



**University of
Zurich**^{UZH}

**Zurich Open Repository and
Archive**

University of Zurich
Main Library
Strickhofstrasse 39
CH-8057 Zurich
www.zora.uzh.ch

Year: 2012

**Entgrenzte Stimmungsräume. Atmosphärische Funktionen filmischer
Unschärfe**

Smid, Tereza

Posted at the Zurich Open Repository and Archive, University of Zurich

ZORA URL: <https://doi.org/10.5167/uzh-67268>

Book Section

Published Version

Originally published at:

Smid, Tereza (2012). Entgrenzte Stimmungsräume. Atmosphärische Funktionen filmischer Unschärfe. In: Tröhler, Margrit; Schweinitz, Jörg; Brunner, Philipp. Filmische Atmosphären. Marburg: Schüren, 143-158.

- Koebner, Thomas (2002) *Reclams Sachlexikon Film*, Stuttgart: Reclam.
- Komigsberg, Ira (1989) *The Complete Film Dictionary*, Meridian: New York [etc.].
- Lehmann, Albrecht (2007) *Reden über Erfahrung. Kulturwissenschaftliche Brausstschemanalyse des Erzählens*, Berlin: Reimer.
- Lipps, Theodor (1903) *Ästhetik. Psychologie des Schönen und der Kunst. Erster Teil: Grundlegung der Ästhetik*, Hamburg/Leipzig: Leopold Voss.
- Little, Michael (2004) «Pure Professionalism: A Mann Made Picture (Thoughts on COLLATERAL)», in: *The Film Journal*, 9 (<http://www.thefilmjournal.com/issue9/collateral2.html> [letzter Zugriff 31.8.2009]).
- Lobato, Ramon (2008) «Crimes Against Urbanity: The Concrete Soul of Michael Mann», in: *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies*, 22/3, S. 341–352.
- Ohner, Astrid/Sieten, Claudia (Hg.) (2008) *Los Angeles. Eine Stadt im Film. Eine Retrospektive der Vennale und des österreichischen Filmmuseums*, kuratiert v. Thomas Andersen, Marburg: Schüren.
- Olsen, Mark (2004) «Paint It Black [Interview mit Michael Mann]», in: *Sight & Sound* (<http://www.bfi.org.uk/sightandsound/feature/224> [letzter Zugriff 17.3.2011]).
- Prinzler, Hans Helmut (Hg.) (2003) *Friedrich Wilhelm Murnau. Ein Melancholiker des Films*, Berlin: Bertz.
- Rybin, Steven (2007) *The Cinema of Michael Mann*, Lanham etc.: Lexington Books.
- Smid, Tereza (2006) «Jenseits der Aufmerksamkeitslenkung. Narrative und ästhetische Wirkungsmöglichkeiten der Scharfenverlagerung», in: Koebner, Thomas/Meder, Thomas/Lipitz, Fabienne (Hg.) *Bildtheorie und Film*, München: Edition Text und Kritik, S. 282–296.
- (2012) *Poetik der Scharfenverlagerung*, Marburg: Schüren (Zürcher Filmstudien 29).
- Turk, Edward Baron (1989) *Child of Paradise. Marcel Carné and the Golden Age of French Cinema*, Cambridge (MA)/London: Harvard University Press.
- Wulff, Hans J. (2012) «Prolegomena zu einer Theorie des Atmosphärischen im Film», in: Brunner, Philipp/Schwenitz, Jörg/Töhler, Margrit (Hg.) *Filmische Atmosphären*, Marburg: Schüren, S. 109–123 [Beitrag in diesem Band].

Tereza Smid

Entgrenzte Stimmungsräume

Atmosphärische Funktionen filmischer Unschärfe¹

Morvern Callar findet eines Tages ihren toten Freund in der gemeinsamen Wohnung. Die ersten Bilder des nach der Protagonistin benannten Films von Lynne Ramsay (GB 2002) – Großaufnahmen ihres Gesichts neben seinem Ohr, Detailaufnahmen ihrer Hand in seiner – sind von einer romantischen Weichheit, die nichts von der Tragik des Geschehens erahnen lässt. Erst die Halbtotalen nach dem Filmtitel zeigt Morvern neben einer Leiche. Die junge Frau bleibt lang mit dem Toten allein, ohne jemandem etwas zu erzählen. Sie scheint die Tatsache nicht wahrhaben zu wollen. Einmal verlässt sie kurz die Wohnung; wir sehen sie mit einem Hörer in der Hand, den sie aber gleich wieder auflegt. Daraufhin entfernt sie sich in die Tiefe des Bildes, in den unscharfen Bereich, wo sie sich als Figur fast vollständig auflöst (Abb. 1). Der Film verzichtet darauf, explizit zu vermitteln, was in ihr vorgeht: Sie verbalisiert weder ihre Gefühle noch äußern sich diese



1 Atmosphärische Formen in MORVERN CALLAR

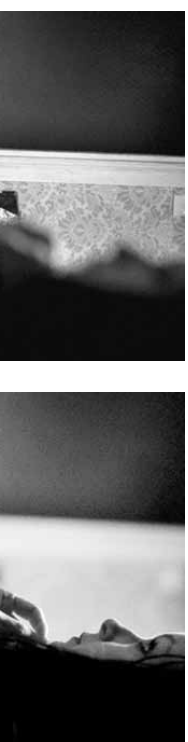
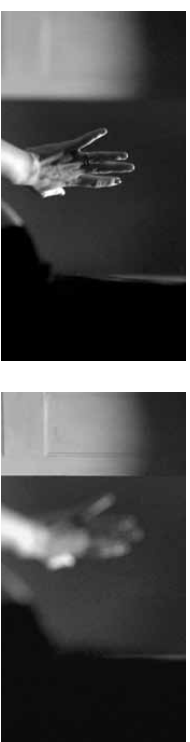
1 Der vorliegende Beitrag vertieft einen Aspekt filmischer Unschärfe, die ich ausführlich in meiner Dissertation untersuche (vgl. Smid 2012).

in ihrer Mimik. In den elliptisch montierten Momentaufnahmen herrscht Stille, und geringe Schärfentiefe sorgt für einen kokonartigen räumlichen Eindruck – eine weiche, enge Umgebung, aus der man als anderer Mensch ins Freie tritt.

