

Film- und Medienwissenschaft

Oliver Schmidt

Leben in gestörten Welten

Der filmische Raum in David Lynchs
ERASERHEAD, BLUE VELVET, LOST HIGHWAY
und INLAND EMPIRE



ibidem

Oliver Schmidt

Leben in gestörten Welten.

**Der filmische Raum in David Lynchs *Eraserhead*, *Blue Velvet*,
Lost Highway und *Inland Empire*.**

FILM- UND MEDIENWISSENSCHAFT

Herausgegeben von Irmbert Schenk und Hans Jürgen Wulff

ISSN 1866-3397

- 1 *Oliver Schmidt*
Leben in gestörten Welten
Der filmische Raum in David Lynchs *Eraserhead*, *Blue Velvet*, *Lost Highway*
und *Inland Empire*
ISBN 978-3-89821-806-1

Oliver Schmidt

LEBEN IN GESTÖRTEN WELTEN

Der filmische Raum in David Lynchs
Eraserhead, Blue Velvet, Lost Highway und *Inland Empire*

ibidem-Verlag
Stuttgart

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.

Bibliographic information published by the Deutsche Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek lists this publication in the Deutsche Nationalbibliografie; detailed bibliographic data are available in the Internet at <http://dnb.d-nb.de>.

Umschlagsbild: Szenenfoto aus INLAND EMPIRE (DVD) mit freundlicher Genehmigung von Concorde Home Entertainment

Kontakt Oliver Schmidt: kawafis@gmx.de

∞

ISBN-13: 978-3-8382-5806-5

© *ibidem*-Verlag
Stuttgart 2008

Alle Rechte vorbehalten

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und elektronische Speicherformen sowie die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in or introduced into a retrieval system, or transmitted, in any form, or by any means (electronical, mechanical, photocopying, recording or otherwise) without the prior written permission of the publisher. Any person who does any unauthorized act in relation to this publication may be liable to criminal prosecution and civil claims for damages.

INHALTSVERZEICHNIS

1. EINLEITUNG: AUF DEM WEG NACH LYNCHLAND	9
2. THEORIE: DER FILMISCHE RAUM	13
2.1 Funktionale Filmanalyse	14
2.2 Das Wissen des Rezipienten	17
2.2.1 Formen des Wissens	17
2.2.2 Vernetztes Wissen	19
2.2.3 Widersprüchliches Wissen	20
2.3 Filmische Räume	22
2.3.1 Der soziokulturelle Raum	23
2.3.2 Der Handlungsraum	25
2.3.3 Der physische Raum	27
2.3.4 Der ontologische Raum	28
2.3.5 Der Soundraum	30
2.4 Fazit: Theorie	31
3. ANALYSE: GESTÖRTE WELTEN IN LYNCHS FILMEN	35
3.1 ERASERHEAD (USA 1977, 89min)	35
3.1.1 Plot	36
3.1.2 Produktion	37
3.1.3 Rezeption	39
3.1.4 Der filmische Raum von ERASERHEAD	42
3.1.4.1 Urban Wasteland	43
3.1.4.2 Emanzipierter Ton	46

3.1.4.3	<i>Absurdes Handeln</i>	49
3.1.4.4	<i>Traum und Wirklichkeit</i>	55
3.1.5	<i>Fazit ERASERHEAD</i>	56
3.1.6	<i>Bildteil ERASERHEAD</i>	59
3.2	<i>BLUE VELVET (USA 1986, 120min)</i>	63
3.2.1	<i>Plot</i>	64
3.2.2	<i>Produktion</i>	66
3.2.3	<i>Rezeption</i>	67
3.2.4	<i>Der filmische Raum von BLUE VELVET</i>	69
3.2.4.1	<i>A Strange World</i>	70
3.2.4.2	<i>A Strange Narrative World</i>	75
3.2.4.3	<i>Anachronistisches Handeln</i>	77
3.2.4.4	<i>Surreale Szenen</i>	82
3.2.4.5	<i>Ton und Gegenton</i>	85
3.2.5	<i>Fazit BLUE VELVET</i>	87
3.2.6	<i>Bildteil BLUE VELVET</i>	89
3.3	<i>LOST HIGHWAY (USA, F 1996, 135min)</i>	93
3.3.1	<i>Plot</i>	94
3.3.2	<i>Produktion</i>	97
3.3.3	<i>Rezeption</i>	99
3.3.4	<i>Der filmische Raum von LOST HIGHWAY</i>	101
3.3.4.1	<i>Die Welt wird flüssig</i>	103
3.3.4.2	<i>Das Ende der Intention</i>	108
3.3.4.3	<i>Raumton</i>	113
3.3.5	<i>Fazit LOST HIGHWAY</i>	116
3.3.6	<i>Bildteil LOST HIGHWAY</i>	119

