selbst in manchen Lebenssituationen ergeht. Die Figur hat dadurch nicht etwas Unerreichbares, sondern wirkt wie ganz normale Person. Und das verleiht ihr Glaubwürdigkeit und Authentizität.

Eine besondere Form von Träumen sind die „Luziden Träume“. Hier ist sich die betroffene Person bewusst, dass sie träumt, und kann festlegen, was sie in dem Traum ma-

chen möchte. Wissenschaftliche Untersuchungen ergaben, dass z.B. die Ausübung von zehn Liegestützen im Traum für den Körper ähnlich belastend ist wie in der Wirklichkeit⁵⁴. Die betroffene Person wird sich also nach einem solchen Traum etwas erschöpft fühlen, obwohl sie in Wirklichkeit keinen Sport betrieben hat. Luzide Träume beweisen, dass Menschen etwas als authentisch empfinden können, obwohl sie wissen, dass es nicht der Wirklichkeit entspricht. Auch wenn wir Zuschauer eines Films sind, leiden wir mit, wenn wir z.B. einen verwundeten Soldaten sehen, der um sein Leben kämpft. Wir wissen, dass der Soldat ein Schauspieler ist und nur einen Verwundeten spielt. Aber wenn der Film mit verschiedenen Authentifizierungsstrategien arbeitet, nehmen wir die im Film dargestellte Situation als sehr wirklichkeitsnah war und leiden mit dem Soldaten mit. Am Ende des Films ist der Zuschauer möglicherweise mental ähnlich mitgenommen, wie die Kameraden des Soldaten, die ihn im Film retten möchten.

2.3.3 „Schmetterling und Taucherglocke“ von Julian Schnabel

Um Träume und Traumwelten geht es im dritten und letzten Filmbeispiel. Der Film „Schmetterling und Taucherglocke“ (Originaltitel: *Le scaphandre et le papillon*) ist eine Verfilmung von Jean-Dominique Baubys gleichnamigen Roman unter der Regie des Franzosen Julian Schnabel. Der Roman erzählt die wahren Erlebnisse von Jean-Dominique Baubys, womit wir ein Beispiel für die auf S.13 erwähnte Authentizität der Quelle hätten. Es geht um den erfolgreichen Chefredakteur der Zeitschrift „Elle“ Jean-Dominique Bauby (von allen Jean-Do genannt), der nach einem Schlaganfall in ein Koma fällt und nach 20 Tagen im Krankenhaus aufwacht. Er ist am Lock-In-Syndrom erkrankt. Die Betroffenen können alles um sich herum wahrnehmen, aber sie sind am ganzen Körper gelähmt und können lediglich mit den Augen blinzeln, um sich mit der Außenwelt zu verständigen⁵⁵. Wer an dieser Krankheit erkrankt ist, ist in seinem Körper eingeschlossen. Die Eröffnungsszene ist aus der Subjektive Jean-Dos gefilmt, der aus

⁵⁴Vgl.: Kraft, Ulrich (2006): „Luzide Träume: Träumen, wie´s im Drehbuch steht“.

URL:<http://www.stern.de/wissen/mensch/luzide-traeume-traeumen-wies-im-drehbuch-steht-570729.html>
[Stand: 04.07.2012]

⁵⁵ Vgl.: Pantke, Karl-Heinz (2010): „Das Locked-in Syndrom (LiS) – Vollständig gelähmt bei vollem Bewusstsein“.

URL:http://www.ostalbklinikum.de/fileadmin/docs/Vortraege/hand-out_Bopfingen.pdf [Stand: 16.06.2012]

dem Krankenhaus aufwacht und zunächst nichts von seiner Erkrankung ahnt. Genauso wie der Zuschauer. Erst als er versucht, mit dem um ihn versammelten Krankenhauspersonal zu sprechen, diese ihn aber nicht verstehen, bemerkt er, dass etwas nicht stimmt. Der behandelnde Arzt spricht mit Jean-Do und informiert ihn über seine Erkrankung. Er verlässt den Raum und lässt einen spürbar geschockten Jean-Do zurück. Der Zuschauer ist Teil der Gedankenwelt von Jean-Do, wodurch es uns trotz Subjektive möglich ist, mehr über seine Gefühle zu erfahren. Hätte Schnabel auf die Gedanken und auf die Subjektive verzichtet, hätte der Zuschauer gar nicht realisieren können, wie viel ein am Lock-In-Syndrom erkrankter Mensch noch wahrnehmen kann und was Jean-Do empfindet.

Von außen betrachtet kann der Zuschauer bei Jean-Do weder Angst, noch Wut, noch Verzweiflung oder Freude wahrnehmen. Aufgrund seiner Lähmung funktionieren weder Gestik noch Mimik, zwei für die Kommunikation ganz entscheidende Funktionen. Und auch seine Stimme hat Jean-Do verloren. Hätte Schnabel bereits in der ersten Szene Jean-Do gezeigt, hätten die Zuschauer stets eine Distanz zu ihm gewahrt. Und das aus zwei Gründen: Erstens besitzt der Zuschauer möglicherweise kein Vorwissen und kann nicht verstehen, wie viel Jean-Do tatsächlich wahrnehmen kann. Dieses wird dem Zuschauer nur ein wenig verständlicher, wenn er dem Arzt zuhört, der Jean-Do seine Erkrankung genau erklärt. Aber er hört nur, er sieht und er spürt es nicht. Dieses wird nur mithilfe der Subjektive erreicht. Indem der Film aus der Subjektive beginnt, sehen wir Jean-Do nicht. Zweitens: Der Zuschauer weiß nicht, wie er aussieht und machen uns ein eigenes Bild im Kopf. Spricht das Krankenhauspersonal dann auch noch direkt in die Kamera, fühlen wir uns direkt angesprochen. Und so kann der Zuschauer schneller eine emotionale Bindung zu Jean-Do aufbauen.

Verstärkt wird diese Bindung dadurch, dass wir die Gedanken Jean-Dos hören können. Es entsteht der Eindruck, als würde er den Zuschauer zum Komplizen machen. Er erzählt ihm Gefühle und Informationen über sich, die er sonst höchstens eng vertrauten Menschen anvertrauen würde oder sogar ganz für sich behalten würde. Er kommuniziert fortwährend mit uns, er gibt uns das Gefühl, dass er uns vertraut. Dabei redet er eigentlich nur mit sich selbst und würde vermutlich, wenn er von den vielen tausend Zuhörern wissen würde, weit weniger von sich preisgeben. Möglicherweise ist sich der Zuschauer dessen gar nicht bewusst, während er den Worten Jean-Dos lauscht. Wichtig zu erwähnen ist auch, dass Jean-Dos Charakter sehr zur emotionalen Bindung zwischen ihm und dem Zuschauer beiträgt. Jean-Do ist ein charismatischer, humorvoller Mensch, dem jeder gerne zuhört. Einige Menschen werden sich möglicherweise in diesen Charaktereigenschaften wieder erkennen und sich mit Jean-Do identifizieren.

In dieser Arbeit wurde bereits erwähnt, dass im Film als Vorteil gegenüber anderen Künsten wie z.B. der Fotografie die Bewegung zur stärkeren authentischen Darstellung

eingesetzt werden kann. Auch der Rhythmuswechsel vom Standbild in eine Bewegung trägt zur realistischeren Darstellung bei⁵⁶. Aber bei „Schmetterling und Taucherglocke“ bewegt sich die Kamera nicht, weil sich ja auch Jean-Do nicht bewegen kann. Geht hier ein Stück Authentizität verloren? Ganz im Gegenteil: Indem Schnabel die Kamera ohne Bewegung einsetzt, wird es überhaupt erst möglich, eine direkte Verbindung zu Jean-Do herzustellen. Wenn er sich nicht bewegen kann, weil er am Lock-In-Syndrom erkrankt ist, dann kann die Kamera, die stellvertretend für ihn eingesetzt wird, sich auch nicht bewegen. Hier wird also bewusst eine statische Kamera eingesetzt, um eine realistischer Darstellung zu erreichen. Und wir sehen auch, dass die Bewegung zur authentischeren Darstellung oft hilfreich, aber nicht immer sinnvoll ist.