Morverns Befindlichkeit drückt sich in der sich langsam verdichtenden Atmosphäre aus. Ihr mentaler Zustand scheint schließlich in einem Oszillieren der Schärfe zwischen ihr und ihrer Umgebung seinen Ausdruck zu finden. Schärfenverlagerungen von Morverns Hand zur leeren Wand dahinter und von ihr zur offenen Tür im Hintergrund übersetzen die nicht (be-)greifbare Situation in enigmatische Bilder (Abb. 2a–d). Das Uneindeutige dieser visuellen Gestaltung liegt in der sich scheinbar beliebig zwischen Vorder- und Hintergrund verlagernden Schärfe. Sie dient kaum dazu, die Aufmerksamkeit des Publikums zu lenken. Könnte sie also den Fokus der Figur visualisieren und verdeutlichen, dass ihr Blick von der eigenen Hand zur dahinter liegenden Tür gleitet? Möglich, aber nicht eindeutig, vor allem dann nicht, wenn Morvern selbst im Bild erscheint. Oder soll die Unschärfe die Figur und deren Bewusstseinszustand sinnlich und metaphorisch erfassen? Welchen Bedeutungsradius beschreibt dann die auffällig eingesetzte Unschärfe? Fragen, die nicht leicht zu beantworten sind, die aber die Vorstellungskraft anregen.

Die formale Gestaltung des Films entspricht seiner inhaltlichen Fragestellung. Damit gibt sie zum einen Rätsel auf und trägt zum anderen entscheidend zur Atmosphäre bei. Diese Atmosphäre lässt sich aber nur schwer in Worte fassen, denn die Gefühlslage der Figur bleibt vage und komplex. Interessanterweise beschreibt Bernd Huppauf (2009, 232) die Wirkung von Unschärfe, wie sie für den Anfang von MORVERNS CALLAR so bestimmend ist, mit den gleichen Begriffen: «It exists in different varieties that can be labelled the obscure, the vague, the complex and the ambiguous (polyvalent).» Mit der mehrfachen Verlagerung der Schärfe stellt sich zudem ein Gefühl von Instabilität und Flüchtigkeit ein. Die Schärfenverlagerung will nicht auf etwas Konkretes hinweisen, sondern den Raum visuell in Bewegung versetzen, Sehgewohnheiten in Frage stellen und zugleich Momente des narrativen Stillstands intensivieren.

Scenen wie diese finden sich seit Ende der 1990er Jahre vor allem in Filmen, die in Europa zum Art Cinema und in den USA zum Independent-Kino zählen. Gemeinsam ist ihnen eine endramatisierte Erzählweise und die Perspektivierung durch eine in sich gekehrte Hauptfigur, deren innerer Auftrieb sich nur implizit vermittelt. Ich möchte in diesem Aufsatz zeigen, dass und wie Unschärfen dabei eine wichtige Rolle spielen und dank der ihnen eigenen visuellen Vagheit und Instabilität zur Stimmung einer Szene oder eines ganzen Films beitragen. Ich konzentriere mich dabei auf



2a–d Oszillierende Schärfe in MORVERNS CALLAR

das formale Zusammenspiel zwischen den Figuren und ihrer Welt und argumentiere, dass Unschärfe Imagination und emotionale Reaktionen der Zuschauer derart anregt, dass sie zu fiktionalen Verständnis und intensivem emotionalen Erleben führt. Aus einer auffälligen Analogie zwischen Atmosphäre und Unschärfe in der theoretischen Auseinandersetzung ziehe ich zudem den Schluss, dass Unschärfe in einer reflexiven Beziehung zur Atmosphäre steht und dass die schwer fassbare Atmosphäre sich auf der Filmoberfläche in Form von visueller Unbestimmtheit niederschlagen kann.

Weniger ist mehr

Zunächst stellt sich aber die Frage nach den Besonderheiten der filmischen Unschärfe. Da in diesem Bereich in der Filmwissenschaft bisher wenig geforscht wurde (vgl. Paech 2008; Laubenburger 2009; Smid 2012), stütze ich mich zunächst auf die Erkenntnisse der Kunstwissenschaft. Gottfried Boehm (2009), der Unschärfen in der Malerei untersucht hat, stellt die ikonische Unbestimmtheit ins Zentrum seiner Überlegungen. Für ihn ergibt sich aus der verschwommenen Textur eine Intensivierung des Bildes: Das Auge wird einerseits für das Bild an sich geschärft, andererseits erhält es viel Spielraum, denn durch Unschärfe verfremdete Welten entfalten jenseits des Erkennbaren unvorhersehbare Möglichkeiten (vgl. ebd., 220). Die Unschärfe verändert zudem die Beziehung zwischen Bild und repräsentiertem Objekt: Zwar verweist eine amorphe Form auf ihren Ursprung, sie löst sich dank der Abstraktion jedoch von der mimetischen Wiedergabe

und öffnet so das Bild für die Imagination (vgl. Huppauf 2009, 230). Die ästhetische Strategie, ein Bild unscharf zu gestalten, zielt also auf eine Erneuerung der Wahrnehmung ab (vgl. Boehm 2009, 221). Sowohl Boehm als auch Huppauf beschreiben diese Art der Verfremdung als Verfahren der Kunst mit dem Ziel, den unbewusst-automatischen Prozess des Wiedererkennens zu durchbrechen und die Dinge in ein neues Licht zu stellen. Damit erfüllt die Unschärfe die poetischen Funktionen der Verfremdung, wie sie schon Viktor Šklovskij (1988 [1916]) beschrieben hat: Im Fall von Cézanne oder Monet, deren Werke Boehm (2009) bespricht, soll der Betrachter außer Acht lassen, wie er Natur im Alltag erlebt, um sie anders wahrnehmen zu können. Dank der «fluiden Komplexität» der visuellen Unbestimmtheit rücken Licht und Atmosphäre ins Zentrum der Betrachtung. Der unscharfe Bereich wird nicht Objekt, sondern regt als Atmosphäre und visuelle Dynamik eine differente ästhetische Erfahrung an (ebd., 225).

