

Arbeitsblätter zur Filmkunde : Stichworte zu einer kleinen Hermeneutik des Kinos (II)

Autor(en): **Etter, Urs**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Zoom : illustrierte Halbmonatsschrift für Film, Radio und Fernsehen**

Band (Jahr): **23 (1971)**

Heft 1

PDF erstellt am: **26.06.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-962087>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern. Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.



sitzer der Gasse – Ausbeuter der Armen ist. Er zieht die Konsequenzen und will seinen Besitz den Armen verschenken. Damit aber gerät er in Konflikt mit Interessenvertretern auf weisser und farbiger Seite und wird als verrückt erklärt. Was bleibt ihm anderes übrig, als gemeinsam mit den Besitzlosen gegen sein Haus – einem Prunkstück traditioneller Scheinkultur des Wohlstandes – zu ziehen und es in einem gigantischen Finale abzubrennen. «Ihr brennt», schreit ein junger Farbiger den im Hause verschanzten Bewahrern unmenschlicher Zustände zu, «nur wisst ihr es noch nicht!» Ist das faustdicker Symbolismus oder verkappte Apokalypse? Wahrscheinlich beides ein wenig. Nun, restlos glücklich will man über den

«Leo the Last» von John Boorman ist ein Gleichnis für die ungerechte Verteilung der Güter in der Welt

Film nicht werden. Das Genre des Unterhaltungsfilms will zum brennenden Problem ungerechter Güterverteilung auf der Welt nicht so recht passen. Alles bleibt da ein wenig unverbindlich und auch geschmäcklerisch. Das Anliegen des Films ist zu schwer, als dass ihm mit einem leichtfüssigen und gewiss brillanten Film beizukommen wäre. Darüber vermag selbst Marcello Mastroianni, der den Leo gewiss mit echter Anteilnahme und feiner Schauspielkunst mimt, nicht hinwegzutäuschen.

deutung für den Verständigungsprozess haben, weil ohne sie ja kein Verstehen zustande kommen könnte, da die ausgesandte Nachricht (von der Leinwand her) beim Zuschauer an nichts anknüpfen könnte. Allerdings kann nun informationstheoretisch nur dasjenige wirklich als Nachricht/Information gelten, was dem Empfänger über die gemeinsamen Zeichen hinaus etwas Neues bringt, was also – hermeneutisch ausgedrückt – seinen Horizont erweitert und über die vorhandenen Vor-Urteile hinausführt, diese sozusagen erschüttert und verwandelt. Wenn die «Nachricht» immer nur die selben Zeichen wiederholte, dann verfestigte sie lediglich meinen Horizont, anstatt ihn zu erweitern und behinderte damit meine geistige und seelische Entwicklung, was schliesslich zu verhärteten (negativen) Vor-Urteilen, anstatt zu je neubegründeten Urteilen und Entscheidungen führt. Es wird damit klar, dass für den Filmbetrachter jede neue Kinoerfahrung, die er sich zu verstehen bemüht, ein Risiko bedeutet, weil er mit dem Willen zu Reflexion und Horizonterweiterung seine vorhandenen Vor-Urteile überprüfen und aufs Spiel setzen muss.

ARBEITSBLÄTTER ZUR FILMKUNDE

Stichworte zu einer kleinen Hermeneutik des Kinos (II)

Wir können den «hermeneutischen Zirkel» auch informationstheoretisch erklären: In der Informationstheorie gilt, dass für den Austausch von Nachrichten zwischen einem Sender und einem Empfänger bei diesen beiden Polen des Informations-

flusses ein gemeinsamer, übereinstimmender Zeichenvorrat vorhanden sein muss, damit die ausgesandte Nachricht beim Empfänger oder Adressaten überhaupt ankommen und verstanden werden kann (vgl. dazu: K. Steinbuch, Die informierte Gesellschaft; rororo TB 6612/13). Diese informationstheoretische Überlegung zeigt uns, dass Vor-Urteile oder Vor-Verständnisse im hermeneutischen Sinne, wenn wir sie vereinfachend mit dem Zeichenvorrat des Empfängers gleichsetzen, durchaus eine positive Be-