Als Zuschauer haben wir es sicher oft erlebt: Wenn eine Figur verletzt wird, leiden wir mit der Person mit. Eventuell spüren wir sogar ihren Schmerz. Ist das der Fall, hat der Filmemacher es mithilfe einiger Authentifizierungsstrategien geschafft, uns die Figur so nah zu bringen, dass wir mit ihm mitfühlen. Eine solche emotionale Bindung aufzubauen ist eine längere Entwicklung, während der Zuschauer sich einen Film anschaut. Bei „Schmetterling und Taucherglocke“ geschieht dies aber bereits nach wenigen Minuten. Es ist eine Szene, in der der Zuschauer leidet, genauso wie Jean-Do. In der Szene verodet ein weiterer behandelnder Arzt das linke Auge von Jean-Do, welches er nicht mehr schließen kann. Dieser Eingriff ist sehr schmerzhaft, erklärt bereits vorher der Arzt. Jean-Do möchte diesen Eingriff nicht über sich ergehen lassen. Er schreit innerlich, aber der Arzt kann ihn nicht hören. Sehr wohl aber die Zuschauer, die genauso wie Jean-Do in der Subjektive gefangen sind. Selbst wenn sie jetzt diese Szene nicht sehen wollten und auf einen Schnitt hoffen, so wird er nicht kommen. Denn der Zuschauer ist wie Jean-Do gefangen und kann nicht entkommen. Er muss den Eingriff genauso wie Jean-Do über sich ergehen lassen. Aus diesem Grund verlässt die Kamera auch nicht die Subjektive. Und so sieht der Zuschauer die Nadel immer näher kommen und hört Jean-Dos Schreie immer lauter. Möglicherweise schreit der Zuschauer bereits selbst auf. Die Nadel sticht ins Auge und die Kamera zeigt braunes und rotes Licht. Kombiniert mit Jean-Dos anhaltendem Schreien interpretieren wir als Zuschauer Schmerz und fühlen diesen nun aktiv mit. Dabei ist die Nadel und der Arzt nur auf einer Leinwand oder in einem Bildschirm und wir sitzen in sicherer Entfernung. Auch wenn uns also nichts passieren kann, interpretiert unser Gehirn diese Situation als schmerzhaft und gefährlich. Damit hat Schnabel erreicht, dass sich für den Zuschauer die filmische Ebene vollständig auflöst und zu einer verlängerten Wirklichkeit wird. Er sieht die Szene als vollkommen authentisch und realistisch an. Wenn der Arzt die Nadel wieder

⁵⁶ Vgl.: Krakauer, Siegfried (1964): „Theorie des Films“. Band 3. (S. 74/75)

von dem Auge entfernt, beruhigt sich Jean-Do und auch wir kommen zur Ruhe. Wir bleiben jedoch wie Jean-Do mit einer eingeschränkten Sicht und noch ein wenig unter Schock aufgrund des vorherigen Eingriffs zurück.

Das Gefühl der Machtlosigkeit und die „schmerzhaft“ Erfahrung verstärkt die emotionale Bindung zwischen dem Zuschauer und Jean-Do. Gerade in der Machtlosigkeit steckt eine große Identifikation: Denn Jean-Do war vor seiner Erkrankung der Chefredakteur einer erfolgreichen Zeitschrift in Frankreich. Ein Self-Made Man. Er hatte die totale Kontrolle über sich und über andere. Auch wir als Zuschauer haben die Wahl gehabt, ob wir uns z.B. diesen Film ansehen wollen oder nicht. Gefällt er uns nicht, können wir den Kinosaal verlassen oder den Fernseher ausschalten, je nach dem, welches Medium wir nutzen. Aber jetzt erfährt ein Zuschauer, der dank der Menschenrechte in einer Welt mit vielen Freiheiten lebt, wie es ist, diese Freiheiten plötzlich nicht mehr zu haben und machtlos zu sein. Für Schnabel ist also gerade die ähnliche Vorerfahrung des Zuschauers und Jean-Dos ein wichtiger Faktor, um eine realistischere Darstellung und ein stärkeres Mitgefühl beim Zuschauer zu erreichen. Damit hätten wir ein Beispiel für eine gelungene Kommunikation zwischen Filmemacher und Zuschauer.

Die Entscheidung von Schnabel, die Geschichte größtenteils aus der Subjektive von Jean-Do zu erzählen, ermöglicht es dem Zuschauer sich besser in Jean-Dos Situation zu versetzen. Zudem wirkt die Geschichte umso glaubwürdiger, weil bereits im Roman die Ereignisse aus der Sicht Jean-Dos beschrieben werden. Schnabel hat für Schmetterling und Taucherglocke mit dem Polen Janusz Kaminski einen sehr bekannten Kameramann gewinnen können, der u.a. bereits für den Oscar nominiert war. Kaminski greift auf eine besondere Kameraarbeit zurück, um die Blicke Jean-Dos zu imitieren. Er verwendet eine Kamera mit einer Handkurbel, in der es ihm möglich ist, Schärfeverlagerungen vorzunehmen, die auf den Zuschauer wirken, als würde Jean-Do etwas fokussieren, wie z.B. den Fernseher in seinem Raum. In der letzten Szene des Films kommt die Handkamera erneut zum Einsatz. Dieses Mal „spult“ Kaminski den Film vor und zurück, damit der Film zweimal belichtet wird. Es entstehen Doppelungen, die dem Zuschauer verdeutlichen, dass sich der Gesundheitszustand von Jean-Do verschlechtert hat. Die Kameraarbeit erfüllt also zwei wichtige Zwecke: Sie verdeutlicht, auf was Jean-Do besonders achtet (Fokussierung) und wie sich sein Gesundheitszustand verschlechtert (Verschwimmen/Doppelungen). Auf die Subjektiven wird allerdings in den Erinnerungen und Traumwelten von Jean-Do verzichtet. Dies hat ganz einfache Gründe: In seinen Träumen ist Jean-Do „frei wie ein Schmetterling“ und in der Vergangenheit war er noch nicht am „Locked In“-Syndrom erkrankt, also noch nicht in seinem Körper eingeschlossen. Nimmt man alle diese Aspekte zusammen, kann man zu dem Schluss kommen, dass besonders die Kameraarbeit den Film „Schmetterling und Taucherglocke“ authentisch macht.

Die Physiotherapeutin Marie Lopez nimmt sich der Betreuung Jean-Dos an. Sie schreibt das auf, was Jean-Do sagen möchte, indem sie die Buchstaben in der Reihenfolge ihrer Häufigkeit in der französischen Sprache aufsagt und Jean-Do beim richtigen Buchstaben blinzelt. Jean-Do und auch der Zuschauer entwickeln Vertrauen zu Marie und erkennen zudem, wie wertvoll die Sprache für die Kommunikation ist. Da auch diese Szenen aus der Subjektive gedreht sind, nehmen wir als Zuschauer das Vertrauensverhältnis zwischen Jean-Do und Marie viel stärker wahr. Eine gewisse Entfremdung hingegen spüren wir beim Besuch von Jean-Dos Frau Celine, die er erst vor kurzem verlassen und mit ihr drei gemeinsame Kinder hat. Sie ist von Jean-Dos Zustand sichtlich erschrocken und kommuniziert mit ihm nur kurz und distanziert. In dieser Szene wird Jean-Do in einem Rollstuhl geschoben. Die Kamera verbleibt in der Subjektive und fährt auf die Freundin zu, ohne dabei aber wie bei einer Handkamera zu wackeln. Diese Szene wurde auf einem Dolly gedreht, damit die Kamera sich zwar bewegt, dafür aber gleichmäßig und ohne wackeln. Durch den Einsatz des Dollys kann die Bewegung eines Rollstuhls, der geschoben wird, wesentlich besser nachvollzogen werden. Da die Kamera auch sonst nicht wackelt, erscheint ebenfalls logisch, da Jean-Do nicht in der Lage ist, seinen Kopf zu bewegen. Auch wenn der Zuschauer es durch andere Filme gewohnt sein mag, dass bei der Subjektive eine wackelnde Handkamera zum Einsatz kommt, so stellt er in dieser Szene die Subjektive Jean-Dos nicht in Frage, auch wenn die Kamera sich sehr ruhig und gleichmäßig bewegt. Wie hat Schnabel das geschafft? Indem er durch die vorherigen Szenen bereits ein Setting bzw. eine Welt geschaffen hat, in der die Subjektive stets aus einem ruhigen Zustand heraus gefilmt wurde. Auch hören wir permanent die Gedanken von Jean-Do, auch während der Dolly-Fahrt. Der Zuschauer bemerkt weder auf der Ton- noch auf der Bildebene eine grundlegende Veränderung, von der gleichmäßigen und ruhigen Bewegung abgesehen. Aber mit dem Vorwissen, dass Jean-Do fast vollständig gelähmt ist und bereits in einer vorherigen Szene in einen Rollstuhl gelegt wurde, denkt der Zuschauer, dass er auch jetzt in einem Rollstuhl sein muss.