3.4	<i>INLAND EMPIRE (F, PL, USA 2006, 173min)</i>	123
3.4.1	<i>Plot</i>	124
3.4.2	<i>Produktion</i>	131
3.4.3	<i>Rezeption</i>	134
3.4.4	<i>Der filmische Raum von INLAND EMPIRE</i>	137
3.4.4.1	<i>Gibt es einen filmischen Raum?</i>	139
3.4.4.2	<i>Film im Film - Räume in Räumen</i>	142
3.4.4.3	<i>Raum, Erinnerung, Identität</i>	153
3.4.5	<i>Fazit INLAND EMPIRE</i>	158
3.4.6	<i>Bildteil INLAND EMPIRE</i>	161
4.	SCHLUSS: LYNCH ALS PHÄNOMEN SEINER ZEIT	165
	LITERATUR	173

1. EINLEITUNG: AUF DEM WEG NACH LYNCHLAND

„Fear“, sagte der US-amerikanische Regisseur David Lynch im Interview mit Chris Rodley, „is based on not seeing the whole thing“ (zitiert nach Rodley 1997: 244). Dieser Satz könnte als Motto jedem David Lynch-Film voranstehen. „Not seeing the whole thing“ bezeichnet die Angst, etwas Fremdes nicht in seiner Ganzheit erkennen zu können. Es bleibt somit prinzipiell fragmentarisch, unkalkulierbar, unkontrollierbar und somit potentiell bedrohlich.

„Not seeing the whole thing“ kann aber auch verstanden werden als das Fehlen des großen Ganzen unserer alltäglichen Erfahrungswelt, wenn das auf der Leinwand Dargestellte nur bedingt mit den Mitteln unserer Erfahrung verstanden werden kann und uns daher fremd erscheint. Viele von David Lynchs Filmen entwerfen ein solch fremdes Bild der Welt, das – oft nur um Nuancen verschoben – unmerklich ins Irrrationale kippt. Was bleibt, ist ein Gefühl der Verunsicherung darüber, ob unserer Bild der Wirklichkeit, dessen wir uns tagtäglich in unserer Alltagswelt und durch die Medien rückversichern, wirklich so allgemein gültig und rational ist, wie wir annehmen. Womöglich gibt es dunkle, irrationale Bezirke in unserer Lebenswelt wie auch in unserem Denken, die in der Alltagswahrnehmung jedoch für gewöhnlich ausgeblendet werden¹. Somit bestehe ein Aspekt der „Methode Lynch“ (Seeßlen 2003: 225) darin, dass er:

„[...] durch systematische Verfremdung des Dargestellten die vom Zuschauer erlernten Sehgewohnheiten verletzt, was einerseits eine Neubetrachtung des angebotenen Materials seitens des Zuschauers auslöst und gleichzeitig das Gemachtsein und die Kunsthaftigkeit des Gezeigten in besonderer Schärfe hervorhebt [...].“
(Füller 2001: 90)

In der Diskussion um Lynch und sein Werk fällt dabei immer wieder auf, dass eine Besonderheit seiner Filme in der Etablierung von eigenständigen Welten zu liegen scheint. Das Heimelige und Vertraute des *American neighbourhood* verbindet sich hier in obsessiver Weise mit der Logik des Absurden und des Surrealen. So wird oft von „Lynchville“ (Seeßlen 2003: 10), „Lynchland“ (Rod-

