

Stephan Schwan

Perspektive und Raum im Wechselspiel von Film und Zuschauer

1. Einleitung: Wirkliche Räume, filmische Räume und mentale Räume

In dem Film *Knallhart* von Detlev Buck muss der Protagonist Michael Polischka mit seiner Mutter das noble Berliner Villenviertel Zehlendorf verlassen und zieht mit ihr in den „sozialen Brennpunkt“ Neukölln. In einer Schlüsselszene des Films ist dieser Ortswechsel frisch vollzogen und Michael kommt zum ersten Mal in seine zukünftige Schulklasse. Zu Beginn der Szene sieht man Michael im Klassenzimmer nahe der Tafel lehnen und das Treiben der Klasse beobachten. Kurz darauf betritt der Klassenlehrer den Raum, stellt Michael als „den Neuen“ vor, es kommt zu einem kurzen Wortwechsel mit den Schülern, dann wird Michael vom Lehrer an seinen Platz geführt. Es folgen Impressionen aus dem weiteren Verlauf der Schulstunde: der Lehrer, der Schwierigkeiten hat, die desinteressierten Schüler zum Unterricht zu motivieren, eine Frage-Antwort-Sequenz zwischen dem Lehrer und Michael, die zeigt, dass Michael gegenüber seinen Mitschülern einen großen Wissensvorsprung hat, die Gesichter einzelner Mitschüler, die im Verlauf des Films eine wichtige Rolle spielen werden. Buck vermittelt in dieser Szene dem Zuschauer eindrücklich den Beginn eines neuen Lebensabschnitts des Protagonisten in einer ihm fremden, latent feindlichen Umgebung, in der seine bisherigen Talente nicht viel gelten und bei der absehbar ist, dass er ganz neue Fähigkeiten und Strategien entwickeln muss, um hier bestehen zu können.

Solche Ereignisse gibt es natürlich nicht nur im Film, sie finden durchaus auch in der alltäglichen Wirklichkeit statt. Um sie im Alltag beobachten zu können, würde man sich wahrscheinlich einen unauffälligen Platz im hinteren Eck des Klassenzimmers wählen, der einen guten Überblick über die Szene gibt, und von dort aus das Geschehen verfolgen. Zwar würde man, je nachdem, was gerade passiert, mittels Kopf- und Augenbewegungen seine Aufmerksamkeit mal auf den einen, mal auf den anderen Ausschnitt des Geschehens und die daran Beteiligten richten. Nichtsdestotrotz wäre das Ergebnis eine zeitlich kontinuierliche und an einen bestimmten Beobachtungsstandpunkt gebundene Erfahrung der Ereignisse.

Von dieser natürlichen Beobachtungssituation unterscheidet sich Bucks Filmepisode grundsätzlich, denn der Filmemacher trifft eine Auswahl aus dem Geschehen, sowohl in räumlicher als auch in zeitlicher Hinsicht. Nicht die ganze Schulstunde wird gezeigt, sondern nur eine Sequenz einzelner, kurzer Episoden. Zudem nutzt die Kamera räumliche Freiheitsgrade, über die ein Beobachter in der realen Situation nicht verfügt: Der Kamerastandpunkt und die Perspektive auf das Geschehen wechseln häufig, mal sieht man den Protagonisten in Nahaufnahme, dann wieder einen Teil des Klassenzimmers aus der Halbtotale, mal fixiert die Kamera den Lehrer, dann wieder einen der Schüler. Mit anderen Worten: Während sich reale Beobachtungen durch die Kontinuität des zeitlichen Ablaufs und der räumlichen Beobachtungspositionen auszeichnen, erfährt ein Zuschauer das Geschehen im Film typischerweise als eine Sequenz einzelner, diskreter Einstellungen, die räumlich nur teilweise überlappen und die in Form von abrupten Distanz- und Perspektivenwechseln ineinander übergehen.

