

6.7 Glossar

»absolute« Musik

Bezeichnung aus dem 19. Jahrhundert, um Musik als höchste, dem göttlichen Prinzip am nächsten stehende Kunst zu bezeichnen, da sie durch ihren Abstraktionsgrad, losgelöst vom prosaischen und pragmatischen Alltag, die ideelle und emotionale Welt des Menschen am universellsten ausdrücken könne. Derselbe Begriff wurde auch zur Abwertung benutzt, da nach Ansicht von R. Wagner und seiner Anhänger die künstlerische Vollendung im »Gesamtkunstwerk« (→ musikalisches Drama) läge, was mit »absoluter« Musik nicht möglich sei. Für den heutigen Gebrauch ist zur Vermeidung einer ideologischen Debatte die Bezeichnung »autonome Musik« geeignet, um zum Ausdruck zu bringen, dass die meiste Musik durch ihren gegenüber anderen Künsten höheren Abstraktionsgrad weitgehend losgelöst von der Konkretheit der Lebenswirklichkeit existieren kann, gänzlich nach innen gerichtet ist, um ihrer selbst willen besteht und ggf. eine transzendente Dimension hat.

Affekt

Begriff für die Darstellung oder Erzeugung von Gefühlen in der Kunst und Rhetorik. Affektsysteme versuchen, über die individuelle Wirkung eines Affektes hinaus die Gemeinsamkeit von emotiven Wirkungen bei einer großen Gruppe von Menschen und vergleichbaren Kunstgattungen als überindividuelle Affekte zu kategorisieren. Affekte können nicht mit Emotionen gleichgesetzt werden, da Emotionen als prozessuale, komplexe Phänomene bestehend aus Rückkopplungen und Bewertungen mit einer physiologischen und einer

psychologischen Seite verstanden werden. Der filmmusikalische Affektbegriff ist mit der musikalischen Illustration von simplifizierenden, kategorisierten Gemütsregungen verknüpft oder steht für meist kurzlebige emotive Reaktionen in konventionellen dramaturgischen Kontexten. Hier wäre die Unterscheidung von → Mitaffekt und Eigenaffekt zu berücksichtigen. Vor allem außerhalb konventioneller Dramaturgien kann der Affektbegriff durch den Begriff des → Gestus ersetzt werden, der soziale Konnotationen berücksichtigt.

Affirmation

Mit Affirmation kann eine Beziehung zwischen Musik und Handlung zum Ausdruck gebracht werden, die darauf hinausläuft, dass Filmmusik die gezeigten Vorgänge bestätigt. Affirmation lässt sich insbesondere bei weitgehend konventioneller Dramaturgie differenzieren in affektorientierte, bewegungsorientierte und dialogorientierte Affirmation. Affirmative Kompositionstechniken bzw. Anwendungen von Musik sind z. B. psychologisierendes *underscoring* (unterstreicht innere Vorgänge in der Gefühlswelt der Figuren), bewegungsorientiertes *underscoring* (unterstreicht äußere Vorgänge der belebten und unbelebten Natur) und *mickey mousing* (synchronpunktgenaue musikalische Entsprechung von Bewegung, Geräusch oder Tonraum).

Ahnungsmotiv

→ Leitmotiv/Leitthema

Aktanten → Heldenreise

aktiver/passiver Darstellungsgegenstand

Begriffe für die unterschiedliche narrative Wirksamkeit von Klängen (Geräuschen oder Musik) innerhalb des imaginativen → Handlungsraums. Mit ihnen kann ausgedrückt werden, ob Geräusche und Musik daran beteiligt sind, eine Handlung zu erzählen (durch Zeigen oder durch Auslösen von Handlungen) oder ob sie der Ausstattung dienen, d. h. ohne konkrete Folgen für die Handlung bleiben aber den Handlungsraum hinreichend glaubwürdig auditiv repräsentieren. In Abhängigkeit zu diesen Bedeutungen ändert sich das konkrete auditive Design zum Erreichen einer passenden → sensorischen Qualität, die in der → Mischung festgelegt wird.

Aktstruktur

Mit dem Begriff Aktstruktur kann die strategische Gliederung eines Dramas differenziert und bezeichnet werden. Ein Akt vereint zusammengehörige Szenen, die in der Regel zu einem Handlungsort gehören, an dem sich Figuren und Vorgänge kreuzen. Aktübergänge erlauben somit Ortswechsel. Damit geht das Bühnendrama auf die reglementierten Bedingungen im Theater ein. Szenen gehören aber auch inhaltlich zusammen, z. B. wenn bestimmte Phasen der Handlung (Exposition, Intrige und Gegenintrige, Beschleunigung, Verlangsamung, Höhepunkt, ausklingender Akkord) zusammengefasst werden. Aus diesem Grund lässt sich das Prinzip der Aktstruktur auch auf den Film anwenden. Grob lassen sich zunächst zwei Phasen ausmachen, die G. Freytag (Freytag 1863) als steigende und fallende Handlung, Aristoteles (Aristoteles ca. 335 v. d. Z.) als Verwicklung (auch mit Verknotung oder Schürzung des Knotens

übersetzt) und Lösung bezeichneten und die ungefähr in der Mitte ihren Umkehrpunkt (Peripetie) haben. Dieser als Wendepunkt (*midpoint*) bezeichnete Umschlag der Handlung bzw. sog. Glücksumschlag (Scheitern einer ersten Lösung, Gefahrenpunkt) beruht dem aristotelischen Ideal nach auf einer wesentlichen, bis dahin unbekanntem Information oder Entdeckung, die aber das gesamte folgende Geschehen beeinflusst und bei den Figuren zur Erkennung von Zusammenhängen und Hintergründen (*anagnōrisis*) führt. Die aus steigender und fallender Handlung bestehende Handlungskurve darf nicht mit der Spannungskurve verwechselt werden. Die sog. fallende Handlung, bei der sich alles zuspitzt, beschleunigt und auf die Lösung zueilt, sorgt für steigende Spannung. Es gibt meist mehrere, aufeinander aufbauende Wendepunkte (*plot points*), die der Handlung eine unumkehrbare Richtung geben, damit die Spannungskurve bis zum Ende steigt. Aus dieser Grundform ergibt sich naheliegend das häufig anzutreffende 3-Akt- bzw. 5-Akt-Schema. Im 3-Akt-Schema dient der 1. Akt der Exposition, der 2. Akt enthält das erregende Moment und den Höhepunkt, der 3. Akte die Lösung. Im 5-Akt-Schema widmet sich der 3. Akt der Vorbereitung und Gestaltung des Höhepunkts, während der 2. und 4. Akt bestimmte Stationen der Verwicklung bzw. Lösung ausdifferenzieren (2. Akt: erregendes Moment, Nebenfiguren und -handlung, 4. Akt: retardierendes Moment zur Steigerung der Spannung, Aufgreifen von im 2. Akt angelegten Nebenhandlungen). Tendenziell sind aber auch vier-, zwei- oder sogar einaktige Anlagen denkbar, je nach dem wie stark konventionelle Dramaturgien (→ aristotelische Dramaturgie) berücksich-

tigt werden. Bei mehr als fünf Akten verwendet die Filmdramaturgie und Filmanalyse Phasenmodelle (6–12 Phasen), die damit zugleich den romanhaften, in Kapiteln geordneten Anteilen des Films gerecht werden. Damit entstehen ggf. Überlappungen mit weiteren Modellen, z. B. der → Helgenreise.

akusmatisch

Bezeichnung für Phänomene, deren Ursprung oder Bedeutung verdeckt, verfremdet oder verfälscht werden bzw. ambivalent sind und daher nicht mehr auf ihre ursprüngliche Erzeugung und Bedeutung (Instrument, Material, Kontext usw.) verweisen. Besonders in der Theorie zur elektronischen Musik verbreiteter Begriff, da erst in der Aufführung dieser Musik durch ein Lautsprecherorchester der Klang real wird, seine Entstehung aber immateriell bleibt. Im Film können alle nicht-referenziellen Klänge im Sound Design und unbestimmbare musikalische Anteile, die im Grenzbereich zum Geräusch liegen, sowie Musik, die zum imaginativen → Handlungsraum assoziiert werden kann, dort aber nicht nachgewiesen wird, als akusmatisch bezeichnet werden. Da ihre Verortung im imaginativen Handlungsraum kaum möglich ist und solche Klänge auch nicht eindeutig der externen Musik zugeordnet werden, können sie dem → mittelbaren auditiven Darstellungs- und Wahrnehmungsraum (der mittelbaren Ebene) zugerechnet werden.

Anachronie → Montage

***anagnórisis* → Aktstruktur**

analytische Fabel

Bezeichnung für eine Fabelidee, die darauf basiert, dass das auslösende Ereignis für Konflikte und Verwicklung nicht Teil der gezeigten Handlung ist, sondern vor Beginn der eigentlichen Handlung liegt. Der dramaturgische Fokus liegt demnach auf der »Analyse« der zu Beginn der Handlung noch unbekanntem Auslöser und Vorgänge. Urbild der analytischen Fabel und damit für ein ganzes Genre, den Kriminalfilm, ist die bei Sophokles zu findende Idee, die ohnehin bekannte Sage des Ödipus so zu erzählen, dass die Spannung dadurch entsteht, dass Ödipus bereits König ist und in der Vergangenheit nach den Ursachen für den Fluch über seine Stadt forscht, bis er sich selbst als Verursacher ermittelt – eine spezielle Pointe, die durch diesen Fabeltypus möglich wird. (siehe auch → Fabel)

aristotelische Dramaturgie

Bezeichnung für Merkmale zur Konzeption und Umsetzung eines Dramas, die laut den Beobachtungen von Aristoteles (ca. 335 v. d. Z.) gute und schlechte Dramen (genauer: Mythostragödien) sowie Epen unterscheiden. Ideale Dramen haben eine besonders schlüssige und wirkungsvolle Fabelidee (→ Fabel). Anfang, Mitte und Ende sind logisch entwickelt und im Drama ebenso wie Anzahl der Figuren, Zeiträume und Orte auf ein überschaubares Maß begrenzt (später verdichtet zum Gebot der Einheit von Handlung, Zeit und Ort). Jeder Teil des Ganzen erfüllt eine spezifische Funktion an seiner Position im Ablauf. Ein Vorgang oder entwickelter Konflikt findet dabei seine folgerichtige Fortsetzung und Lösung (im Drama: die Kausalkette), sodass nur die