Das *Weniger* an visueller Information geht also in Malerei und Film mit einem *Mehr* an Wahrnehmung einher, denn es werden andere Wahrnehmungsdimensionen aktiviert. Das gilt auch für *FISH TANK* (Andrea Arnold, GB/NL 2009), einen Film über die fünfzehnjährige Mia, die sich angriffslos und unabhängig dem Erwachsenenwerden stellt. Von ihren Freundinnen ausgeschlossen und von ihrer unsteten Mutter ständig bedrängt, ist sie zunehmend von der erotischen Ausstrahlung des neuen Freundes der Mutter fasziniert. Arnold beobachtet die Protagonistin bei ihren nicht immer leicht nachvollziehbaren Verhalten. Vor allem am Filmanfang fügen sich die Puzzleteile aus Mias Leben nur langsam zusammen. So sehen wir beispielsweise, wie sie sich nach einem Streit aus der Wohnung schleicht und davonläuft. Die folgende Einstellung ist vollkommen verschwommen; erkennbar ist nur die Silhouette einer Person, die an Mickey Mouse erinnert (Abb. 3). In diesem opaken Bild tragen die durch Zeitlupe leicht verlangsamten Bewegungen zusätzlich zu einer entrückten Stimmung bei. *Was wir sehen*, ist in diesem Moment offenbar weniger wichtig, *als wie wir es sehen*. Die Unschärfe *scharft* auch hier die Wahrnehmung für eine bestimmte Atmosphäre: Ein *anderer Zustand* scheint sich darin zu verdichten, eine ästhetische Erfahrung, die sich vor die fiktionale Welt stellt. Im Folgenden kehrt *FISH TANK* zum Normalzustand zurück und zeigt Mia, die einem dunkelhäutigen jungen Mann mit auffälliger Frisur zuschaut, wie er Rückwärtsaltos übt. Sie wartet auf jemanden, der für sie ein alkoholhaltiges Getränk besorgt. Die unscharfe Einstellung lässt sich retrospektiv als Mias subjektive Sicht und Wahrnehmung lesen; aber nicht als Hinweis auf eine bereits rauschhaft verfremdete Wahrnehmung, sondern vielmehr als ein Stimmungsbild, eine *andere* Wahrnehmung ihrer Umwelt.



3 Rätselhafter Moment in *FISH TANK*

Die unscharfe Einstellung, deren Kontext uns zunächst verborgen bleibt, wirkt überraschend, weckt Interesse und regt die Imagination an. Die Undeutlichkeit, in die sich der Raum plötzlich auflöst, verunsichert und irritiert aber auch. Wie Huppauf (vgl. 2009, 232) schreibt, zieht uns die Unschärfe zudem ins Bild hinein, verführt uns: Das Unbestimmte reizt uns mit seinem Geheimnis, das scheinbar in Griffnähe liegt und sich doch dem definitiven Zugriff entzieht. Wir sind emotional schnell involviert. Es handelt sich also um eine gleichzeitig distanzierende und einladende Visualität. Während Schärfe einzigartig ist, existiert die Unschärfe in vielen Abstufungen und Schattierungen. Sie wirkt, wie bereits erwähnt, obskur, vage, komplex, ambivalent oder mehrdeutig. Dadurch weckt sie Assoziationen und öffnet sich gegenüber emotionalen Reaktionen seitens der Betrachter (vgl. ebd., 246). Im obigen Beispiel vermischt sich in meiner Empfindung das Bild von *Mickey Mouse* mit dem des schwarzen Mannes, die Erinnerung an Kindheit mit der faszinierenden Angst vor dem anderen Geschlecht. Innerhalb von wenigen Sekunden evoziert das unscharfe Bild in diesem Fall eine kurze, aber komplexe emotionale Episode, die eine besondere Stimmung kreiert und damit das Filmerleben prägt (vgl. G.M. Smith 2003).

Zugang zum Innern der Figur

Insgesamt sind vollkommen undeutliche Einstellungen wie in *Fish Tank* eher selten; viel öfter verschwimmt nur ein Teil des Bildes. Optische Ge-setzmäßigkeiten führen dazu, dass es sich dabei um Vorder- oder Hintergrund handelt, oder anders ausgedrückt: um entweder die Figur oder ihre Umgebung. Dieses Verhältnis kann sich in drei Varianten konkretisieren: Im Folgenden betrachte ich zuerst den häufigeren Fall, die Hintergrundunschärfe und damit den filmischen Raum. Danach beschäufte ich mich mit dem verschwommenen Bild einer Person, wobei zwei Fälle zu unterscheiden sind: Entweder legt sich die Unschärfe über das gesamte Bild einschließlich der Figur (wie in *Fish Tank*) oder aber die Figur im Vordergrund hebt sich von einem fokussierten Hintergrund ab. Die dritte Variante liegt dann vor, wenn durch Schärfenverlagerung ein fließender Wechsel zwischen Vorder- und Hintergrund entsteht.

Unschärfe verändert den filmischen Raum, indem sie sich dem dreidimensionalen Eindruck in die Quere stellt und den konkreten Raum in Atmosphäre verwandelt. Gilles Deleuzes Beschreibung eines filmischen Raums, den er als *beliebigen Raum* bezeichnet, passt zum unbestimmten, unscharfen Bild, wie ich oben gezeigt habe:

Ein beliebiger Raum ist keine abstrakte Universale jenseits von Zeit und Raum. Es ist ein einzelner, einzigartiger Raum, der nur die Homogenität eingeblüht hat, das heißt das Prinzip seiner metrischen Verhältnisse oder des Zusammenhalts seiner Teile, so daß eine unendliche Vielfalt von Anschlüssen möglich wird. Es ist ein Raum virtueller Verbindung, der als ein bloßer Ort des Möglichen gefaßt wird. (Deleuze 1997 [1983], 153)

Wichtig ist zum einen, dass Deleuze den beliebigen Raum als nicht determiniert definiert, und zum anderen, dass er ihn zu den Affektbildern zählt, zu denen auch Großaufnahmen von Gesichtern gehören. Während im einen Fall die Emotionen durch ein Gesicht ausgedrückt werden, äußert sich der Affekt im anderen als «reines Potential oder Qualität» (ebd., 155). Auf die Frage, wie man solche Bilder konstruiert, zählt Deleuze Schatten, Weißtöne und Farben auf, Mittel, die entleerend wirken und so den Raum für die geistige Dimension öffnen (vgl. ebd., 155–170). Die Aufzählung ist um die Unschärfe zu ergänzen, auch sie entgrenzt den Raum und erfüllt alle oben beschriebenen Eigenschaften. Ihre Öffnung gegenüber dem Möglichen und dem Affektiven wird sowohl bei Boehm wie bei Huppapf hervorgehoben.