In realen Situationen entwickeln Beobachter eine relativ genaue mentale Repräsentation der räumlichen Verhältnisse, die sie fortlaufend aktualisieren und an Änderungen der eigenen Position und Blickrichtung anpassen.¹ Aus der psychologischen Forschung zum Verstehen narrativer Texte wissen wir zudem, dass selbst bei verbalen, nicht bildhaften Medien die Leser bestrebt sind, sich eine anschauliche Vorstellung des Geschehens – ein so genanntes mentales Situationsmodell – zu machen.² Dieses Situationsmodell beinhaltet nicht nur die Handlungen der Charaktere, ihre Motive und Gefühle, sondern auch ein mentales Modell des Geschehensraums, also eine Vorstellung des Ortes und seiner räumlichen Verhältnisse: der Wände, Türen und Fenster, der Position von Möbeln und Objekten sowie der wechselseitigen Distanzen und Körperorientierungen der Akteure. Da sich die Ereignisse über die Zeit hinweg im Raum entwickeln und die Hauptfiguren des Geschehens ihre Positionen im Raum verlagern, aktualisieren auch die Leser im Verlauf der Geschichte ihr Raummodell entsprechend. Allerdings sollte man sich ein solches mentales Situationsmodell nicht wie einen Film vorstellen, der vor dem inneren Auge abläuft; vielmehr handelt es sich bei Situationsmodellen um Abstraktionen, die typischerweise nicht sehr detailliert sind und bei denen räumliche Verhältnisse eher topologisch als metrisch repräsentiert werden.³

Im Gegensatz zu Texten zeichnen sich Filme durch eine hohe Anschaulichkeit aus, was den Zuschauern die Bildung eines Situationsmodells erleichtern sollte. Andererseits zeigt die eingangsgeschilderte Beispielszene aus *Knallhart*, dass die Zuschauer mit abrupten Distanz- und Perspektivenwechseln konfrontiert werden, die möglicherweise ein Hindernis für die Bildung eines

¹ Mou, Weimin/McNamara, Timothy P./Valiquette, Christine M./Rump, Björn: Allocentric and egocentric updating of spatial memories. In: *Journal of experimental psychology: Learning, memory, and cognition* 30, 2004, 1, 142–157.

² Zwaan, Rolf A./Langston, Mark C./Graesser, Arthur C.: The construction of situation models in narrative comprehension: An event-indexing model. In: *Psychological science* 6, 1995, 5, 292–297.

³ Rinck, Mike/Hähnel, Andrea/Bower, Gordon H./Glowalla, Ulrich: The metrics of spatial situation models. In: *Journal of experimental psychology: Learning, memory, and cognition* 23, 1997, 3, 622–637.

angemessenen und widerspruchsfreien Raummodells des Geschehens darstellen. Denn, da das fortlaufende Geschehen aus unterschiedlichen Perspektiven gezeigt wird, steht der Zuschauer vor der Aufgabe, die aufeinander folgenden, wechselnden Ansichten so aufeinander zu beziehen, dass sich daraus die mentale Vorstellung eines einheitlichen Raumes ergibt. Dies setzt voraus, dass es dem Zuschauer gelingt, von der Perspektive, aus der das Geschehen in einer einzelnen Einstellung gezeigt wird, zu abstrahieren, und stattdessen eine perspektivenunabhängige Repräsentation der räumlichen Verhältnisse über die verschiedenen Einstellungen hinweg zu entwickeln.

2. Die kognitive Verarbeitung filmischer Räume

Im Folgenden soll die kognitive Verarbeitung filmischer Räume anhand der Ergebnisse einer Reihe psychologischer Experimente diskutiert werden, wobei die folgenden Fragen im Vordergrund stehen: Gelingt es Zuschauern, trotz der Unterschiedlichkeit der im Film gezeigten Perspektiven und Distanzen eine mentale Vorstellung des Geschehens zu entwickeln, die auf der Annahme eines einheitlichen Raumes beruht? Welche Voraussetzungen müssen Zuschauer dafür mitbringen? Wie werden Zuschauer von den Filmemachern durch Maßnahmen der Komposition und Gestaltung in diesem Prozess unterstützt? Und schließlich: Warum arbeiten Filme überhaupt so häufig mit Perspektivenwechseln – hängt dies möglicherweise mit Verarbeitungsprozessen beim Zuschauer zusammen?