tatsächlich notwendigen Teile und Mittel der Umsetzung Verwendung finden. Beim Wegfall oder Umsetzen eines Teils des Ganzen würde die Gesamtarchitektur in sich zusammenfallen (Unverrückbarkeit der Teile). Die Vorgänge entwickeln sich nach den Gesetzen der inneren Notwendigkeit und äußeren Wahrscheinlichkeit und sind um einen zentralen Helden (selten eine zentrale Heldin) herum organisiert (→ geschlossene und offene Form). Aristotelische Dramaturgie rückt erstmals das Publikum ins Zentrum der theoretischen und praktischen Überlegungen zum Drama und zielt in der Umsetzung auf → Einfühlung. Die Eigenschaften einer zentralen Figur, von der es nach aristotelischer Theorie zu erzählen lohnt (später aufgegriffen als sog. Ständeklausel), stehen aus den allgemeinen Eigenschaften der Menschen heraus. Einfühlung kann aus zweierlei erwachsen: Zum einen zwingen Fehler, die dem edlen Charakter trotz seiner herausstechenden Eigenschaften unterlaufen und die einfache Menschen (das Publikum) auch kennen, zu Verwicklungen. Zum anderen widerfährt der Hauptfigur unverdient Leid. Darauf basierend empfindet das Publikum umso mehr mit der Figur (→ Mitaffekt und Eigenaffekt). Im Konzept der aristotelischen Dramaturgie ist Katharsis das folgerichtige Auflösen von Affekten, die auf Grundlage der Einfühlung beim Publikum entstanden sind, weil ein Konflikt durch Zurückführung auf seine Ursprünge aufgelöst und die schicksalhafte Erfüllung der in Gang gesetzten Ereignisse vollzogen wurde. Somit führt selbst eine tragisch endende Handlung zur moralischen Erbauung und Unterhaltung. Im Kinofilm sind die Gebote der aristotelischen Dramaturgie vielfach zu finden, nicht nur

im ganz offensichtlich daran orientierten Hollywoodkino. Alternative Konzepte zur aristotelischen Dramaturgie finden sich u.a. in den Dramen von Büchner und Strindberg, in den Schriften von Brecht (1964a) und Tarkovskij (1985) oder lassen sich z.B. aus Filmen von Buñuel, Antonioni, Bergman oder Kaurismäki ableiten. Einige davon können zur offenen Form (→ geschlossene und offene Form) gerechnet werden.

audiovisueller Kontrapunkt

→ Kontrapunkt

auditive Ebenen

Bezeichnung für die Unterscheidung von Musik und Ton, die entweder als Teil der Szene und gezeigten Handlung (→ handlungsbedingte Musik) intern auf der ersten auditiven Ebene oder als von außen kommende Zuordnung bzw. extern auf der zweiten auditiven Ebene verstanden wird. Die zweite auditive Ebene kann als psychologische Absicherung verstanden werden, die den Spielcharakter der Kunstform aufrechterhält. Die Unterscheidbarkeit der beiden auditiven Ebenen ist dabei nicht zwingend akustisch gegeben, sondern beruht auf Rezeptionsvereinbarungen, wonach Musik ohne Quelle im → imaginativen Handlungsraum von den Autoren des Films verantwortet wird, *source music* bzw. handlungsbedingte Musik hingegen zur Ausstattung der Szene und Verantwortung der Figuren gehört. Damit das dramaturgische Wirkungsspektrum von Musik erfasst werden kann, ist ein Modell der auditiven Ebenen nötig, das deutlich werden lässt, wie Filmschaffende durch Zuordnung von Musik und durch die Montage auf beiden Ebenen Inhalt und Wirkung beeinflussen.

Dazu müssen beide Ebenen noch einmal differenziert werden in intern-kommentierend und extern-nachahmend. So kann in der Montage und einem dadurch zum Ausdruck kommenden kommentierenden Impuls interne Musik eine ähnlich kommentierende Wirkung bekommen wie Musik der zweiten auditiven Ebene. Sie behält aber ihre besondere Glaubwürdigkeit aus der konkreten Handlung und dem Handlungsraum bei. Externe Musik kann wiederum durch ein hohes Maß an → Affirmation und ihren → mimetischen Impuls nahezu mit den Vorgängen der konkreten Handlungen verschmelzen. Dennoch zeigt sie die ordnende, kommentierende und ggf. manipulativ wirkende Hand einer externen Erzählinstanz an, weswegen sie Teil der zweiten auditiven Ebene bleibt. Da viele Klänge und Musikanteile ambivalent bleiben (darunter die → Gedankenstimme, Musikanteile des Handlungsraums in externer Musik) oder nach logischen Erwägungen sogar paradox in der Zuordnung sind (Musik im Musical, Figurenrede, die die → »vierte Wand durchbricht«), können solche Eigenschaften dem → mittelbaren auditiven Darstellungs- und Wahrnehmungsraum (der mittelbaren Ebene) zugeordnet werden. Dieser Bereich der auditiven Schicht hebt das kategoriale Gerüst aus zwei auditiven Ebenen, vor dem sich die grundlegenden dramaturgischen Wirkungen von Musik und Ton entfalten, vorübergehend, genrebedingt oder als Stilmittel fast vollständig auf. Dann erschließt sich das Publikum eine poetische Legitimation für Ton und Musik. Stabilität bzw. Instabilität und das Zusammenspiel der auditiven Ebenen spiegeln nicht selten ein Wesensmerkmal der im Film verhandelten Geschichte, ihrer Teilmomente oder der hier-

für als am geeignetsten angesehenen Formwider, die den erzählerischen Tonfall, aber auch die Deutung der Vorgänge beeinflusst.

auktoriale Erzählstimme

→ *Diegese/diegetisch/diegesis*

Aurikularisierung → Fokalisierung

autonome Musik → »absolute« Musik

beigeordnete Musik

→ **auditive Ebenen**

Beiseite-Sprechen

Eine im Theater verbreitete Rezeptionsvereinbarung, wonach es möglich ist, dass eine Figur zum Publikum (→ »vierte Wand«) oder mit sich selbst spricht (innerer Monolog), ohne dass die anderen anwesenden Figuren auf der Bühne dies bemerken. So können im → dramatischen Erzählmodus exklusive Informationen auch ohne → epischen Erzähler an das Publikum gelangen. Die filmischen Entsprechungen für das Beiseite-Sprechen sind im → *voice over* einer Figurenerzählerin/eines Figurenerzählers (*voice over* Typ II) oder in der inneren Stimme einer Figur (*voice over* Typ III → Gedankenstimme) zu finden (siehe auch → auditive Ebenen).

cue

Bezeichnung aus dem Jargon der Filmpraxis, für festgelegte Musikeinsätze und ggf. das genaue Timing der Musik. Die musikalische Ausarbeitung muss dabei noch nicht feststehen. Oftmals simulieren sogenannte *temp(orary) tracks* oder → präexistente Musik als Platzhalter die Wirkung einer einsetzenden (oder endenden) Musik.

dedramatisierte Fabel

Bezeichnung für eine Fabel, die nicht den Geboten der → aristotelischen Dramaturgie oder der → geschlossenen Form folgt. Die Bindungsgesetze liegen ganz ähnlich zur → offenen Form hier nicht (oder nicht ausschließlich) in kausalen Bezügen. Vielmehr reihen sich Ereignisse aneinander, die durch ein Thema zusammengehalten werden oder nur einen bestimmten Ausschnitt des behandelten Themas zeigen. Der Ablauf der Handlung kann durch Bildtafeln, Musiknummern, Berichte, metaphorische Einschübe, fremde Szenen, nicht-chronologischen Ablauf, Wiederholungen usw. unterbrochen werden. Konflikte, die nahliegend erscheinen oder entwickelt wurden, werden nicht wieder aufgegriffen oder weiterentwickelt, damit Hintergründe reflektiert werden können. Der Begriff wird insbesondere plausibel im Nachgang zum epischen Theater, das sich gegen Einfühlung wendet, weil diese nach B. Brecht (1964a) die Änderbarkeit der realen Lebensumstände verschleierte, in dem Vorgänge als schicksalhaft erscheinen (vgl. → aristotelische Dramaturgie). Die Erzählmodi → dramatisch und → episch werden hierbei als Gegenpole verstanden, die einmal auf Einfühlung, Affekt und Spannungsaufbau abzielen, beim Epischen dagegen auf die Möglichkeit, hinter der Schilderung der Ereignisse tiefere Zusammenhänge und andere Arten emotionaler Beteiligung zu erschließen.

Diegese/diegetisch/diegesis

Seit Souriau (1951) für den Film verwendeter Begriff, um das bloße Medium Film (Bewegtbild mit dazugehörigem Ton) abzugrenzen von der Vorstellung eines virtuellen Raumes im Film, der nur in der Fan-

tasie des Publikums entsteht (→ Handlungsraum). In dieser Deutung des antiken Begriffs kann damit die erzählte bzw. gezeigte fiktive Welt bezeichnet werden, in der sich eine Geschichte abspielt (oft auch filmische Realität genannt, obwohl dies dem Souriau'schen Modell der »filmischen Realitäten« widerspricht, in dem die Diegese nur eine von sieben Ebenen bildet). Diegetische Musik wäre demnach die Musik, die intern, d. h. als Teil der aktiven, gezeigten Handlung der Figuren erklingt (→ handlungsbedingte Musik). Sie wird klanglich in der → Filmmischung den simulierten Gegebenheiten des virtuellen Raumes angepasst und kann von den Figuren wahrgenommen werden – im Gegensatz zur beigeordneten, externen, d. h. außerhalb des Handlungsraums befindlichen und von Film- und Filmmusiktheorie demnach meist non-diegetisch oder extradiegetisch genannten Musik. Unabhängig davon, dass die Bezeichnung non-diegetisch in der Wortbedeutung unklar bleibt, resultieren aus dem Begriffspaar diegetisch/non-diegetisch eine Reihe von Schwierigkeiten, weil viele filmästhetische Eigenheiten, insbesondere Phänomene als Ergebnis der filmischen Montage, unbeachtet bleiben. *Diegesis* in seiner auf den griechischen Ursprung verweisenden Schreibweise kann für die schon bei Platon zu findende Abgrenzung von der mimetischen Form des Erzählens verwendet werden (vgl. → Nachahmung/*mimesis*). Der Begriff *diegesis* bezeichnet dann einen Modus des Erzählens, der aber nach Aristoteles ebenfalls – wenn gleich indirekt – nachahmt, da Handlungen nicht vorgeführt werden, sondern von ihnen nur mündlich oder schriftlich (im Film auch bildlich) berichtet wird. Eine Erzählinstanz (figural oder auktorial) spricht

von den vergangenen Vorgängen und kann dabei die Abfolge (im Vergleich zum mimetischen Modus und dessen Gegenwärtigkeit) anders und in größerer Formenvielfalt strukturieren. Für die konventionelle Terminologie der Filmmusik würde das allerdings eine entgegengesetzte Bedeutung zum derzeitigen Gebrauch des Begriffes nach sich ziehen, da dann die Musik auf der zweiten → auditiven Ebene, die diese Erzählinstanz repräsentieren kann, als diegetische Musik oder Sprache und in der Folge die Musik oder Sprache in der Handlung als mimetisch anstatt diegetisch bezeichnet werden müsste (vgl. auch → *fictional/extra-fictional music*)

