

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	S. 1
2. Direkt beeinflussbare psychologische Effekte	S. 2
2.1. Homogenität im Drehbuch	S. 2
2.2. Spannungskonzepte	S. 3
2.2.1. Morphologischen Dramaturgie	S. 3
2.2.2. Structural Affect Theory	S. 8
2.2.3. Affective Disposition Theory	S. 9
2.2.4. Excitation Transfer	S. 10
2.2.5. Comic Relief	S. 11
2.3. Schemata	S. 11
2.4. Stereotype	S. 14
2.5. Agenda Setting	S. 15
2.6. Primacy- und Recency-Effekt	S. 16
3. Nicht / indirekt beeinflussbare psychologische Effekte	S. 17
3.1. Sozialer Vergleich	S. 17
3.2. Interpersonale Attraktion	S. 19
3.3. Parasoziale Interaktion	S. 21
3.4. Sad Film Paradoxon	S. 23
4. Fazit	S. 24
5. Quellen	S. 26

1. Einleitung

Die Grundfrage unseres Praxisprojekts war: „Wie viel Psychologie muss in einen Blockbuster?“. Um diese Frage näher zu beleuchten, war die Teilaufgabe unserer Gruppe, ein Drehbuch zu schreiben und anhand dessen psychologische Aspekte zu verdeutlichen bzw. zu diskutieren.

Die vorliegende Arbeit erläutert demnach bekannte psychologische Aspekte, welche für Medien, in unserem Fall Filme, relevant sind. Dabei werden wir zuerst allgemein auf die verschiedenen Aspekte eingehen und im Anschluss daran diese auf unser Drehbuch zum Film „Lidschlag“ beziehen.

Aufgeteilt wurden die Aspekte grob in zwei Gruppen. Als erste Gruppe gelten die direkt beeinflussbaren psychologischen Effekte. Diese können von uns gesteuert und durch bestimmte Techniken direkt eingesetzt werden.

Anschließend werden diejenigen Aspekte erläutert, die nicht oder nur indirekt von uns beeinflusst werden können. Sie gehen vom Zuschauer aus und es kann lediglich versucht werden, sie beim Zuschauer zu erzeugen.

Zum Schluss werden wir ein Fazit ziehen und versuchen, die am Anfang gestellte Frage zu beantworten, wie viel Psychologie in einen Blockbuster gehört.

2. Direkt beeinflussbare psychologische Effekte

An dieser Stelle werden diejenigen psychologischen Effekte beschrieben, die durch die Drehbuchautoren bzw. teilweise nur durch den Regisseur oder die Darsteller relativ direkt beeinflusst werden können.

2.1. Homogenität im Drehbuch

Unter dem Punkt Homogenität im Drehbuch möchten wir zwei wesentliche Aspekte besprechen, die *Leitmotive* eines Films und das *Forshadowing / Payoff Prinzip*. Leitmotive innerhalb eines Filmes sind bestimmte, immer wiederkehrende Aspekte innerhalb eines Films. Am Besten kann dies an einem Beispiel verdeutlicht werden. Betrachten wir den Film „Der Weiße Hai“, so fällt uns relativ schnell auf, dass immer wieder die sehr spezielle Titelmusik gespielt wird, wenn der Weiße Hai auftaucht. Demnach ist genau diese Titelmusik ein Leitmotiv des Films. (Keane, 1998)

Als *Forshadowing* werden vorbereitende Hinweise bezeichnet, die ein späteres Ereignis innerhalb des Films ankündigen. Verabreden sich zum Beispiel zwei Protagonisten zu einem Mittagessen, ist dies ein solcher Hinweis. Eingelöst wird dieser Hinweis durch das so genannte *Payoff*. Hier wird das vorbereitete Ereignis dann tatsächlich durchgeführt. Bei dem oben genannten Beispiel wäre dies dann das eigentliche Mittagessen. (vgl. Keane, 1998)

Als *Leitmotive* in unserem Drehbuch können vor allen Dingen die Waffe, die immer gleich bleibende Erzählstruktur der einzelnen Lidschläge, die Bahnfahrten und das immer gleiche Aufstehen von Thomas gewertet werden. Weitere Leitmotive, die nicht im Drehbuch erwähnt werden, können durch den Regisseur durch gestalterische Mittel hinzugefügt werden. Als Beispiel kann eine spezifische Filmmusik angeführt werden, die bei jedem Lidschlag auftaucht.