2.1. Bilden Filmzuschauer kohärente mentale Raummodelle?

Was die erste Frage anbelangt, zeigen kognitionspsychologische Experimente, dass Zuschauer durchaus zu den für ein kohärentes Raummodell erforderlichen Abstraktions- und Integrationsprozessen in der Lage sind. Beispielsweise wurden in einer Untersuchung Zuschauern kurze Sequenzen mit Korbwürfen aus Basketballspielen präsentiert (siehe Abb. 1).⁴ In manchen Sequenzen wurde das Geschehen von einer fixen Kameraposition aus gezeigt, in anderen Sequenzen wurde die Szene von einer 90°-Kamerafahrt um das Spielfeld begleitet, und in einem dritten Sequenztyp erfolgte in der Mitte der Sequenz ein Filmschnitt mit einem Wechsel der Kameraperspektive um 90°. Unmittelbar nach jeder Sequenz wurde den Zuschauern eine Reihe von Standbildern gezeigt, die von unterschiedlichen Kameraperspektiven aus aufgenommen waren und von denen die Hälfte aus dem gerade gesehenen Spielzug stammte, während die andere Hälfte der

⁴ Garsoffky, Bärbel/Huff, Markus/Schwan, Stephan: Changing viewpoints during dynamic events. In: Perception 36, 2007, 3, 366–374.

Standbilder einen Ausschnitt aus einem anderen (aber ähnlichen) Spielzug zeigte. Dabei mussten die Zuschauer für jedes Standbild angeben, ob es aus dem zuvor gezeigten Spielzug stammte oder nicht. Die Ergebnisse belegen, dass die Güte des Wiedererkennens nicht von der jeweiligen Kameraperspektive der Standbilder beeinflusst wurde. Die Zuschauer waren also in der Lage zu beurteilen, ob ein Standbild aus dem zuvor gezeigten Spielzug stammte, selbst wenn sich die Kameraperspektive des Standbildes deutlich von der des vorangegangenen Filmclips unterschied. Zudem galt dieser Befund unabhängig davon, ob die Standbilder einer Szene mit statischer Kamera, Kamerafahrt oder mit einem Filmschnitt mit abruptem Perspektivenwechsel entstammten. Dies ist ein deutlicher Beleg dafür, dass es den Zuschauern gelungen war, sich von der im Bild gezeigten Perspektive zu emanzipieren und stattdessen eine perspektivenunabhängige mentale Repräsentation des Geschehens zu bilden. Offenbar stellen Filmschnitte für die Zuschauer also kein prinzipielles Hindernis für die Ausbildung eines einheitlichen Vorstellungsraumes dar.

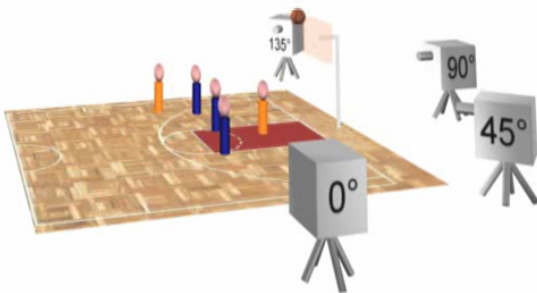


Abb. 1: In der Studie von Bärbel Garsoffky, Stephan Schwan und Markus Huff wurden Basketballszene aus verschiedenen Perspektiven (von 0° bis 135°) gleich gut wiedererkannt

2.2. Welche Voraussetzungen müssen Zuschauer mitbringen, um kohärente Modelle des filmischen Raums zu bilden?

Die Teilnehmer der Untersuchung, die im vorangegangenen Abschnitt beschrieben wurde, waren in der Mehrzahl Studenten der Tübinger Universität, also Personen, die seit ihrer frühen Kindheit mit Fernsehen und Kino in Berührung gekommen sind. Dies gilt auch generell für die überwiegende Mehrzahl der empirischen Studien zur Filmrezeption: Meist wurden Zuschauer untersucht, die durch ihr Aufwachsen in der medialisierten Welt moderner Industrienationen mit den Darstellungsformen und Inhalten von Filmen oder Fernsehsendungen umfassend vertraut sind. Insofern lassen sich an solchen Zuschauergruppen zwar die Verstehensprozesse des „typischen“ Mediennutzers untersuchen, es bleibt aber ungeklärt, auf welchen Voraussetzungen und Kompetenzen sie beruhen.