In *PARANOID PARK* (Gus Van Sant, USA 2007) legt sich Unschärfe wie eine Zerrfolie über das Geschehen. Im Zentrum steht der adoleszente Alex, der einen tödlichen Unfall verursacht hat und die Verantwortung dafür

nicht übernimmt; er versucht so zu tun, als sei nichts gewesen. Alex' Motivationen nachzuvollziehen wird aus zwei Gründen erschwert: Erstens erzählt der Film seine Geschichte achronologisch, und wir erfahren erst mit der Zeit, was genau geschehen ist. Zweitens äußert auch dieser Protagonist fast keine Gefühle; wie schon Morvern Callar spricht auch er mit niemandem über die schrecklichen Ereignisse. Der Film hält viele Einstellungen in Unschärfe und schafft damit beliebige Räume im Deleuzeschen Sinn. Es sind Bilder, die sich den Affekten gegenüber öffnen und den Protagonisten in eine unbestimmte Beziehung zu seiner Umgebung und damit zur Realität tauchen. Während einer ziellosen nächtlichen Autofahrt beispielsweise, bei der er Musik hört, verschwimmt nicht nur seine Sicht, sondern auch alles um ihn herum (Abb. 4a–b). Im unscharfen Bild der dunklen Straße erscheint alles gleichzeitig, homogenisiert zu einer «fluiden Komplexität» – um nochmals Boehm (2009, 225) zu zitieren –, die sich gegenüber der Wirklichkeit verselbständigt und durch ihre Undurchdringlichkeit und sinnliche Wirkung als Stimmung niederschlägt. Auch hier rücken Licht und Atmosphäre in den Vordergrund.

4a–b Beliebige Räume in *PARANOID PARK*

Überhaupt geschieht in *PARANOID PARK* nicht viel, außer dass wir über die formalen Mittel auf eine besondere Weise gestimmt werden. Der Film bietet uns über diese Stimmung einen Zugang zu Alex' Welt: Er scheint verloren und emotional abgekoppelt.² In einem unbestimmten Raum, der gegenüber dem Möglichen grundsätzlich offen ist, überrascht deshalb seine Ziellosigkeit nicht. Häufig verzerrt zudem Zeitlupe das Zeitgefühl, so dass sich in beiden Dimensionen ein «anderer Zustand» einstellt. Das Unbestimmte der Bilder genauso wie die undefinierbare geräuschartige Musik spiegeln die Unfähigkeit des Protagonisten, die schrecklichen Folgen seines Tuns zu fassen und daraus Konsequenzen abzuleiten. Alex schwimmt in einem Meer von Gefühlen, Gedanken und Möglichkeiten.

2 Dies wird auch auf der Tonebene deutlich spürbar, wenn Alex von seiner Freundin angesprochen wird, ihre Worte aber *off-track* bleiben und bei ihm nicht anzukommen scheinen.

Die in PARANOÏD PARK evozierte Atmosphäre schafft also eine Verbindung zur emotionalen Welt des Protagonisten. Mit der Stimmung als Zugang zur Welt hat sich Kerstin Thomas (2010) anhand des Postimpressionismus befasst: «Welt und Selbst existieren nie unabhängig von unserer Einstellung zu ihnen, dies erfährt das Subjekt in der Stimmung, und es befindet sich immer in irgendeiner Stimmung. Denn in der Stimmung tritt dem Subjekt die Welt in einer ›bestimmten‹ Art und Weise entgegen» (ebd., 144). Thomas' Erkenntnisse lassen sich in den wesentlichen Aspekten gleich doppelt auf die Filmkunst übertragen. Zum einen treten die Zuschauer der *fiktionalen* Welt auf eine ›bestimmte‹ Art und Weise entgegen, zum anderen lässt sich dies für die *diegetische* Welt anwenden und so interpretieren, dass die Figuren ihrer Welt in einer besonderen Stimmung begegnen. Es liegt nahe anzunehmen, dass diese beiden Relationen über die vom Film evozierte Atmosphäre in Einklang gebracht werden und so Verstehen und Erleben auf Seiten der Zuschauer synchronisieren. Thomas versteht die Stimmung nicht als Empfindung eines Einzelnen, sondern als ästhetische Kategorie und Erfahrung, wobei die Kunst die Wahrnehmung selbst zum Thema macht und so zum Erkenntnisinstrument wird (vgl. ebd., 154). Verfremdungseffekte, wie hier die Unschärfe, sind also trotz der Abhängigkeit von einer Subjektivität der Erfahrung als intersubjektiv zu begreifen, sie sichern dadurch den Zugang zur fiktionalen Welt.

Im Zusammenhang mit der Hintergrundscharfe und damit dem filmischen Raum wird wichtig, dass die Stimmung oder Atmosphäre ein räumliches Phänomen ist: «Die Atmosphäre ist ferner *gestimmter* Raum, d.h. was einen da annutet, ist eine Stimmung» (Böhme 2001, 47; Herv. i.O.). Wie bereits erwähnt, werden für die Beschreibung von Atmosphäre praktisch identische Begriffe benutzt wie für die Unschärfe: vage, diffus, unbestimmt, schwer sagbar (vgl. Böhme 1995, 21). «Unbestimmt sind Atmosphären vor allem in Bezug auf ihren ontologischen Status. Man weiß nicht recht, soll man sie den Objekten oder Umgebungen, von denen sie ausgehen, zuschreiben oder den Subjekten, die sie erfahren» (ebd., 22). Bestimmbar erscheint die Atmosphäre erst, wenn man sich ihr aussetzt und sie durch «affektive Betroffenheit» feststellt (Böhme 2001, 52). Auch Böhme betont, dass es sich in der Theorie der Wahrnehmung um eine intersubjektive Größe handelt. Obwohl das Wesentliche am Wahrnehmungseignis das «Spüren von Anwesenheit» sei, existiere das Atmosphärische unabhängig vom wahrnehmenden Subjekt (ebd., 45 und 59). In diesem «Spüren von Anwesenheit» liegt eine weitere Parallele zur Unschärfe. Auch Hupp auf (vgl. 2009, 234) weist auf die ambivalente Wirkung des verschwommenen Bildes hin, das die Anwesenheit von Dingen andeutet und gleichzeitig verneint. Das unbestimmte Gefühl wiegt in diesem Fall mehr als der kon-

trollierende Sehnsinn. Auf diese Weise wird die Vorstellungskraft angeregt und zugleich eine Stimmung evoziert.