¹ Langer bemerkt hierzu in Anlehnung an Foucault: „Der Wahnsinn zeigt sich bei Lynch als eine innere Wahrheit des Menschen, die in der modernen Gesellschaft verdrängt und ausgegrenzt worden ist.“ (1998: 69)

ley 1997: 162), „Lynchtown“ (Felix 2002a: 58) oder „Weirdsville USA“ (Woods 2000: Titel) gesprochen bzw. vom „Universum des David Lynch“ (Pabst 1998a: Titel). Er selbst wird auch als „Czar of the bizarre“ bezeichnet, in Bezug auf die Themen und Motive, die immer wieder in seinen Filmen auftauchen und die wiederum als „Lynchismen“ bezeichnet werden (Felix 2002a: 58). Hierzu gehören unter anderem die heile Welt der 50er und 60er Jahre, die amerikanische Kleinstadtidylle, Industrielandschaften, Sex and Crime, körperliche Deformationen und der menschliche Kopf. Als Regisseur, so Jerslev, stehe Lynch für Filme:

„[...] die im Niemandsland zwischen Populär- und Kunstfilm angesiedelt sind. [...] Seine Arbeiten balancieren haarscharf an der Grenze zwischen der strengen Gestaltung des Genrefilms und der Formaflösung der Avantgarde.“ (1996: 13)

Dabei werden seine Filme oft als *bizarrr* (Felix 2002a: 13), *obsessiv* (Woods 1997: Titel; Rhode 1997) und als *verstörend* (Schultz 1984; Everschor 1987: 40; Kniebe 1997) charakterisiert.

Hieraus ergeben sich zwei grundlegende Fragen, die im Zentrum der folgenden Analyse stehen sollen: *Warum werden Lynchs Filme in der Rezeption oft in einer eigenen Welt („Lynchland“) angesiedelt? Und warum werden diese Welten oft als verstörend wahrgenommen?*

Um sich einer Beantwortung dieser beiden Fragen anzunähern, sollen im Folgenden vier von Lynchs Filmen genauer untersucht werden, die exemplarisch für verschiedene Schaffensphasen in seinem Werk stehen: ERASERHEAD (USA 1977), BLUE VELVET (USA 1986), LOST HIGHWAY (USA, F 1997) und INLAND EMPIRE (F, PL, USA 2006). Analysiert werden soll dabei der spezifische Charakter des filmischen Raumes, den die vier Filme jeweils aufspannen. Die These hierbei lautet, dass der verstörende Eindruck, den Lynchs Filme hinterlassen, unter anderem daraus resultiert, dass auf einer grundlegenden Ebene der Wahrnehmung das Weltwissen und das narrative Wissen des Zuschauers nicht ohne weiteres auf die dargestellten Filmwelten angewendet werden können. Aus den sich daraus ergebenden Widersprüchen hinsichtlich des Erfahrungsschatzes des Zuschauers resultiert, so die These, zunächst ein Moment der Irritation und der Orientierungslosigkeit innerhalb der dargestellten Filmwelten. In einem zweiten Schritt ergibt hieraus sich die Annahme, dass sich diese Filmwelten in grundlegenden Eigenschaften von unserer Alltags-

welt bzw. gängigen Genrewelten unterscheiden. Insofern können Lynchs Filmwelten als *gestört* betrachtet werden.