Da es sich bei Filmen um „realistische“ Medien handelt, deren visuelle Reizeigenschaften eine große Übereinstimmung mit denjenigen natürlicher Wahrnehmungssituationen aufweisen, ist es durchaus denkbar, dass eine solch hohe Vertrautheit mit Filmen gar nicht erforderlich ist, sondern dass Filme weitgehend voraussetzungslos verstehbar sind. Diese Vermutung wird durch anekdotische Berichte gestützt, nach denen filmunvertraute Personen die filmische Projektion mit der Wirklichkeit selbst verwechselt und beispielsweise Schreck- oder Fluchtreaktionen gezeigt haben (etwa angesichts des einfahrenden Zugs in einem der ersten Filme der Gebrüder Lumière).⁵ Dagegen wird in der Filmwissenschaft der konventionelle Charakter vieler filmischer Gestaltungsprinzipien betont und damit implizit nahegelegt, dass Filmzuschauer im Verlauf ihrer Mediensozialisation eine große Vertrautheit mit diesen Filmkonventionen erwerben müssen, bevor sie in der Lage sind, Filme angemessen zu verstehen.⁶ Für diese Auffassung sprechen wiederum entwicklungspsychologische Untersuchungen, die zeigen, dass sich das Filmverstehen graduell im Verlauf der Kindheit ausbildet.⁷ Allerdings lassen solche Studien offen, ob der sukzessive Erwerb des Filmverstehens auf die zunehmende Vertrautheit mit den Konventionen des Mediums oder aber einfach auf die allgemeine kognitive Reifung während der Kindheit zurückzuführen ist.

Genaueren Aufschluss über notwendige kognitive Voraussetzungen des Filmverstehens gibt eine feldexperimentelle Studie, die im Süden der Türkei mit den Bewohnern entlegener Gehöfte durchgeführt wurde, die über keinen Stromanschluss und damit auch über keine Film- oder Fernseherfahrung verfügten.⁸ Den Teilnehmern der Studie wurde eine Reihe kurzer Filmclips gezeigt. Ihre spontanen Reaktionen und Interpretationen wurden aufgezeichnet und mit denjenigen filmerfahrener Zuschauer mit einem ähnlichen kulturellen Hintergrund verglichen.

Es zeigte sich, dass die filmunvertrauten Zuschauer bei scheinbar einfachen Szenen große Probleme hatten, das Gezeigte als einen einheitlichen Geschehensraum zu imaginieren. Wurde ihnen beispielsweise ein kurzer Film gezeigt, bei dem zuerst eine Person im Bild zu sehen ist, die nach rechts blickt, gefolgt von der Ansicht einer anderen Person, die (vor dem gleichen Hintergrund) nach links blickt, wurde in den seltensten Fällen die naheliegende Interpretation gegeben, dass sich die beiden Personen am gleichen Ort befänden, sich gegenüberstünden und sich anschauten. Stattdessen wurden die beiden Einstellungen häufig als nicht zusammengehörig interpretiert. Überraschenderweise hatten dieselben Probanden aber keine Probleme, Szenen angemessen zu

⁵ Forsdale, Joan Roesengren/Forsdale, Louis: Film literacy. In: AV communication review 18, 1970, 3, 263–276.

⁶ Bordwell, David: Narration in the fiction film. London 1986. Ohler, Peter: Kognitive Filmpsychologie. Verarbeitung und Repräsentation narrativer Filme. Münster 1994.

⁷ Smith, Robin/Anderson, Daniel R./Fischer, Catherine: Young children's comprehension of montage. In: Child development 56, 1985, 962–971.