Dokumentarfilmmusik

Die Verwendung von Filmmusik im Dokumentarfilm unterliegt dramaturgisch gesehen mehrheitlich den gleichen Bedingungen wie in fiktionalen Genres. Diese Beobachtung bezieht sich auf diverse Parameter: generelle Entscheidung für oder gegen Musik, Abstufungen von Authentizität, Illustration, Hintergrundinformationen, Kommentar, Musik als strukturelles Element, für individuelles In-Beziehung-Setzen, Gestaltung in der → Mischung (v. a. das Zusammenwirken der → auditiven Ebenen) u. v. m. Filmmusik verhilft dem Dokumentarfilm zu einer oft angestrebten Verdichtung oder wird – offensichtlich oder verdeckt – zur Dramatisierung der meist sich prosaisch zeigenden Wirklichkeit eingesetzt. Unterschiede zu fiktionalen Genres ergeben sich v. a. bei der Generierung des musikalischen Materials, das nicht selten aus real vorgefundenen Quellen und Situationen genommen oder entwickelt und in die → Montage integriert wird.

dramatisch

Wichtigstes Merkmal des dramatischen Erzählmodus und Unterschied zum → epischen ist die durch Figuren aktiv und in wirklichkeitsnaher Präsenz gezeigte Handlung, in der sich Konflikte als treibende Kraft für die Entwicklung der Vorgänge zeigen. Diese werden in chronologisch ablaufender Form durchgeführt und als kausaler Zusammenhang präsentiert. Besondere Mittel sind der Dialog, Überschaubarkeit von Raum, Zeit und Figuren(ensemble) und die Gliederung in Szenen und Akte. Das dramatische Prinzip der Entwicklung der Handlung aus den Triebkräften äußerer und innerer Konflikte, die in ein sichtbares Handeln der Protagonisten führen und das nach dramaturgischen Gesetzen Aufschub oder Beschleunigung der Lösung erfährt, bedarf im Film nicht zwingend der substanzialen Ergänzung durch Musik. Dennoch ist es für viele Gattungen des Films obligatorisch, mit Musik die dramatischen Anteile zu untermauern und dadurch ihre Glaubwürdigkeit sowie emotive Wirkungen (z. B. → Einfühlung) zu verstärken.

dramaturgischer Kontrapunkt

→ **Kontrapunkt**

Eigenaffekt → Mitaffekt/Eigenaffekt

Einfühlung

Bezeichnung für ein in der Dramaturgie wichtiges Phänomen, wonach sich ein Publikum unter bestimmten Voraussetzungen in eine Figur, einen Konflikt oder eine Situation einfühlen kann. Einfühlung im dramaturgischen Kontext muss nicht zwangsläufig mit Empathie zusammenhängen, da eine dramaturgische Konstellation auch bewirken kann, dass sich ein Publikum in die

Situation eines unsympathischen Charakters einfühlend sein kann. Einfühlung ist essenzieller Teil der → Spannungsdramaturgie und der → aristotelischen Dramaturgie, nach der das Publikum am meisten gerührt ist, wenn dem »edlen Helden« unverschuldetes Leid widerfährt. Brecht (1964a) kritisierte die Einfühlung, da sie die äußeren Umstände als schicksalhaft und gegeben hinstellt, wohingegen ein gesellschaftspolitisch engagiertes Theater die Änderbarkeit der Umstände aufzeigen sollte. Einfühlung als dramaturgische Kategorie kann von → Immersion als mediales Wahrnehmungsphänomen zwar unterschieden, aber nicht trennscharf differenziert werden.

emotive Wirkungen der Filmmusik

Emotive Wirkungen der Filmmusik betreffen vor allem vier Aspekte des filmischen Erzählens: a) die psychologische Absicherung bei der Filmrezeption, b) die grundlegende Aktivierung der Anteilnahme, c) die dargestellten, erzählten Emotionen und d) die Lenkung der Affekte bei den Rezipierenden. a) Allein das Vorhandensein von Musik im Film ist emotiv wirksam, da sich Rezipierende durch sie des → Modellcharakters der Kunst versichern können. Musik verhilft dann konkret dazu, emotional analoge Situationen in den dargebotenen Ereignissen zu entdecken oder im Ablauf zu verstetigen. Zur psychologischen Absicherung gehört auch, dass das Publikum in seinem Bedürfnis nach Kontrolle des Ablaufs durch Prognosen über den weiteren Verlauf mit Hilfe von Musik unterstützt wird. b) Die Aktivierung von Anteilnahme, das Einbringen eigener Erfahrungen und Empfindungen in den Kontext der erzählten Geschichte kann durch Resonanzen mit der eigenen Innerlichkeit erzeugt werden. Das

gegenstandslose Wesen der Musik eignet sich insbesondere dafür, weil es an den eigenen Empfindungen rührt aber zugleich offen für andere konkrete Ausformungen bleibt. Die bei den Rezipierenden entstehenden Emotionen können dramaturgisch aus mehreren Dingen erwachsen: aus der Disposition eines Konflikts (Interessen einer Figur werden von entgegengesetzten Interessen durchkreuzt) oder aus der Erinnerung an eine so entstandene Grundspannung der Geschichte – oft auch an Stellen ohne konfliktreiche Handlung und ohne dass Musik selbst affektgeladen sein muss. c) Die dargestellten, erzählten Emotionen gehören zu den Figuren. Je nach Stil, Genre oder dramaturgischer Bedeutung im Film wird es – oft mit Unterstützung der Musik – notwendig, die → Einfühlung in eine Figur zu befördern und ihre Ansichten (*ethos*), Gefühle und Affekte (*pathos*) als Grundlage ihrer Handlungen für glaubwürdig zu halten. d) Mit Musik werden auch Affekte gelenkt, zunächst durch Trennung der Affekte (z. B. durch Wissensvorsprung, vgl. → Fokalisierung) für *suspense* oder Komik und in der Folge auch durch das Übergehen eines »Eigenaffekts« in den → »Mitaffekt« bzw. ein aufeinander aufbauendes Wechselspiel der Affekte (→ Spannungsdramaturgie). Somit entsteht ein breites emotives Wirkungsfeld von Musik im Film, bei welchem Filmmusik fehlende Emotionalität in der Geschichte durch Aktivität und musikalisch erzeugten Pathos ersetzen kann, entstehende, tendenziell kurzlebige Affekte stützt, Affekte für eine stärkere Anteilnahme oder Komik trennt, Spiel- und Modellcharakter für lustvolles Erleben und Erkenntnisgewinn untermauert sowie die Bereitschaft erzeugt, dass Rezipierende ihre eigenen Emotionen mit den erzählten Ereignissen in

Beziehung setzen und Filmmusik dadurch weitergehende und ggf. länger anhaltende Emotionalität erzeugt (vgl. auch → Rezeptionsmodalitäten).

episch

Charakteristisch für den Modus des epischen Erzählens ist der objektivierte Bericht mit Überblick über die Totalität der Ereignisse. Die Handlung wird nicht wie im → dramatischen Modus gezeigt, sondern erzählt bzw. berichtet. Dabei zeigt sich mehr oder weniger deutlich eine ordnende Erzählinstanz (auktorial oder figural), die den Ablauf gliedert. Das epische Erzählen erlaubt weitschweifende Formen mit Sprüngen in Raum und Zeit. Die Verknüpfung der Teile erfolgt durch Reihung mit Gliederung in Kapiteln (vgl. → dramatisch, → lyrisch). Filmmusik ist in starkem Maße daran beteiligt, die epischen, dramatischen und lyrischen Anteile der Filmerzählung zu markieren, zu unterstützen und miteinander zu verbinden, sodass der Wechsel vom einen Modus in den anderen nicht als Spannungsabfall oder Bruch empfunden wird. Das Komponieren mit → Leitmotiven zeigt anschaulich, wie Aspekte des umfassenden oder eigentlichen Hintergrunds einer Geschichte («epische Totalität», Hegel 1818–29) in das aktuelle, szenisch-dramatische Geschehen integriert werden kann.

episches Theater → dedramatisierte Fabel

episodisches Erzählen → geschlossene und offene Form

Erinnerungsmotiv → Leitmotiv/ Leitthema

Erkennung → Aktstruktur

erregendes Moment → Aktstruktur

explizite und implizite Dramaturgie

Unterscheidung für die offensichtlichen (expliziten) Dramaturgieanteile wie Struktur, Sprache, Spannungsaufbau usw. und den versteckt eingeschriebenen (impliziten) Dramaturgieanteilen, mit denen Anspielungen auf das persönliche oder künstlerische Umfeld der Kunstschaffenden, auf gesellschaftliche Umstände oder sonstiges Weltwissen in eine Geschichte eingeflochten werden können. Die Wirkung impliziter Dramaturgieanteile (umsetzbar mit allen zur Verfügung stehenden künstlerischen Mitteln, darunter Filmmusik) ist meist unterschwellig, aber für das Gefühl von Authentizität, Glaubwürdigkeit und Aktualitätsbezug essenziell. In der Medien- bzw. Filmwissenschaft werden implizite Dramaturgieanteile auch mit einer Reihe anderer Begriffe bezeichnet, z.B. Kontextualisierung, *synergy* oder *cinematic excess*. Komik als expliziter (z.B. durch Verwechslung, Unangemessenheit oder Körperlichkeit erzeugt) und Humor als impliziter Wirkungsbereich (durch hintergründige Anspielungen erzeugt) sind ein weiterer Bereich, für den die Bedeutung der Unterscheidung ersichtlich wird. Filmmusik bedient beide Bereiche – nicht selten gleichzeitig: Einerseits werden Ablauf, Konflikte, Zusammenhänge oder → *suspense* durch Musik strukturell wirksam unterstützt. Andererseits und zugleich gehören Sound und musikalischer Stil, musikalische Zitate oder andere, über Filmgrenzen hinausgehende und durch Musik hergestellte Beziehungen zum impliziten dramaturgischen Wirkungsspektrum der Filmmusik, das im Zu-

6. Anhang

sammenspiel mit den expliziten Anteilen v. a. die umfassendere Deutung eines Werkes beeinflussen.

externe Musik → auditive Ebenen

extra-diegetic → **Diegese**

extra-diegetisches Sound Design

Ein Begriff, der die Tongestaltung bezeichnet, welche mit Geräuschen arbeitet, die zwar referenziell sind, dennoch nicht dem imaginativen → Handlungsraum zugeordnet werden können (siehe auch → auditive Ebenen).

