



FILMSEMIOTIK

DENNIS GRÄF
STEPHANIE GROSSMANN
PETER KLIMCZAK
HANS KRAH
MARIETHERES WAGNER

EINE EINFÜHRUNG IN DIE
ANALYSE AUDIOVISUELLER
FORMATE

SCHÜREN

Dennis Gräf / Stephanie Großmann / Peter Klimczak /
Hans KraH / Marietheres Wagner
Filmsemiotik

Schriften zur Kultur- und Mediensemiotik
herausgegeben von Martin Nies
Band 3

Schriften zur Kultur- und Mediensemiotik

Bd. 1 Dennis Gräf: «TATORT»

Bd. 2 Verena Schmöller/Marion Kühn: «Durch das Labyrinth
von LOST»

Bd. 3 Dennis Gräf/Stephanie Großmann/Peter Klimczak/
Hans Krahl/Marietheres Wagner: «Filmsemiotik»

Bd. 4 Martin Nies: «Deutsche Selbstbilder in den Medien» (in
Vorbereitung)

Dennis Gräf / Stephanie Großmann / Peter Klimczak /
Hans KraH / Marietheres Wagner

Filmsemiotik

Eine Einführung in die Analyse
audiovisueller Formate

SCHÜREN

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen
Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über
<http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Ein Vielzahl an weiterführenden Informationen
zu den Grundlagen mediensemiotischer Arbeit finden sich
online auf den Seiten des *Arbeitskreis Mediensemiotik* unter

www.mediensemiotik.de

Schüren Verlag GmbH
Universitätsstr. 55 · D-35037 Marburg
www.schueren-verlag.de

© Schüren 2011

Alle Rechte vorbehalten

Gestaltung: Nadine Schrey

Umschlag: Wolfgang Diemer unter Verwendung eines Set-Stills
von den Dreharbeiten zu *BABY DOLL* (Regisseur Elia Kazan mit den
Schauspielern Carroll Baker und Karl Malden, 1965) © KPA