Ohnehin ist der Einsatz einer wackelnden Handkamera, die den Blick des Zuschauers repräsentieren soll, umstritten: Denn wenn der Mensch sich bewegt, ändert sich der Horizont seines Blickes nicht. Unser Blick bleibt sehr ruhig und gerade auf etwas gerichtet. Wollten wir das Wackeln der Handkamera mit unserem Blick imitieren, müssten wir sehr stark mit unserem Kopf wackeln. Für die dänische Neuerungsbewegung des Kinos „Dogma 95“ war eine wackelnde Handkamera eine wichtige Authentifizierungs-

strategie⁵⁷. Heutzutage wird sie hingegen kaum noch angewandt (wenn sie noch Verwendung findet, dann repräsentiert sie meistens eine Handkamera, die von einer Figur verwendet wird, um die Szenerie einzufangen, als Beispiel ist hier der Horrorfilm „Cloverfield“ zu nennen). Es ist weitaus sinnvoller bei der Subjektive auf eine ruhige Kamerafahrt zu setzen, um die Bewegung des Blickes nachzuahmen und eine stärkere Authentizität beim Zuschauer zu erreichen⁵⁸.

Die Szene, in der Jean-Dos Gesicht zum ersten Mal von der Kamera eingefangen wird, ist sehr authentisch und in Bezug auf die emotionale Bindung zwischen Zuschauer und Jean-Do sehr wichtig. Jean-Do wird im Rollstuhl von Marie zum ersten Mal aus seinem Zimmer geschoben. Während er durch den langen Flur der Station geschoben wird, erblickt er im Fenster ein eingefallenes Gesicht. Völlig ohne Mimik. „Bin das etwa ich?“, hört der Zuschauer Jean-Do fragen. Und genau dieselbe Frage wird sich womöglich in diesem Moment auch der Zuschauer stellen. Bislang hatte er sich über diese Frage wahrscheinlich keine Gedanken gemacht, doch mithilfe einer einzigen Einstellung ist sie nun bei ihm höchstwahrscheinlich präsent. Der Flur ist sehr lang und genauso lang ist auch die Einstellung, die das Gesicht von Jean-Do zeigt. Gab es zu Beginn der Szene vielleicht noch Zweifel, dass dies wirklich Jean-Do ist, so verschwinden diese Zweifel sowohl bei ihm, als auch beim Zuschauer. Schnabel setzt genau deshalb auf eine lange Einstellung: Jean-Do und der Zuschauer sollen keinen Zweifel mehr haben, dass es sich bei dem Gesicht um das von Jean-Do handelt. Auch soll genug Zeit bleiben, um diesen Schock für beide Seiten zu verarbeiten. Denn das Bild, was beide zu sehen bekommen, hat sich wohl keiner vorher so vorgestellt. Wurde der Film bis zu diesem Moment nur aus der Subjektive erzählt, werden im Anschluss an diese Szene immer öfter auch Einstellungen von außerhalb eingesetzt. In diesem Moment entfernt sich der Zuschauer ein wenig von Jean-Do. Er wird zum stillen Beobachter. Schnabel wählt diese Einstellungen, um dem Zuschauer die Situation Jean-Dos noch bewusster vor Augen zu führen. Und so erreicht der Film eine noch stärkere Glaubwürdigkeit und Authentizität.

Jean-Do bemerkt, dass das Leben, wie er es bisher gelebt hat, vorbei ist. Er wird nostalgisch und denkt sich immer wieder zurück an die Zeit, als er noch frei und nicht in seinem Körper gefangen war. Der Zuschauer erfährt mehr über Jean-Do und erkennt auch die Veränderungen durch seine Erkrankung. Diese Unterschiede kann Schnabel

⁵⁷Vgl.: Mediaculture online: Manifest: Dogma 95.

URL: <http://www.mediaculture-online.de/Manifest-Dogma-95.442.0.html> [Stand: 14.06.2012]

⁵⁸ Vgl.: Bär, Peter (2005): „Abschlussbericht zum 20. filmkundlichen Symposium“.

URL: <http://www.cinemaquadrat.de/20-Mannheimer-Filmsymposium-Inszenier.79.0.html> [14.06.2012]

am besten verdeutlichen, indem er auf die Subjektive während der Erinnerungen verzichtet und wir einen Jean-Do mit all seiner Mimik und Gestik erleben können. Eine besondere Rolle spielt sein alter, schon leicht vergesslicher Vater. Um die Beziehung von Jean-Do und seinem Vater zu erzählen, hätte Schnabel, wie auch zuvor bei Marie, auf eine Subjektive zurückgreifen können, aber er entschied sich für die Kamera für die Rolle des Beobachters. Aus welchem Grund? Um die Beziehung von Marie zu ihm zu erzählen, benötigen wir die Subjektive, denn wir können aufgrund der Lähmung im Gesicht von Jean-Do weder Sympathie noch Antipathie lesen. Wir benötigen die Gedanken von Jean-Do, die seine Gefühle zu Marie widerspiegeln. Beim Vater allerdings ist Jean-Do gesund, seine Mimik und Gestik sind intakt. An ihr können wir seine Gedanken und Gefühle gegenüber seinem Vater ablesen. Schnabel führt uns mit dieser Kameraarbeit einmal mehr die großen Veränderungen zwischen dem gesunden und dem kranken Jean-Do vor Augen. Früher war seine Mimik und Gestik aussagekräftig, heute müssen wir in seinen Kopf eindringen, um seine Gefühle interpretieren zu können. Die Kameraarbeit und die Veränderung der Rolle der Kamera vom Voyeur zur Subjektive und damit zum Stellvertreter Jean-Dos könnte auch ein Ausdruck dafür sein, dass Jean-Do die Menschen um sich herum nun viel stärker an sich heranlässt oder heranlassen muss. Denn jetzt ist er viel stärker auf die Menschen um sich herum angewiesen, als er es vorher war. All diese Gedanken kann sich der Zuschauer machen, indem ihm der Unterschied zwischen den Kameraeinstellungen auffällt. Die Figur des Jean-Do wird für ihn verständlicher in seinen Gedanken und in seinem Handeln. Sie wird für ihn glaubwürdiger und authentischer. Und das erreicht Schnabel bereits allein durch den speziellen Einsatz und einen Rollenwechsel der Kamera.

Aber auch nach der Einstellung, in der Jean-Do sein Gesicht erblickt, bleiben im weiteren Verlauf des Films Einstellungen aus der Subjektive erhalten. Und gerade diese spielen weiterhin für den Film eine sehr entscheidende Rolle. Denn die Situation ändert sich für Jean-Do nicht. Der Zuschauer mag eine größere Distanz zu ihm entwickelt haben, aber die „gemeinsamen“ Erlebnisse in den ersten Szenen haben eine starke emotionale Bindung zwischen Zuschauer und Jean-Do geschaffen, die auch jetzt erhalten bleibt. Schnabel etabliert jedoch noch eine andere Realitätsebene in seinem Film: Die Träume von Jean-Do. Aufgrund seiner Erkrankung bleibt Jean-Do nun viel Zeit über sich und die Welt nachzudenken. So macht er sich, wie bereits oben beschrieben, Gedanken über seine Vergangenheit, aber denkt sich auch an einen anderen Ort, an dem er sich frei und glücklich fühlen kann. In gewisser Weise ist der Zuschauer auch in der Gedankenwelt von Jean-Do gefangen. Denn wenn er sich an seine Vergangenheit erinnert, folgen wir als Zuschauer genauso wie wir es auch in Jean-Dos Gegenwart und in seinen Träumen tun. Wir befinden uns bei diesem Filmen auf einer Gedankenreise Jean-Dos. Dies wird uns vermutlich erst bewusst, sobald die Träume eine Rolle in dem Film spielen. Die Träume werden sehr bunt und voller Bewegung dargestellt. In ihnen findet sich alles, was sich im bisherigen Verlauf des Films

nicht finden ließ. Es vermischen sich reale Orte wie die Krankenstation mit surrealen Figuren wie den geheilten Kranken oder Jean-Dos Schwarm Eugénie de Montijo, die Gemahlin vom letzten französischen Kaiser Napoleon III..

