

Die Konstruktion einer Erinnerung.

Informationsvermittlung im narrativen Film auf das episodische Gedächtnis

Soll durch den erzählerische Spielfilm Einfluss auf die Gesellschaft ausgeübt werden, muss das einzelne Bewusstsein im Fokus stehen. In diesem wird durch erlebte Erfahrungen und von außen kommende und durch das Bewusstsein bewertete Informationen ein individuelles Weltbild konstruiert. Wie alle Erfahrungen kann sich auch eine Filmszene in diese Realität integrieren und in Sachen Persönlichkeitsentwicklung mitwirken. Grundvoraussetzung dafür ist die Relevanz der übermittelten Information und die Tiefe ihrer Einspeicherung im Gedächtnis.

Das Ziel dieser Arbeit ist es, die Rahmenbedingung einer *episodischen Erinnerung* festzustellen und für den/die Filmschaffende/n abgleichbar zu machen.

Eine episodische Erinnerung hierbei ist eine szenische Erinnerung, welche sich unabhängig von der gegenwärtigen Situation wieder „vor Augen führen“ lässt und welche sich durch einen klaren Raum-, Zeit- und Situationsbezug auszeichnet. Es muss dabei im Kopf behalten werden, dass eine episodische Erinnerung nicht als Ganzes im Gedächtnis eingespeichert ist und sich authentisch abrufen lässt, sondern bei jedem Abruf aufs neue anwendungsbezogen konstruiert wird.

Die Konstruktion ist dabei von Faktoren wie dem Stand des allgemeinen Weltwissens, der gegenwärtigen Stimmungen oder den seitdem gemachten Erfahrungen abhängig. Da jede Einspeicherung durch den/die Zuschauer/in selbst aktiv vorgenommen werden muss, besteht die größte Schwierigkeit

darin, auf dessen/deren Wissens- und Interessensstand zu schließen.

Demnach wird hier zuerst die Zielgruppen als solche definiert und die zu übermittelnde Information ins Verhältnis zu diesen gesetzt. Anschließend werden die Einspeicher- und Abrufmechanismen des Gedächtnisses näher betrachtet und hierbei auch auf die Rolle der Emotion, insbesondere in kognitiver Hinsicht, eingegangen. Zuletzt soll durch filmische Authentizität und übermittelnde Gegenstände die Brücke zwischen der filmischen und sozialen Realität geschlagen werden.

Relevanz der Information durch Ansprache von Erinnerungsgemeinschaften

Keine zu vermittelnde Information kann für sämtliche Zuschauer/innen relevant sein. Ist die in der Szene enthaltene Information sowohl kurzfristig für die filmische Erzählung als auch langfristig für die eigene Persönlichkeitsentwicklung irrelevant, gibt es keinen Grund für die Zuschauer/innen sie im Gedächtnis zu behalten.

Da allerdings aus Perspektive des Massenmediums der Werdegang und die Interessen der Einzelnen unbekannt sind, muss ein Weg gefunden werden, diese trotzdem anzusprechen.

Erinnerungsgemeinschaften geben hier einen ersten Anknüpfungspunkt.

Innerhalb einer Erinnerungsgemeinschaft definieren die einzelnen Mitglieder/innen für sich selbst Werte und Einstellungen zu Sachverhalten, welche sie von

anderen sozialen Gruppen abgrenzt. Außerdem wird durch die Erzählung von Geschichten und Anekdoten in ihnen ein gemeinsames Vergangenheitsbild aufgebaut. Erinnerungsgemeinschaften sind unter anderem in Politik, Religion, (Jugend-) Kulturen oder Sport zu finden.

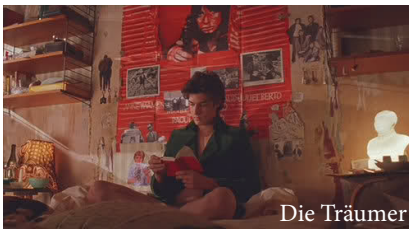
Die gezielte Ansprache einer oder mehrerer Erinnerungsgemeinschaften bietet für die Konstruktion einer episodischen Erinnerung zwei Vorteile: Die Verwendung von Symbolen und Begriffen daraus löst bei den entsprechenden Mitglieder/innen ein Bekanntheitsgefühl aus und signalisiert, dass die kommenden Informationen für sie relevant sind. Daneben kann durch deren Geschichten auf Vorwissen innerhalb dieser Gruppe geschlossen werden, welches nicht im Film extra aufgebaut werden muss.