ISBN 978-3-89472-740-6

eBook-Herstellung und Auslieferung:
readbox publishing, Dortmund
www.readbox.net

Inhalt

1. Filmsemiotische Grundlagen

1.1 Filmsemiotik und Medienkontext

1.1.1 Drei Dimensionen von Medien

Technische Dimension

Institutionelle Dimension

Semiotische Dimension

Wechselwirkungen

1.1.2 Mediengeschichte und Medientheorie

Skizze der technischen Entwicklung

Die institutionelle Dimension des Films in seinen Anfängen

Theorien und Reflexionen über Film

1.2 Filmanalyse/Analyse audiovisueller Formate

Zum Zeichenbegriff

Film als sekundäres, modellbildendes System

Film als <Text>

Text und Textgrenze

Bedeutung vs. Rezeption

Medienkompetenz

1.3 Filmische Bedeutung

1.3.1 Grundlagen und Grundbegriffe

Dargestelltes, Darstellungsweise, Interaktion und Nacheinander

Kohärenzannahme

Discours/Histoire

Die Einstellung

Diegese

Filmische Semantik

1.3.2 Denotation und Erkennen

Denotative Bedeutungskomponente

Interpretation und Kohärenz

1.3.3 Interaktion der Informationskanäle

1.4 Allgemeine Prinzipien der Bedeutungskonstituierung

1.4.1 Paradigmatische Bedeutungskomponente

1.4.2 Sekundär semantische Verfahren

1. Semantische Relationen

2. Paradigmenbildung

3. Tropen/Uneigentlichkeit

1.4.3 Kulturelles Wissen

Historizität und Kulturalität

Kulturelle Bedeutungskomponente

Kulturelles Wissen

Denksystem

Prämissen der Einbeziehung

Nullpositionen

2. Parameter der Darstellungsweise

2.1 Darstellungsmittel als Zeichensysteme

*Wahl als grundlegendes Prinzip der
Bedeutungsgenerierung*

Kinematographische Bedeutungskomponente

Kontextualität

Potenzialität

2.2 Bildstrukturen

2.2.1 Farbton, Helligkeit, Sättigung

Bedeutungsprädispositionen

Kontraste und Äquivalenzen

Abweichung

Beispiele

2.2.2 Räumliche Relationen

Distanz/Entfernung

Bezug zu einem unbeteiligten Dritten

Ausrichtung

Beispiele

2.2.3 Kompositorische Aspekte räumlicher Relationen

Geraden/Ungeraden

Vertikalen/Horizontalen/Diagonalen

Symmetrien/Asymmetrien

Bildfeldsymmetrien/Goldene

Schnitte/Drittelteilungen

Wiederholungen/Muster

Beispiele

2.2.4 Schärfentiefe/Tiefenschärfe

2.3 Parameter der Einstellung

2.3.1 Einstellungsgrößen

Bezugsgröße

Bezeichnungen

Funktionalität

2.3.2 Einstellungsgröße

Länge und Relevanz

Ein Beispiel

2.4 Einstellungsperspektiven

2.4.1 Höhen-Relationen

Beschreibungsdimensionen und Begriffe

Beispiele

2.4.2 Seiten-Relationen

Bedeutungsdisposition

Ein Beispiel

2.4.3 Horizontal-Relationen

Beschreibung

Ein Beispiel

2.4.4 Bildfeld-Positionen

Beschreibungsdimension und Semantisierbarkeit

Beispiele

2.5 Kamerabewegung

Kamerafahrten und Drehen der Kamera

Zoom

Relation zur Szenerie

Apparative Dimension

Bedeutung der Kamerabewegung

Beispiele

2.6 Schnitt und Montage

2.6.1 Einstellungskonjunktion und Schnittfrequenz

Einstellungskonjunktion

Schnittfrequenz

2.6.2 Montage und Diskontinuität

Segmentierung/Diskontinuität

Diskontinuität und Kohärenzmechanismen

2.6.3 Grundlegende Syntagmen

Szene

Dialemma

Alternierende Montage

Deskriptives Syntagma

3. Filmische Wirklichkeit

3.1 Filmischer Raum

3.1.1 Konstruktionen filmischer Wirklichkeiten

Mediale Realität

Mediale Repräsentation

3.1.2 Räumliche Qualitäten

Bildraum

Architekturraum

Filmraum

Filmischer Raum und Diegese

Filmischer Raum und Weltordnung

3.2 Figur und Körper

3.2.1 Figuren

Figurenkonfiguration

Figurenkonstellation

Merkmalszuweisung und Figurensemantik

Figurenkonzeption

3.2.2 Der Körper im Film

Körper und Semiotik

Körper und Film

Filmischer Körper

3.2.3 Körper und Bedeutungsgenerierung

Der Körper als Zeichensystem

Starimage

Der Körper als Zeichen

3.3 Die Ordnung der dargestellten Welt

3.3.1 Semantische Räume

Semantik und Raum

Raumsemantik und Figur

Topografie und Topologie

Grenzen

Abstrakt semantische Räume/zugrundeliegende Ordnungen

3.3.2 Extremräume/Extrempunkte

3.3.3 Etablierung von Ordnungen

Geschehen vs. Handlung

Grenzsetzungen

Establishing Shot

3.4 Filmische Argumentation

3.4.1 Sukzession und Bedeutung

Syntagmatische Bedeutungskomponente

Inszenierung von Verbindungen – der Match Cut

3.4.2 Semantisch-argumentative Syntagmen

Vergleich – die Parallelmontage

Paradigmenbildung – das thematisch begrenzte Syntagma

3.4.3 Filmische Zeichen

Semiotische Bedeutungskomponente

Destinationspunkte

3.5 Referenzialität

3.5.1 Semantische Referenz:

Paradigmenvermittlung

Ideologie

3.5.2 Filmische Welten und außerfilmische Realität

Authentizitätssignale

Textsorten

3.5.3 Referenzielle Bedeutungskomponente

3.5.4 Selbstreferenzialität

3.6 Film und Musik

3.6.1 Musik als Zeichensystem

3.6.2 Terminologie der Musiktheorie

Melodieverlauf

Harmonik

Rhythmus und Tempo

Dynamik und Artikulation

Instrumentierung

Musikgenre/Genre

3.6.3 Das Verhältnis der musikalischen Ebene zum Bild

3.6.4 Bedeutungsgenerierung durch Musik

1. Dramaturgischer Einsatz von Musik

2. Spannungsgenerativer Einsatz von Musik

3. Emotionaler Einsatz von Musik

4. Konzeptioneller Einsatz von Musik

3.6.5 Musik mit Text

3.6.6 Musik und Handlung - das Beispiel Serenade (D 1937)

4. Filmisches Erzählen

4.1 Grundlagen filmischer Narration

4.1.1 Dimensionen des Erzählens

1. *Erzählmittel/Discours*
2. *Vermittlung - Point of View*
3. *Handlung/Narrative Struktur*
4. *Dramaturgie*

4.1.2 Konventionen des Erzählens

Der Kontrakt

Achsensprung und Jump Cut

4.1.3 Inkorporierung des Zuschauers

1. *Identifikation/Sympathie lenkung/Komplizenschaft*
2. *Involvierung über Informationsvergabe*
3. *Dramaturgische Zeichen*

4.2 Point of View - die filmische Erzählsituation

4.2.1 Erzählinstanzen und Vermittlung

Situierung der Vermittlung

Auditiver und visueller Kanal

Wahrnehmung und Informationsvermittlung

Kommunikationsakte

4.2.2 Strukturierung des Wahrnehmungsstandortes

Branigans Theorie des POV-Shot

Wahrnehmungslevel

4.2.3 Point of View und <Kontrakt>

4.3 Handlung/Narrative Strukturen

4.3.1 Temporale Strukturen

Die Ellipse

4.3.2 Handlung als Grenzüberschreitung

Der Begriff der Grenzüberschreitung

Lotmans Grenzüberschreitungstheorie

Ereignis und Held

Ereignistypen

Beginn der Ereignishaftigkeit

Perspektivierung und bedingte Ereignisse

4.3.3 Handlungsverlauf

Ereignistilgung und Konsistenzprinzip

Hierarchisierung von Ereignissen

Das Weiterführen von Handlung

Das Beuteholerschema

Narrative Struktur und ideologische Textschicht

4.3.4 Die Extrempunktregel

4.4 Grenzen/Grenzüberschreitungen und Filmische Welten

4.4.1 Figurationen von Grenzen

4.4.2 Typen von Grenzen und Grenzüberschreitungen

1. Topografische Grenze/Diegetische Grenzüberschreitung

2. Die Grenze als Transformation des Discours

3. Semantische Grenze/Grenzüberschreitung als Ereignis

4. Inszenierte Grenze/Grenzüberschreitung

5. Grenze der Diegese/Metadiegetische Grenzüberschreitung

4.4.3 Formatierungen filmischer Welten: Genres

4.5 Dramaturgie

4.5.1 Begriffe und Grundlagen

1. Zentrale Frage/Prämisse/These

2. Die Theorie des Dramas nach Aristoteles

3. Gattungen und Genres

4.5.2 Strukturelemente

- 1. Die Struktur der drei Akte*
- 2. Verbindung von Figuren und Handlung*
- 3. Interaktion von Zeit, Raum und Entwicklung*