Die Übergänge zwischen Traum und Wirklichkeit sind im Film sehr fließend. Deutlich wird dies anhand einer Szene: Jean-Do wird von Marie durch den Flur geschoben. Sie bleiben vor einem Schaukasten stehen, den Jean-Do betrachtet. Auch wenn wir durch die Glasscheibe keine Reaktion in seinem Gesicht erkennen können, wird uns durch den beginnenden Traum verdeutlicht, dass das Gezeigte im Schaukasten seine Phantasie anregt. Eugéne steht plötzlich vor ihm und bittet ihn aufzustehen. Jean-Do kommt diesem Wunsch nach. Wir sehen den Traum nicht mehr aus der Subjektive, die Kamera ist wieder zum Beobachter geworden. Es scheint, als sei der Zuschauer zwar von Jean-Do in den Traum mitgenommen worden, aber nur als stiller Beobachter. Intensiv erlebt an dieser Stelle nur Jean-Do den Traum. Der Zuschauer nimmt aufgrund seiner Position wahr, dass es sich bei dieser Szene um einen Traum handelt. Eine Heilung wurde von den Ärzten vorher ausgeschlossen. Außerdem trennen Jean-Do und Eugéne ungefähr 150 Jahre, weshalb eine Begegnung unmöglich ist. Kann der Zuschauer eine solche Szene überhaupt als authentisch empfinden? Halten wir zunächst einmal fest, dass diese Szene weder der Wirklichkeit noch der uns zuvor verdeutlichten filmischen Wirklichkeit entspricht. Es handelt sich vielmehr um eine neue Realitätsebene, die ihre ganz eigenen Gesetze und Grenzen hat (damit ist gemeint, dass eine Person im Traum nicht an zeitliche und räumliche Grenzen gebunden ist). Für Jean-Do ist der Traum sehr authentisch, sonst würde er ihn nicht so intensiv wahrnehmen und erleben können. Aber auch der Zuschauer nimmt diesen Traum durchaus als authentisch wahr: Denn er hat eine starke emotionale Bindung zu Jean-Do aufgebaut und weiß mittlerweile, was seine Wünsche, Hoffnungen und Sehnsüchte sind. Der Zuschauer kann die Bedeutung des Traums für Jean-Do deshalb nachvollziehen und hält das Erscheinen sowie den Inhalt des Traums für glaubwürdig. Da für uns Träume, während wir träumen, wirklich erscheinen können, verstehen wir, dass auch für Jean-Do dieser Traum jetzt echt, also authentisch sein muss. Und weil der Zuschauer während des Films eine enge emotionale Bindung zu Jean-Do aufgebaut hat und seine Gefühle und Gedanken ähnlich oder teilweise sogar dieselben gewesen sind, empfindet der Zuschauer den Traum in diesem Moment ebenfalls als authentisch. Unterstützt wird dieser Zustand durch den Einsatz von klassischer Musik aus dem Zeitalter Napoleons.

Zu einem stärkeren authentischen Eindruck trägt vor allem auch die Wahl der Location bei, denn der Film spielt in genau dem Krankenhaus von Calais, in dem der „echte“ Jean-Do behandelt wurde. Ein Teil des im Film spielenden Pflegepersonals hat sich sogar um Jean-Do gekümmert. Schnabel hat sich auch dazu entschieden, den Film auf Französisch zu drehen, weil die Hauptfigur aus Frankreich kommt und die Geschichte in Calais (Frankreich) spielt. Hinzu kommt, dass das Französische eine sehr kunstvolle

Sprache ist, die dem Film über den authentischen Eindruck ein künstlerisches, wenn nicht sogar poetisches Flair verleiht. Schnabel musste bei all seinen Überlegungen stets beachten, dass er eine in einem Roman niedergeschriebene reale Geschichte erzählt. Die Leser des Romans haben eine gewisse Erwartungshaltung an den Film, die sich von den Zuschauern unterscheidet, die den Roman zuvor nicht gelesen haben. Da jeder Leser seine individuellen Vorstellungen zu Landschaften und Personen hat, kann es einem Filmemacher gar nicht gelingen, den Vorstellungen aller Zuschauer gerecht zu werden. Stimmt der Film mit den Vorstellungen überein, hat der Film für den betroffenen Zuschauer einen erhöhten Wert von Authentizität. Aber auch wenn die Vorstellungen nicht getroffen werden, kann eine authentische Darstellung möglich sein. Der Zuschauer braucht dann womöglich nur ein paar Augenblicke, sich auf das Gesehene einzustellen und es als authentisch wahrzunehmen.

Jean-Do verfasst ein Buch über sein Leben und seine Geschichte, welches er kurz vor Ende des Films fertigstellt. Der Film endet mit einer Texteinblendung, die den Zuschauer über den Tod von Jean-Do informiert. In diesem Moment verlassen wir auch seine Gedankenwelt und so schließt sich der Kreis. Denn mit dem Anschalten der Kamera in der ersten Szene hatten wir die Gedankenwelt von Jean-Do betreten und an seinem „zweiten Leben“ nach dem Erwachen aus dem Koma teilhaben können. Die eingesetzten Authentifizierungsstrategien haben sicherlich dazu beigetragen, dass „Schmetterling und Taucherglocke“ eine Reihe von Nominierungen bei großen internationalen Preisverleihungen (u.a. beim Oscar 2007 als „Bester Film“⁵⁹) bekam.

2.3.4 Die Gemeinsamkeiten der drei Filmbeispiele

Betrachten wir nun alle 3 Filmbeispiele: Was haben diese Filme gemeinsam? Und inwieweit helfen sie uns bei der Beantwortung der Frage nach Authentifizierung außerhalb der Wirklichkeit weiter? Halten wir erst einmal fest, dass alle drei Filme zeigen, dass die Kommunikation zwischen Menschen scheitern kann. Bei „Babel“ ist es die mangelnde Fähigkeit, andere Sprachen oder Menschen aus einer anderen oder der eigenen Kultur zu verstehen. Bei „Code Unbekannt“ ist es die mangelnde Fähigkeit,

⁵⁹ Vgl.: The Academy of Motion Picture Arts & Sciences (2012): „Nominees & Winners for the 79th Academy Awards“. URL: <http://www.oscars.org/awards/academyawards/oscarlegacy/2000-present/79nominees.html> [Stand: 14.06.2012]

andere Kulturen mit ihren Sitten und Gebräuchen zu verstehen. Die Figuren sind gegenüber entweder intolerant oder bleiben gegenüber dem Fremden auf Distanz. Bei „Schmetterling und Taucherglocke“ ist es die mangelnde Fähigkeit, sich ausdrücken zu können. Obwohl Jean-Do alles um sich herum wahrnimmt und die Worte der Menschen um sich herum versteht, ist er aufgrund seiner Erkrankung nicht in der Lage, mit ihnen zu kommunizieren. Das die Kommunikation zwischen Menschen scheitern kann, ist etwas ganz Alltägliches. Wer hat es noch nicht erlebt, dass man etwas erzählt und der Zuhörer das Gehörte falsch oder gar nicht versteht. Indem in den drei Filmbeispielen etwas Alltägliches zum Thema gemacht wird, knüpft der Zuschauer eine Verbindung zur Wirklichkeit und schenkt dem Film ein gewisses Maß an Glaubwürdigkeit. Dies ist wichtig, um den Film später auch als authentisch empfinden zu können.

Verstärkend kommt bei den drei Filmbeispielen hinzu, dass alle sich die unterschiedlichen Rollen der Kamera zu nutzen machen. Bei „Babel“ wird in der Tokioer Disco eindrucksvoll durch den Wechsel von Subjektive auf halbnahe Einstellungen die unterschiedliche Wahrnehmung von Chieko und ihren Freunden deutlich. Bei „Code Unbekannt“ beobachten wir anhand von weiten Einstellungen und Plansequenzen das Leben der unterschiedlichen Figuren. Aber in einer im Film gezeigten Filmszene kommen ein hohes Schnitttempo und ein Zoom zum Einsatz. Bei „Schmetterling und Taucherglocke“ sind wir anfangs in der Subjektive und nehmen die Welt aus der Sicht von Jean-Do wahr. Mit der Zeit verlassen wir die Subjektive und beobachten Jean-Do aus der Entfernung in der filmischen Gegenwart, seinen Erinnerungen an die Vergangenheit und in seinen Träumen. In allen Beispielen verlässt die Kamera für eine bestimmte Zeit ihre Rolle als Voyeur und repräsentiert die Perspektive und Denkweise einer jeweils handelnden Figur. Die Überwindung dieser Distanz hilft dem Filmemacher, die Figur für den Zuschauer authentischer und glaubwürdiger erscheinen zu lassen.