Kino ist Spiel

Hiermit sind zwei Stichworte gefallen, die uns wiederum einige Schritte weiterbringen können: Das erste Risiko werden wir später unter psychologischem Aspekt wiederaufnehmen und wenden uns also zunächst dem zweiten zu. Wir haben gesagt, dass wir im Kino unsere Vor-Urteile «aufs Spiel setzen» müssen und wollen nun sehen, welche ernsthaftere Sache mit dieser Redensart angedeutet ist. Dass wir unsere Kinoerfahrung als Spiel verstehen dürfen, lehrt uns etwa ein Gedicht des französischen Filmregisseurs Jean-Luc Godard: «Lettre à mes amis pour apprendre à faire du cinéma ensemble». L'Avant-Scène CINEMA, No. 70, Paris 1967). Kino also ist Spiel und «Une règle du jeu» (eine Spielregel) gibt es nur insofern, als der

mit-spielende Zuschauer (der eben nicht bloss zu-schaut!) lernt, dass es ein «*jeu d'enfants*» ist, welches nur deshalb «den Erwachsenen vorbehalten» bleibt, weil wir eben vergessen haben, dass es eigentlich ein «Kinder-Spiel» wäre. Es besteht nach Godard darin: «Sich betrachten / Im Spiegel der andern / Vergessen und kennenlernen / Schnell oder langsam / Die Welt / Und sich selbst / Denken und reden / Seltsames Spiel / Es ist das Leben.» Auch der Zuschauer, nicht bloss der Filmschöpfer, muss also zu Worte kommen und mitspielen können; er sollte während des Films Pausen zum Nachdenken finden. Im Anschluss an den niederländischen Kulturphilosophen Johan Huizinga (*Homo ludens*, Amsterdam 1939) führt Gadamer (op. cit. S. 97 ff.) zum Begriff des Spieles folgendes aus: «Spielen will nicht als eine Art von Betätigung verstanden sein... (Es ist) Bewegung – ohne Zweck und Absicht, auch ohne Anstrengung!.. Alles Spielen ist ein Gespielt-Werden. Das eigentliche Subjekt des Spiels ist nicht der Spieler, sondern das Spiel selbst... (Und) die Seinsweise des Spiels ist Selbstdarstellung.» Indem also das Spiel «Darstellung für (jemanden)» ist, umschreibt dieser Begriff, was eigentlich die Seinsweise der Kunst überhaupt, folglich auch die des Kinos bestimmt. «Das Spiel selbst ist das Ganze aus Spielern und Zuschauern, er ist es, für den und in dem das Spiel spielt.»

Die Entlastungsfunktion des Kinos

Von daher wollen wir uns nun über das Stichwort vom Risiko zu einigen psychologischen Überlegungen leiten lassen: Normalerweise gehen wir ins Kino, einfach um uns unterhalten zu lassen; deshalb sind wir dann wohl bereit, uns etwa auch auf ein «Abenteuer» einzulassen, jedoch gerade ohne die Absicht, das Wagnis neuer Erfahrungen, die unsere Stellung zu sozialen, kulturellen, politischen oder religiösen Fragen erschüttern könnten, einzugehen. Im Gegenteil möchten wir durch Unterhaltung und Entspannung gerade unseren Arbeitsalltag mit seinen Spannungen und Entscheidungsforderungen, denen wir uns ohnehin selten gewachsen fühlen, vergessen; wir lassen uns deshalb ohne Zögern eine «heile Welt» im Kino vorgaukeln, wo die Verhältnisse leicht überschaubar sind und, was Recht oder Unrecht ist, diskussionslos feststeht, eben um den «heillosen Wirrnissen draussen» zu enttrinnen. Die allermeisten Filmschöpfer, besonders geschäftstüchtige Produzenten, sind auch ohne weiteres bereit, diese unsere Erwartungen zu erfüllen, und sie bieten uns folglich eine Traumwelt an, in der alles einfach durchschaubar und letztlich ohne Risiko ist, das Gute und Schöne wird endlich siegen – und wir sind der Verantwortung, dass es auch «draussen» so komme, enthoben: Ihre Helden, mit denen wir uns während anderthalb Stunden identifizieren, auf die wir unsere Wünsche projizieren können, fällen die Entscheidungen und fassen die nötigen Entschlüsse ersatzweise an unserer