Bernardo Bertolucci spricht in seinem Film „Die Träumer“ beispielsweise die Erinnerungsgemeinschaften der Cineasten und der Sozialisten an.

Gegen Ende des Films stellt die maoistische Figur Theo dem Cineasten Matthew die Suggestivfrage, warum er, der ein großer Filmkennner ist, nicht Mao als einen großen Regisseur empfindet.: „*Then why don't you think of Mao as a great director? Making a movie with a cast of millions. All those millions of Red Guards, marching together into the future.*“

Neben einer persönlichen Relevanz für die Mitglieder der beiden Erinnerungsgemeinschaft, kann Bertolucci hierdurch eine komplexe Metapher erzeugen, welche auf

dem Vorwissen (Die historische Figur Mao und die Tätigkeit eines Regisseurs) beider Gruppen aufbaut.



Ansprache der Erinnerungsgemeinschaft der Sozialisten durch Mao-Lampe, Revolutionscollage und rote Literatur.

Dissonanz zwischen bestehenden Meinungen und der neuen Information

Auch wenn die zu übermittelnde Information relevant für die angesprochene Zielgruppe ist, kann sie noch in zweierlei Verhältnis zu ihrem Weltbild stehen: Die neue Information kann *resonant* oder *dissonant* sein. Eine resonante Information steht im Einklang mit den Meinungen der Zuschauer/innen, während eine dissonante Information den vorhandenen Meinungen widerspricht.

Als Beispiel hat eine Zuschauerin folgende bestehende Meinung: „Chinesische Umerziehungslager sind menschenverachtend.“ (A)

Sieht sie im Film „Balzac und die kleine chinesische Schneiderin“ wie die Bücher von den zwei intellektuellen Hauptfiguren in einem solchen Lager verbrannt werden, unterstützt das ihr bestehendes Weltbild. Die neue Information „In chinesischen Umerziehungslagern werden Bücher verbrannt“ (B) kann darin problemlos integriert werden.

Im massenmedialen Bereich ist eine solche resonante Information zu bevorzugen. Um Konf-

likte sowohl mit der Umwelt, als auch im eigenen Weltbild zu vermeiden, umgehen Rezipient/innen von vornherein Meinungen, welchen sie widersprechen. Durch resonante Information kann dagegen eine persönliches Interesse an Sachverhalten geweckt oder das eigene Weltbild zusätzlich verstärkt werden.

Im Gegensatz dazu sieht dieselbe Zuschauerin, wie in „Der letzte Kaiser“ der Protagonist 10 Jahre in einem Umerziehungslager verbringt und anschließend den als Grundbesitzer verurteilten Lagerleiter als guten Menschen bezeichnet. Die neue Meinung „Der Leiter eines Umerziehungslagers ist nach Ansicht eines ehemaligen Insassen ein guter Mensch“ (B') widerspricht dem bestehenden Weltbild. Es kommt hiermit zu einer *kognitiven Spannung*.

Ist diese kognitive Spannung gering und die neue Information ausreichend authentisch eingeführt, kann es zu einer tatsächlichen Änderung der bestehenden Meinung kommen, welche mit der Filmszene automatisch verknüpft wird.

Ist die kognitive Spannung allerdings zu hoch und die Information damit zu weit vom eigenen Weltbild entfernt, droht die neue Information als irrelevant oder der Film selbst als unglaubwürdig eingestuft zu werden. Eine dauerhafte episodische Erinnerung wäre hierbei nicht mehr möglich.

Die Übermittlung einer neuen Information mit zu hoher Abweichung kann trotzdem noch durch die Möglichkeit der Aufteilung des Kerngedankens in mehrere Szenen geschehen. Dieser Kerngedanke

wird dadurch allerdings nur verständlich gemacht. Ein Widerspruch aus einer Werthaltung heraus würde sich selbstverständlich nicht auflösen.



„Ich kenne diesen Mann, er ist ein guter Mensch.“ Pu Yi in „Der letzte Kaiser“

Verknüpfung der neuen Information mit bestehendem Wissen

Im Gedächtnis wird Wissen anhand von Mustern abgespeichert. Kann eine neue Information sich nicht mit bestehenden Mustern verknüpfen, besteht eine hohe Wahrscheinlichkeit, dass sie verloren geht.

Vereinfacht dargestellt ist eine episodische Erinnerung das Verbindungsmuster aus den darin agierenden Personen, deren Merkmalen, bestimmten Gegenständen, einer Lokalität und Handlungen innerhalb und außerhalb dieser Situation. Je stärker die Verbindungen zwischen diesen einzelnen Bausteinen ist, desto einfacher lässt sich eine Erinnerung auch abrufen.