Lynch selbst, der sich in bewusst naiver Weise nicht zu der Bedeutung seiner Filme äußert – „Ich weiß nicht, was ich dem Publikum sagen will“ (zitiert nach Fischer 1997a: 307), „I never interpret my art. I let the audience do that“ (zitiert nach Sheen/Davison 2004: 1) –, hält aber zum generellen Charakter seiner Filme fest:

„Filme müssen abstrakter werden, denn es gibt inzwischen so viele Möglichkeiten für die Leute, sie mehr als einmal anzuschauen. Ein Film muß so aufgebaut sein, daß auch ein mehrfaches Anschauen phantastisch sein kann, daß man immer wieder in die Welt des Films zurückfällt. [... Der Film] könnte Dinge im Inneren einer Person öffnen, und sie würden sagen: ‚Noch nie hatte ich solch eine Erfahrung!‘ Vielleicht bringt es einen nicht zum Weinen oder zum Lachen, aber es berührt einen auf eine Weise, wie man nie vorher berührt worden ist. Ein Film könnte dies tun.“ (zitiert nach Fischer 1997a: 295)

Bei den Literaturangaben, die der anglo-amerikanischen Zitierweise folgen, wird im Folgenden unterschieden zwischen einfachem Zitieren bzw. Referieren (Beispiel: Seeßlen 2003: 225), dem Hinweis auf tiefergehende Informationen (Beispiel: siehe Seeßlen 2003: 225) und dem Hinweis auf eine abweichende Behandlung bzw. Beurteilung eines bestimmten Aspekts (Beispiel: vgl. Seeßlen 2003: 225). Sofern Rezensionen zu den einzelnen Filmen aus Gründen der einfacheren Beschaffbarkeit den entsprechenden Seiten im Internet entnommen wurden, wird die Literaturangabe im Text ohne Seitenzahl verwendet.

Die Filmbilder sind den in Deutschland bzw. Großbritannien vertriebenen DVD-Versionen² der vier Filme entnommen. Diese enthalten jeweils auch die Originaltonspur in Englisch, auf die bei Filmzitatzen Bezug genommen wird.

² ERASERHEAD. UK-Import. Vertrieb: *Universal Pictures Video*. Erschienen: 1.1.2002. Sprache: Englisch. FSK: 18. 85min. Format: Vollbild, schwarzweiß. Bestellnummer (UK): 078 069 2-11.
BLUE VELVET (SPECIAL EDITION). Vertrieb: *MGM Home Entertainment*. Erschienen: 26.9.2002. Sprache: Deutsch, Englisch, u.a. Extras. FSK 16. 116min. Format: Widescreen. EAN: 4010232011046.
LOST HIGHWAY. Vertrieb: *Ufa/DVD*. Erschienen: 3.6.2000. Sprache: Deutsch, Englisch. Extras. FSK: 16. 129min. Format: Widescreen. EAN: 074321731069.
INLAND EMPIRE. Vertrieb: *CONCORDE Home Entertainment*. Erschienen: 7.11.2007. Sprache: Englisch, Deutsch. FSK: 12. 173min. Format: 16:9. EAN: 4010324025937.

2. THEORIE: DER FILMISCHE RAUM

Fasst man den Begriff *filmischer Raum* in einer sehr weiten Bedeutung, dann beschreibt er den spezifischen Gesamteindruck, den ein Film beim Zuschauer hinterlässt. Peter Wuss schreibt hierzu:

„Beim Anschauen von Filmkunstwerken, wird man gelegentlich mit Wirkungsmomenten konfrontiert, deren Kraft man durchaus spüren und deren Bedeutung für das Ganze man wohl auch ahnen mag, über die man aber nichtsdestoweniger kaum sagen kann, worin sie eigentlich bestehen. Sie lassen sich nur schwer beschreiben und objektivieren. Ja, ihr ästhetischer Reiz und ihre sinnliche Gewalt scheinen sich sogar darauf zu gründen, daß sie dem Zuschauer nahezu unbewusst bleiben. [...] Die Sinnggebung dieser Werke [...] liegt nie klar auf der Hand, vielmehr erscheint sie unbestimmt und mehrdeutig, und wenn man sie in Worte fassen möchte, ist man entsprechend ratlos.“ (Wuss 1990: 7)

Diese Wirkungsmomente würden sich, so Wuss, nicht auf einzelne optische oder akustische Effekte beschränken, sondern es sei viel mehr der audiovisuelle Gesamteindruck, der eine Art *Macht* bilde, über die sich nur mit Mühe nachdenken und reden lasse. Nichtsdestotrotz seien die Wirkungsmomente signifikant für diese Art von Filmkunstwerken und bedürften gerade deshalb in ihrer funktionalen Struktur einer genaueren Analyse.