Fabel (*fabula, mythos, story*)

Aus Übersetzungen der Poetik des Aristoteles entstandener Begriff, der die Anlage und den Handlungszusammenhang (Bindungsgesetze) eines Dramas oder eines Epos bezeichnet. Als Fabel (*story*) gilt das abstrakte, einheitsstiftende Prinzip zur raumzeitlichen Handlungsorganisation. Mit Fabel ist demnach nicht die literarische Gattung und nicht die konkrete Handlung (*plot*) eines Epos, Dramas oder Films gemeint, der ein Publikum folgt, sondern die generelle Konzeption einer Geschichte und das organisierende Prinzip, welches sich in verschiedene Fabeltypen (Filmfabeln) differenzieren lässt. Die Fabel erschließt sich rückwirkend dadurch, dass das Publikum bewusst oder unbewusst Bindungsgesetze, die sich aus der grundlegenden Disposition und aus dem Ablauf der Ereignisse heraus ergeben, herausfiltert. Die Fabel manifestiert sich nur manchmal in besonders wichtigen konkreten Teilhandlungen. Ihre Bedeutung bekommt sie auch dadurch, dass sie qualitative Merkmale (Eigenschaften und Gründe für die Auswahl bestimmter

Geschehnisse) bestimmt, um eine generelle Beziehung der Teilhandlungen, Figuren und Konflikte herzustellen. In kunstvollen Ausprägungen gibt die Fabel einen Rahmen für besonders wirkungsvolle Konstellationen, Verwicklungen und Lösungen (vgl. auch → *Sujet*).

Fabelzusammenhang

Von Fabelzusammenhang der Filmmusik kann gesprochen werden, wenn Musik im Film das Prinzip der Handlungskomposition und -organisation und innere, bindende Zusammenhänge zwischen Figur, Handlung und Konflikt betrifft oder verdeutlicht. Der Begriff bezeichnet die mit Musik hergestellten Strukturen, die eine gewählte Filmform, den Grundkonflikt und die Perspektive auf das Geschehen stützen. Konkret entsteht ein Fabelzusammenhang, wenn Filmmusik das Zusammenwirken zwischen dem Ausgangspunkt einer Handlung, dem eingenommenen Blickwinkel und dem Grundkonflikt der Figuren verdeutlicht oder einen inneren Höhepunkt spürbar werden lässt. Der Fabelzusammenhang erschließt sich wie die Fabel selbst erst nach und nach im Ablauf eines Films.

fallende Handlung → Aktstruktur

fictional/extra-fictional music

Terminologie von Winters (2010) als Alternative zum Begriffspaar diegetisch/non-diegetisch für die Unterscheidung von Musik auf der ersten auditiven Ebene (*fictional music*, d. h. eine die Fiktion abbildende Musik) und auf der zweiten oder mittelbaren auditiven Ebenen (*extra-fictional*). Da bei der weiteren Differenzierung der *extra-fictional music* der Begriff *diegetic* hinzugezogen wird

und dabei in Widerspruch steht zu dessen Gegenpol *non-diegetic* (bei Winters die spezifizierten Varianten der *fictional music: meta-diegetic, intra-diegetic* und *extra-diegetic* als Varianten der *extra-fictional music*), werden die Probleme des für den Film umstrittenen Diegesebegriffs nicht gelöst (siehe → Diegese, → auditive Ebenen).

fantasy

Für Filmmusik zu Filmen mit mythologischen oder fantastischen Geschichten besteht eine spezielle Aufgabe darin, gleichzeitig den → dramatischen und den → epischen Anteilen gerecht zu werden und ein ausuferndes Universum, in dem sich die Geschichte abspielt, abbilden bzw. zusammenhalten zu können. → Leitmotive, die zwar den epischen Anteilen einer Geschichte gerecht werden, können die situative Spannung in konfliktreichen Situationen oder bei Actionszenen nicht genretypisch unterstützen. So entstehen Soundtracks, die sehr viel Musik enthalten, weil unentwegt wechselnde Anforderungen für die szenisch-dramatische Abfolge einerseits und die Schaffung der Handlungseinheit (→ Fabel) andererseits gestellt werden.

Filmmischung → Mischung

filmmusikalische Topologien → Topos

film theme

Ein von Gorbman (1987, S. 26) vorgeschlagener Begriff, der für jede Art von dramaturgisch eingesetzter Musik steht, sei es eine Melodie, ein (→ präexistenter) Song, ein melodisches Fragment oder eine bestimmte harmonische Progression, die mehrfach im Film als Musik der ersten oder der zweiten → auditiven Ebene zu hö-

ren ist. Die Wiederkehr des *film theme* kann an eine Figur gebunden sein, die selbst musiziert oder der diese Musik zugeordnet ist (→ Leitmotiv/Leitthema).

figuraler Erzähler

→ **Diegese/diegetisch/diegesis**

Fokalisierung

System zur Differenzierung der Erzählperspektive und Bestimmung des Verhältnisses zwischen Wissensstand des Publikums, Erzählerebene und Figur, das auf Pouillon, Todorov und insbesondere Genette (Genette 1972) zurückgeht (vgl. Schmid 2014, S. 110). Es unterscheidet drei Arten: 1. externe Fokalisierung: Der Erzähler gibt weniger Informationen preis als der Einblick der Figuren ist, 2. Null-Fokalisierung oder »auktorial«: Der Erzähler gibt die Informationen, die auch die Figuren haben, sorgt für den »optimalen« Überblick und nimmt dafür keine bestimmte Perspektive ein, 3. interne Fokalisierung: Der Erzähler nimmt eine bestimmte Figurenperspektive ein und lässt dafür weg, was diese Figur nicht wissen kann. In der Filmnarratologie wurde das Konzept erweitert auf die Hörperspektive und den Informationsstand durch zu hörende Anteile der Darstellung bzw. Repräsentation (Aurikularisierung).

Gedankenstimme, Gedankenmusik

Die innere Stimme oder Musik in der Vorstellung einer Figur, die dramaturgisch von großer Bedeutung ist, weil sie in der Art eines »inneren Monologs« das Publikum nicht nur über den Zustand der Figur aus ihrer subjektiven Sicht aufklärt, sondern diese sprachlichen oder musikalischen Informationen für andere Figuren nicht hörbar sind. Diese Eigenschaft teilt sie mit Sprache, Mu-

sik und Ton der zweiten auditiven Ebene, obwohl die Gedankenstimme/-musik logisch dem → Handlungsraum und damit der ersten → auditiven Ebene zugehört. Die daraus resultierende Ambivalenz der Gedankenstimme wie auch von Gedankenmusik in der mentalen Vorstellung einer Figur ist Merkmal von Musik und Ton der → mittelbaren auditiven Ebene.

geschlossene und offene Form

Ein auf V. Klotz (1960) zurückgehendes Modell, das überhistorische Stiltendenzen von Dramen aufzeigen soll. Es kann prinzipielle Unterschiede auf den verschiedenen Ebenen Handlung, Zeit, Ort, Figuren, Komposition und Sprache verdeutlichen. Als geschlossene Form werden Aufbau und Ausformung von Dramen bezeichnet, die eine in Struktur und Deutung vollständige, lineare Erzählung ausformen. Struktur und Deutung in der offenen Form bleiben dagegen lückenhaft, die Struktur ist eher episodisch. Die Erzählung in geschlossener Form zeigt einen beispielhaften Ausschnitt, der für »das Ganze« steht, d. h. in Form einer Geschichte ein in sich geschlossenes Modell zum verhandelten Thema bietet. Jede Szene erfüllt an einer bestimmten Stelle im Ablauf eine Funktion für die Wirkung des Ganzen. Die geschlossene Form hält sich damit und mit weiteren Details an das Gebot der Unverrückbarkeit der Teile und einige andere Anforderungen der → aristotelischen Dramaturgie. Konkrete Merkmale der geschlossenen Form sind eine zentrale Figur, eine Haupt-handlung mit untergeordneten Neben-handlungen und ggf. Ständeklausel (siehe »edler Charakter« in der → aristotelischen Dramaturgie). Die offene Form präsentiert dagegen »das Ganze in Ausschnitten«

(Klotz 1960/1999, S. 217) und erzählt vom Thema in lückenhafter Weise, scheinbar willkürlich beginnend und endend. Die offene Form ist gekennzeichnet durch mehrere Hauptfiguren bzw. ein Figurenensemble, Vielfalt der Ausdrucksformen, Orte usw. Eine Szene steht im Ablauf für sich selbst und kann in der Reihung als Variante, abgeleitetes Motiv oder als Kontrast zu anderen Szenen gesehen werden, um das eigentliche Thema, das von einer Geschichte nur eingekreist wird, ansatzweise zu erschließen. Die Handlung der offenen Form kann assoziativ anstatt logisch angeordnet oder gereiht werden und muss nicht zwingend in sich abgerundet sein. Ein Thema muss hinter der Handlung erst herausgelesen werden, wobei die offene Form mehrere Deutungen der Geschichte nicht nur zulässt, sondern geradezu provoziert. Für die Komposition und den Einsatz von Filmmusik und → präexistenter Musik ist das Bewusstsein über die Anlage eines Films in der offenen oder geschlossenen Form essenziell, da Rezeptionserfahrungen und Konventionen der Filmmusik möglicherweise falsche Erwartungen zu Struktur und Deutung des Inhalts wecken. Filmmusik beeinflusst insbesondere in der Exposition eines Films die Wahrnehmung dahingehend, ob die präsentierten Bilder und (Teil-)Handlungen als Mittel der geschlossenen oder offenen Form gelesen werden müssen.

Gestus

Der Begriff Gestus verknüpft Emotionen mit dem Bewusstsein der Umstände. Er richtet sich gegen die Gleichheit des Fühlens zwischen Figur und Darsteller/Darstellerin. Im Gestus einer künstlerischen Äußerung oder Darstellung stecken Kom-

binationen von Empfindung, innerer Haltung, Erfahrung und sozialer Verknüpfung. (vgl. → Verfremdung)

Glücksumschlag → Aktstruktur

handlungsbedingte Musik

Musik, die Teil der gezeigten Handlung ist. In der Operntradition auch als Inzidenzmusik (Musik in der Szene bzw. Bühnenhandlung) bezeichnet. Sie erklingt im Film entsprechend den akustischen Gesetzen des imaginativen → Handlungsraumes und kann von den Figuren wahrgenommen werden – im Gegensatz zur beigeordneten, externen (außerhalb des Handlungsraumes befindlichen) Musik. Weitere Bezeichnungen für handlungsbedingte Musik sind interne Musik oder Quellenmusik (*source music*), da sie eine erkennbare oder zu vermutende Quelle bzw. Ursache im imaginativen Handlungsraum hat. Handlungsbedingte Musik kann ein bloßer Teil der akustischen Ausstattung oder aber dramaturgisch weitreichendes Mittel sein, indem sie mit ihren unterschiedlichen Parametern (Instrumentation, Melodie, Rhythmus, Harmonik, Text) Konflikte symbolisiert, kennzeichnet bzw. vertritt oder aktive Handlungen auslöst, die den weiteren Verlauf der Geschehnisse beeinflussen.