4.5.3. Das Modell der Archetypen/Die Heldenreise

- 1. Grundlagen des Modells*
- 2. Die dramaturgische Funktion von Räumen*
- 3. Der Entwicklungsbogen*

5. Anwendungsbereiche der Filmanalyse

5.1 Heuristik

5.2 Methodische Vorgehensweise

Textadäquatheit

Kontextadäquatheit

Interpretationsadäquatheit

5.3 Filmanalyse im kulturwissenschaftlichen Kontext

Der Film und seine Kultur

Filmübergreifende Systeme

Anhang

Filmografie

Abbildungsverzeichnis

Die Autorinnen und Autoren

1. Filmsemiotische Grundlagen

1.1 Filmsemiotik und Medienkontext

Medien können auf verschiedenste Weise verstanden werden und die unterschiedlichsten Fragestellungen konturieren. Da methodische Zugänge und theoretische Ansätze stets im Spektrum anderer Ansätze verortet sind und alternative Zugänge möglich und denkbar sind, gilt es, einleitend die Situierung und Abgrenzung einer filmsemiotisch orientierten Medienanalyse zu skizzieren.

1.1.1 Drei Dimensionen von Medien

Generell lassen sich drei Aspekte unterscheiden, unter denen sich die einzelnen Medien charakterisieren und untersuchen lassen: die *technisch-apparative* Dimension, die *institutionell-soziale* Dimension, die *semiotisch-textuelle* Dimension.

Technische Dimension. Wird auf den physikalisch-technologischen Aspekt der genutzten Übertragungskanäle fokussiert – auf die *Apparate* –, wird Medium als technisches Verbreitungsmittel definiert, als Informationsträger mit einer die raumzeitlichen und sozialen Distanzen überwindenden Verbreitungs- und Vervielfältigungskapazität. Als Stichworte können hier Buchdruck, Film-, Kamera-, Projektionstechnik, die verschiedenen Techniken des Speicherns auf Celluloid, Magnetband oder Chips genannt werden.

Institutionelle Dimension. Wird auf den kommunikationssoziologisch-handlungspragmatischen Aspekt der *institutionellen Verfasstheit* von Medien fokussiert, bezieht sich der Begriff auf die Herstellung von Öffentlichkeit, die Vermittlung gesellschaftlicher Erfahrung, auf die sozialen Institutionen öffentlicher Kommunikation. Zu nennen wären Buchverlage, Bibliotheken, Filmindustrie, Fernsehanstalten, Kinos. Ein Medium bildet soziale

Institutionen aus - Filmverleih, Sendeanstalt, Verlag, Buchhandel, Redaktion. Diese Institutionen kooperieren mit den Verbreitungsmitteln - Kino, Fernsehen, Video, DVD, Buch, Zeitschrift, Zeitung. Durch diese Kooperation werden der Gesellschaft die jeweiligen medialen Kommunikationsmittel - Filme (Werbefilm, Spielfilm etc.), Texte (Roman, Essay etc.) - zugänglich gemacht.

Jedes Medium verfügt dabei über je eigene Regeln, Vorgaben, Normen der *Produktion*, der Verbreitung (*Distribution*), der *Rezeption* und der *Verarbeitung* (Vermittlung). Mit diesen vier Begriffen sind die vier Bereiche benannt, mit denen sich ein <Sozialsystem> Medium - wie also ein Medium in der Gesellschaft verankert und wie es organisiert ist - beschreiben lässt.

Zum einen lässt sich das System in sich selbst in diese obigen vier Bereiche strukturieren:

Die Bereiche Produktion und Distribution sehen Film unter dem wirtschaftlichen Aspekt des Films als Ware und fokussieren die Filmgenese und Film als Objekt von Vermittlung.

Im Bereich *Produktion* sind die verschiedensten Facetten dessen zu betrachten, wie Film gemacht wird, welche Faktoren dabei relevant sind, welche Handlungsrollen es gibt: Drehbuchautor, Regisseur, Produzent, das Casting Team, der technische Stab, Kamera, Licht, Schnitt, die Schauspieler, Agenten usw. Dieser Bereich ist grundlegend bestimmt durch das Prinzip industrieller Fertigung: von arbeitsteilig handelnden Produktionsfirmen, abhängig von den allgemeinen ökonomischen Rahmenbedingungen und profitorientiert.

Zum Bereich der *Distribution* gehört alles das, was damit zusammenhängt, wie der (fertige) Film zu den Rezipienten, zum Publikum kommt: Werbung, Verkauf, Filmverleih, Kino und Fernsehen als Rezeptions- und Distributionsräume. Kino und Fernsehen sind als ökonomisch-soziale Größen der außerfilmischen Realität technische Verbreitungsmittel der