Stelle. Diese Entlastungsfunktion, die wir dem Kino zusprechen, hat ihren Sinn, und wir werden zu einem späteren Zeitpunkt darauf zurückkommen; für unseren Zusammenhang jedoch müssen wir einsehen, dass solche Filme eigentlich gar kein Verstehen erfordern, wir können sie ganz einfach miterleben und geniessen, dann sind sie vorbei. Die anderen Filme, bei denen wir uns um ein Verstehen bemühen müssen, sind diejenigen, die in provozierender Form soziale, kulturelle, politische und religiöse Probleme aufweisen und zur Diskussion stellen und in bestimmten Fällen auch verhärtete Vorurteile aufweichen wollen; diesen Filmen gegenüber sind wir aus Gewöhnung an die ersten zu einem wirklichen Risiko nicht bereit, weil die Konfrontation mit Problemen und das Einlassen auf Auseinandersetzungen uns schliesslich eine Entscheidung, ein neues Urteil abfordern, anstatt Entlastung zu gewähren, was schlicht unbequem und unangenehm ist. Hier hätten wir uns eine Risikobereitschaft abzunütigen und mit gewandelten Erwartungen den schwierigen modernen Filmen zu begegnen, was selbst schon ein Wagnis bedeutet, weil niemand gerne bereit ist, den sicheren Horizont der Vor-Urteile preiszugeben, den sicheren Boden der Vor-Verständnisse zu verlassen. Es scheint mir letztlich dieser Umstand zu sein, der das gerade hier notwendige Verstehen erschwert oder verhindert: Der Verdrängungs-Mechanismus, mit welchem wir – meist unbewusst – das Neue von uns abhalten wollen, weist für die Kino-Hermeneutik eine Tendenz auf, die das Leben an seiner Entwicklung hindert und der Erstarrung, dem Sterben dient.

Zusammenspiel auf drei Ebenen

Diese fragmentarischen Zusammenhänge von Spiel-Kino-Risiko lassen nun den ersten Abschnitt unserer «Stichworte» (vgl. ZOOM 16) in einem helleren Licht erscheinen: Wir haben da das «Kino als Kommunikationsprozess zwischen drei Partnern» (Betrachter, Film, Hersteller) beschrieben. Diesen Kommunikationsprozess können wir nun als Zusammen-Spiel auf drei verschiedenen Ebenen verstehen: Mit der Berücksichtigung der drei Partner setzen wir eine Einheit, innerhalb welcher wir drei Verständigungs- oder Begegnungsebenen unterscheiden können, ohne deshalb allerdings die Einheit auseinanderbrechen zu lassen; auf allen Ebenen wird, wenn auch nach je verschiedenen Regeln, Kino gespielt und überall müssen Risiken eingegangen werden. Auf der ersten Ebene, bei der Verständigung im Herstellerteam, also zwischen Autor/Regisseur/Produzent einerseits und Darstellern/Technikern usw. andererseits werden bereits auch einige Spielregeln für die anderen beiden Ebenen aufgestellt, es fallen Entscheidungen ideeller, ökonomischer und künstlerischer Art, die das Produkt und den Konsumenten normieren sollen. Dabei werden tatsächliche und erwünschte Bedürfnisse und Verstehensmöglichkeiten des anzulok-

kenden Publikums schon mitberücksichtigt und vermischt. Auf der zweiten Ebene, bei der Begegnung der Filmfiguren auf der Leinwand, also im Film selbst, handelt es sich um fiktive, erfundene, gespielte Partner und nicht um wirkliche Personen, die einander gegenüber treten; ihre Konflikte und Verständigungen können vom Filmschöpfer jedoch als Abbild der realen Wirklichkeit ausgegeben werden, um dem Publikum die Identifikation zu ermöglichen, indem sie ihm verheimlichen, dass es sich dabei immer um eine künstlerische Nach- oder Neu-Gestaltung von Wirklichkeit, um eine künstlich hergestellte Realität ganz eigener Art handelt, eben um Kino. Die Verheimlichung dieses Tatbestandes dient dann vorwiegend dem Zweck, die reale gesellschaftliche und weltpolitische Lage zu beschönigen und ist in diesem Sinne Propaganda für den status quo.