Solche Wirkungsmomente finden sich auch in den Filmen von David Lynch. Will man in Bezug auf seine Filme von einer *Wirkung* sprechen, dann würde man wohl sagen, dass seine Filme bei den meisten Zuschauer einen *verstörenden* oder *irritierenden* Eindruck hinterlassen. Allerdings fällt es zunächst schwer zu beantworten, warum sie dies tun.

Daher soll versucht werden, sich auf theoretischer Ebene einer Beantwortung dieser Frage zu nähern. Im Zentrum der Analyse soll dabei der *filmische Raum* stehen. Der Begriff geht zurück auf den Aufsatz *La structure de l'universe filmique et le vocabulaire filmologie* von Etienne Souriau aus dem Jahre 1951³. Souriau fasst mit diesem Begriff zum einen den *Raum der Leinwand*: die Erscheinungen auf der rechteckigen Fläche, also das Spiel von Licht und Dunkelheit als Basis des filmischen Erzählens; und zum anderen den *diegetischen Raum* des Films: „Dies ist der Raum, in dem sich die

³ In: *Revue internationale de Filmologie* Jg. 2, 7-8, 1951, S. 231-240.

Geschichte abspielt [...] der nur im Denken des Zuschauers rekonstruiert wird“ (Souriau 1997: 143). Der *filmische Raum*, wie er im Folgenden verwendet wird, bezieht sich auf diese zweite Bedeutung des Begriffs als imaginäres *filmisches Universum*.

Dabei soll der Begriff *filmischer Raum* weiter differenziert und diejenigen Raumaspekte integriert werden, die wesentlich für die Konstruktion der jeweils spezifischen Filmwelt sind. Die Filmrealität ist dann konsistent, wenn der filmische Raum in sich nicht widersprüchlich ist bzw. sich die Widersprüche über Genrekonventionen oder andere Bezugsrahmen zu einem konsistenten Filmraum synthetisieren lassen. Die Filmrealität ist hingegen in gewisser Weise punktuell gestört, wenn diese Widersprüche bestehen bleiben, wie es in Lynchs Filmen zum Teil der Fall zu sein scheint. Mit diesem Ansatz soll versucht werden, sich auf theoretischer Ebene der Tatsache zu nähern, dass Lynchs Filme oft als *irritierend* oder *verstörend* empfunden werden, unabhängig davon, wie man sie inhaltlich interpretiert und ob man sie bewundert oder ablehnt.

2.1 Funktionale Filmanalyse

Der Begriff *Filmanalyse* soll hier bewusst abgegrenzt werden von den Begriffen *Filmkritik* und *Filminterpretation*. Es soll im Folgenden in erster Linie nicht darum gehen, die untersuchten Filme aufgrund ihres Inhalts oder ihrer ästhetischen Merkmale als *gute* bzw. *schlechte* Filme zu klassifizieren, noch sollen bestimmte Bedeutungen als signifikant herausgearbeitet werden. Es geht vielmehr darum, bestimmte formale Strukturen der Filme theoriegeleitet zu untersuchen.

Diese Strukturen sind jedoch nicht als Strukturen *an sich* zu verstehen, „sondern als solche *für uns*, also im Hinblick auf die Wirksamkeit für den Zuschauer“ (Wuss 1990: 19). Denn *Darstellen* – ob im Film oder in einer anderen Art von Text – sei, so Wulff, generell eine kommunikative Tätigkeit, die einen Adressaten voraussetze. Filmische Strukturen sollten daher nicht um ihrer selbst willen untersucht werden, sondern als „Bedingungen für das Zustandekommen von Verständigung“ (Wulff 1999: 11). Eine solche *funktionale Filmanalyse*, der diese Arbeit im Wesentlichen folgt, geht also von einer re-