⁸ Ildirar, Sermin/Schwan, Stephan: Watching films for the first time. In: Bilder – Sehen – Denken. Zum Verhältnis von begrifflich-philosophischen und empirisch-psychologischen Ansätzen in der bildwissenschaftlichen Forschung. Hg. von Klaus Sachs-Hombach und Rainer Totzke. Köln [im Druck].

verstehen, die auf den ersten Blick wesentlich komplexer erscheinen. Wurde beispielsweise in einem Filmclip in der ersten Einstellung gezeigt, wie Teewasser erhitzt wird, und schloss sich als zweite Einstellung eine Szene an, in der Tee serviert wird, interpretierten die filmunvertrauten Zuschauer dies als zusammengehörige Ausschnitte aus einem fortlaufenden, raumzeitlich homogenen Geschehen. Entscheidender Unterschied war, dass im zweiten Filmclip die beiden Einstellungen nicht nur rein räumlich, sondern darüber hinaus auch durch eine fortlaufende Handlung, die den Zuschauern vertraut war, verbunden waren, während dies beim ersten Filmclip nicht der Fall war.

Die Studie zeichnet somit ein differenziertes Bild der für das Verstehen filmischer Darstellungsprinzipien erforderlichen Voraussetzungen. Wird der filmische Raum durch vertraute Geschehnisse oder Handlungen erschlossen, gelingt es selbst Personen, die vorher noch nie einen Film gesehen haben, disparate Einstellungen sinnvoll räumlich aufeinander zu beziehen. Räumliche Relationen zwischen Einstellungen, die nicht zusätzlich semantisch durch Ereignisabläufe miteinander verknüpft werden, bleiben filmunvertrauten Personen dagegen weitgehend unverständlich. Damit bestätigt sich die in den Filmwissenschaften häufig betonte Annahme, dass aus Sicht der Zuschauer Handlungen bzw. Ereignisse das zentrale Charakteristikum von Filmen sind, denen Parameter von Raum und Zeit untergeordnet sind.⁹

2.3. Wie können Filmemacher die Zuschauer bei der Bildung eines kohärenten Raummodells unterstützen?

Die Feldstudie aus der Türkei zeigt, dass Filmemacher durch die Filmgestaltung einen großen Einfluss darauf haben, wie leicht es den Zuschauern fällt, auch über einzelne Einstellungen hinweg einen einheitlichen Raum zu imaginieren. Im Falle der filmunvertrauten Zuschauer war die Verknüpfung mit einem vertrauten Ereignisablauf von entscheidender Bedeutung. Weitere Hinweise auf den Einfluss der Filmgestaltung lassen sich aus dem in Abschnitt 2.1. geschilderten Experiment mit den Basketballszenen ableiten. In diesem Experiment fand sich, dass unterschiedliche Kameraperspektiven, die durch eine kontinuierliche Kamerafahrt ineinander übergingen, deutlich besser behalten wurden als solche, die durch einen abrupten Filmschnitt verbunden waren.

Gemäß den Befunden eines weiteren Experiments spielt darüber hinaus auch der Winkel, um den sich die Kameraperspektive zwischen zwei Einstellungen ändert, für die Bildung eines ein

⁹ Bordwell, David/Thompson, Kristin: Film art: An introduction. New York 41993.

heitlichen Raumeindrucks eine wesentliche Rolle.¹⁰ In dieser Untersuchung mussten Zuschauer durcheinanderrollende Billardkugeln im Auge behalten, wobei während dieses Trackings ein abrupter Wechsel der Perspektive in Form eines Filmschnittes erfolgte. Solange die Winkeländerung des Perspektivenwechsels 20° nicht überschritt, wurde die Trackingleistung der Zuschauer durch den Filmschnitt nicht beeinträchtigt. Dagegen kam es zu deutlichen Leistungseinbußen, wenn der Filmschnitt einen Perspektivenwechsel von mehr als 20° beinhaltete.

Zusammengenommen legen die Ergebnisse der verschiedenen Experimente somit die Schlussfolgerung nahe, dass Perspektivenwechsel durch Filmschnitte für die Zuschauer mit einem höheren kognitiven Verarbeitungsaufwand verbunden sind als Perspektivenwechsel durch Kamerafahrten und dass dieser Aufwand mit dem Ausmaß der Winkeländerung der Perspektive zunimmt. Die naheliegende Schlussfolgerung, aus Rücksicht auf die Zuschauer bei Filmen die Perspektive jeweils nur um wenige Grad zu ändern oder gar ganz auf Filmschnitte zu verzichten und nur noch mit Kamerafahrten oder -schwenks zu arbeiten, ist nicht nur aus praktischen, sondern auch aus kognitionspsychologischen Gründen (die im folgenden Abschnitt 2.4. erläutert werden) unplausibel.