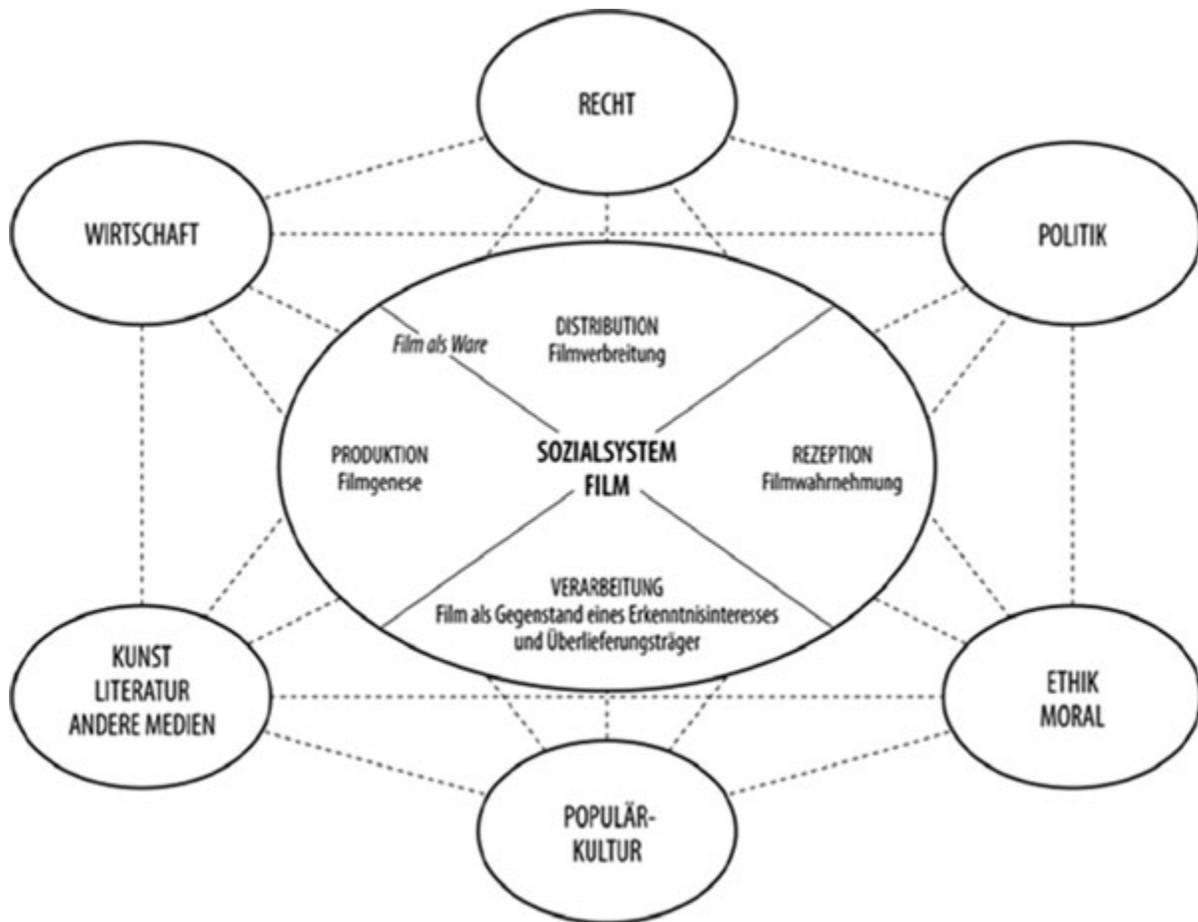
Massenkommunikation, deren Aufgabe es in erster Linie ist, Filme einseitig gerichtet und indirekt an ein Publikum zu verbreiten (distribuierten). Sie sind auch die Instanzen, welche die Produktion, Inhalte und Stile der filmischen Produkte zum größten Teil bestimmen.

Die *Rezeption* beschäftigt sich mit der Aufnahme und der Wirkung beim Publikum. Hier geht es um die Filmwahrnehmung, den Kinobesuch etwa als institutionalisiertes Freizeitverhalten, die Filmrezeption als Bedürfnisbefriedigung und Kompensation (für Frustrationen im realen Leben); hierzu gehört der Umgang mit Filminhalten in der pragmatischen Situation, wie sie sich aus Produktion und Distribution ergibt, etwa Starkult.

Der Bereich *Verarbeitung* und Vermittlung bezieht sich darauf, was mit dem Film als bedeutungstragendem Kommunikat, als Medienprodukt gemacht wird, wie sich dieser als Überlieferungsträger von Semantiken und Diskursen in der Gesellschaft positioniert. Der Film selbst ist Gegenstand eines Erkenntnisinteresses, Gegenstand von Kommunikation (Alltagskommunikation, Filmkritik, Wissenschaft, Didaktik).

Zum anderen ist zu beschreiben, welche Interaktion, welcher Bezug das Medium zu anderen gesellschaftlichen Bereichen hat, wie es also in die jeweilige Gesellschaft und Kultur integriert ist. Der Film partizipiert durchaus substantziell an anderen gesellschaftlichen Teilsystemen, durch deren Faktoren er in unterschiedlichem Maße gesteuert und beeinflusst werden kann. Dominant etwa insofern an der Wirtschaft, als Film eine Ware ist. Ebenso an den Systemen Recht und Politik; am Recht etwa durch Zensurmaßnahmen (bezüglich Pornografie, Gewalt, Volksverhetzung), aber auch in Bezug zur Wirtschaft durch die Regelung von Urheberrechten, Vermarktungsrechten, Monopolstellungen etc.; an der Politik etwa durch Förderung und Preise. Über die Bereiche Ethik und Moral kann er in eine Werte- und Normendiskussion einbezogen werden, als

Phänomen der Populärkultur ist der Film vor der Folie dieses Bereichs zu situieren. Ebenso interagiert Film mit anderen Medien, sei es als Konkurrenzmedien (Fernsehen, Internet), sei es als Verbundmedien (Presse, Berichterstattung) oder mit anderen Künsten; mit der Literatur etwa, insofern sie als Stofflieferant dient, ebenso wie über die Textformen Exposé, Drehbuch.



Grafik 1

Dieses Modell beruht selbst allerdings auf zwei Grundbedingungen, ohne deren Gültigkeit es hinsichtlich verschiedenster Faktoren zu modifizieren wäre: zum einen derjenigen, dass sich ein Medium als Medium einen eigenen und ausdifferenzierten Platz – als Teilsystem – in der Gesellschaft «erworben» hat. Zum anderen beruht es auf einer Gesellschaft, die durch die (moderne)

Ausdifferenzierung von Subsystemen und marktwirtschaftlich orientierten demokratischen Strukturen gekennzeichnet ist. Politisch-gesellschaftliche Rahmenbedingungen und kulturelle Mentalitäten haben also generell einen großen Einfluss.