zeptionsästhetischen Position aus, „die die Formenwelt des Films in Beziehung setzt zu den Aktivitäten des Filmverstehens“ (Wulff 1999: 12). Wulff grenzt diesen Ansatz von einem radikalen Kontextualismus ab, wie er zum Teil in den *Cultural Studies* und im *New Historicism* verwendet wird und der jeglichen konventionellen Sinngehalt eines Textes leugnet und alle Bedeutungsproduktion alleine dem Rezipienten zuschreibt⁴ (Wulff 1999: 18, 45; siehe auch Müller/Wulff 2006: 194).

Die Grundannahme bei diesem Ansatz ist also, dass die Bedeutungsproduktion auf Seiten der Rezipienten nicht völlig frei ist, sondern sich auf einer primären Ebene der Wahrnehmung im Rahmen der vom Text vorgegebenen Strukturen vollzieht⁵:

„Die signifikativen Leistungen der filmischen Mittel basieren auf primären Wahrnehmungsverhältnissen – aber weder erschöpfen sie sich darin, noch determinieren jene die Bedeutungsleistung, die Ausdrucksmittel auf höheren Stufen der Signifikation erbringen können.“ (Wulff 1999: 17)

Der Tatsache, dass dabei sehr spezifische filmische und dramaturgische Mittel untersucht werden, die man leicht als *wenig relevant* bezeichnen könnte, kann mit dem Argument der Kontextvariation begegnet werden: Würde sich der Film wesentlich verändern, wenn man eines oder mehrere der untersuchten Elemente ersetzen würde? Dass dies in Lynchs Filmen der Fall zu sein scheint, zeigt folgendes Beispiel: In *LOST HIGHWAY* fällt ein Satz, der im Diskurs um Lynchs Werk wohl der am häufigsten diskutierte ist und der den gesamten Film kurz vor seinem Ende in eine Zeitschleife zwingt, in der auch die meisten Zuschauer mit ihrer Interpretation festzustecken drohen. Der Prota-

⁴ Ein zentraler Text, der die Vorstellung eines produktiven Zuschauers auf die Massenmedien in diesem Fall auf das Fernsehen überträgt, ist: John Fiske: *Television Culture*. London, NY: Methuen, 1987. Fiske geht dabei in Anlehnung an Halls Modell des *Encoding/Decoding* davon aus, dass Texte generell polysem sind, also ein Bedeutungspotential bergen, das erst durch den Zuschauer aktiviert wird und das der Zuschauer auf Basis seiner sozialen und situativen Disposition in differenten Lesarten realisiert. Siehe hierzu auch Winter 1995.

⁵ Eco spricht in diesem Zusammenhang auch von der „Treue zum strukturierten Kontext der Botschaft. [...] Einerseits versucht der Empfänger, die Aufforderungen der Ambiguität der Botschaft aufzunehmen und die unsichere Form mit den eigenen Codes zu füllen; andererseits wird er von der Kontextbeziehung dazu gebracht, die Botschaft so zu sehen, wie sie gebaut ist [...]“ (Eco 1972: 163ff.).

gonist Fred hört zu Beginn des Films über die Gegensprechanlage seines Hauses jemanden sagen: „Dick Laurent is dead.“ Am Ende des Films wird klar, dass Fred es selbst ist, der diesen Satz draußen in die Gegensprechanlage gesprochen hat. Die Wirkung dieses Satzes ist eine Verunsicherung des Zuschauers bezüglich der räumlichen und zeitlichen Verortung des Ereignisses: *Wie kann Fred an zwei Orten gleichzeitig sein? Wie können sich diese zwei Orte über die Gegensprechanlage synchronisieren, obwohl sie innerhalb der Filmhandlung mehrere Tage, vielleicht Wochen auseinander liegen müssten?* Beide Gedanken führen zu der noch grundlegenderen Frage: *Was ist das für eine Welt, in der solche Ereignisse wie Freds Nachricht an sich selbst möglich sind?*