Forshadowing benutzen wir zum Beispiel auf Seite 28. Hier wird Thomas mit dem Ausdruck „Sie haben Glück! Sie können heute noch ihre Bewerbungsunterlagen bei der H&P Solutions einreichen.“ ein Bewerbungsgespräch in Aussicht gestellt. Das Payoff in Form des eigentlichen Bewerbungsgesprächs folgt wenige Szenen später auf Seite 35.

Wir denken, durch eine ausreichende Auswahl an wiederkehrenden *Leitmotiven* und durch das Prinzip des *Forshadowing* mit anschließendem *Payoff* Homogenität innerhalb der Erzählstruktur erreicht zu haben. Wie viele Leitmotive ein Film benötigt, um Homogenität zu erreichen, jedoch nicht zu überladen zu wirken, bleibt jedoch ungeklärt.

2.2. Spannungskonzepte

Es gibt eine Vielzahl an Konzepten zur Spannung innerhalb verschiedener Medien. In der Medienpsychologie haben sich jedoch zwei Theorien als ausreichend empirisch bestätigt herausgestellt und wir versuchen, in deren Rahmen das Konzept Spannung zu beschreiben.

2.2.1 Morphologischen Dramaturgie

Innerhalb der Film- und Theaterwissenschaften haben sich im Feld der Spannungserzeugung und der Fesselungstechniken zwei Begriffe etabliert. Schon Patricia Highsmith und Alfred Hitchcock unterschieden zwischen den beiden Konzepten der *Suspense* (lat. suspendere = in Unsicherheit schweben) und der *Tension* (lat. Druck, Spannung). Akute Bedrohungssituationen, die durch ein unerwartetes Ereignis hervorgerufen werden, wurden durch das Konzept der *Tension* beschrieben. Hierzu zählen sämtliche in einem Film auftauchende Überraschungsmomente. Dem gegenüber steht das Konzept der *Suspense*, welches, basierend auf dem Prinzip der Vorhersehbarkeit, einen weiter gefassten Spannungsbogen beleuchtet. *Suspense* ist demnach das wesentliche Mittel jeder dramatischen Erzählung (Dramaturgie). Einen ganzheitlichen Ansatz, der die Erzeugung der *Suspense* beschreibt, bietet die Morphologische Dramaturgie nach Blothner, die auf der Psychologischen Morphologie, einer Teildisziplin der Psychologie, beruht. Es bedarf demnach einiger Komponenten um Spannung zu Erzeugen und den Rezipienten zu fesseln. Blothner nennt hierzu die Wahl wirksamer Filminhalte und Themen (sogenannter Grundkomplexe) sowie der Einsatz von bestimmten Fesselungstechniken.

Wirksame Filminhalte sind insbesondere Gewalt und Sexualität, die „eine erregende Mischung aus Angst und Lust“ (Blothner, 1999) erzeugen. Solche Inhalte sollten aus gesellschaftlicher Sicht von hohem Interesse sein. Exemplarisch sind des Weiteren Begriffe

wie Gentechnik, Klima, Arbeitslosigkeit ebenfalls als wirksame Themen zu nennen. Letztlich dienen diese aber mehr als Aufhänger oder sind Teil des Marketing-Konzepts. Sie stellen in der Regel *Teaser* dar und sollen den Zuschauer ins Kino locken. Im Kino bedarf es dann noch einer weiteren Dimension, um den Rezipienten zu bannen. Hierzu beschreibt Blothner den Einsatz von Grundkomplexen, die bei der Erstellung des Drehbuchs Lidschlag ebenfalls angewandt wurden. Im Folgenden werden exemplarisch einige dieser Grundkomplexe des Drehbuchs herausgestellt:

„*Erniedrigung und Triumph*“ ist ein Grundkomplex, der auf einer hierarchischen Ordnung beruht in der der Superiore (der Überlegene) seine Macht ausspielt. Solche Situationen finden sich im Alltag zuhauf: in der Familie (Eltern versus Kind), wie in der Uni (Dozent versus Student), wie auf dem Arbeitsplatz (Arbeitgeber versus Arbeitnehmer) usw. Im Drehbuch findet sich eine solche Konstellation unter anderem in der Bewerbungsszene, in der die Hauptfigur Thomas sich in der Rolle des Inferioren (der Unterlegene) wiederfindet. In den beiden ersten Lidschlag-Varianten tritt Thomas aus dieser Rolle heraus und versucht in diesem Konflikt die Oberhand zu gewinnen und zu „triumphieren“.