In der Praxis der Filmgestaltung hat sich deshalb eine Reihe von Darstellungskonventionen entwickelt, die den Zuschauern die Bildung einer kohärenten Vorstellung des filmischen Raumes ermöglichen, selbst wenn in einer Filmszene, ähnlich wie in dem Eingangsbeispiel von Bucks „Knallhart“, abrupte Wechsel des Kamerastandorts auftreten, die mit deutlichen Änderungen des Betrachtungswinkels verbunden sind. Eine dieser Gestaltungsregeln ist die so genannte „Achsenregel“ oder „180°-Regel“.¹¹ Diese Regel kommt beispielsweise in Dialogszenen zur Anwendung, in denen sich zwei Personen unterhalten, aber auch in Verfolgungsszenen, bei denen im Wechselspiel Verfolgter und Verfolger zu sehen sind. Sie beruht auf dem Prinzip, die Position der jeweiligen Akteure durch eine gedachte Linie (bzw. Achse) miteinander zu verbinden und dann darauf zu achten, dass die Kamera in der Szene grundsätzlich auf einer Seite der Linie positioniert wird, die Linie also in aufeinander folgenden Einstellungen von der Kamera nicht überschritten wird.

Im Hinblick auf die grafische Komposition einer Filmszene hat die Befolgung der Achsenregel eine Reihe von wichtigen Konsequenzen. Beispielsweise wird bei einem Dialog die Links-Rechts-Orientierung der beteiligten Personen auf der Leinwand auch bei wechselnder Kameraposition konstant gehalten. Mit anderen Worten: Über alle Einstellungen der Dialogszenen hinweg befindet sich der eine Gesprächspartner auf der linken Bildseite, der andere

¹⁰ Huff, Markus/Jahn, Georg/Schwan, Stephan: Tracking multiple objects across abrupt viewpoint changes. In: Visual cognition 17, 2009, 3, 297–306.

¹¹ Eine ausführliche Darstellung der Achsenregel findet sich in Zettl, Herbert: Sight, sound, motion. Applied media aesthetics. Belmont, Calif. 21990.

dagegen auf der rechten. Würde die Regel jedoch verletzt, würden die beiden in den verschiedenen Einstellungen ihre Position im Bild wechseln. Gleiches gilt für Bewegungsrichtungen: Bei Einhaltung der Regel bleibt die Links-Rechts-Orientierung der Bewegung über mehrere Einstellungen mit unterschiedlichen Kamerastandpunkten hinweg unverändert.

Untersucht man nun die Wirkung der Achsenregel auf den Rezeptionsprozess, dann findet man zum einen, dass die Zuschauer durchaus in der Lage sind, Filmsequenzen zu verstehen, bei denen die Achsenregel verletzt wird.¹² Erneut findet sich hier das Primat sinnvoller Geschehensabläufe gegenüber der perzeptuellen Konsistenz der räumlichen Verhältnisse. Andererseits lässt sich aber auch zeigen, dass Zuschauer eine hohe Präferenz dafür haben, die räumlichen Verhältnisse einer Filmszene mental so zu rekonstruieren, dass sie mit der Achsenregel konform sind. Dies belegen experimentelle Studien, die Zuschauer mit räumlich mehrdeutigen Paaren von Einstellungen konfrontieren und bei denen die Zuschauer typischerweise eine Interpretation wählen, die mit der Achsenregel übereinstimmt.¹³