Sowohl FISH TANK als auch PARANOÏD PARK enthalten mehrere Aufnahmen, in denen auch die Figuren – und nicht nur der sie umgebende Raum – verschwommen erscheinen (Abb. 5a–c). Alex beispielsweise läuft ziellos in einem Einkaufszentrum herum, die Kamera konzentriert sich dabei auf sein Gesicht, das plötzlich verschwimmt. Die unergründliche Qualität der Welt scheint sich damit auf ihn zu erstrecken und sein Gefühl für sich selbst zu vernichten. Es handelt sich bei solchen Szenen um Momente besonderer mentaler Verfasstheit der Figuren. Sie scheinen sich abhandeln gekommen zu sein, zumindest wirken sie, als seien sie dieser Welt entglitten.

In diesen Augenblicken ist die Unschärfe zwar keineswegs das einzige formale Mittel, das die jeweilige Atmosphäre kreiert (in allen drei Szenen ist Musik elementar beteiligt). Dennoch sorgt auch und gerade die Unschärfe dafür, dass es sich um kontemplative Momente handelt, die uns nicht nur über die Figuren nachdenken lassen, sondern auch über das Bild (und den Ton). Analog zur Unschärfe in der Malerei (vgl. Boehn 2009, 225) verweist auch die kinematografische Unschärfe auf die verwendete Technik – zumindest in unerwarteten Gestaltungszusammenhängen wird das Mediale trotz gewisser Sehgewohnheiten in den Vordergrund gespielt. In dem Sinne besitzen sie selbstreflexiven Charakter, die Wahrnehmung selbst wird zum Thema. Das Uneindeutige wird als Strategie erkennbar, denn die Schärfe scheint zu entgleiten und für einen Augenblick den eindeutigen filmischen Raum zu verfremden. Die Unschärfe als Oberflächensphäromen gehört nicht zum Profilmis-



5a–c Entgleiten in PARANOÏD PARK und FISH TANK



schen, sie legt sich vielmehr wie ein Filter, der unsere Wahrnehmung auftrübelt und um eine sinnliche Variable bereichert, über das Bild.

Während in den genannten Beispielen das gesamte Bild für einen Moment verschwimmt, ist auch die Umkehrung der Relation zwischen Figur und Umgebung interessant: *Red Road* (Andrea Arnold, GB/DK 2006) erzählt die Geschichte einer Frau, die ihre Familie durch einen Autounfall verloren hat, den ein Mann fahrlässig verschuldete. Sie arbeitet als Sicherheitsange-



6a–c Von ihrer Umgebung dissoziierte Protagonistin in *Red Road*

Beziehung zur Welt ist die bildliche Trennung von Figur und Umgebung durch Unschärfe. Oft ist der Hintergrund ausgeblendet, was weniger irritierend wirkt als die unscharfe Figur, die sich durch eine fokussierte Welt bewegt (Abb. 6a–c). Die beiden Bezugsgrößen sind dissoziiert: Die Figur bewegt sich durch eine fremde, undeutliche, enträumlichte Welt. Oder sie selbst wirkt in vielen Momenten als Fremdkörper, der für den Betrachter zu einer diffusen Größe geworden ist. Sie ist schwer fassbar, manchmal nicht mehr zu erkennen.

Instabile Stimmungsräume

Normalerweise lenkt eine Schärfenverlagerung unsere Aufmerksamkeit auf das deutlich Dargestellte, während der unscharfe Teil nur noch potenziell relevant erscheint; er könnte aber jederzeit ins Zentrum des Interesses rücken, wenn er wieder fokussiert wird. Die Beziehung zwischen Schärfen und Unschärfe wird nun zusätzlich verkompliziert, wenn sich der Fokus

scheinbar frei zwischen Figur und Umgebung zu bewegen beginnt. Schärfenverlagerungen bringen das dissoziierte Verhältnis ins Schwirren, so dass hierarchische Abstufungen verschwinden.³ Was hier entsteht, ist ein *instabiler Stimmungsraum*.

Ich habe eingangs ein Beispiel aus *MORVERN CALLAR* ausführlicher beschrieben; ähnliche Momente finden sich aber auch in *FISH TANK*, *PARANOIDA PARK* und *THE INSIDER* (Michael Mann, USA 1999) – Filme, in denen die Figuren ihre Konflikte und Emotionen nicht verbalisieren, so dass die Zuschauer über die filmisch evozierte Stimmung und Atmosphäre den Zugang zu ihrem Innenleben finden müssen. Was sich aber über die oszillierende Schärfen als Gefühl niederschlägt, ist eine Unsicherheit gegenüber der Welt. Diese droht nämlich ständig aus ihrer festen Form in eine schwer fassbare Komplexität zu gleiten. Die Protagonisten sind mit dem überraschenden Tod des Geliebten (*MORVERN CALLAR*), den Wirren des Erwachsenwerdens konfrontiert, in das zusätzlich sexuelle (*FISH TANK*) und gewalttätige Ereignisse (*PARANOIDA PARK*) hereinbrechen, oder aber mit Entscheidungen, deren Folgen nicht absehbar sind und die ihr Leben für immer verändern (*RED ROAD*, *THE INSIDER*).