Und es gibt noch eine dritte Gemeinsamkeit: Alle drei Filmbeispiele arbeiten mit unterschiedlichen Realitätsebenen. Bei „Babel“ erkennen wir mithilfe des aussetzenden Tons bei den Subjektiven, wie die Realität für Chieko aussieht. Sie nimmt die Wirklichkeit anders wahr, als ihre Mitmenschen. Bei „Code Unbekannt“ wird durch den Einsatz der Montage bei der Filmszene im Film der Unterschied zwischen der nichtgeschnittenen, in Plansequenzen gezeigten Wirklichkeit und der geschnittenen, verkürzten Wirklichkeit eines Films deutlich. Bei „Schmetterling und Taucherglocke“ sehen wir gleich drei unterschiedliche Ebenen: Die Wahrnehmung von Jean-Do seiner Gegenwart, seine Träume und Erinnerungen sowie die äußere Wahrnehmung von Jean-Do. Jede dieser Ebenen erscheint dem Zuschauer glaubwürdig und authentisch, obwohl nicht alle der zuvor gezeigten filmischen Wirklichkeit entsprechen. Wie erreichen die drei Filmemacher diesen Effekt beim Zuschauer?

Indem sie es dem Zuschauer ermöglichen, zunächst eine emotionale Bindung zu der Figur aufzubauen. Erst wenn das gelungen ist, wird die Realitätsebene gewechselt. Dem Zuschauer werden so zwar die Unterschiede in den Realitätsebenen deutlich, zugleich empfindet er den Wechsel aber auch als logisch und glaubwürdig, weil er aus der Handlung des Films und der Figuren heraus motiviert ist. Die neue Realitätsebene „passt“ an die Stelle des Films und wird deshalb als authentisch empfunden, auch wenn der Zuschauer genau weiß, dass es nicht die filmische Wirklichkeit ist. Besonders gelungen ist der Wechsel der Realitätsebenen bei „Code Unbekannt“, denn dort nimmt der Zuschauer möglicherweise erst durch den Schnitt in das Synchronstudio wahr, dass er in der Szene zuvor einen Film im Film gesehen hat. Besonders wenn der Zuschauer nicht von Anfang an den Unterschied der Realitätsebenen feststellen kann, ist dem Film eine besonders authentische Darstellung aller Realitätsebenen gelungen. Aber auch wenn es dem Zuschauer von Anfang an bewusst sein sollte wie bei „Babel“ und „Schmetterling und Taucherglocke“, kann er die neue Realitätsebene als authentisch empfinden, sofern der Zuschauer glaubt, dass die handelnde Figur in diesem Moment diese veränderte oder nur für ihn gültige Wahrnehmung hat. Gelingt es dem Filmemacher, wie in diesen drei Filmbeispielen, jede Realitätsebene als authentisch darzustellen, hat sein Film über seine gesamte Laufzeit hinweg ein hohes Maß an Glaubwürdigkeit und Authentizität. Die Zuschauer werden den Film bis zum Ende mit Spannung und Neugier verfolgen und verstehen, welche Intention hinter dem Film steckt.

3 Schluss

3.1 Zusammenfassung der Ergebnisse

An dieser Stelle wird nochmal übersichtlich zusammengefasst, was in den vergangenen Seiten herausgearbeitet wurde und eine Einschätzung zu der Bedeutung der Arbeitsergebnisse gegeben. Ziel der Arbeit ist es, Authentifizierungsstrategien herauszuarbeiten und eine Antwort auf folgende Frage zu finden: Kann ein Traum authentisch sein, auch wenn er nicht der Wirklichkeit entspricht?

Ein Blick zu den Authentifizierungsstrategien: Sie sind ein wichtiges Mittel, um den Film für den Zuschauer wirklichkeitsnäher, echter und glaubwürdiger erscheinen zu lassen. In jedem Bereich des Films lassen sich diese Strategien einsetzen. Hattendorf nennt insgesamt diese Bereiche: Die sprachliche Gestaltung, Kameragestaltung, Montage, Metatext/Autoreflexivität und die Mise-en-Scene (Kulisse/Drehort, Licht, Kostüm/Maske)⁶⁰. Bei der sprachlichen Gestaltung sollte die soziale Herkunft und die Charaktereigenschaften der jeweiligen Filmfigur berücksichtigt werden. Bei der Kameragestaltung kann der Filmemacher sich im Wesentlichen auf zwei Rollen festlegen: Die des Beobachters und die des unmittelbar Beteiligten. Bei der Beobachter-Rolle bleibt die Kamera auf Distanz zu den Charakteren. Es wird überwiegend mit weiten Einstellungen gearbeitet, damit der Zuschauer beobachten kann, ohne das Gefühl zu haben, selbst beobachtet zu werden. Bei der Rolle des unmittelbar Beteiligten werden viele nahe Einstellungen und teilweise auch Subjektiven, um dem Zuschauer das Gefühl zu vermitteln, er ist ein aktiver Teil der Szene. Die Subjektive übernimmt zudem die Funktion, die Gefühle der jeweiligen Filmfigur auszudrücken oder Sichtweisen aufzuzeigen. Indem Details auf ruhende Gegenstände verwendet werden, geraten sonst eher unbeachtete Gegenstände ins Blickfeld des Zuschauers und erweitern sogar unter Umständen die Wahrnehmung des Zuschauers⁶¹. Eng verbunden mit der Kameraarbeit ist die Montage. Der Filmemacher kann eine hohe Schnittfrequenz wählen, um einen Zustand der Hektik oder der Angst besser zu vermitteln. Ein langsames Schnitttempo kann hingegen auf einen Zustand der Ruhe hinweisen. Der Rhythmuswechsel von ruhenden Gegenständen zu einer Bewegung hat beim Zuschauer eine sehr au-

⁶⁰ Vgl.: Hattendorf, Manfred (1994): „Dokumentarfilm und Authentizität – Ästhetik und Pragmatik einer Gattung“. (S. 69, Abb. 4)

⁶¹ Vgl.: Kracauer, Siegfried (1964): „Theorie des Films“. Band 3. (S. 80)

thentische Wirkung⁶². Die Mise-en-Scene ist ein recht umfassender Bereich des Films. Die Verwendung von Originalschauplätzen und den Zuschauern bekannte Orte verstärken den wirklichkeitsnahen Eindruck. Besonders die Vermischung von Bekanntem und Unbekanntem kann beim Zuschauer einen gesteigerten Ausdruck von Authentizität hervorrufen. So geschehen bei Orson Welles Radiohörspiel „Krieg der Welten“ (1938), als die Zuhörer aufgrund des detailgetreuen Nachbaus einer Radiosendung (mit dem bekannten Sprecher, Musik und Werbung) einen völlig fiktiven Inhalt als authentisch empfanden und eine Massenpanik ausbrach. Durch den Einsatz von „available light“ kann eine Szene natürlicher wirken, aber sie verhindert, dass eine Stimmung durch den Einsatz von Licht ausgedrückt werden kann. Kostüm und Maske liefern nonverbale Informationen zur sozialen Herkunft und den Eigenschaften einer Filmfigur und sollten dem Anlass entsprechend gestaltet sein. Inwieweit sich der Einsatz einer bestimmten Strategie lohnt, muss der Filmemacher von Film zu Film selbst entscheiden. Berücksichtigt werden müssen dabei immer die (Seh-) Erfahrungen und die Erwartungen des Zielpublikums. Können sie die Botschaft, die mithilfe der Strategie vermittelt wird, verstehen? Ist der Einsatz einer bestimmten Strategie überhaupt notwendig, um die Botschaft des Films zu transportieren. Unter dem richtigen Einsatz der Authentifizierungsstrategien kann die Kommunikation zwischen dem Filmemacher und den Zuschauern gelingen und die Botschaft des Films / die Intention des Filmemachers erfolgreich transportiert werden.