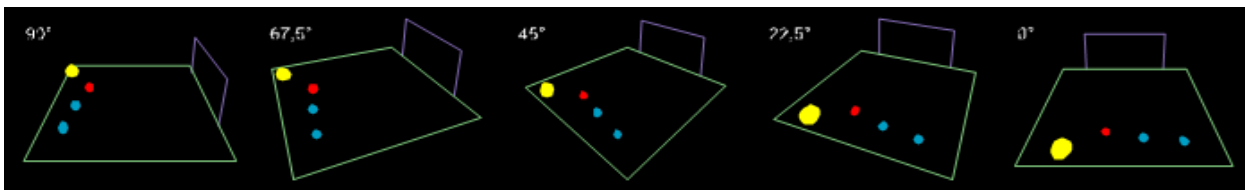


Abb. 2: Für geradlinige Bewegungen, beispielsweise parallel rollende Bälle, bevorzugen Betrachter einen Blickwinkel von 90° zur Bewegungsrichtung (linkes Bild)

Für die Zuschauer hat dies den Vorteil, dass sie auf eine aufwändige geometrische Kalkulation der räumlichen Relationen zwischen den beiden Einstellungen verzichten und stattdessen eine einfache Heuristik zu Grunde legen können, die nur wenig mentalen Berechnungsaufwand erfordert. Durch Befolgung der Achsenregel und die damit verbundene Komposition der Einstellungsfolge kann ein Filmemacher dem Zuschauer die Vorstellung eines einheitlichen Geschehensraums somit wesentlich erleichtern.

2.4. Warum Filmschnitte?

Zwar zeigen die Untersuchungen zur Achsenregel, dass durch geeignete kompositorische Maßnahmen die aus abrupten Perspektivenwechseln resultierende mentale Belastung des Zuschauers

¹² Germeys, Filip/d'Ydewalle, Géry: The psychology of film: Perceiving beyond the cut. In: Psychological research 71, 2007, 4, 458–466.

¹³ Huff, Markus/Schwan, Stephan: Crossing the line: Understanding the 180° system of continuity editing. XXIX International congress of psychology, Berlin 2008.

substantiell verringert werden kann – trotzdem stellt sich die Frage, warum sich in Filmen überhaupt so häufig Filmschnitte und damit verbundene Positionsänderungen der Kamera finden. Denn es wäre ja auch denkbar, eine Szene in ihrer Gesamtheit von einer fixen Kameraposition aus zu zeigen (wie dies für die Frühzeit des Kinos typisch war) oder alternativ dazu Änderungen der Kameraposition durch kontinuierliche Kamerafahrten zu realisieren.

Hinweise, dass abrupte Perspektivenwechsel in Filmen nicht nur durch technische und ökonomische Randbedingungen, sondern auch im Hinblick auf die Rezeptionsprozesse der Zuschauer motiviert sind, finden sich in diversen Selbstzeugnissen von Regisseuren, Kameramännern und Cuttern. So sagt beispielsweise der Cutter Walter Murch in einem Interview mit Michael Ondaatje: „... we are cutting between different angles to achieve the most interesting, characteristic, revealing lens and camera angle for every situation ...“¹⁴ Dieser Auffassung, dass es zu jedem Zeitpunkt eines Geschehens jeweils eine ideale Beobachtungsposition gibt, von der aus die Situation besonders gut verständlich und nachvollziehbar ist, entspricht das kognitionspsychologische Konzept der „kanonischen Perspektive“. Kanonische Perspektiven zeichnen sich dadurch aus, dass bei ihnen Verzerrungen der optischen Anordnung (z.B. aufgrund von perspektivischen Verkürzungen) minimiert werden, während charakteristische Merkmale des Geschehens oder der beteiligten Personen oder Gegenstände besonders gut sichtbar sind. Situationen, die von kanonischen Positionen aus beobachtet werden, können deshalb schneller und angemessener analysiert und interpretiert werden. Beispiele dafür finden sich im Sport: So können z.B. Wertungsrichter die Qualität von Turnübungen oder Linienrichter die Abseitsstellung in einem Fußballspiel von bestimmten Beobachtungspositionen aus besonders gut beurteilen.¹⁵