Die Zuschauer werden auf der emotionalen Ebene gefordert und involviert. Die Stimmung führt sie zum Erkenntnisgewinn und zu intensivem emotionalen Erleben. Unschärfe kann uns nicht nur zum Nachdenken über das Medium Film anregen, sondern sie fungiert sinnlich erfahrbar als Stimmung oder Atmosphäre. In *FISH TANK* wird Mia, die im Schlafzimmer eingeschlafen war, vom Freund der Mutter ins Bett getragen. Der um einiges ältere Mann kümmert sich wie ein Vater um sie: legt sie ins Bett, zieht ihr Schuhe und Hose aus, faltet die Kleider und deckt Mia zu. Seine Handlungen wirken eigentlich unverdächtig – wären da nicht in weiße Unschärfe getauchte Bilder, die eine verträumt-erotische Atmosphäre kreieren (Abb. 7a–b). Diese Stimmung lässt sich kognitiv am leichtesten mit dem Innenleben der jungen Protagonistin in Verbindung bringen. Sie überträgt sich jedoch auch direkt auf die Zuschauer und weckt Assoziationen.⁴ Die intersubjektiv erfahrbare Subjektivität der Figur, die sich in der

3 Das Unschärfe enthält deshalb auch bei Boehm (vgl. 2009, 228), der sich auf die phänomenologischen Wahrnehmungstheorien stützt, die Eigenschaft, Unsichtbares und Appräsentiertes, also Mitgegenwärtiges, zu thematisieren. Dank der Schärfenverlagerung wird dieser Prozess der Bedeutungsverschiebung sichtbar, umso mehr als im oszillierenden Verhältnis zwischen der Figur und ihrer Welt die Aufmerksamkeit nicht unbedingt der Schärfen folgt, sondern die Dinge in beiden Zuständen Interesse wecken.

4 *FISH TANK* reht sich in eine lange Tradition ein: Unschärfe wurde bereits in der frühen erotischen Fotografie eingesetzt, um gewisse Details zu verbergen und/oder den Betrachter sozusagen durch einen Schleier blicken zu lassen, um ihn in eine Welt der Träume zu entführen (vgl. Huppauf 2009, 247). In derselben Tradition stehen auch David Hamiltons süßlich-schlüpfrige Filme und Fotografien.

7a-b Erotische Stimmung in *FISH TANK*

Atmosphäre ausdrückt, wird zur Möglichkeit, mit ihr zu empathisieren, auch wenn man wenig über sie weiß.

Ästhetische Empathie

In den bisherigen Ausführungen ist deutlich geworden, dass sowohl die Unschärfe als auch die (daraus resultierende) Atmosphäre bei den Zuschauern Emotionen evozieren und ein assoziatives Suchen nach Bedeutungen anregen. Um zu erklären, warum und wie die beschriebenen Szenen wirken, lassen sich im Bereich der Zuschauertheorien verschiedene Ansätze hinzuziehen. Da es sich aber bei allen hier besprochenen Beispielen um Szenen handelt, in denen Figuren im Zentrum des Geschehens stehen, beschränke ich mich auf die Verbindung von Stimmung und Figurenverständnis, also auf kognitivistische Theorien.

In den letzten zwei Jahrzehnten ist viel und breit darüber geforscht worden, wie Zuschauer mit Figuren mitfühlen und über Sympathieäulung an sie gebunden werden. Ich möchte im Folgenden unter dem Aspekt der Empathie und der Subjektivität das Verhältnis zwischen dem Atmosphärischen und der Figur beleuchten. Dabei konzentriere ich mich auf die Gemeinsamkeiten der Beispielfilme: Erstens wissen wir sehr wenig über die Protagonisten; zweitens zeichnet sich die formale Gestaltung durch den auffälligen Einsatz von Unschärfe aus; drittens handelt es sich um Szenen, in denen die Narration stark verlangsamt ist. Diese drei Aspekte fließen auch im Eingangsbeispiel aus *MORVERN CALLAR* zusammen: Da sich die Szene am Filmanfang befindet und wir nicht mehr erfahren, als dass die junge Frau mit dem Toten in einer Beziehung gelebt hat, fragen wir uns nach ihren möglichen emotionalen Reaktionen, die jedoch ausbleiben. Wir versuchen uns deshalb in die Figur hineinzuversetzen und suchen dabei im eigenen Erfahrungsschatz. Dabei hilft uns vor allem die formale Gestaltung, indem sie die Sinne anspricht, uns emotional invol-

viert und uns über eine sich scheinbar motivationslos verlagernde Schärfe Rätsel aufgibt. Sie schafft zudem eine Atmosphäre der Enge, Instabilität und Ratlosigkeit, aber auch der Offenheit, so dass wir aus der Palette der Möglichkeiten aussuchen können, was uns passend erscheint. In dem Moment, in dem sich die Atmosphäre am dichtesten anfühlt, geschieht fast nichts: Morvern betrachtet ihre Hand und starrt vor sich hin.

In der Emotionsstheorie sind sich viele Wissenschaftler darin einig, dass es bereits ein umfassendes Wissen über Figuren braucht, um ausgiebig empathisieren zu können (vgl. z. B. M. Smith 1995; Plantinga 2004 [1999]). Im Gegensatz dazu stellt Jinhee Choi (2005) die interessante These auf, dass ein andere Art der Empathie, nämlich die *imaginative Empathie* insbesondere dann aktiviert wird, wenn uns der Film Informationen vorhält. Wir versuchen uns also bewusst in die Figuren hineinzuversetzen, um unsere Wissenslücken zu schließen. Da wir dabei stark assoziativ vorgehen und auf unsere eigenen Erfahrungen zurückgreifen, handelt es sich um eine intensive Art des emotionalen Erlebens. Unschärfe selbst öffnet sich ebenfalls der Vorstellungskraft (vgl. Huppauf 2009, 230). Sie ist also ein ästhetisches Phänomen, das die narrative Lückenstruktur auf der formalen Oberfläche spiegelt.