Die Authentifizierungsstrategien entsprechen in der Kunst dem zweiten Kriterium zur Ermittlung von Authentizität. Es handelt sich um die Authentizität der Form (Glaubwürdigkeit). Die Strategien sollen helfen, die Handlung und die Filmfiguren für den Zuschauer glaubwürdig und echt zu gestalten. Er soll eine emotionale Bindung zu dem Gesehenen aufbauen und den Unterschied zwischen Wirklichkeit und filmischer Wirklichkeit vergessen. Dieses Kriterium kann der Filmemacher am sichersten bestimmen, denn er wählt die Authentifizierungsstrategien aus. Das erste Kriterium, die Authentizität der Quelle (Echtheit/Nachprüfbarkeit) beschreibt die Existenz eines Originals/Vorbilds für das geschaffene Kunstwerk. Bei rein fiktionalen Kunstwerken entfällt dieses Kriterium. Da es also nicht allgemeingültig ist, hat es nicht die wichtige Bedeutung der Authentizität der Form. Das dritte Kriterium ist die Authentizität der Wahrnehmung (Interesse). Es geht um die Rezipienten (in diesem Fall die Zuschauer) und darum, inwieweit sie ein Interesse des Kunstschaffenden an seinem Werk erkennen und inwieweit sie selbst für das geschaffene Kunstwerk Interesse entwickeln können. Der Filmemacher kann dieses nur bedingt beeinflussen, aber je besser der Einsatz

⁶² Vgl.: Kracauer, Siegfried (1964): „Theorie des Films“. Band 3. (S. 88)

seiner Authentifizierungsstrategien ist, umso mehr Interesse wird der Zuschauer wahrnehmen und selbst entwickeln können.

Der Begriff Authentizität stammt vom griechischen Wort „auto-entes“ (der Selbstvollendete, in anderen Übersetzungen auch Urheber, Täter und mit eigener Hand)⁶³. Es beschreibt am besten die Tätigkeit eines Filmemachers, der mithilfe des Mediums Films aus eigener Hand eine sehr wirklichkeitsnahe Welt erschafft. Das dazugehörige Wort „authentisch“ heißt übersetzt „echt, glaubwürdig“⁶⁴ und beschreibt die Wirkung des vom Filmemachers geschaffenen Werkes auf den Rezipienten / Zuschauer. Der Begriff Authentifizierung „bezeichnet den Vorgang der Überprüfung der Identität eines Gegenübers (z.B. einer Person oder eines Computerprogramms)“⁶⁵. Anders ausgedrückt beschreibt die Authentifizierung den Prozess, der einem bestimmten Werk (z.B. einem Film) Authentizität verleiht und beim Zuschauer einen authentischen Eindruck hinterlässt. Mit dem Begriff Realität ist eine wirklichkeitsnahe Wahrnehmungsebene gemeint, die Elemente der Wirklichkeit miteinander verbindet, die sonst durch Zeit und Raum voneinander getrennt sind. Ein Traum, eine Halluzination oder Erinnerungen lösen bei uns ein authentisches Gefühl aus, weil sie uns bekannte Sachverhalte/Gefühle zu etwas Neuem verbinden. Mit dem Begriff Wirklichkeit ist hingegen nur die Wahrnehmung des Menschen gemeint. Bestimmte Tierarten können Töne oder auch Farbe wahrnehmen, die außerhalb unserer Sinneswahrnehmung liegen. Wirklich ist für uns also nur, was wir selbst kennen und wahrnehmen können.

Drei Filmbeispiele wurden in dieser Arbeit hinsichtlich der eingesetzten Authentifizierungsstrategien genauer untersucht. Alle drei Filme verbindet, dass sie die gescheiterte Kommunikation zwischen Menschen (unterschiedlicher) Kulturen thematisiert. Formal weisen alle drei Filme eine Reihe von Authentifizierungsstrategien auf, die sich auf verschiedene Bereiche des Films beziehen. Zudem besitzen alle Filme mindestens zwei Realitätsebenen, die durch den Einsatz von Authentifizierungsstrategien für den Zuschauer sichtbar werden. Der Episodenfilm „Babel“ zeigt mithilfe einer geschickten Montage und einem aussetzenden Ton die Wahrnehmung des taubstummen Mädchen Chiekos in einer Tokioer Disco. Während des gesamten Films werden die Filmfiguren zudem in Originalton und mit Untertitel dargestellt. All diese Maßnahmen unterstützen

⁶³ Vgl.: Kalisch, Eleonore (2000): „Aspekte einer Begriffs- und Problemgeschichte von Authentizität und Darstellung“. In: Fischer-Lichte Erika/Pflug Isabel (Hrsg.): „Inszenierung von Authentizität“. Theatralität Band 3. (S. 32)

⁶⁴ Dudenredaktion (Hrsg., 2001): Duden – Das Herkunftswörterbuch. Begriff „authentisch“. (S. 59)

⁶⁵ Benchaalal, Amine (2006): „Authentifizierung und Identitätsmanagement“. (S.3).

URL: <http://www.ipd.uka.de/~oosem/SecIS06/Ausarbeitungen/Seminarausarbeitung-Benchaalal-AuthentifizierungundIdManagement.pdf> [Stand: 06.07.2012]

eine authentischere und glaubwürdigere Darstellung. Der Film „Code Inconnu“ verdeutlicht mithilfe der Montage und geschickter Kameraarbeit, dass es einen Unterschied zwischen der filmischen Wirklichkeit und der Wirklichkeit gibt. Das Leben der in Paris lebenden Schauspielerin Anne wird in Plansequenzen und durch eine sehr ruhige und die Rolle des Voyeurs einnehmende Kamera erzählt. Aber in einer Filmszene innerhalb des Films, die Anne synchronisiert, finden wir ein hohes Schnitttempo und eine insgesamt sehr unruhige Kameraführung. Dem Zuschauer wird gezeigt, dass ein Film im Gegensatz zum Leben geschnitten ist und der Blick des Zuschauers mithilfe bestimmter Kameraeinstellungen gelenkt wird, um eine bestimmte Wirkung zu erzielen. Der Film „Schmetterling und Taucherglocke“ zeigt den am Lock-In-Syndrom erkrankten Jean-Do, aus dessen Sicht wir in den Film starten (Subjektive). Wir hören seine Gedanken und sehen die Personen um ihn herum. Erst im Laufe des Films sehen wir das gelähmte und leblose Gesicht von Jean-Do und werden auf eine Gedankenreise zu seinen Träumen und Erinnerungen an die Vergangenheit mitgenommen. Der Wechsel der Kameraeinstellungen (von der Subjektive zu halbnahen Einstellungen) und das zeitweise Verschwinden seiner Gedanken zeigen uns zwei verschiedene Wahrnehmungen der Wirklichkeit, einmal die von Jean-Do und die von seinem Umfeld. Und schließlich auch die Realitätsebenen des Traums und der Erinnerungen. Der Zuschauer hat eine emotionale Bindung mit Jean-Do aufgebaut, weil er ihm seine Gedanken und Gefühle „anvertraut“ und der Zuschauer ein Gefühl für die Situation Jean-Dos bekommt. Mithilfe der zuvor gewählten Authentifizierungsstrategien empfinden wir die Träume und Erinnerungen Jean-Dos als glaubwürdig und authentisch, auch wenn uns bewusst ist, dass die „Wirklichkeit“ anders aussieht.

Alle drei Filmbeispiele zeichnet aus, dass sie sich viel Zeit lassen, bevor sie eine weitere Realitätsebene etablieren. Ihnen ist es wichtig, dass der Zuschauer zunächst die erste Ebene versteht und sie als authentisch wahrnimmt. Dies erreichen die Filme über den Ton („Babel“), die Montage („Code Unbekannt“) und die Kameraarbeit („Schmetterling und Taucherglocke“). Wenn der Zuschauer sich an die Ebene gewöhnt hat, bricht der Filmemacher mit den Sehgewohnheiten des Zuschauers und etabliert über die Merkmale, in denen er vorher Authentizität erzeugt hat, eine weitere Ebene. Authentizität wird wieder über den (aussetzenden) Ton („Babel“), die (hektische) Montage („Code Unbekannt“) und die (voyeuristische) Kameraarbeit („Schmetterling und Taucherglocke“) erreicht. Der Zuschauer nimmt den Unterschied wahr und erkennt die unterschiedlichen Realitätsebenen. Da er aber die erste Realitätsebene als authentisch wahrgenommen hat, ist die neue Realitätsebene für ihn genauso authentisch. Zumal sie in der ersten Realitätsebene begründet liegt. Bei „Babel“ erfährt der Zuschauer bereits durch die angewandte Gebärdensprache, dass Chieko taubstumm ist. Bei „Code Unbekannt“ weiß der Zuschauer, dass Anne eine Schauspielerin ist. Und bei „Schmetterling und Taucherglocke“ erhält der Zuschauer bereits in der ersten Szene die Information, dass Jean-Do vollständig gelähmt ist und nur durch Blinzeln kommunizieren

kann, wenngleich seine Wahrnehmung uneingeschränkt ist. Diese Informationen hat der Zuschauer im Laufe eines Films verarbeitet und er versteht beim Wechsel der Realitäts- bzw. Wahrnehmungsebenen, dass es sich um jetzt um eine andere Wirklichkeit handelt. Die Figuren bewahren für den Zuschauer ihre Glaubwürdigkeit und gewinnen sogar noch Authentizität hinzu, weil durch den Wechsel der Realitätsebenen dem Zuschauer neue Informationen über die Filmfiguren vermittelt werden können. Die Gedanken und Gefühle können nachvollzogen werden und die Träume erscheinen dem Zuschauer für die Situation angemessen.