Soll eine neue Information übermittelt werden, empfiehlt es sich diese möglichst breit über verschiedene „Gedächtnisschubladen“ zu verknüpfen. Da das Bewusstsein sich über Assoziationen bewegt, kann die Konstruktion einer episodischen Erinnerung so von verschiedenen Bausteinen aus begonnen werden.

Ist eine Information komplexer und kann sich schwer an bereits vorhandenen Mustern verbinden, empfiehlt es sich den Kerngedanke

ken herauszustellen und über mehrere Szenen hinweg mit immer neuen Gedächtnisbereichen zu verknüpfen. Hierbei sollte besonders darauf geachtet werden, zu Beginn möglichst alltagsnah zu bleiben und von dort aus den Gedanken weiter aufzubauen.

In Christopher Nolans „Inception“ wird dieses Prinzip angewandt um die Komplexität des filmischen Raumes innerhalb der Traumwelt verständlich zu machen. Diese besteht aus verschiedenen Ebenen, welche zwar lokal begrenzt sind, aber den Eindruck von Endlosigkeit erzeugen sollen.

Um dieses Konzept zu erklären, lässt Nolan zuerst eine Filmfigur ein Papierlabyrinth entwerfen, welches nicht in unter einer bestimmten Zeit gelöst werden darf. Später wird derselben Figur, welche somit auch als Assoziation für das Konzept dient, ein räumliches Labyrinth vorgestellt, welches seine Endlosigkeit durch den Einsatz von paradoxer Architektur gewinnt. Der Kerngedanke von „räumlich begrenzter Endlosigkeit“ ist somit beiden Szenen gemein.



Inception



Inception

Hinführung vom alltäglichen Papierlabyrinth über paradoxe Architektur zum lokal-begrenzten endlosen Raum.

Kategorisierung

Das Kurzzeitgedächtnis hat eine Dauer von Sekunden bis wenigen Minuten. Es kann 5 ± 2 Bedeutungseinheiten gleichzeitig halten, mit denen aktuell bewusst gearbeitet wird. Diese Kapazität wird allerdings nur im seltensten Fall vollständig für die Filmerzählung verwendet. Das kommunizierte Wissen sollte daher so weit wie möglich reduziert werden. Ziel ist es einen klaren Moment zu erzeugen, welcher eindeutig durch die Zuschauer/innen verstanden wird und somit auch rekonstruiert werden kann.

Um diesen klaren Moment zu erzeugen, kann die *kategoriale Wahrnehmung* des Gedächtnisses ausgenutzt werden. Falls mehrere einzelne Objekte gemeinsame Merkmale (Aussehen, Ziel, Eigenschaften, etc.) vorweisen, können diese in einen neuen Begriff zusammengefasst werden. Die Kapazität des Kurzzeitgedächtnisses kann durch die Kategorisierung erheblich erweitert werden, so lange eine nähere Differenzierung innerhalb der Kategorie nicht notwendig ist.



Die Warriors



Die Warriors

- (1) Sieben Figuren werden zu einer Kategorie zusammengefasst.
- (2) Sechs Figuren werden als zwei Kategorien wahrgenommen.

Fokussierung

Statt das Kurzzeitgedächtnis durch Kategorisierung zu entlasten, können auch die relevanten Wissenseinheiten hervorgehoben werden. Auf neuropsychologischer Ebene wird hierdurch der Selektionsmechanismus des Ultrakurzzeitgedächtnisses unterstützt. Dieser wählt aus den unzähligen Reizen, welche permanent körperintern- und extern wahrgenommen werden, die bedeutsamsten aus und leitet sie an das Kurzzeitgedächtnis weiter. Eine Vorselektion von Seiten des/der Filmschaffenden kann auf vielfache Weise von der richtigen Kameraperspektive über die Dialogdramaturgie bis hin zur Ton- oder Farbmischung getätigt werden.

Damit eine episodische Erinnerung möglichst authentisch rekonstruiert werden kann, hilft es besonders während des Einspeicherprozesses Details hervorzuheben.



Schindlers Liste

Eindeutige Bewertung der Situation

Emotionen sind Bewertungen der aktuell anliegenden Situation. Sie entstehen auf Basis von bereits erlebten Situationen und verknüpfen sich mit der entstehenden Erinnerung. Ihre Intensität bestimmt dabei maßgeblich die Tiefe der Einspeicherung. Da der aktuell anliegende emotionale Zustand leichter Zugriff auf episodische Erinnerungen mit ähnlicher Bewertung zulässt, lassen sich damit

Verbindungen aus dem Film in die soziale Realität knüpfen. Hier dienen sie außerdem bei Nacherzählungen als selbstreflexive Komponente ("Wie ging es mir dabei?") und integrieren somit fiktive Geschichten in das eigene Selbstbild. Im besten Fall sollte eine Szene daher eindeutig bewertet werden können.