Handlungsraum

Imaginativer, virtueller Raum, der – anregt durch Techniken der filmischen Montage – aus der Vorstellungskraft heraus als mögliche Wirklichkeit und raumzeitlich kohärent wahrgenommen wird. In ihm bewegen sich die handelnden Figuren und befindet sich sonstige belebte und un-belebte Natur (*storyworld*). Der imaginative

Handlungsraum ist gekennzeichnet durch Zusammenhänge von Kausalität, Raum und Zeit, die aus der realen Lebenswirklichkeit bekannt sind oder von einer Geschichte selbst definiert werden. Art und Umfang der visuellen und auditiven Ausgestaltung richten sich kaum nach naturalistischen Vorgaben, sondern stellen eine hinreichende Simulation der selektiven Wahrnehmung von Klängen, des Blickfeldes bzw. Perspektive dar und benötigen, je nach ästhetischer Präferenz, einen individuell zu bestimmenden Grad an Illusion und → Immersion. Die Trennung von Medium (Bewegtbild auf einer Leinwand mit dazugehörigem Ton) und Phänomen der Wahrnehmung (in der Vorstellung des Publikums) ist für den Film seit Souriau (1951) in den wissenschaftlichen Diskurs gelangt und wird in dessen Tradition als diegetischer Raum oder → Diegese bezeichnet. Wird Film als dramaturgisches Gebilde verstanden, das sowohl Elemente des Dramas als auch des Romans enthält, kollidiert dieser Diegesebegriff allerdings mit der Unterscheidung von direkter → Nachahmung (durch Zeigen wie im Drama) und indirekter Nachahmung (durch Berichten wie im Roman).

Handlungsumschlag → Aktstruktur

Heldenreise

Modell für einen Strukturtypus und zugleich Fabeltypus, das Figurenensemble, Konfliktdisposition und Ablauf grundlegend und typisiert festlegt. Basierend auf Propp (1928) und dessen aus russischen Märchen abstrahierter Struktur und dort auftretendem Personal (sog. Aktanten, z. B. Held, Gegenspieler, Helfer, falscher Held, Mentor, geliebtes Wesen als Opfer)

6. Anhang

sowie auf einer von der Tiefenpsychologie beeinflussten Erzähltheorie formten Campbell und Frye (1949) zwölf Stationen, die geringfügig variierend bezeichnet werden: 1. die gewohnte Welt, 2. Ruf des Abenteurers, 3. Weigerung, 4. Begegnung mit dem Mentor, 5. Überschreiten der ersten Schwelle, 6. Bewährungsprobe, Feinde, Verbündete, 7. Vordringen zum größten Gefahrenpunkt, 8. Entscheidung und Prüfung (Übertreten der zweiten Schwelle) 9. Belohnung, Kontakt mit weiteren Hilfsmitteln (Elixier, geweihte Waffe o. Ä.), 10. Beginn des Rückwegs, 11. Rettung oder Auferstehung, 12. Rückkehr. Vogler (1998) kombiniert in seinem Drehbuchratgeber das Modell der Heldenreise mit der klassischen 3-Akt-Struktur (→ Aktstruktur) und bringt damit ein Wesensmerkmal der Filmdramaturgie zum Ausdruck, das im massenwirksamen Mainstreamkino noch immer funktioniert.

idée fixe → **Leitmotiv/Leitthema**

Illustration/Illustrationsmusik

In Konzertmusik ebenso wie in Filmmusik anzutreffendes Phänomen, das mit musikalischen Mitteln versucht, außermusikalische Vorgänge mit Kunstmitteln zu reproduzieren. Die Nähe zur → Programmmusik liegt auf der Hand, jedoch reflektiert diese die innere Bewegtheit (emotionale Reaktionen auf Realitätserfahrungen oder außermusikalische Inhalte), anstatt sie zu reproduzieren (siehe auch → Affirmation).

imaginativer Handlungsraum
→ **Handlungsraum**

Immersion

Effekt des unhinterfragt Sich-eins-Fühlens mit einer virtuellen »Als-Ob-Situation«, die durch die absorbierende Kraft meist audiovisueller Mittel erzeugt wird und bei der sich ein Publikum einem hohen Maß an Illusion hingibt.

implizite Dramaturgie → **explizite und implizite Dramaturgie**

innere Rede

Ein von Ejchenbaum (1927) gewählter Begriff, um die Eigenbeteiligung des Publikums zu betonen, die zur inhaltlichen, verstandesmäßigen und emotionalen Verknüpfung der Teile einer Sequenz bei filmischer → Montage nötig ist. Die zwischen den Bildschnitten liegenden Lücken (Raum, Zeit, Bedeutung) müssen durch Zusammenhänge gefüllt werden. »Damit aber die innere Rede sich einstellt und dem Zuschauer den Eindruck von Fülle und Logik vermittelt, müssen die Sprünge in irgendeinem bestimmten Zusammenhang stehen und die Übergänge hinlänglich motiviert sein« (Ejchenbaum 1927, S. 128).

interne Musik → **handlungsbedingte Musik**, → **auditive Ebenen**

intra-diegetic → **Diegese, auditive Ebenen** → *fictional/extra-fictional music*

Inzidenzmusik → **handlungsbedingte Musik**

Katharsis → **aristotelische Dramaturgie**

kommentierender Impuls
→ **mimetischer Impuls**

Kontextualisierung → explizite und implizite Dramaturgie

Kontinuitätsübertrag

Phänomen bei der Zuordnung von Musik und Ton zur visuellen Schicht, die durch Schnitt und Montage fragmentiert bleibt und sich als Reihung von Versatzstücken zeigt. Die der Musik eigene Kontinuität der musikalischen Abläufe überträgt sich in der Wahrnehmung auf die Bildfolge und erlaubt weit über logisch-kausale Beziehungen hinausgehende Verknüpfungen zwischen den aneinander gekoppelten Bildern.

Kontrapunkt

Aus der Musiktheorie stammender Begriff, der zunächst als filmästhetischer Gegenpol zur Synchronität von Bild und Ton bei Aufkommen des Tonfilms verwendet wurde und bis heute als Schlagwort dient. Dagegen kann als ton- oder musikdramaturgische Strategie der audiovisuelle vom dramaturgischen Kontrapunkt unterschieden werden. Der audiovisuelle Kontrapunkt bietet zum im Bild sichtbaren Vorgang oder Abbild keine Entsprechung, sondern eine zusätzliche Kollision (siehe → Montage). Der dramaturgische Kontrapunkt ist eine Strategie, die eine hinter dem Vorgang verborgene, mit diesem aber über die → Fabel verbundene Bedeutung oder einen dahinter stehenden Sinn hervorholt. Beide Strategien sind mit Musik und Ton der ersten → auditiven Ebene (durch asynchrone Versetzung interner Töne oder Musik) oder auf der zweiten auditiven Ebene (nicht → affirmative, sondern sich ergänzende Beiordnung) realisierbar.

Leitmotiv/Leitthema

Ein die Komposition und die Wahrnehmung des Publikums leitender musikalischer Gedanke, der durch Zuordnung von Themen, Motiven oder Instrumenten zu in der Handlung wiederkehrenden Situationen, Personen, Orten und Gegenständen diese zeitgleich (denotativ) oder ersatzweise (konnotativ) repräsentieren kann. Leitmotive können auch als poetisch überhöhende Repräsentation universeller oder metaphysischer Ideen und Bedeutungen musikdramaturgisch wichtig werden. Sie repräsentieren eine Vorstellung vom Zusammenhang der Dinge oder fordern zu einer gedanklichen Verbindung auf. Musikalische Leitmotive integrieren Aspekte des umfassenden oder eigentlichen Hintergrunds einer Geschichte in das aktuelle szenisch-dramatische Geschehen und berühren damit einen Aspekt der → Fabel und erzeugen einen → Fabelzusammenhang der Filmmusik. Der affirmative bzw. denotative Gebrauch von Leitmotiven markiert das Auftreten der zugehörigen Figur, des Gegenstandes usw. Besonders wirkungsvoll oder weitreichend ist der Einsatz von Leitmotiven dann, wenn solche Bezüge nicht aus den ansonsten visuell oder sprachlich präsentierten Vorgängen hervorgehen, d.h. wenn Musik ihre Bezugspunkte immateriell ersetzt. Eine substantielle Bedeutung bekommen Leitmotive im Film zudem, wenn sie ihren Einfluss auch über große Zeitspannen der Geschichte, sowohl im Rückblick als auch in der Vorausahnung sowie über mehrere parallele Erzählebenen oder viele sich miteinander kreuzende Erzählstränge hinweg ausüben können. Leitthemen und Leitmotive können der Filmmusik eine filmspezifische Form geben, eine über Pausen, in

6. Anhang

denen keine Musik erklingt, hinweg gehende vereinheitlichende Tendenz. Meist ist ein Film dann auch durch visuelle → Motive oder im Dialog leitmotivisch angelegt. Je nach Bedeutung, Verwendung oder musikalischer Ausarbeitung stehen unterschiedliche Begriffe zur Verfügung: *idée fixe*, Erinnerungsmotiv, Ahnungsmotiv, Leitthema und Leitmotiv.

Lösung (des Knotens) → Aktstruktur

lyrisch

Beim lyrischen Erzählmodus liegt der Fokus auf einer Grundstimmung oder Empfindung. Merkmale sind die subjektive Sicht («Lyrisches Ich»), (Selbst-)Reflexion, im Moment verhaftete Beschreibungen, die wie zeitlos und ohne Bindung an äußere Umstände für sich stehen. Besondere Mittel sind Analogien, Metaphern und eine sprachliche Bindung durch Versmaß und Reim. Charakteristisch sind kurze Formen, formale Korrespondenzen und symmetrische Beziehungen sowie Gliederung in Strophen sowie die assoziative Verknüpfung der Teile (vgl. → episch, → dramatisch).

mickey mousing → Affirmation

mimesis → Nachahmung

mimetischer Impuls

Ein auf Adorno (Adorno 1960) zurückgehender Begriff für die Erkennbarkeit eines außermusikalischen Einflusses auf die Ausarbeitung von Musik. Die außermusikalische, subjektive Erfahrung oder Beobachtung wird mit Mitteln der Musik verarbeitet, sodass ein intuitiver Reflex mit rationalen Strategien der musikalischen

Verarbeitung und Komposition für die künstlerische Äußerung zusammenwirken. Auf den Film übertragen ergibt sich ein erweitertes Konzept, das Filmmusik in einer ähnlichen Beziehung zur Handlung sieht: Filmschaffende verwenden oder komponieren Musik, die sich als Reflex auf den außermusikalischen Inhalt oder Vorgänge erweist. Durch unterschiedliche musikalische und filmische Verfahren (insbesondere Montagetechniken) zeigt sich eine verschieden intensive Nähe zur gezeigten Handlung oder zu den thematisierten Inhalten. In der Balance zwischen dem spürbaren mimetischen Impuls und einem entgegenwirkenden kommentierenden Impuls, der bereits im Wesen der filmischen → Montage liegt und ebenfalls durch Musik zum Ausdruck kommen kann, zeigen Filmschaffende mit dem Einsatz von Filmmusik filmästhetische, ein konkretes Thema betreffende oder generelle gesellschaftspolitische Ansichten. Mimetischer und kommentierender Impuls sind Triebkräfte, die außerdem zur Differenzierung der → auditiven Ebenen führen und zur Analyse genutzt werden können.