Damit der Zuschauer die Botschaft der gewählten Authentifizierungsstrategie verstehen kann, also damit die Kommunikation zwischen Filmemacher und Zuschauer gelingt, muss der Filmemacher sein Publikum mit den (Seh-) Erfahrungen, dem kulturellen Hintergrund und seinen Vorstellungen/Erwartungen an dem Film kennen. Nur dann kann er sein Kunstwerk (das Mittel, mit der er seine Botschaft überträgt) erfolgreich dem Empfänger / Zuschauer vermitteln. Die Übertragung der Botschaft gelingt durch den Einsatz von Zeichen und Symbolen, in diesem Fall den Authentifizierungsstrategien. Eine Authentifizierungsstrategie muss nicht unbedingt für einen Film geeignet sein. Daher sollte der Filmemacher sich vorher genau überlegen: Was möchte ich mit dem Film aussagen? Für wen mache ich diesen Film? Über welche Seherfahrung verfügt mein Publikum? Wie vermittele ich meinem Zielpublikum die Inhalte? Dieser Fragenkatalog kann für den Filmemacher eine wichtige Hilfe sein.

Mithilfe der Authentifizierungsstrategien kann der Filmemacher seinem Film nicht nur mehr Wirklichkeitsnähe verleihen, sondern auch den Fokus auf bestimmte Aspekte/Sichtweisen legen und auch eine Art Protest gegen die gängige Umsetzung von Filmen darstellen. Durch den aussetzenden Ton bei „Babel“ erfahren wir, wie Chieko die Welt um sich herum wahrnimmt. Bei „Schmetterling und Taucherglocke“ lernen wir etwas über den Zustand eines am Lock-In-Syndroms erkrankten Menschen. Im Alltag würden wir uns sonst womöglich kaum Gedanken machen und vor allem machen können, weil uns die Erfahrung und die Vorstellungskraft fehlt. Die Authentifizierungsstrategien im Film helfen, diese Barrieren zu durchbrechen und dem Zuschauer anschaulich durch Nutzung audiovisueller Inhalte andere Wahrnehmungen von Wirklichkeit abzubilden. Authentifizierungsstrategien wurden aber auch immer wieder eingesetzt, um eine andere Umsetzung von Filmen neben dem Blockbuster-Kino aus Hollywood zu etablieren (als Beispiel sind hier die „Dogma 95“-Filme zu nennen)⁶⁶.

⁶⁶ Vgl.: Bär, Peter (2005): „Abschlussbericht zum 20. filmkundlichen Symposium“.

URL: <http://www.cinemaquadrat.de/20-Mannheimer-Filmsymposium-Inszenier.79.0.html> [Stand: 14.06.2012]

Aber beim Publikum fanden diese Filme nur geringe Resonanz. Heutzutage werden Authentifizierungsstrategien deshalb in erster Linie aus Gründen einer gesteigerten Wirklichkeitsnähe und der Fokussierung auf besondere Aspekte / Sichtweisen eingesetzt. Sie machen aber auch einen Unterschied zwischen Realitätsebenen sichtbar (wie bei „Code Unbekannt“), ohne dass die Realitätsebenen beim Zuschauer an authentischer Wirkung verlieren. Die Strategien helfen zudem, dass der Zuschauer die Situation einer Filmfigur nicht nur versteht, sondern auch schneller eine (oft tiefere) emotionale Bindung zur Figur aufbaut. Er wird den Film viel intensiver wahrnehmen und einen leichteren Zugang zu der Botschaft der erzählten Geschichte besitzen.

3.2 Bedeutung der Ergebnisse & Ausblick

Das Fazit beim Betrachten dieser Ergebnisse lautet, dass der Einsatz von Authentifizierungsstrategien sehr sinnvoll ist und es ermöglicht, auch Irreales als authentisch zu empfinden. Die eingangs gestellte Frage muss also mit einem klaren „Ja“ beantwortet werden, unter der Voraussetzung, dass der Filmemacher die Authentifizierungsstrategien sinnvoll einsetzt und den Zuschauer an eine andere Realitätsebene heranzuführt. Der Zuschauer kann dann erkennen, wann der Film eine Wirklichkeit und wann eine Traumwelt zeigt. Aber wenn ihm die Regeln der Traumwelt bewusst sind und er versteht, warum die Filmfigur diesen Traum wahrnimmt, dann wird er den Traum als echt, also als authentisch empfinden. Würde der Filmemacher den Zuschauer hingegen zu Beginn des Films mit einem Traum überraschen, würden der Zuschauer diesen nicht so intensiv wahrnehmen und erst langsam verstehen können. Eine authentische Wirkung wäre nur schwach oder sogar gar nicht vorhanden. Dasselbe gilt, wenn in der ersten Realitätsebene kaum auf Authentifizierungsstrategien zurückgegriffen wird. Dem Zuschauer wird es schwer fallen, eine emotionale Bindung zu dem Gesehenen und im Speziellen zu der Filmfigur aufzubauen und er wird unter Umständen bereits diese Ebene als nicht besonders authentisch wahrnehmen. Folgt dann der Wechsel zu der nichtwirklichkeitsnahen Realitätsebene wird der Zuschauer erst recht keine Authentizität wahrnehmen können. Der Einsatz von Authentifizierungsstrategien und das Spiel mit verschiedenen Realitätsebenen benötigt also höchste Sensibilität und kann unter Umständen scheitern.

Natürlich weiß der Zuschauer, wenn er sich einen Film ansieht, dass es sich nicht um die Wirklichkeit, sondern vielmehr um eine filmische Wirklichkeit handelt. Der Film wird

nie unverändert die Wirklichkeit wiedergeben können, weil alleine schon beim Dokumentarfilm die bloße Anwesenheit einer Kamera das Verhalten der Personen beeinflusst. Eine Kamera kann ohnehin nur einen Ausschnitt der Wirklichkeit einfangen, der wiederum eine sehr subjektive Sicht des Filmemachers oder einer Filmfigur darstellt. Der Film legt seinen Fokus auf bestimmte Aspekte (sei es durch Kameraeinstellungen oder den Einsatz von Ton/Musik) und beinhaltet nur für die Handlung relevante Szenen, während die Wirklichkeit ungekürzt vor uns abläuft. Der Filmemacher sollte deshalb nicht die Illusion besitzen, die Wirklichkeit in seinem Film unverändert wiedergeben zu können. Er sollte vielmehr Wert darauf legen, seinen Film so nah wie möglich an die Wirklichkeit heranzuführen und dem Zuschauer das Gefühl zu vermitteln, diese Geschichte könnte sich tatsächlich abspielen. Dann kann der Zuschauer den Film als authentisch empfinden.