Margrethe Bruun Vaage (2007) nimmt in ihrem Aufsatz zur imaginativen Empathie Choïs Ideen auf und ergänzt sie durch ein Konzept der Empathie als ästhetischer Teilhabe – im Gegensatz zur fiktionalen Teilhabe.⁵ Gemeint ist damit die Aktivierung von Empathie durch formale Parameter. Laut Vaage ermöglicht ästhetisches Erleben den Zuschauern ein freieres Imaginieren und entwickelt sie somit in ein *similiches* Spiel, im Gegensatz zum *narrativen* Spiel, das sich aus der Lückenhaftigkeit der fiktionalen Information ergibt (vgl. ebd., 112f). Anders als die Unbestimmtheit in Gemälden ist die filmische Unschärfe schwer als ästhetisches Verfahren isolierbar, denn sie ist Teil einer narrativen und ästhetischen Gesamtstrategie und eines medialen Zusammenspiels. Dennoch trägt sie in den hier beschriebenen Beispielen wesentlich zum ästhetischen Erleben bei. In der erotischen Szene in *FISH TANK* gibt es beispielsweise die farbliche Komponente, aber keine musikalische Untermalung, der man einen wichtigen Anteil an der Atmosphäre zuschreiben könnte. Auch in der Anfangsszene von *MORVERN CALLAR* fehlt diese Art der Stimmungslenkung.

Vaages Überlegungen gründen auf kognitivistischen Theorien. An dieser Stelle bietet es sich jedoch an, auch auf die phänomenologische

5 Vaage (2007) verwendet ebenfalls Morvern Callar als Beispiel, an dem sie die verschiedenen Formen der imaginativen Empathie aufzeigt. Diese «bewusst gefühlte» (ebd., 101) Form der Empathie verläuft dynamisch und episodisch zwischen fiktionaler Teilhabe, ästhetischer Teilhabe, ästhetischer Würdigung und Selbstreflexion.

Filmtheorie hinzuweisen, die annimmt, dass die Wahrnehmung verkörpert verläuft und der Film auf alle Sinne – auch den haptischen – einwirkt. So sieht Vivian Sobchack (1992) diese verkörperte Wahrnehmung als Grundbedingung für eine sinnliche und ästhetische Erfahrung. Die Empathie verläuft daher über das eigene Erleben, das Voraussetzung für die Einführung in eine Figur ist.

Zum eingeschränkten Wissen und dem sinnlichen Spiel kommt als dritter Aspekt eine verlangsamte Narration hinzu. In *Paranoid Park* sieht man den Protagonisten wiederholt, wie er durch die Stadt wandert oder in den Schulgängen ziellos herumläuft.⁶ In *Fish Tank* sind es Momente, in denen Mia in sich gekehrt tanzt oder im Auto Musik hört. Auch in *The Insider* werden Augenblicke, in denen der emotionale, aber wortkarge Protagonist für sich intuitive Entscheidungen trifft, als narrativer Stillstand, kombiniert mit oszillierender Unschärfe, inszeniert. In solchen Momenten kommt es gemäß Torben Grodal (vgl. 2000, 92) zu starken, gesättigten (*saturated*) Emotionen; gerade weil nichts geschieht, werden beim Zuschauer assoziative Prozesse angeregt. Grodal stellt die Subjektivität ins Zentrum seiner Überlegungen. Als Kognitivist konzentriert er sich dabei auf Vorgänge, die Handlungsmöglichkeiten und Kontrolle beim Zuschauer blockieren und dadurch starke Gefühle evokieren. Seine Ausführungen sind interessant, weil, wie ich gezeigt habe, ähnliche Vorgänge dank der Unbestimmtheit unscharfer Bilder stattfinden und er filmische Unschärfe explizit zu diesen ästhetischen Verfahren zählt. Die Parallele zwischen den Vorgängen auf narrativer und formaler Ebene werden bei Grodal auf der sprachlichen Ebene sichtbar, wenn er von *unfokussierten Assoziationen* spricht: «Because of the lack of focused, propositional meaning, the mind of the viewer starts an intense search for meaning by activating unfocused associations» (ebd., 93).

Wichtig ist also, dass in den besprochenen Filmbeispielen zwei Möglichkeiten, Subjektivität zu erzeugen, zusammenfallen: narrativer Stillstand und verzerrte oder unscharfe Bilder, die den normalen Zugang zur fiktionalen Welt blockieren. Grodal präzisiert diese zweite Möglichkeit, die lyrisch-assoziative Suche nach Bedeutung anzuregen, mit dem behinderten Zugang zum repräsentierten Raum. Dies erinnert an Deleuzes «beliebigen» Raum, der sich gegenüber dem Möglichen öffnet. Im Gegensatz zu Deleuze gehört für Grodal neben Großaufnahmen, Dunkelheit, Nebel oder Regen die Unschärfe explizit zum visuellen Repertoire (vgl. ebd., 94).

6 Dieses Phänomen ist auch unter dem Ausdruck *temps mort* bekannt und in vielen Traditionen anzutreffen. Ziellos umherwandernde Protagonisten und handlungslos verstreichende Zeit wurden zum Beispiel im Neorealismus zelebriert (vgl. Elsaesser/Hägener 2007, 94).

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die Unschärfe als ästhetisches Verfahren im Zusammenspiel mit narrativem Stillstand und eingeschränkter Wissensvergabe eine spezifische Art der imaginativen, ästhetischen Empathie auslöst, die über die Subjektivität verläuft: Den Zuschauern wird der gewohnte Zugang zur fiktionalen Welt erschwert, im Gegegnung öffnet sich die Filmoberfläche der subjektiven, emotionalen Erfahrungswelt. Dadurch stellt sich ein zwar diffuses, aber umso intensiveres Gefühl ein: ein schwer in Worte fassbares, vages und komplexes Empfinden für einen durch Unschärfe gestimmten Raum. Die Bilder öffnen sich also dem Affektiven und Möglichen. Wer sich bewusst auf die Unbestimmtheit der Unschärfe und damit das Atmosphärische einlässt, wird sie durch die eigene Subjektivität als intersubjektive Wahrnehmung und als Verfahren der Kunst fassen können.