Mischung

Die Mischung (oder Filmmischung) ist der letzte dramaturgisch einflussnehmende Arbeitsschritt der Filmherstellung und dient der Entscheidung und Festlegung dazu, wie Ton und Musik »inszeniert« werden. Durch sie kann eine dem Medium Film ganz eigene Flexibilität bei der Verortung und Gewichtung alles Klingenden realisiert werden. Dadurch und weil diese Gestaltungsmittel in aller Regel in der Rezeption unbewusst bleiben, ist die Filmmischung für die Dramaturgie von großer Bedeutung. Filmmischung und → Montage hängen

technisch und ästhetisch eng miteinander zusammen. Die Mischung unterstützt die mentale Vorstellung eines dreidimensionalen imaginativen → Handlungsraums, z. B. durch Simulation von auditivem Vorder- und Hintergrund, drinnen/draußen und die Art der Klangentfaltung. Sie bindet das Klingende so in einen Gesamtklang ein, dass es der Alltagserfahrung von selektiver Wahrnehmung, d. h. hörpsychologischen Gegebenheiten, entspricht. Ton und Musik unterscheiden sich in der Regel darin, wie hoch ihr Grad der Referenzialität ist, d. h. wie sehr sie auf in der Wirklichkeit existierende Dinge verweisen. Musik tendiert viel stärker als der Ausstattungston und oft deutlicher als das Sound Design zur Verallgemeinerung und Ansprache an das innere Empfinden. Bei der Mischung liegt es daher in den Händen der Filmschaffenden, dieses Verhältnis auszubalancieren. Es kann nicht nur über die Lautstärke, sondern auch durch viele weitere Parameter erzeugt werden. Diese in der Mischung festgelegten Komponenten geben Ton und Musik auch eine → sensorische Qualität, die für unbewusste Prozesse bei der Filmrezeption von großer Bedeutung sind. Das Hinzufügen einer auditiven Schicht zu einer visuellen Schicht und die Gewichtung von Musik, Geräuschen und Sprache innerhalb der auditiven Schicht (mit darin noch weiter zu unterscheidenden Teilebenen, siehe → Gedankenstimme) in einer Filmmischung erlauben äußerst differenzierte Abstufungen der Informationsvergabe sowie der Angebote zur Deutung der Vorgänge. Die dramaturgische Bedeutung von Musik und Ton wird in der Mischung nicht selten über das Verhältnis der → auditiven Ebenen zueinander realisiert. Dieses Verhältnis ist dramaturgisch ebenso wichtig wie die eigent-

lichen musikalischen Mittel der Filmmusikkomposition oder des Sound Designs an sich. Aus allen genannten Gründen ist die Filmmischung für Narration, Dramaturgie und Erlebnisqualität von kaum zu überschätzender Bedeutung.

Mitaffekt/Eigenaffekt

Eine auf R. Müller-Freienfels (1922) zurückgehende Unterscheidung der Affekte, die verdeutlichen soll, wie in der Erzählkunst differenziert wird zwischen Affekten, die das Publikum mit den Figuren teilt (Mitaffekt), weil es in deren Perspektive und Wissenstand geführt wurde, und andererseits Affekten, die nur durch einen Wissensvorsprung gegenüber der Figur entstehen, wohingegen die Figur noch ahnungslos ist (Eigenaffekt). In der Dramaturgie kann im Übergang von einem zum anderen Affektyp das Verhältnis von Aufmerksamkeit, Informationsdistribution und Spannung (→ *suspense*) reguliert werden. Darin unterscheidet sich diese Systematik auch von der Theorie der → Fokalisierung, mit der Erzählinstanz, Perspektive und Wissenstand differenziert werden können.

mittelbarer auditiver Darstellungs- und Wahrnehmungsraum (mittelbare Ebene)

Eigenschaftsraum der Tonspur, der ambivalente, → akusmatische Klänge und Musik oder paradoxe Zuordnungen von Musik und Ton zum Handlungsraum enthält. Dieser Eigenschaftsraum enthält Klänge und Musik mit einer dort realisierten Ambivalenz, die auf das Wesen eines im Film verhandelten Konflikts oder Themas verweist. Das Wesen dieser Beziehung zwischen mittelbarer Ebene und ggf. ursprünglich interner oder externer Quelle

berührt in der Regel einen zentralen Aspekt der erzählten Geschichte, des Genres oder der filmischen Form, in der eine Geschichte erzählt wird. Trotz eines ggf. nachvollziehbaren Ursprungs in der ersten oder zweiten auditiven Ebene verfügen Musik und Ton im mittelbaren Darstellungs- und Wahrnehmungsraum Eigenschaften der jeweils anderen auditiven Ebene (siehe auch → auditive Ebenen).

Modellcharakter der Kunst → Spielcharakter

Montage

Handwerklich-praktischer Vorgang und zugleich ein filmästhetisches Phänomen, das die Entstehung einer Bedeutung beschreibt, die aus der Konfrontation aneinandergfügter Bilder bzw. von Bildern, denen Musik und Ton hinzugefügt werden, erwächst. Montage »ver koppelt Prozesse des Verstehens und der Wahrnehmung [...] mit Fantasie und Emotion« und verbindet die »optimale Geschehenswahrnehmung von Handlung mit der Lenkung von Aufmerksamkeit« (Wuss 1993, 260f.). Diese Prinzipien bilden die praktische und ästhetische Grundlage für die Umsetzung dramaturgischer Wirkungen der Filmmusik. Je nach Sprachgebrauch ist mit dem Begriff Montage der Schnitt (*editing*) oder aber das filmästhetische Mittel (*montage*) gemeint. Für das grundlegende Verständnis der raumzeitlichen und inhaltlichen Vorgänge ist die linear-narrative Montage das charakteristische Gestaltungsmittel, ergänzt durch Anachronien: Retrospektive (Analepse, Rückwendung, *flash back*) und Prolepse (Vorausnahme, *flash forward*). Die Parallelmontage erzeugt die Vorstellung von zwei oder mehr zeitgleich

ablaufenden oder von inhaltlich in Beziehung stehenden Vorgängen durch Hin- und-her-Springen zwischen Versatzstücken des einen und des anderen Vorgangs. Sie geht über das *cross cutting* hinaus, das zwischen verschiedenen Elementen innerhalb einer *plot line* hin- und herschneidet, und ist ein geläufiger Teil der Filmsprache, bei dem Filmmusik ganz unterschiedlichen Anteil nimmt. So illustriert Filmmusik mal die unterschiedlichen parallel ablaufenden Vorgänge, repräsentiert mal das sie verbindende Thema oder bildet ein strukturelles Rückgrat, entlang dessen die Montage den Eindruck mehrerer parallel ablaufender oder zusammenhängender Vorgänge erzeugen kann. Für Introspektiven (Bilder oder Klänge aus der Gedankenwelt einer Figur) werden das visuelle und auditive Material so montiert, dass Bedeutungszusammenhänge mit lyrischen Mitteln (Subjektivierung, Allegorie) entstehen (»metaphorische Montage«). Hier gibt Filmmusik meist unverzichtbare Hinweise dazu, dass das Gezeigte entsprechend zu interpretieren ist.

Motiv

Ein musikalisch, dramaturgisch und psychologisch deutbarer Begriff, der für einen kleinstmöglichen, hinreichend ausdrucksstarken Baustein im Ganzen steht. In seiner psychologischen Bedeutung als Beweggrund für das Handeln von Menschen ist der Begriff (vergleichbar mit der Parallelität von psychologischem und dramaturgischem Konflikt) ein zu beachtender Teil der Filmdramaturgie und Filmmusik. Musikalische Motive können rein strukturell oder semantisiert als → Leitmotiv die Form, Entwicklung und Deutung eines Films bestimmen.

Musical-Modus/-technik

Genre-spezifische Technik, mit der externe Musik den Aktionen der Figuren im → Handlungsraum zugeordnet wird und zugleich eine Rezeptionsvereinbarung für externe Musik, die intern von den Figuren ohne logische Rechtfertigung rezipiert wird. Solche Musik wird im Musical-Modus auch ohne Nachweis im Handlungsraum als ein selbstverständlicher Teil der Welt der Figuren verstanden, weil oder damit sie synchron zur Musik von außerhalb des imaginativen Handlungsraums agieren können. In Filmmusicals ist die Musical-Technik in diversen Abstufungen anzutreffen: quasi abgefilmtes Bühnenmusical, das auch Tanz als vertraute Kunstform einschließt, Film mit Musical-Einlagen, die die Handlung unterbrechen (lyrisches Mittel zur Intensivierung und Reflexion innerer Vorgänge) oder seltener mit teils gesungener aktiver, dramatischer Handlung. Auch als filmspezifisches Mittel eingesetzt, um »äußere« und »innere« Handlung zu unterscheiden (z.B. Aktionen der Figuren: ohne Musik, Gedanken und Gefühle der Figuren: mit Musik), für Handlungshöhepunkte oder um Zeitsprünge zu vermitteln.

musikalische Poesie

Begriff des frühen 19. Jahrhunderts, der für das Nicht-Lehrbare, kein Regelwerk benötigende Komponieren steht und in diesem Sinne das »Dichten« mit Musik beschreiben sollte. Beinhaltet Kommunikation, Deutung und gefühls- oder ideenmäßige Verarbeitung eines außermusikalischen Impulses mit musikalischen Mitteln (vgl. → Programmmusik).

musikalisches Drama

Begriff aus dem 19. Jahrhundert, der präziser als der auch allgemeingültige Begriff Musikdrama beschreiben sollte, wie in R. Wagners späteren Opern die unterschiedlichen Künste (Drama bzw. Dichtung, Musik, Tanz) verschmelzen und zur vollendetsten künstlerischen Ausdrucksform kämen.

Nachahmung (*mimesis*)

Schon in der Antike aufkommendes Konzept zur basalen Erklärung künstlerischer Äußerungen in den bildenden und darstellenden Künsten. Danach bilden Menschen andere Menschen und ihre Umwelt im Kunstwerk nach, überformen und interpretieren aber dabei zugleich Personen und Vorgänge. Seit Aristoteles gewinnt das Mimetische eine positive Konnotation, wonach das Erkennen von Eigenschaften der nachgeahmten Personen oder Vorgänge dem Erkenntnisdrang folgend Genuss bereitet und der Wirklichkeitsanspruch (noch bei Platon) durch einen Wahrscheinlichkeitsanspruch ersetzt wird. Nachahmung ist daher weder Kopie noch Parodie der Wirklichkeit, sondern wird als nachschöpfendes Handeln verstanden. Nachahmung ist demnach ein kreativer, schöpferischer Prozess, der nicht zur Abbildung, sondern Aneignung der Wirklichkeit dient und mit dem im Menschen angelegten Vergnügen am Begreifen seiner Umwelt und seiner selbst verknüpft ist. Nachahmung bzw. Nachahmen ist im Kontext des darstellenden Erzählens ein Vorgang, der konkret durch das Nachschöpfen von Vorgängen, Gesten, Eigenschaften und Handlungen dazu in der Lage ist, sich Realität modellhaft anzueignen. Nachahmung zeigt im Offensichtlichen den physischen und sozia-

6. Anhang

len Kontext und ist für die Dramaturgie gerade dadurch von Bedeutung, weil sie auch das Verborgene im Offensichtlichen offenbart. Dramaturgie regelt zudem die Beziehung zwischen idealisierter Wirklichkeit und Wahrscheinlichkeit. Laut Aristoteles ahmen Dichter eine idealisierte Wirklichkeit nach, indem die entworfenen Figuren aktiv Handlungen zeigen oder selbst davon erzählen (figuraler Erzähler). Der mimetische Erzählmodus lebt von der Gegenwärtigkeit der gezeigten Handlung. Insbesondere Film wird als mimetische Kunst verstanden, weil mit der Nachahmung von Handlungen eine Strukturierung der komplexen Umwelt in überschaubare Einheiten einhergeht und Film mit immersiven (vgl. → Immersion) visuellen und auditiven Mitteln das nachahmende Spiel der Schauspielerinnen und Darsteller und damit Gegenwärtigkeit und Wirklichkeitsbezug der Handlungen, Orte und Personen betont (vgl. → Diegese/diegetisch/*diegesis*).