Für den Film gilt, dass sich die Filmindustrie in den verschiedenen Ländern und Kulturen durchaus unterschiedlich entwickelt hat, wie sich seine Ausdifferenzierung ebenso erst historisch ergeben hat und diese zu verschiedenen Zeiten (und verschiedenen Kulturen) so nicht gültig sein muss.

Semiotische Dimension. Wird schließlich auf den systemisch-textuellen Aspekt fokussiert, definieren sich Medien zeichentheoretisch-strukturell aus der *Organisation der Zeichen* in Codes, als Wahl und Beschränkung von Möglichkeiten der internen Strukturierung – z. B. bezüglich der beteiligten Informationskanäle. Im Zentrum des Interesses steht dann das <Programm>, also die Textstruktur der einzelnen Medienprodukte, und dessen kulturelle Relevanz, etwa für die Produktion von Ideologie. Als <Text> wird aus mediensemiotischer Perspektive dabei alles verstanden, was sich auf der Grundlage der beiden Prinzipien Auswahl und Kombination als eine konkrete Manifestation eines Zeichensystems aus Zeichen konstituiert und dabei Bedeutungseinheiten ausbildet, egal welcher Provenienz diese Zeichen sein mögen, gleichgültig, ob es sich um eine natürliche Sprache, um Gestik und Mimik der Körpersprache handelt, oder um das audiovisuelle, selbst komplex aus miteinander kombinierten und interagierenden Teilsystemen zusammengesetzte Zeichensystem des Films – um das es hier gehen wird.

Für die Analyse eines Textes im Hinblick auf seine Textualität ist es nicht von Bedeutung, ob er handschriftlich, maschinenschriftlich oder gedruckt vorliegt; ebenso bleibt die semiotische Struktur eines Films selbstverständlich

erhalten, wenn er von Celluloid auf Magnetband kopiert wird, und ebenso ist es (zunächst) irrelevant, ob er in einem Kommunalen Kino, einem Multiplex oder im Heimkino/Fernsehen verbreitet und rezipiert wird.

Wechselwirkungen. Die Differenzierung in diese drei Dimensionen bedeutet nicht, dass es keine *Wechselwirkungen* zwischen ihnen gäbe. Jede dieser Dimensionen kann die anderen beiden beeinflussen. So ist die Erfindung des Buchdrucks (oder der Textverarbeitung am PC) nicht ohne Folgen für das geblieben, was – und wie es – geschrieben wird. Ebenso hatte die dadurch ermöglichte massenhafte Verbreitung von Flugblättern in der Frühen Neuzeit ihre soziale Auswirkung.

Die institutionelle Dimension hat Einfluss auf die semiotische Dimension. So ist z. B. in Deutschland die Institution Fernsehen ein wichtiger Geldgeber auch für Kinofilme, denn vom Fernsehen unabhängig hergestellte Kinofilme zählen zu den Ausnahmen, während Coproduktionen die Regel sind. Insbesondere das öffentlich-rechtliche Fernsehen spielt hier als Finanzierungspartner eine entscheidende Rolle, weil es durch seine Einnahmen aus den Fernsehgebühren über maßgebliche Produktionsmittel verfügt. Mit der Kontrolle über die Verteilung der Finanzmittel verbunden ist zum einen eine grundsätzliche Kontrollfunktion darüber, was produziert wird und was nicht, zum anderen impliziert diese Position auch einen Einfluss auf inhaltliche und ästhetische Entscheidungen. Dazu gehören u.a. die Bestimmung der Relevanz oder Nichtrelevanz von Themen, die Entscheidung über die Besetzung von Rollen (die auch mit der Verbreitung bestimmter Rollenbilder verbunden ist), die Entscheidung über ästhetische Fragen der Filmgestaltung sowie vor allem die Entscheidung über gewünschte oder nichtgewünschte Formen narrativer Modellierung. Dass hier u.a. politische Parteien Einfluss nehmen, ist durch das Rundfunkrecht

verankert: So ist die ARD ein Zusammenschluss der öffentlichrechtlichen Rundfunkanstalten der Bundesländer (WDR, BR, RBB u.s.w.), deren jeweiliger Intendant als Verantwortlicher der Programmgestaltung vom Rundfunkrat gewählt wird. Der Rundfunkrat besteht aus Vertretern von Gruppen, die als gesellschaftlich relevant definiert sind, d.h. u.a. Parteien, Kirchen und Gewerkschaften. Institutionell bestimmt wird durch das Filmförderungsgesetz auch die Besetzung von Gremien, die über Zuwendungen von Filmförderungsgeldern entscheiden. Zu diesen Institutionen gehören in Deutschland beispielsweise die Berufsverbände der Kinobetreiber, der Filmverleiher, der Produzenten und (seit der Novellierung des Filmförderungsgesetzes 2004 erstmals) der Regisseure und der Drehbuchautoren.