Literatur

- Boehm, Gottfried (2009) «Indeterminacy. On the Logic of the Image», in: Huppauf, Bernd/Wulf, Christoph (Hg.): *Dynamics and Performativity of Imagination. The Image Between the Visible and the Invisible*. New York: Routledge, S. 219–229.
- Böhme, Gernot (1995) *Atmosphäre. Essays zur neuen Ästhetik*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- (2001) *Ästhetik. Vorlesungen über Ästhetik als allgemeine Wahrnehmungslehre*. München: Fink.
- Choi, Jimhee (2005) «Leaving It Up to the Imagination: POV Shots and Imagining from the Inside», in: *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 63/1, S. 17–25.
- Deleuze, Gilles (1997 [1983]) *Kino I. Das Bewegungs-Bild*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Grodal, Torben Kragh (2000) «Subjectivity, Objectivity and Aesthetic Feelings in Film», in: Bondelbjerg, Ib (Hg.): *Moving Images, Culture and the Mind*. Luton: University of Luton Press, S. 87–104.
- Elsaesser, Thomas/Hägener, Malte (2007) *Filmtheorie zur Einführung*. Hamburg: Junfermann.
- Huppauf, Bernd (2009) «Between Imagination and Simulation. Towards an Aesthetic of Fuzzy Images», in: Huppauf, Bernd/Wulf, Christoph (Hg.): *Dynamics and Performativity of Imagination. The Image Between the Visible and the Invisible*. New York: Routledge, S. 230–253.
- Lauenburger, Adina (2009) «Wie neu ist das Videobild? Reflexivität und Unschärfe», in: Wentz, Daniela/Wendler, André (Hg.): *Die Medien und das Neue. 21. Film- und Fernsehwissenschaftliches Kolloquium*. Marburg: Schüren, S. 139–150.
- Paech, Joachim (2008) «Le Nouveau Vague oder Unschärfe als intermediäre Figur», in: Paech, Joachim/Schröter, Jens (Hg.): *Intermedialität. Analog/Digital*. München: Fink, S. 345–360.
- Plantinga, Carl (2004 [1999]) «Die Szene der Empathie und das menschliche Gesicht im Film», in: *Montage AV*, 13/12, S. 7–27.

- Šklovskij, Viktor (1988 [1916]) «Die Kunst als Verfahren», in: Striedler, Juri (Hg.): *Russischer Formalismus. Texte zur allgemeinen Literaturtheorie und zur Theorie der Prosa*, München: Fink, S. 3–35.
- Sobchack, Vivian (1992) *The Address of the Eye. A Phenomenology of Film Experience*, Princeton (NJ): Princeton University Press.
- Smid, Tereza (2006) «Jenseits der Aufmerksamkeitslenkung: Narrative und ästhetische Wirkungsmöglichkeiten der Schärfeverlagerung», in: Koebner, Thomas/Meder, Thomas (Hg.): *Bildtheorie und Film*, München: Edition text+kritik, S. 282–296.
- (2012) *Poetik der Schärfeverlagerung*, Marburg: Schüren (Zürcher Filmstudien 29).
- Smith, Greg M. (2003) *Film Structure and the Emotion System*, Cambridge [etc.]: Cambridge University Press.
- Smith, Murray (1995) *Engaging Characters*, Oxford: Clarendon.
- Thomas, Kerstin (2010) «Stimmung als Weltzugang. Der Postimpressionismus und die Theorie der Wahrnehmung», in: dies. (Hg.): *Stimmung. Ästhetische Kategorie und künstlerische Praxis*, Berlin/München: Deutscher Kunstverlag, S. 135–158.
- Vaage, Margrethe Bruun (2007) «Empathie. Zur episodischen Struktur der Teilhabe am Spielfilm», in: *Montage AV*, 16/1, S. 101–120.

Franziska Heller

Vom Tropfen zur Sphäre

Regen und seine filmisch-atmosphärischen Qualitäten

Einleitung

Seit der Stummfilmzeit interessieren sich Filmemacher – von avantgardistischen Filmesays bis hin zum erzählenden Spielfilm – für die filmischen Qualitäten von Regen, dessen atmosphärische Potenziale sich offenbar einer großer Beliebtheit erfreuen. Dies lädt zu Untersuchungen auf mehreren Ebenen ein: das begrifflich und semantisch schwer fassbare filmische Phänomen «Regen» medienreflexiv zu studieren und diese Überlegungen mit Blick auf die Funktionsweise und Spezifik filmischer Atmosphären produktiv weiterzudenken.

Schon Joris Ivens stellt in *Regen* (NL 1929) eben jene Wettererscheinung in den Mittelpunkt seiner Reflexionen zur Essenz des Films, wobei er Inszenierungsformen und Wirkungsweisen von Regen mit Wahrnehmungsstrukturen des Mediums konzeptuell zusammenbringt:¹

Grundsätzlich macht Film Gegenstände sichtbar, sie werden damit kognitiv erfassbar. Das filmische Bild vermittelt gleichzeitig auch immer eine non-semantische, sinnliche Erfahrung von Bewegung. Filmischer Regen steht als figuratives Element am Schnittpunkt zwischen kognitivem Erkennen, Bedeutungszuschreibung und stimmungsvollem Erleben: So ist er nicht nur Objekt im Bild, sondern beeinflusst zugleich nachhaltig die audiovisuelle Wahrnehmung. Im Zusammenspiel mit dem durch ihn entstehenden Schleier wird die Gegenständlichkeit des Dargestellten und des Erkennbaren verändert. Der fluide Schleier greift über Brechungen in die Lichtgestaltung und Strukturen des Sichtbaren ein, er durchdringt als bewegtes Element das Bild und lädt es mit einem ihm eigenen Rhythmus auf. Auf diese Weise kommt auch eine spezifische Erfahrung von Zeitlichkeit zum Tragen, die sich zwischen dem Erleben der Wettererscheinung als

1 Béla Balázs bezeichnet *Regen* als Beispiel des Filmischen, das jenseits seiner symbolischen, abbildenden Dimension wirke: «Das Bild selbst ist die erlebte Wirklichkeit. Und die *nur* visuell erlebte Wirklichkeit, das ist der absolute Film» (Balázs 1984 [1930], 125; Herv. i.O.). So geht es in der filmischen Beschäftigung mit *Regen* um die Eigengesetzlichkeit (der Wahrnehmung) des kinematografischen Bildes (vgl. auch Scherer 2001, 92).