Narration

Im Film mit dessen visuellen und auditiven Mitteln gezeigte und perspektivierte konkrete Anordnung von (Teil-)Handlungen einer Geschichte. Vorgang zur strategisch dosierten Vergabe von Informationen für Ablauf, Verstehen, Bewerten und Prognostizieren der Geschichte durch ein ideales Publikum.

Narrativ (*narrative*)

Grob skizzierte oder ggf. weiter ausgearbeitete Anlage der erzählten Welt (vgl. → Fabel), die explizite und nur implizit gedachte Voraussetzungen einschließt und damit außerhalb einer bestimmten Perspektive oder Sichtweise liegende Anteile (vgl. → Narration) zugunsten einer bestimmten

Konstellation und Wirkung auslöst oder neu ordnet. Anders als die Narration setzt ein Narrativ nur den Rahmen und bezeichnet nicht die Anordnung der (Teil-)Handlungen. Kann auch als Begriff für die geformte Sicht auf die reale Welt und ihre Deutung angewendet werden, mit der eine in Wirklichkeit komplexere Realität erfassbar werden soll.

Naturmotiv → Leitmotiv/Leitthema

offene Form → geschlossene und offene Form

Parallelmontage → Montage

Peripetie → Aktstruktur

Plot → Sujet

plot points → Aktstruktur → Wendepunkte

präexistente (vorbestehende) Musik

Begriff für Filmmusik, die schon vor Herstellung eines Filmes existierte, die aber ganz unterschiedliche dramaturgische Bedeutung haben kann. So ist präexistente Musik manchmal die auslösende Idee für einen Film, Begleitung beim Arbeitsprozess als Inspirationsquelle oder Arbeitsmittel (→ *temporary track*) und kann mit oder ohne den Hinblick auf ihr außerspezifisches Wirkungsspektrum eingesetzt werden. Der außerspezifische Kontext präexistenter Musik kann der Authentifizierung des Hintergrunds der Handlung dienen oder persönliche Erfahrungen und Meinungen der Filmschaffenden mit in den Film einbringen (→ implizite Dramaturgie). Von einem Zitat mit präexistenter Musik kann dann

gesprochen werden, wenn Musik (oder dazugehöriger Text) vom Publikum bewusst erkannt wird. Auch das postmoderne Kino, das durch ein Netz von Verweisen und Anspielungen lebt, nutzt vielfach präexistente Musik oder musikalische Versatzstücke, um einem Film Fülle, Humor, Ambivalenz, zusätzliche Bedeutungen, Zeitbezug usw. zu verleihen.

Programmmusik

Begriff für das Weiter-Denken oder Weiter-Dichten (→ musikalische Poesie) von außermusikalischen Inhalten in Musik, das nicht mit der Literarisierung von Musik verwechselt werden darf. Ein mögliches Programm bezieht sich auf die innere Bewegtheit des künstlerisch sich äussernden Subjekts, seine Emotionalität und ideellen Ansichten bzw. auf die durch Musik zum Ausdruck kommende Resonanzen zwischen Lebenswirklichkeit und subjektiver Innerlichkeit. Der Begriff umfasst daher ein Spektrum an Musik mit außermusikalischen Anspielungen, das von → Illustrationsmusik bis zum Ideenkunstwerk reicht. Ein verbales Programm kann Vorlage oder nachgereicher Text zur Erläuterung von sonst schwer erfassbaren, nicht selten von die Einheit des Werkes betreffenden Aspekten sein. Von Narrativität in Programmmusik kann nur indirekt gesprochen werden, da der konkrete Inhalt einer »musikalischen Erzählung« in unzählige individuelle Deutungen zerfällt und im Verständnis der Musikästhetik des 19. Jahrhunderts vage bleiben soll.

retardierendes Moment → Aktstruktur

Rezeptionsmodalitäten

Ein von Monika Suckfüll (Suckfüll, 2004) eingeführter Begriff, der auf Aspekte der Interaktion von Medienangebot und Rezipierenden abzielt. Das Modell der Rezeptionsmodalitäten ist mit Hinblick auf die empirische Filmwirkungsforschung entworfen worden, eignet sich aber auch zur interdisziplinär ausgerichteten Theoriebildung in der Medien-, Film- und Musikwissenschaft. Mit der Dramaturgie ergeben sich insofern wichtige Gemeinsamkeiten, als dass es zu deren Strategien gehört, das Wissen des Publikums, die spezifischen Rezeptionssituationen, Erwartungshaltungen in Bezug auf Genre und die ablaufende Geschichte sowie die Bereitschaft zur aktiven Anteilnahme zu berücksichtigen und gezielt zu beeinflussen. Das Konzept der Rezeptionsmodalitäten berücksichtigt diese und weitere relevante Aspekte und eignet sich zur Beschreibung ihres interaktiven Zusammenwirkens. Das Modell differenziert Arten und Grade der kognitiven und emotionalen Beteiligung während der Medienrezeption, berücksichtigt gewachsene Rezeptionserfahrungen und eignet sich auch zur Beschreibung von Modalitätswechseln, wenn diese während der Filmrezeption aus persönlichen oder dramaturgischen Gründen nötig werden. Dramaturgie und Rezeptionsmodalitäten benennen hierbei die qualitativen Unterschiede. Die mit den Rezeptionsmodalitäten zu beschreibenden Grundlagen haben auf die emotionale Wirkung eines Films, z. B. der Grad des Involviert-Seins in das Thema, Identitätsbildung der Rezipierenden und vieles mehr, Einfluss. Bedeutung und Wirkung von Filmmusik sind den Rezeptionsmodalitäten unterworfen. Andersherum kann Filmmusik das Abrufen geeigneter

Modalitäten bei der Filmrezeption gezielt beeinflussen. Mit dem Modell lassen sich einige zur Basis und Entstehung der → emotionalen Wirkungen gehörenden Faktoren von Filmmusik beschreiben, da Filmmusik einen entscheidenden Anteil daran zu haben scheint, dass persönliche Hintergründe mit der Geschichte, den Figuren und den erzählten Emotionen in Beziehung gesetzt werden. Die Bedeutung der Filmmusik für einen Teil der »emotionalen Modalitäten« (vgl. Suckfüll, 2007) kann grundsätzlich auch damit erklärt werden, dass Filmmusik den → Spielcharakter und Modellcharakter der Kunst symbolisiert bzw. aufrechterhält.

road movie

Auf der → Heldenreise basierendes, in der filmischen Form meist »offenes« Genre, das durch eine zentrale Figur auf Reisen, ständige Ortswechsel mit dort jeweils charakteristischen Aufgaben und Figuren sowie den Moment des Zufalls geprägt ist, dabei aber doch einem allgemeinen Thema folgt (z. B. Suche nach sich selbst, kaleidoskopartiges Abbild einer Gesellschaft usw., vgl. → offene Form). Die zurückgelegten (Um-) Wege, Stationen und Begegnungen stehen nicht selten metaphorisch für einen Weg der inneren Entwicklung. Das *road movie* strebt oftmals eine größere Realismuswirkung an als die Vorbilder in den antiken und mittelalterlichen Epen. Aus diesen Gründen ergibt sich in diesem Genre für die Filmmusik ihre jeweils geeignete Beschaffenheit und besondere dramaturgische Aufgabe (z. B. Strukturbildung, Differenzierung des Hintergrunds der Vorgänge, metaphorischer Verweis auf Innerlichkeit, Aktualitätsbezug).

Schürzung des Knotens → Aktstruktur

sensorische Qualität

Eine im Film speziell an das Hören gekoppelte Dimension, in der sich Qualitäten durch unbewusst ablaufende Verarbeitungsstrategien entwickeln, die dem bloßen Informationswert eines Klanges bezogen auf Struktur, Emotion und Sinnhaftigkeit eine größere Bedeutung geben. Diese Qualitäten werden z. B. durch Lautstärke oder das Klangspektrum beeinflusst (Flückiger 2001/2007, S. 345, 252, 289) und v. a. dem Sound Design zugeschrieben. Auch zur Filmmusik gehört es, mit einer sensorischen Qualität ausgestattet zu werden, da ihre musikalische Wirkung nicht nur auf den Parametern Rhythmus, Motivik, Harmonik und Auswahl der Instrumente basiert.

source music → handlungsbedingte Musik

Spannungsdramaturgie

Ein Schlagwort, das einen Aspekt der Dramaturgie hervorhebt, der oft mit Dramaturgie gleichgesetzt wird. Es kann zwischen disponierter Spannung (*tension*), die aus einer spezifischen Konstellation heraus entsteht (Eigenschaften und Interessen von zueinander in Beziehung stehenden Figuren kreuzen bzw. widersprechen sich), unterschieden werden von psychologischer Spannung (*suspense*), die daraus erwächst, wie sich ein Konflikt zuspitzt und löst (siehe auch → Aktstruktur). Die Effektivität des *suspense* wird oft auch für kleinteilige, untergeordnete Handlungslinien genutzt welche den Hauptplot begleiten und ihn dadurch dynamisch wirken lassen. Die Rolle der Filmmusik rührt für die disponierte Spannung an der → Fabel, mit der die Anlage der Figurendisposition, des Konflikts und der eigentlichen, konkreten

Handlung umrissen wird (→ Fabelzusammenhang der Filmmusik). Im Falle der psychologischen Spannung zielt die dramaturgische Strategie auf einen → Eigenaffekt des Publikums, wobei die Filmmusik der zweiten → auditiven Ebene einen Wissensvorsprung erzeugt, indem sie das Publikum z.B. über drohende Gefahr informiert, während die betroffene Figur, in deren Konflikt sich das Publikum eingefühlt hat, noch ahnungslos ist. Dieser *suspense* mündet aufgrund seiner relativ kurzlebigen Wirkung und im Gegensatz zur disponierten, in der Fabel angelegten Spannung, die über einen ganzen Film anhalten kann, nicht selten in eine Verdichtung und Beschleunigung der Ereignisse, an deren Ende der Eigenaffekt in einen → Mitaffekt mündet.