Die drei Dimensionen interagieren also und bedingen sich wechselseitig: Technische Bedingtheiten haben Auswirkungen auf die institutionellen, etwa wenn mit der Einführung des Tonfilms viele kleine Produktionsfirmen und einige Schauspieler auf der Strecke bleiben, weil die Umrüstung der Geräte nicht finanzierbar ist resp. diese über kein publikumswirksames Stimmorgan verfügen. Ebenso kann sich aus einer neuen Technik eine neue <Sprache> ergeben (und damit die semiotische Dimension verändert werden), wie für den Film anhand der Erfindung der Montage und des Schnitts zu sehen ist. Institutionelle, gesellschaftliche Faktoren können die technische Entwicklung steuern, wenn etwa die Experimente um den Farbfilm in Deutschland der späten 1930er Jahre als nationales Projekt deklariert werden und damit nur deutsche Firmen und deutsches Know how unter Ausblendung von bereits bestehenden ausländischen Systemen zum Zuge kommen dürfen. Ebenso lenkt in Zeiten der Zensur und staatlichen Kontrolle der Filmwirtschaft die institutionelle Ebene die Semantiken und Ideologeme, die sich in den Filmen als Bedeutung artikulieren können. Diese wiederum können Einfluss auf gesellschaftlicher und institutioneller

Ebene haben, indem sie etwa Einstellungen steuern und in Mentalitäten einüben oder auf provokante Weise Tabuthemen verhandeln. Filmische Wirklichkeiten können, zumindest als Wissensbestände, auf die Realität ausgreifen, wie etwa in weniger kulturell-relevanter Weise an DER HERR DER RINGE, STAR WARS oder HARRY POTTER zu sehen ist, wenn durch Starkult populärkulturell Verhaltensweisen adaptiert werden. Auf durchaus zentrale Weise manifestiert sich dies in der Kriegsberichterstattung heutzutage (ein historisches, literarisches Beispiel wäre die Wertherwirkung im ausgehenden 18. Jahrhundert). Ebenso können dramaturgische Elemente in Filmgenres, Actionszenen etc., dazu beitragen, die Entwicklung neuer Techniken (etwa Computersimulationen) zu forcieren.

1.1.2 Mediengeschichte und Medientheorie

Alle drei Dimensionen lassen sich medienanalytisch in ihrer gegenwärtigen Erscheinung untersuchen, aber auch hinsichtlich ihrer Geschichte. Wird auf diesen *historisch-genetischen Aspekt* fokussiert, werden Medien hinsichtlich ihres Wandels und des damit verbundenen Wandels von Mediennutzung, Medienbedeutung und Medienkultur an sich untersucht.

Skizze der technischen Entwicklung. Hinsichtlich der technischen Dimension können dabei die Ausbildung der jeweils technischen Möglichkeiten und die Bedingungen und Prämissen zur Entstehung eines Mediums betrachtet werden, zu dessen (Weiter-)Entwicklung und der sich daraus ergebenden sozialen und semantischen Potenziale und Implikationen. Für den Film spielen dabei bereits verschiedene Stränge in seiner Technikvorgeschichte eine Rolle: die technische Herstellung von Bildern - Camera obscura, Fotografie -; die Projektion von Bildern mit Hilfe von Licht auf einer Leinwand - Schattenspiel, Laterna

magica –; die Bewegungsil-lusion/Abbildung von Bewegung – Daumenkino, Lebensrad, Wundertrommel –; ebenso die zunächst vom Film unabhängige Geschichte der Tonaufzeichnung.

Die Geschichte des Films ist dabei eine, die sich durch stetige Veränderung auszeichnet. Allerdings ist es nicht so, dass sich notwendigerweise das jeweils beste technische System durchsetzen müsste; hier ist deutlich die Interaktion dieser Dimension mit der institutionellen und allgemein der jeweiligen Kultur spürbar. Was sich technisch durchsetzt, wird zumeist durch Kategorien und Kriterien bestimmt, die anderen Spielregeln folgen als tatsächlich denjenigen, ein System zu optimieren.

So sehr es immer Entwicklungen und technische Neuerungen gab, so lassen sich doch in der Geschichte des Films *Innovationsschübe* feststellen; Veränderungen also, bei denen sich das Medium auf dominante und folgenreiche Weise veränderte: Die beiden zentralen Veränderungen sind der Übergang vom *Stummfilm zum Tonfilm* und der vom *Schwarz-Weiß-Film zum Farbfilm*. Zu nennen wäre daneben noch ein dritter Innovationsschub durch die Dolbysurround-Technik, die den Kinoraum zum Erlebnisraum und die Vorführung zum Raumerlebnis werden ließ (ob das 3D-Kino in diesem Zusammenhang zu sehen ist, einen weiteren eigenen Innovationsschub darstellt oder überhaupt als solcher zu bewerten ist, wird sich noch erweisen müssen).

Die institutionelle Dimension des Films in seinen Anfängen. Institutionell gesehen ist der Film bei seiner Entstehung 1895 gerade als technische Neuerung zunächst eine Jahrmarktattraktion, die für sich keinen eigenständigen Platz in der medialen Landschaft beanspruchen kann, sondern Bestandteil von Zirkus- und Varietéprogrammen ist. Film ist damit auch zunächst ein Phänomen der Großstadt und der Massenkultur. Es gibt keine festen Spielstätten der Vorführung, keine Filmtheater, sowie es auch keine