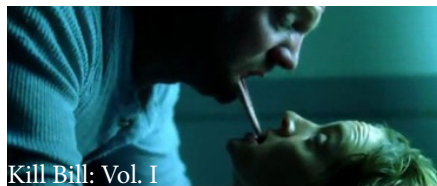
Innerhalb der kognitiven Emotionstheorie entsteht die Bewertung eines Ereignisses durch bereits bewertete Objekte und Handlungen und ihre Auswirkungen auf die eigene Person bzw. im filmischen Kontext auf die Identifikationsfigur. Je stärker die Bewertung eines Objektes und ihrer Handlung ist, desto intensiver kann auch die Bewertung eines Ereignisses ausfallen.

Als Beispiel die Krankenhausszene aus Quentin Tarantinos „Kill Bill Vol. I“: Während die Protagonistin im Koma liegt, steht ein Pfleger und die Figur Tuck am Ende des Krankenhausbettes. Der Pfleger klärt mit Tuck den Preis ab, für welchen er die Protagonistin missbrauchen darf. Nachdem der Pfleger den Raum verlassen hat, kriecht Tuck auf das Bett der Protagonistin, grinst lüstern und versucht ihr seine Zunge in den Hals zu stecken. In dem Moment beißt sich die Protagonistin, welche sich nur bewusstlos gestellt hat, in seiner Zunge fest. In der nächsten Einstellung liegt Tuck tot am Boden.

Die Ereignisemotion im Moment des Bisses wäre je nach Zuschauer/in eine *Erleichterung* oder *Schadensfreude*. Sie basiert maßgeblich auf der Bewertung des Objektes „Tuck“, welches mit seiner Fettleibigkeit und seinem gierigen Grinsen bewusst in eine stark neg-

ative Ecke gedrängt wurde. Der Biss als eigentlich aggressive Handlung wird als positiv bewertet, da er die gesellschaftlich noch negativ bewertete Handlung der Vergewaltigung unterbricht.

Die Emotion, welche hauptverantwortlich für die dauerhafte Abspeicherung einer episodischen Erinnerung ist, hängt stark von den in der Szene verwendeten Objekten ab. Solche Objekte können entweder innerhalb der Szene oder auch vorhergehend eingeführt werden. Bei Inbezugnahme von Erinnerungsgemeinschaften öffnet sich eine Vielzahl von bereits bewerteten Objekten, welche aus der Wahrnehmung dieser Gruppierung direkt im Film verwendet werden kann, um wiederum für diese Gemeinschaften Szenen mit starker Emotion zu erzeugen.



Kill Bill: Vol. I
Der Biss in Tucks Zunge bei „Kill Bill: Vol I“

Bedeutung der Authentizität

Die Einspeicherungstiefe der Erinnerung hängt von der Intensität der Emotion ab. Die Stärke der Emotion ist direkt abhängig von der dem Gegenstand zugesprochenen Authentizität.

Gunn Enli beschreibt sieben Charakteristika durch welche ein massenmedial übermitteltes Objekt von den Zuschauer/innen Authentizität zugesprochen bekommt: *Vorhersagbarkeit* als Verständnis wie das Objekt funktioniert. *Spontanität* um Begeisterung für einen Inhalt darzustellen. *Unmittelbarkeit* als Gefühl des gemeinsamen Momentes zwischen

Objekt und Zuschauer/in. *Bekanntnisse* zu Fehlern und Schattenseiten um Vertrauen aufzubauen. Eine *Ambivalenz* als innere Spannung statt Geradlinigkeit und eine *Unvollkommenheit* um Misstrauen gegenüber dem Objekt vorzubeugen.

Die Erkenntnisse richten sich auf allgemeine *Genres* des Massenmediums, wie auch Nachrichtensendungen, Sitcoms oder Dokumentarfilme. Diese massenmedialen Genres geben den Zuschauer/innen eine bestimmte Lesart vor, wie sie den Stoff zu interpretieren haben. Trotz derselben Art der Informationsübermittlung werden so beispielsweise Menschen in Nachrichtensendungen als real angesehen, die Figuren in Spielfilmen als fiktiv.