Auf der dritten Ebene schliesslich, bei der Begegnung der Betrachter mit dem auf der Leinwand ablaufenden Film, kann die sogenannte «Aussage des Films» sowohl durch die Entscheidungen des Herstellerteams wie auch durch die oben beschriebenen Erwartungen des Publikums (Unterhaltungsbedürfnis oder Risikobereitschaft) verändert oder gelegentlich gar annulliert werden. Der Grad dieser Veränderung wird bestimmt einmal durch die Bereitschaft der Betrachter zur Infragestellung und eventuellen Korrektur ihrer Vor-Urteile und Vor-Verständnisse, dann auch durch die finanzielle Risikobereitschaft der Produzenten, eventuell unbequeme und darum schlecht verkäufliche Filme herzustellen. Wenn der Filmschöpfer selber nur die Entlastungsfunktion, aber nicht die Horizonsweiterungsfunktion erfüllen will, braucht sein Film überhaupt nicht verstanden zu werden, und es ist dann wünschenswert, dass die «Aussage» gleich null, also lediglich Bestätigung der Konsumentenhaltung und der bestehenden Verhältnisse ist. Der Betrachter freut sich dann über das Angebot der Identifikation und will sich bloss einem illusionären Geschehen hingeben, wodurch er sich selbst als Mitspieler bewusst ausschaltet und sich schliesslich manipulieren lässt. Wie der moderne, Verstehen erheischende Film versucht, den daraus ihm gegenüber erwachsenden Verdrängungs-Mechanismus zu durchbrechen und eine Auseinandersetzung zu erzwingen, kann der von Bertold Brecht für das Theater entdeckte Verfremdungseffekt lehren, den seit Jean-Luc Godard immer mehr Filmschöpfer bewusst auch für das Kino einzusetzen versuchen.

Film als mitverantwortliches Medium für die Gestaltung der Zukunft

Diese «Stichworte zu einer kleinen Hermeneutik des Kinos» sollten und konnten lediglich einen fragmentarischen ersten Einblick in die vielfältigen Zusammenhänge und allfälligen philosophischen, psychologischen und sozialen Hintergründe des Kinos gewähren. Sie sind sozusagen als Vorwort zu den fol-

genden Artikeln zur Filmkunde an dieser Stelle gedacht und konnten vielleicht vorerst einmal einsichtig machen, dass es beim Verstehen eines neuen Films wesentlich um Horzonterweiterung, und das bedeutet, um die Bereitschaft zur Wandlung der eigenen Meinung geht. Wenn wir uns mit dieser immer tiefer verstandenen Einsicht ins Kino begeben, dann kann der Film auch einen Teil der Aufgabe und Verantwortung für

die Gestaltung unserer Zukunft neben den anderen Künsten mitübernehmen. Unsere erste Horzonterweiterung bezüglich der oben beschriebenen ersten Kommunikationsebene (Verständigung im Herstellerteam) wird in den folgenden Artikeln in die «Grundbegriffe der Filmkunde» einführen, damit, wer sich dafür interessiert, sich mit der Zeit eine Anzahl der filmtechnischen Begriffe aneignen kann.

Urs Etter

KURZFILM IM UNTERRICHT

Maskerade

G: Problemfilm
 F: 9 Min., 16 mm, farbig, Lichtton, Puppentrick
 P: Studio für Filmdienst (Bulgarien), 1966
 V: Verleih ZOOM, Dübendorf
 B: Christo Topousanov
 K: Petko Starov
 M: Giuseppe Verdi, Gioacchino Rossini
 D: Gentscho Spirov (Puppenfiguren)
 P: Fr.15.–

Kurzbesprechung

Ein Mann geht durch seinen Arbeitstag und hat für jede Situation, für jeden Menschen, mit dem er zu tun hat, eine passende Maske bereit, die er augenblicklich über seinen Kopf ziehen kann. Nur sein wirkliches Gesicht zeigt er nie

– bis er sich abends im stillen Kämmerlein, von niemandem beobachtet, zur Ruhe legt. Da zeigt sich, dass er ein solches gar nicht hat. Hinter seinen Masken verbirgt sich eine blosse Holzkugel...