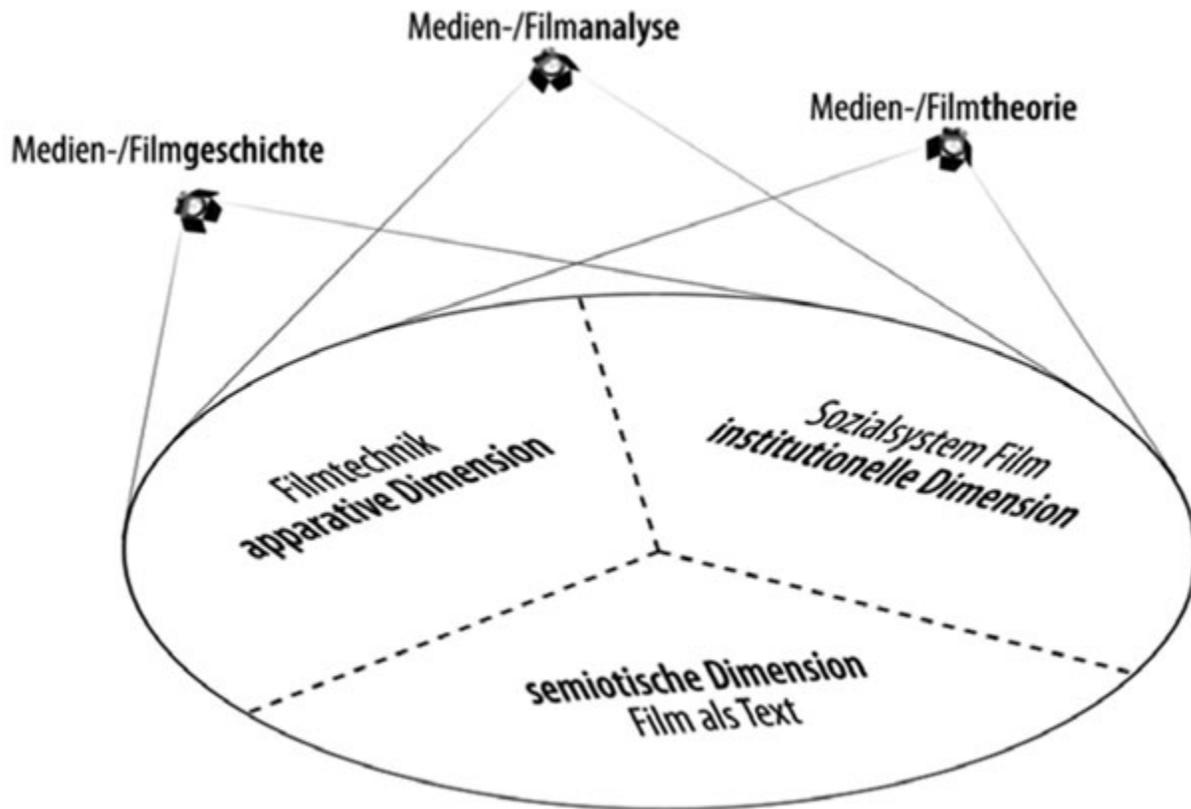
Arbeitsteilung und Ausdifferenzierung der Vertriebswege gibt: Wer den Film macht, und dabei zumeist auch Darsteller ist, dem gehört der Film und er führt ihn zumeist selbst vor. Andernfalls wird der Film verkauft, und damit natürlich auch sämtliche Rechte am Film und seiner Verwertung. In der Anfangszeit ist der Produzent des Films zumeist auch derjenige, der die technischen Apparate oder das Filmmaterial bereitgestellt hat. Produktion und Vertrieb sind in einer Hand.

Diese Ausgangssituation ändert sich gewaltig in den ersten zwei Jahrzehnten, zwischen 1896 und 1912. Es kommt zur Herausbildung der modernen Filmindustrie, wie sie noch heute existiert, mit ortsfesten Aufführungen, Verbesserung der technischen Apparate, Einführung der Arbeitsteilung in der Filmproduktion. Der Verkauf der Filmkopien (und damit der Rechte daran) an Kinobesitzer wird eingestellt und zugunsten des Verleihs reorganisiert. Vertrieb und Verleih werden in Gesellschaften organisiert, Bereiche werden zu monopolisieren versucht. Es geht darum, mit Film Geld zu verdienen. Die Herstellung eines Films ist ein teures und aufwendiges Unterfangen, gleichzeitig kann es aber auch sehr gewinnbringend sein. Sie muss sich rechnen und kann sich rentieren; Überlegungen bei der Produktion sind von ökonomischen Interessen geleitet und orientieren sich an Effizienz steigernden Verfahren und Vorgehensweisen. Es wird erkannt, dass im Film wirtschaftliches Potenzial steckt; es wird investiert. Die deutsche Filmgeschichte etwa ist eng verbunden mit der Geschichte der Deutschen Bank als Kapitalgeber.

Damit verbunden ist die Kommerzialisierung des Films; es kommt zum Aufbau einer Unterhaltungsindustrie und zugleich zur Anerkennung des Films durch die (bildungsbürgerliche) <Oberschicht>. Voraussetzung dafür war eine Nobilitierung des Films. Gilt die Kinematografie in Deutschland zunächst als Volksgefahr und Symptom des

allgemeinen Sittenverfalls, gibt es dementsprechend spezielle Polizeiverordnungen und wurde die Filmzensur eingeführt, so kann sich der Film von diesem Image befreien, zumal auch namhafte Künstler aus Literatur, bildender Kunst oder dem Theater das ästhetische Potenzial des neuen Mediums erkennen und benutzen; der Film kann nun für sich einen eigenen Kunstanspruch postulieren, wodurch natürlich auch eine Konkurrenz zur Literatur und dem Theater als künstlerische Leitmedien installiert wird; Film will an diesen Medien gemessen werden.

Schließlich werden der Film und seine Leistungen auch politisch entdeckt. 1917 wird auf Geheiß der Obersten Heeresleitung die Ufa, die Universum Film AG, gegründet, die sich zur größten und bekanntesten deutschen Filmproduktionsfirma entwickelt. Die Ufa ist also eine Kriegsgründung. Ausgestattet mit einem Gründungskapital von 25 Mio. Reichsmark (Geldgeber war die Deutsche Bank) verfügt sie über Fabrikation, Verleih und Filmtheater und ist zwar auch konzipiert als lebenskräftiges und aussichtsvolles Wirtschaftsunternehmen, zugleich aber soll es Aufgaben der deutschen Propaganda übernehmen und deutsche «Kultur» und Volkserziehung im Sinne der Reichsregierung garantieren; dazu kommt es allerdings nicht mehr, da der Krieg zu Ende ist, bevor sich diese Propagandamaschinerie überhaupt entfalten kann. Davon unabhängig, da in der Weimarer Republik die Politik wenig Interesse am Film hat und das Kino nicht in staatlichen Händen ist, kann die Ufa selbst aber wenige Jahre nach ihrer Gründung die Spitzenposition in der deutschen Filmindustrie mit einem beachtlichen internationalen Renommee einnehmen.