Spielcharakter und Modellcharakter der Kunst

Ein insbesondere von Lotman (1977, 1981) theoretisch fundiertes Konzept zur Ästhetik und Psychologie der Kunst, nach dem Kunst zum einen aufgrund der ihr zugrunde liegenden Regeln mit dem Spiel vergleichbar ist – ein durch Regeln geschützter Raum, der es ermöglicht, Verhalten auszuagieren, ohne die Konsequenzen der realen Welt zu fürchten, zugleich aber hinreichenden Ersatz bietet, um Emotionen zu bewältigen und psychologische Mechanismen zu erkennen. Zum anderen besitzt Kunst nach Lotman einen Modellcharakter, der zur Aneignung der Welt dient und »psychische Erholung durch fiktive Lösungen« (Lotman 1981, S. 83) ermöglicht. Filmmusik kann in dieser Theorie als bedeutsames Mittel verstanden werden, das ganz grundsätzlich durch ihr bloßes Vorhandensein den Spiel- bzw. Modellcharakter des Films aufrechterhält und damit der psychologi-

schen Absicherung dient. Dadurch wird auch ein Aspekt der emotiven Wirkung von Filmmusik erklärbar.

steigende Handlung → Aktstruktur

story → Fabel (*fabula, mythos, story*)

Sujet

Ein durch die russischen Formalisten geprägter Begriff, der im dialektischen Zusammenwirken mit der → Fabel die konkrete Seite bzw. Präsentation einer in der Fabel nur abstrakt angelegten Handlung bezeichnet. Das Sujet ist nicht nur in einem allgemeinen Sinne das visuelle »Gewand« einer Geschichte, sondern ordnet im Sinne der Erzähltheorie die getroffene Auswahl möglicher Motive und ihre konkrete Ausgestaltung unter den äußeren und medialen (z. B. filmischen) Bedingungen und setzt dabei dramaturgisch relevante Grenz- oder Verbotslinien, an denen sich grundsätzlich in der Fabel angelegte Konflikte konkret entzünden.

supra-diegetic music

Ein von Rick Altman (Altman 1987) eingeführter Begriff für Musik im Filmmusical (vgl. Heldt 2013). Siehe auch → Musical-Modus.

suspense → Spannungsdramaturgie

tension → Spannungsdramaturgie

Topik-Reihe

Ein von P. Wuss (1992) geprägter Begriff, der auf U. Eco (1979) zurückgeht und die »ständige Wiederkehr analoger Reizmuster komplexer Art innerhalb einer Filmhandlung« (Wuss 1992, S. 29) bezeichnet. Damit

wird es möglich, narrativ wirksame Tiefenstrukturen ausfindig zu machen und zu benennen, ohne die eine Geschichte oder Handlung oberflächlich wirken würde. Topik-Reihen bieten auch jenseits konventioneller Dramaturgien (→ aristotelische Dramaturgie) tragfähige Strukturen und ein weiteres Wirkungsspektrum. Filmmusik sensibilisiert durch ihre oft untergründig wirkende Art für Topik-Reihen und stützt diese (bzw. deren Verdichtung und Rhythmisierung) konkret durch die Verknüpfung von narrativen Motiven.

Topos, filmmusikalische Topologien

Von einem Topos bzw. von filmmusikalischen Topologien kann gesprochen werden, wenn musikalische Strukturen an geschichtlich gewachsene Bedeutungen gekoppelt sind. Filmmusikalische Topologien sind häufig schon durch die Instrumentierung (Instrumentenwahl, Klangfarben und -kombinationen, Register, Spieltechniken usw.) abrufbar. Sie können auch durch Rhythmus Harmonik und Melodie angeregt bzw. weiter konkretisiert werden. In einem geeigneten Kontext kann durch sie ein überindividuell wirksames Themenfeld oder sogar eine konkrete Bedeutung wachgerufen werden (z. B. Einsamkeit, Erhabenheit, Erwartung [positiv/negativ], Exotismus, Geborgenheit, Naivität, psychopathologische Befunde, Primitivismus, Religion, Trauer, Überwältigung, un-/erfüllte Liebe, Verlust u. v. a.). Um dramaturgisch wirksam zu werden, muss für filmmusikalische Topologien, die meist als implizites Wissen in Herstellungsprozess und Filmrezeption einfließen, eine manchmal schwer zu erreichende Balance zwischen Stabilisierung durch Wiederholung (über viele Filme hinweg oder werkitern) und neuartiger, Inte-

resse weckender kompositorischer Ausarbeitung gefunden werden. Filmmusikalische Topoi bewegen sich damit in einem dynamischen Bereich des filmischen Erzählens, der von Bekanntheit und Erneuerung gleichermaßen lebt. Sie durchziehen gut nachweisbar die Geschichte der Komposition und Rezeption von Oper, Liedkunst, klassischromantischer Kammer- und Konzertmusik sowie Pop-Musik. Die »Lesbarkeit« oder Zuordnungen von musikalischen Strukturen, an die sich Bedeutungen gehftet haben, ist nur in geeigneten Kontexten gegeben, die ganz besonders durch Film herzustellen sind. Je nach Genre, Thema, Narration und Zielgruppe sind filmmusikalische Topologien sehr verschieden einsetzbar und wirksam. Außerhalb dieser Kontexte ist ein musikalischer Topos offen für weitere Abstufungen, funktioniert gegebenenfalls dramaturgisch nicht oder erscheint wieder von Semantik befreit.

tragisches Moment → Aktstruktur

***underscoring* → Affirmation**

valeur ajoutée

Ein von M. Chion (1990) geprägter Begriff (ins Deutsche oft mit Mehrwert übersetzt), der den durch Ton hinzugefügten expressiven und informativen Wert bezeichnet, der »das gegebene Bild mit einem Klang soweit bereichert, dass es in einem ersten, einprägsamen Eindruck glauben macht, diese Information oder dieser Eindruck des Gesehenen wäre natürlich und plausibel in den einzelnen Bildern vorhanden« (Chion 1990/2012, S. 17). Der expressive Wert, den der musikalische Ausdruck der Filmmusik einem Bild hinzufügen kann, zeigt sich z. B. darin, dass dem → Handlungsraum oder den ver-

muteten Gedanken der Figuren Glaubwürdigkeit und Intensität verliehen werden. Dieser hinzugefügte Wert ist allerdings nur ein Vertrauensvorschuss, der im Verlauf eines Films eingelöst werden muss.

Verfremdung

Hier in seiner dramaturgischen Bedeutung verstandener Begriff, der einen Qualitätsprung beschreibt: den »Übergang von Quantität in Qualität« (Brecht 1964a, S. 195). B. Brecht war zwar nicht der Erfinder, hat Verfremdung aber konsequent für eine veränderte Ästhetik des darstellenden Erzählens thematisiert und umgesetzt, die sich gegen → Einfühlung wendet und eine politische Seite der Erzählkunst hervorhebt. Verfremdung erzeugt Staunen und Neugierde und ermöglicht damit einen Zugriff, um die Umstände ändern zu können. Mit Verfremdung ist auch der Begriff des (musikalischen) Gestus eng verbunden, der anzeigt statt illustriert und auch als Ersatz für den → Affektbegriff dienen kann. Durch Verfremdung kann Vorgängen das scheinbar Einleuchtende genommen werden, was folglich eine andere Art Emotionalität erzeugt und das Verhältnis von Einfühlung und Distanz beeinflusst. Verfremdung kann neben den ernsten auch komische Effekte erzeugen.

Verwicklung → Aktstruktur

Vierte Wand

Ein Begriff, der zu den rezeptionsästhetischen Verabredungen des Theaters gehört und auf den Film übertragen werden kann. Stellt man sich die Bühne als durch vier Wände begrenzten Raum vor, sind die drei Seiten hinter und neben der Bühne imaginierte oder reale Grenzen des → Hand-

lungsraums. Die »vierte Wand« zum Publikum wird hingegen von den Figuren meistens ignoriert, ebenso wie das »dahinter« anwesende Publikum, obwohl dieses der einzige Zweck und Adressat des Spiels (→ Spielcharakter der Kunst) ist. In der *comedia dell'arte*, im Kasperletheater und im postmodernen Theater und im Film ist hingegen die Ansprache an das Publikum stilprägend und wird meist als Durchbrechen der vierten Wand bezeichnet. Die Erhabenheit der Kunstform wird dann zugunsten eines erweiterten Wirkungsspektrums (bzw. um dem kindlichen Abstraktionsvermögen entgegenzukommen) aufgegeben und v. a. um komische Aspekte erweitert. Vom → Beiseite-Sprechen, bei dem das Publikum durch einen inneren Monolog informiert wird, während die anderen Figuren ausgeschlossen bleiben, unterscheidet sich das Durchbrechen der vierten Wand dadurch, dass die Figur für einen Moment aus der Rolle springt und das Publikum als Verbündeten, der aber nicht eingreifen kann (Ausnahme: Kasperletheater), direkt anspricht. Im Film tritt das Phänomen auch in ernsten Genres auf und zeigt Vielfalt und manchmal Ambivalenz filmischer Erzählinstanzen. Filmmusik markiert und rechtfertigt nicht selten solche Momente im Film und gliedert sie ins Kontinuum des Ablaufs ein (→ Kontinuitätsübertrag).

Wendepunkte der Handlung

Als Wendepunkte oder *plot points* in der Handlung werden dramaturgisch besonders relevante Momente im Ablauf einer Handlung bezeichnet, die sich durch eine unumkehrbare Richtungsänderung der Vorgänge auszeichnen und für den weiteren Verlauf der Handlung eine neue und als folgerichtig empfundene Entwicklung

6. Anhang

vorgeben. Schon in der → aristotelischen Dramaturgie werden Kriterien für besonders wirkungsvolle Mittel an Wendepunkten genannt (z. B. das Zusammenfallen eines Wendepunktes mit dem Moment der »Erkennung«). Ihre Anzahl, Platzierung und Herbeiführung sind im Film weit weniger zu standardisieren, als in der Ratgeberliteratur mitunter behauptet wird. Beim Setzen von → cues wird der Anteil der Filmmusik an der Wirkung von Wendepunkten verhältnismäßig früh mitbedacht. Filmmusik kennzeichnet Wendepunkte in der Handlung z. B. durch beson-

dere Merkmale oder schlicht durch das Einsetzen oder – wenn bereits sehr viel Musik im Film erklingt – durch Aussetzen von Musik. Aber auch durch das Verhältnis zwischen erster und zweiter → auditiver Ebene, das in der → Mischung festgelegt wird, sowie durch das Sound Design (das eine größere Bedeutung für diese Effekte bekommt, je mehr Musik in einem Film enthalten ist) werden Wendepunkte in der Handlung klanglich markiert (vgl. auch → Aktstruktur).

Zitat → präexistente Musik