Bei komplexen Ereignissen, beispielsweise Verfolgungsjagden oder Spielzügen aus Mannschaftssportarten, kann die optimale, kanonische Betrachtungsposition aufgrund der Dynamik des Geschehensablaufs mehrfach wechseln. Experimentelle Untersuchungen zeigen, dass hierzu bereits eine einfache Änderung der Bewegungsrichtung eines Ereignisses genügt.¹⁶ In realen Situationen ist ein solcher Wechsel der Beobachtungsposition aufgrund physikalischer, aber auch sozial-normativer Einschränkungen häufig nicht realisierbar (beispielsweise kann man während eines Fußballspiels nicht einfach den Platz auf der Zuschauertribüne wechseln). Dagegen kann im Film durch das gezielte Arrangement des Geschehens (*mise-en-scène*) vor der Kamera und durch die Freiheitsgrade bei der Positionierung der Kamera erreicht werden, dass der Zuschauer ein Geschehen über den gesamten Verlauf hinweg von einer

¹⁴ Ondaatje, Michael: *The conversations. Walter Murch and the art of editing film*. New York 2002, 199.

¹⁵ Plessner, Henning/Schallies, Elke: *Judging the cross on rings: A matter of achieving shape constancy*. In: *Applied cognitive psychology* 19, 2005, 1145–1156.

¹⁶ Garsoffky, Bärbel/Schwan, Stephan/Huff, Markus: *Canonical views of dynamic scenes*. In: *Journal of experimental psychology: Human perception and performance* 35, 2009, 1, 17–27.

privilegierten, kanonischen Betrachterposition aus verfolgen kann. Aus diesen erweiterten Möglichkeiten der Darstellung ergibt sich allerdings ein grundsätzliches zuschauerbezogenes Spannungsverhältnis, denn der Vorteil der kanonischen Betrachterposition wird mit dem Nachteil abrupter Positionswechsel im Geschehensverlauf erkaufte. Die häufige Verwendung abrupter Positionswechsel in Filmen legt allerdings die Vermutung nahe, dass der mit kanonischen Perspektiven verbundene kognitive Verarbeitungsvorteil die Nachteile abrupter Perspektivenwechsel mehr als aufwiegt – eine Hypothese, für die empirische Belege allerdings noch ausstehen.

3. Fazit

Eine zentrale Erkenntnis aus der Vielzahl psychologischer Untersuchungen zur Filmrezeption ist, dass Zuschauer mitnichten *couch potatoes* sind, denen sich ein Film mehr oder weniger passiv einprägt, sondern dass der „Film im Kopf“ eine Vielzahl von mentalen Aktivitäten und Konstruktionsprozessen voraussetzt. Dies gilt auch für die Geographie der Handlung: Die beschriebenen psychologischen Experimente belegen, dass der Eindruck eines einheitlichen filmischen Raums das Ergebnis aufwändiger kognitiver Verarbeitungsmechanismen ist. Dies schmälert die Rolle der Filmemacher in diesem Prozess allerdings in keiner Weise, denn sie liefern nicht nur das Ausgangsmaterial für die Imagination, sondern auch deren „Bauplan“, indem sie die Klaviatur filmischer Gestaltungsprinzipien nutzen, um die zuschauerseitigen Konstruktionsprozesse gezielt zu modulieren. Sei es, dass sie den Zuschauer durch eine übersichtliche Inszenierung des Geschehens, durch Beachtung der Achsenregel oder mittels durchgängiger Handlungsstränge unterstützen und ihm ein klares Bild der zu Grunde liegenden räumlichen Verhältnisse vermitteln (vorbildlich umgesetzt beispielsweise bei der *Sendung mit der Maus*), sei es, dass sie Gestaltungsregeln bewusst missachten und dadurch in beabsichtigter Weise ein Gefühl der räumlichen Desorientierung erzeugen (man denke an das Schlachtengetümmel in Peter Jacksons *Herr der Ringe*-Verfilmung oder an den Horror des Labyrinths aus Hotelgängen und -zimmern in Stanley Kubricks *Shining*).

Empfohlene Zitierweise

Stephan Schwan: Perspektive und Raum im Wechselspiel von Film und Zuschauer. In: Raum - Perspektive - Medium 2: Wahrnehmung im Blick. Hg. von Yvonne Schweizer, Anna Quintus, Barbara Lange, Julica Hiller-Norouzi, Philipp Freytag, Tübingen 2010 (reflex: Tübinger Kunstgeschichte zum Bildwissen, Bd. 2, Hg. von Barbara Lange).

URN: <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:bsz:21-opus-44875>