Eine Beantwortung dieser Frage, die sich auch aus einer großen Zahl anderer Wirkungsmomente in Lynchs Filmen ergibt, soll über die Analyse des *filmischen Raums* versucht werden. Unter *filmischem Raum* soll im Folgenden die spezifische Realität verstanden werden, die ein Film als imaginären Raum der Filmhandlung konstruiert und die sich aus verschiedenen Ebenen der Signifikation konstituiert. Die Analyse orientiert sich dabei an Tudors *Paradigma der Filmbedeutung* (1974: 128) mit dem Fokus auf der kognitiven, emotionalen und normativen Bedeutung der Filmrealität. Untersucht wird der filmische Raum in Hinblick auf seine Formung durch soziokulturelle, physische und ontologische Aspekte sowie auf Aspekte des Handlungs- und des Tonraumes. Relevant sind dabei sowohl diegetische Elemente, also Bestandteile der Filmrealität, als auch nichtdiegetische Elemente, die als filmische Mittel *von außen* ebenfalls den Charakter der Filmrealität prägen (siehe Branigan 1992: 35).

Wenn hier also ein mehr oder weniger eindeutiger Wirkungszusammenhang von filmischem Text und Rezeption auf bestimmten primären Wahrnehmungsebenen angenommen wird, so muss sich dieser Zusammenhang in einem bei allen oder zumindest bei den meisten Rezipienten vorhandenen Wissen als Basis der Dekodierungsarbeit bei der Rezeption widerspiegeln.

2.2 Das Wissen des Rezipienten

2.2.1 Formen des Wissens

Es wurde bereits darauf hingewiesen, dass filmisches Darstellen ein kommunikativer Akt ist und daher einen Kommunikator wie auch einen Adressaten impliziert. Der Zuschauer ist in dieser Situation in hohem Maße aktiv, auch wenn es sich bei dem Medium Film um ein Massenmedium handelt, Kommunikation also einseitig stattfindet, und der Zuschauer in seinem Sessel zu Hause oder im Kino einen eher passiven Eindruck vermittelt.

Die Aktivitäten des Zuschauers lassen sich grob unterscheiden in (1) *Rekonstruieren*: Man interpretiert und sortiert die optischen und akustischen Informationen, so dass man zu einer nacherzählbaren Handlung des Films kommt. (2) *Erwarten*: Man stellt aufgrund des Filmgenres und den eigenen Erfahrungen mit Filmen dieser Art sowie anderen narrativen Texten Hypothesen darüber auf, was wohl passieren wird. Und (3) *Vergleichen*: Man setzt den Film oder Teile des Films inhaltlich in Beziehung zu anderen Texten oder Diskursen. Alle drei Prozesse laufen während des Films parallel ab, wobei das *Vergleichen* die Bedeutung des Films für den Zuschauer auch noch im Nachhinein prägt. Basis ist das spezifische Wissen, auf das der Rezipient dabei zurückgreift:

„In watching a representational film, we draw on schemata derived from our transactions with the everyday world, with other artworks, and with other films. On the basis of these schemata, we make assumptions, erect expectations, and confirm or disconfirm hypotheses. Everything from recognizing objects and understanding dialogue to comprehending the film's overall story utilizes previous knowledge.“
(Bordwell 1985: 32f.)

Deutlich wird dies an folgender fiktiver Filmszene (siehe Mikos 2003: 22f.): Ein Mann und eine Frau sitzen gemeinsam in einem Restaurant, bestellen und warten auf das Essen. Bei dieser Szene werden verschiedene *Wissenscluster* bzw. *Schemata* (Bordwell 1985: 31) aktiv, die notwendig sind, um das Filmbild richtig deuten zu können. Zuerst muss man wissen, dass Menschen sich als Individuen eindeutig voneinander unterscheiden und sich zu einer bestimmten Zeit physisch nur an einem Ort befinden können. Dann muss man wissen, dass Menschen entweder Männer oder Frauen sind, die sich