Detailanalyse

1. *Sequenz: Der Maskenschrank.* Ein Schrank mit Masken: die eine freundlich und vertrauensselig, devot, eine zweite kalt und unpersönlich, eine dritte harmlos und grinsend, eine vierte grimmig und verbissen, eine fünfte mitleidvoll (mit Träne); davor ein Mann, der zwei Masken betrachtet, sich für die freundlich-devote entscheidet und sie aufsetzt, dann die Haare büstet, die übrigen Masken in die Mappe packt und zur Arbeit geht.

2. *Sequenz: Auf dem Weg zur Arbeit.* Der «freundliche» Beamte betritt das

Bürohaus durch die Drehtüre, lässt sich auf Rolltreppe und Rollteppich vor sein Büro transportieren, wo er sich aufstellt und die Ankunft der übrigen erwartet.

3. *Sequenz: Begrüssung.* Ankunft der beiden Mitarbeiter, der Sekretärin und des Chefs. Zur Begrüssung der Mitarbeiter setzt er die auf ihr Gesicht zugeschnittene Maske auf (harmlos, grinsend und grimmig, verbissen). Zur Begrüssung der Sekretärin versteckt er sich hinter einem Blumenstrauss; zur Begrüssung des Chefs hinter einem Buch (der Titel bedeutet nichts).

4. *Sequenz: Arbeitsbeginn.* Der Chef läutet zur Arbeit. Alle verschwinden in ihren Arbeitsräumen. Der Reihe nach werden alle auf der Schreibmaschine tippend gezeigt. Der Chef gibt der Sekretärin via Bildschirm Anweisungen.

5. *Sequenz: Anbiederung.* Der «freundliche» Beamte betritt den Raum des «grinsenden», setzt sich die entsprechende Maske auf und trinkt mit ihm ein Glas Rotwein. Die Szene wiederholt sich mit dem «grimmigen». Mit ihm trinkt er einen bitteren Tropfen. Anders bei der Sekretärin: Diese blättert in einem Journal und projiziert ihm ein Wunschgesicht an (Musik: «O wie so trügerisch sind Weiberherzen» aus Rigoletto von Verdi). Darnach horcht der «freundliche» Beamte der Reihe nach an den Türen der Mitarbeiter.

6. *Sequenz: Verleumdung.* Der «freundliche» Beamte verleumdet beim «grinsenden» den «grimmigen» («er schleift das Messer und will dich ausstechen») und beim «grimmigen» den «grinsenden» («er bereitet dir einen Ausrutscher – Schale einer Wassermelone – vor...»). Damit hetzt er die beiden Beamten gegeneinander auf. Bei der Sekretärin erzählt er, die Mitarbeiter stünden in einem Rivalitätskampf um den leitenden Posten. Der Chef, wie es ihm zu Ohren kommt, «geht hoch» (wörtlich!) und wirft die beiden Verleumdeten hinaus.

7. *Sequenz: Abschied.* Der Chef läutet Arbeitsschluss. Verlassen des Bürohauses, vor dem noch die Entlassenen sitzen. Der «freundliche» Beamte wendet sich um, setzt die mitleidvolle Maske (mit Träne) auf und schüttelt den Entlassenen die Hand.

8. *Sequenz: Zu Hause.* Der Mann geht zu Bett. Er reisst eine Maske um die andere ab und wirft sie in den Schrank. Zum Vorschein kommt eine blosse Holzkugel. Unter dem Bett holt er nervös eine Schlafmaske hervor...

Maskerade basiert auf der Tatsache, dass Beziehungen eines Menschen zu verschiedenen Partnern jedesmal andere Züge seines Wesens ins Spiel bringen. Sobald jemand diese Erfahrung bewusst ausnutzt, entsteht ein Maskenspiel. In der Intrige verliert der Mann sein Gesicht. (Kopf als Holzkugel). Der Trickfilm enthält auf ironisch-satirische Weise das individuelle und gesellschaftliche Rollenverhalten am Beispiel des Bürodienstes

Dölf Rindlisbacher