Grafik 2

Die Organisation des Films zur NS-Zeit ist eindeutig anders als zuvor; bestehende Ausdifferenzierungen werden zugunsten von Verflechtungen und Lenkungen zurückgenommen. Es besteht keine ökonomische, marktwirtschaftliche Selbstregulation des Filmmarktes mit <freiem> Wechselspiel von Angebot und Nachfrage; eine solche ist durch staatliche Eingriffe wesentlich eingeschränkt. Die Veränderungen korrespondieren mit der Unterwerfung und Zentralisierung der Filmwirtschaft, deren <Gleichschaltung> noch 1933 mit der Gründung der Filmkreditbank im Mai und der Reichsfilmkammer, der Zwangsorganisation der Filmschaffenden, im Juli einhergeht. 1934 kommt es zur Novellierung des Reichslichtspielgesetzes, die die staatliche Vorzensur ausbaut, 1935 zur <Oberzensur> Goebbels' mit unbegrenzter Verbots- und Weisungsbefugnis.

Theorien und Reflexionen über Film. Ebenso können alle drei Dimensionen Gegenstand von *Medientheorien* sein. Diese stellen Beschreibungsmodelle und Analysekategorien zur Verfügung; sie vernetzen kulturelle Vorstellungen/Sachverhalte mit medialen; sie reflektieren metasprachlich über Medien in ihren verschiedenen Dimensionen. Neben der Bereitstellung und Weiterentwicklung von gegenstandsbezogenen methodologischen Inventaren, Instrumentarien und Kriterien der Interpretation wird also versucht, Fragen zu beantworten wie: Welche Aufgaben, Leistungen, Möglichkeiten werden den Medien, in Konkurrenz untereinander, in der jeweiligen Gesellschaft zugesprochen? Welche Auswirkungen und Folgen haben Medien in der und für die Gesellschaft? Wie werden Medien, allgemein oder in Bezug zueinander, bewertet? Was zeichnet ein/das Medium genuin aus? Und schließlich lassen sich diese theoretischen Äußerungen selbst wieder in einen systematischen Bezug bringen: Wie wird zu welchen Zeiten über welches Medium debattiert?

Für den Film sind historisch etwa die *Montagetheorien* im Kontext des sowjetischen Films (Lew Kuleschow, Wsewolod I. Pudowkin, Sergei M. Eisenstein) zu nennen und die Debatte über den Status/das Wesen von Film im Spektrum von Kunst. Ist Film <Imagination>, <Fantasie> und damit als Kunst radikal von der Wirklichkeit unterschieden (Rudolf Arnheim, «Film als Kunst», 1932; Bela Balázs, «Der sichtbare Mensch oder Die Kultur des Films», 1924) oder eher als Abbildung von Realität, Wirklichkeit zu sehen (André Bazin, «Was ist Kino? Bausteine zu einer Theorie des Films», 1975 [1958]; Siegfried Kracauer, «Theorie des Films. Die Errettung der äußeren Wirklichkeit», 1964 [1960])? Davon abhängig sind die dem Film jeweils zugesprochenen Qualitäten und Auswirkungen gesellschaftlicher Art: das Kino als Instrument gesellschaftlicher Manipulation (etwa Kracauer, «Die kleinen Ladenmädchen gehen ins Kino», 1927). Neben solchen eher

soziologisch ausgerichteten Reflexionen etablieren sich Theorien philosophischer Provenienz, die sich etwa mit dem Verhältnis von Medien und Wahrnehmungsweisen (Walter Benjamin, «Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit», 1932) oder mit dem Verhältnis und der Hierarchisierung einzelner Medien, so von Bild und Sprache (Gilles Deleuze, «Das Bewegungs-Bild», 1989 [1983], «Das Zeit-Bild», 1991 [1985]) beschäftigen. Die Beschäftigung mit den technischen Grundlagen führt etwa zur *Apparaturtheorie* (Jean-Louis Baudry): Die spezifische Konstellation von (filmischer) Technik und Zuschauer dient (grundsätzlich) der ideologischen Konstruktion des bürgerlichen Subjekts. Diese Theorie wird dann psychologisch/ psychoanalytisch gestützt und weitergeführt und erhält eine genderorientierte Deutung, wenn in feministischen Theorien der Filmblick damit automatisch ein männlicher Blick ist. Mit diesen Stichworten sind weitere Disziplinen und Fragestellungskontexte aufgerufen, in denen sich bestehende Theorien bzw. Reflexionen über Wirkungen und Leistungen von Film verorten lassen, die dann auch zu filmübergreifenden Medientheorien mit dem Anspruch allgemeinkulturellen Ausmaßes werden bzw. reichen können. Zu nennen wäre hier als zentraler Vertreter sogenannter postmoderner Ansätze Jean Baudrillard mit seiner *Simulakrumtheorie*. Aber auch die *Cultural Studies* in dem Sinne, dass es um Populärkultur und Aneignungsprozesse geht, mit ihrem prominentesten Vertreter John Fiske, wären hier anzuführen.

Mit der Frage nach der filmischen Bedeutung im engeren Sinne beschäftigen und beschäftigten sich ebenso unterschiedliche Ansätze, die, neben den bereits genannten, von den Autorentheorien der *Cahiers du Cinéma* über Genretheorien oder Theorien, die das filmische Erzählen untersuchen (Bordwell), reichen. In diesem Spektrum sind auch die semiotischen (beginnend insbesondere mit Christian Metz, «Semiologie des Films», 1972 [1968], und