Im Wissen um die Lesart von Genres kann Authentizität auf verschiedene Weisen erzeugt werden. Spielbergs „E.T. - Der Außerirdische“ bleibt so seinem Genre als Spielfilm treu und baut seine Glaubwürdigkeit durch die Handlungen und Hoffnungen der einzelnen Figuren auf. Nicht-authentische Elemente wie der Außerirdische werden so von den starken glaubwürdigen Kontext aufgefangen.

Stone hingegen springt bei einer Szene aus „Natural Born Killer“ von der Lesart des Spielfilms zu der einer Sitcom und zwingt somit die Zuschauer/innen zu einer Neubewertung der Authentizität.

„Blair Witch Project“ dafür, welcher aus angeblich im Wald gefundenen Videomaterial zusammengeschnitten wurde und die Suche nach einer Waldhexe dokumentiert, versucht sich direkt in

der sozialen Realität zu verankern. Statt Filmplakaten wurde in amerikanischen Colleges Vermisstenanzeigen des angeblichen Filmteams aufgehängt. Diese Aktion löste so eine Diskussion um die Authentizität aus, welche sich durch den Erfolg der Low-Budget-Produktion eindeutig bemerkbar machte.



Natural Born Killers



- (1) Genrebruch in *Natural Born Killers*
- (2) Vermisstenanzeige des angeblichen Blair-Witch-Filmteams

Rückwirkung auf die soziale Realität

Eine episodische Erinnerung stabilisiert sich durch einen wiederholten Abruf und Neueinspeicherung. Sie muss somit im Alltag assoziiert werden und auch Verwendung finden.

Assoziationen können durch Objekte geschehen, welche im Film Bedeutung erlangt haben und im Alltag entweder an den Film erinnern (z.B. der Kreisel aus „Inception“) oder direkt als Verweis auf den Film dienen.

Ein prominentes Beispiel für letzteren Fall sind thailändische Demonstrierende 2014 gewesen, welche sich mit dem „Drei-Finger-Gruß“ aus „Die Tribute von Panem“

gegen den Putsch von Armeechef Prayuth Chan-ocha stellten. Ein Symbol, welches aus einem rein fiktiven Kontext stammt und innerhalb dieser Erzählung Zeichen des Widerstands der Arbeiter/innen gegen die Herrschenden war, konnte so direkt auf eine reale Situation angewendet werden. Wichtig hierbei ist, dass die verwendeten Gegenstände möglichst unbeladen von anderen Assoziationen sind und so klar verstanden werden.

Besonders häufig finden Filmszenen im Alltag als Metaphern Verwendung. Das typische „Das war so wie bei...“ weist auf die Eigenheit eines Filmes oder einer Filmszene hin und gliedert sich so durch die dialogischen Kommunikationen in die Gesellschaft ein. Für diese Wirkung als Metapher ist es wichtig, dass die Szene eine klare sinnige Struktur hat und eine Situation bzw. einen Sachverhalt darstellt, welcher sich auf andere Weise nur schwer beschreiben lässt.



Die Tribute von Panem



Die Bedeutung und Symbolik des Drei-Finger-Grußes wird aus den „Tributen von Panem“ auf einen thailändischen Aufstand übertragen.

Fazit

Folgende Bereiche sind bei einer Szene zu beachten, welche als episodische Erinnerung im Gedächtnis der dafür offenen Zuschauer/innen gespeichert werden soll.

1. Die sozialen Gruppierungen, mit deren eigenen Begriffen, Bewertungen und Interessen.
2. Das Weltwissen der Zielgruppe, auf welchem aufgebaut werden kann oder welches zuerst erweitert werden muss.
3. Die Verknüpfungen der neuen Information mit möglichst vielen relevanten Bereichen.
4. Das Kurzzeitgedächtnis, welches nur eine begrenzte Kapazität hat und nicht überfordert werden darf.
5. Die emotionale Bewertung der Szene, welche möglichst eindeutig und intensiv ausfallen sollte.
6. Die Authentizität der Objekte, welche hauptverantwortlich für Emotionen ist.
7. Die konkreten Verknüpfungen der filmischen und mit der sozialen Realität.

Werden diese sieben Bereiche erfüllt, hat die Szene gute Voraussetzungen für eine dauerhafte episodische Erinnerung.

Selbstverständlich wird hiermit allerdings nur der Rahmen überprüft, in welchem sich die eigentliche Information befindet. Ob die Information an sich qualitativ hochwertig genug ist um eine individuelle und somit auch gesellschaftliche Relevanz zu erreichen, liegt ganz in den Händen der Filmschaffenden.

Marcus Sperber

© Marcus Sperber