Was bedeuten die Ergebnisse dieser Arbeit für die Zukunft? Die Diskussion um Authentizität im Film, die Unterschiede zwischen Film und Wirklichkeit und die Definition dessen, was wirklich die Wirklichkeit ist, ist jahrhundertlang geführt worden, ohne bislang zu einem allgemeingültigen Ergebnis zu gelangen. Auch diese Arbeit wird die Diskussion nicht beenden können. Aber sie liefert einige interessante Aspekte, die eventuell in der Diskussion berücksichtigt werden. Die Arbeit soll deutlich machen, dass mithilfe der Authentifizierungsstrategien Sachverhalte/Sichtweisen anschaulich dargestellt werden können, die dem Zuschauer sonst verborgen bleiben. Sie machen uns anhand von wirklichkeitsnahen Geschichten bewusst, was wir oder was andere wahrnehmen. Die Strategien erweitern unsere Wahrnehmung und damit ein Stück weit unsere Wirklichkeit. Denn das, was wir Wirklichkeit nennen, ist nur das, was der Mensch wahrnehmen und begreifen kann. Seine Wahrnehmung der Wirklichkeit ist an Schranken gebunden, die aber durch den Einsatz der filmischen Wirklichkeit und den darin enthaltenen Authentifizierungsstrategien aufgebrochen werden können. Wenn wir uns das bewusst machen, ist die filmische Wirklichkeit ein Ausschnitt und zugleich eine Erweiterung unserer Wirklichkeit und keine völlig neue Realitätsebene wie z.B. ein Traum, eine Halluzination oder eine Erinnerung. Die Arbeit liefert diesen interessanten Ansatz und schafft zudem möglicherweise ein wenig Klarheit über die oft im selben Zusammenhang verwendeten Begriffe Wirklichkeit, Realität und Authentizität. Allgemeingültige Definitionen zu den Begriffen wird man aber wohl auch in Zukunft nicht finden können, weil die Themengebiete und die Literatur, in der diese Begriffe Verwendung finden, zu vielfältig sind. Mithilfe dieser Arbeit soll die Sinnhaftigkeit von eingesetzten Authentifizierungsstrategien verdeutlicht und einen Anreiz für weitere Lektüre zu diesem sehr umfassenden und zugleich sehr spannenden Sachverhalt gelegt werden.

Literaturverzeichnis

DESCARTES René: „Die Prinzipien der Philosophie“. Übersetzt und mit Anmerkungen versehen von Artur Buchenau. 8., durchgesehene Auflage. Hamburg 1992

DUDENREDAKTION (Hrsg.): „Duden – Das Bedeutungswörterbuch“. Wortbildung und Wortschatz. 3., neu bearbeitete und erweiterte Auflage. Duden Band 10. Mannheim 2002

DUDENREDAKTION (Hrsg.): „Duden – Das Herkunftswörterbuch. Etymologie der deutschen Sprache“. 3., völlig neu bearbeitete und erweiterte Auflage. Duden Band 7. Mannheim 2001

FAULSTICH Werner: „Grundkurs Filmanalyse“. 2. Auflage. Paderborn 2008

HATTENDORF Manfred: „Dokumentarfilm und Authentizität – Ästhetik und Pragmatik einer Gattung“. Band 4 der Reihe „Close Up – Schriften aus dem Hause des Dokumentarfilms“. Konstanz 1994

KALISCH Eleonore: „Aspekte eines Begriffs- und Problemgeschichte von Authentizität und Darstellung.“ In: FISCHER-LICHTE Erika/PFLUG Isabel (Hrsg.): „Inszenierung von Authentizität“. Theatralität Band 1. Tübingen 2000

KRACAUER Siegfried: „Theorie des Films – Die Errettung der äußeren Wirklichkeit“. Band 3. Siegfried Krakauer - Schriften. Frankfurt am Main 1964.

LEXIKON-INSTITUT BERTELSMANN (Hrsg.): „Das moderne Lexikon in zwanzig Bänden“. Band 10. Gütersloh 1971

MENKE Christoph: „Brauchen wir Kunst?“ DIE ZEIT. Ausgabe vom 14.06.2012 (S. 50)

MERTEN Klaus: „Einführung in die Kommunikationswissenschaft“. Münster 1999.

WATZLAWICK Paul (Hrsg.): „Die erfundene Wirklichkeit – Wie wissen wir, was wir zu wissen glauben?“ Beiträge zum Konstruktivismus. München 1981

Film-Quellen:

BABEL (Originaltitel: Babel): Regisseur: Alejandro González Iñárritu. Universum Film GmbH. Produktionsjahr: 2006. Erscheinungsdatum DVD: 06. August 2007. Spieldauer: 138 Minuten

CODE UNBEKANNT (Originaltitel: Code inconnu): Regisseur: Michael Haneke. Studio: absolut Medien GmbH. Produktionsjahr 2000. Erscheinungsdatum DVD: 25. Juli 2005 Spieldauer: 112 Minuten

SCHMETTERLING UND TAUCHERGLOCKE (Originaltitel: Le scaphandre et le papillon). Regisseur: Julian Schnabel. Produktionsjahr: 2008. Erscheinungsdatum DVD: 04. Dezember 2008. Spieldauer: 112 Minuten

Online-Quellen:

AGBEYEGBE Sarah: „Die Montage – ein filmgeschichtlicher Abriss zu kinematografischer Wirkung und Funktion“. Universität Potsdam, Hausarbeit zum Hauptseminar „Filmanalyse“. 03/2003.

URL: http://www.uni-potsdam.de/u/slavistik/vc/filmanalyse/arb_stud/agbeyegbe/ade10.htm
[Stand: 17.06.2012]

BÄR Peter: „Abschlussbericht zum 20. filmkundlichen Symposium in Mannheim.“ 10/2005.

URL: <http://www.cinemaquadrat.de/20-Mannheimer-Filmsymposium-Inszenier.79.0.html>
[Stand: 12.06.2012]

BENCHAALAL AMINE: „Authentifizierung und Identitätsmanagement“. Seminararbeit zum Seminar „Sicherheit und technischer Datenschutz in Informationssystemen“. 31.10.2006

URL: <http://www.ipd.uka.de/~oosem/SecIS06/Ausarbeitungen/Seminararbeitung-Benchaalal-AuthentifizierungundIdManagement.pdf> [Stand: 06.07.2012]

DIRVEN René/RADDEN Günther: „Die kognitive Grundlage der Sprache: Sprache und Denken“. In: PÖRINGS Ralf und SCHMITZ Ulrich (Hrsg.): „Sprache und Sprachwissenschaft“. 08/2003.

URL: <http://www.linse.uni-due.de/linse/publikationen/Download/Sprache--Sprachwissenschaft.pdf> [Stand: 05.07.2012]

FUCHS Denise: „Intertextualität im Prosawerk Paul Austers“. Universität Wien, Diplomarbeit 2010.

URL: http://othes.univie.ac.at/8624/1/2010-02-10_9700335.pdf [Stand: 14.06.2012]

KRAFT Ulrich: „Luzide Träume: Träumen, wie´s im Drehbuch steht“. 12.10.2006.

URL: <http://www.stern.de/wissen/mensch/luzide-traeume-traeumen-wies-im-drehbuch-steht-570729.html> [Stand: 04.07.2012]

KULL Volker: „Abschied von der Realität“. 21.08.2007.

URL: <http://www.linksnet.de/de/artikel/20716> [Stand: 16.06.2012]

MEDIACULTURE ONLINE: „Manifest: Dogma 95“.

URL: <http://www.mediaculture-online.de/Manifest-Dogma-95.442.0.html> {Stand: 11.06.2012]

MEDIAMANUAL.AT: „Die Sprache des Films“.

URL: http://www.mediamanual.at/mediamanual/leitfaden/filmgestaltung/grundelemente/sprache_des_films/index.php [Stand: 14.06.2012]

MERTENS, Mathias: „Neue Technik, neue Realität“. In: KASTEN, ERICH et al: „Woher wissen wir, was Realität ist?“. 19.05.2011

URL: <http://zeit.de/zeit-wissen/2011/03/Will-wissen> [Stand: 12.05.2012]

PANTKE Karl-Heinz: „Das Locked-in Syndrom (LiS) – Vollständig gelähmt bei vollem Bewusstsein“. Bopfingen, Beitrag zur Tagung „Wachkoma“. 22.09.2010.

URL: http://www.ostalbkrlinikum.de/fileadmin/docs/Vortraege/hand-out_Bopfingen.pdf [Stand: 16.06.2012]

THE 84TH ANNUAL ACADEMY AWARDS: „The Winners“. 2012.

URL: <http://oscar.go.com/nominees> [Stand: 14.06.2012]

THE ACADEMY OF MOTION PICTURE ARTS & SCIENCES: „Nominees & Winners for the 79th Acaedemy Awards“. 2012.

URL: <http://www.oscars.org/awards/academyawards/oscarlegacy/2000-present/79nominees.html> [Stand: 14.06.2012]

Eigenständigkeitserklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und nur unter Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel angefertigt habe. Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus Quellen entnommen wurden, sind als solche kenntlich gemacht. Diese Arbeit wurde in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

Wendisch Evern, der 21.07.2012

Ort, Datum

Marcel Gastorf

Unterschrift Autor