„*Angriff und Flucht*“, als weiterer Grundkomplex, findet sich in der Konfrontation wieder. Hier geht Thomas von einem Angriff (Verfolgung des tatsächlichen Mörders, um seine Identität zu ermitteln) zur Flucht über. Das Verhältnis Jäger und Gejagter stellt hierbei den erregenden Impuls dar.

Zu „*Wiederholen und Verändern*“ lassen sich die häufigen Bahnfahrten herausstellen. Diese Szenen können äquivalent zu der Haltestellenszene in *Forrest Gump* nach der morphologischen Dramaturgie auch als „die Achse des Rades“ bezeichnet werden. Die Bahnszenen stellen einen Ruhepunkt und Stabilität im Drehbuch dar. Nur Drumherum finden Änderungen statt. Abgesehen von der ersten Bahnszene (Kontrolleur) und Letzten (Übergabe der Waffe), findet Thomas sich subjektiv einzig in der Bahn in Sicherheit. Die Bedrohungen selbst erlebt die Hauptfigur nur außerhalb der Bahn. Sowohl Zuhause, nachdem die Polizei ihn wegen seines Autos besucht und später nachdem seine Wohnung durchsucht wurde, als auch in der Öffentlichkeit, z.B. im Shopping-Center, wo er Aufnahmen von sich in einer Berichterstattung zu dem Mordfall zu Dana F. sieht, gerät Thomas ständig in Konflikte und erlebt böse Veränderungen seiner Umwelt.

„*Wandel und Verbindlichkeit*“ ist ein zentraler Grundkomplex im Drehbuch. Ausgehend von der Vorgeschichte zu Thomas (Eintreten der Scheidung, Beginn der Arbeitslosigkeit) durchlebt er einen Wandel und strebt mit dem Motiv Verbindlichkeit (neue Beziehung, neues Arbeitsverhältnis) seinem neuen Leben entgegen.

An dieser Stelle kann an den beiden Charakteren Lucy und Lena zudem als weiterer Grundkomplex „*Verkehrung und Halt*“ herausgestellt werden. Lucy, als ursprüngliche Ehefrau, bietet Thomas keinen Halt mehr im Leben. Sie stellt sich Thomas gegenüber als Antagonisten dar. Ihr Gegenüber steht Lena, die Thomas unterstützt und Hilfe anbietet.

„*Getrennt und Vereint*“ beschreibt den allmählichen Übergang von dem Singledasein zur Partnerschaft zwischen Thomas und Lena.

Besonders hervorzuheben sind hinsichtlich der Lidschläge die Grundkomplexe „*Begrenzt und Darüberhinaus*“, „*Perspektiven und eine Wirklichkeit*“, „*Zerstören und Erhalten*“ sowie „*Beliebigkeit und Wertsetzung*“. Allen Lidschlag-Situationen liegen zumindest diese vier Komplexe zu Grunde, die nahezu selbsterklärend sind. Alle Lidschlag-Situationen gehen aus einem Konflikt hervor, der Thomas wenig Handlungsspielraum (Begrenzt) bietet. In seinen Fantasien führt Thomas jene Handlung aus, die er aus seiner emotionalen Lage heraus am Liebsten ausführen würde und überschreitet dabei gesellschaftliche Normen (Darüber hinaus). Da Thomas in den fiktiven Fassungen wenig rational (Beliebigkeit) vorgeht und nur in der realen Fassung gewissenhaft (Wertsetzung) die Gewalt / Waffe durch Vernunft und Verstand ersetzt, entsteht hier eine gewisse Spannung zwischen „Zerstören und Erhalten“. Die Lidschläge (Fantasien, Lösungen) bieten also unterschiedliche Perspektiven, die im Schema als gut bis sehr böse reichen. Es gibt aber stets nur eine Wirklichkeit.

Im Folgenden sollen nun einige Fesselungstechniken nach Blothner erläutert werden, die versucht wurden im Drehbuch einzusetzen.

Hindernisse und Verzögerungen als erste Technik sind von zentraler Bedeutung in Lidschlag. Thomas will einem normalen Leben nachgehen und wieder Halt und Ordnung in seiner Umwelt schaffen, doch führt eine gewaltige Fundsache hin zu vielen Hindernissen und Verzögerungen.

Es finden sich zudem zahlreiche *Übergangserlebnisse* bei der Hauptfigur. Bei Thomas ist beispielsweise stets klar, dass er unschuldig ist. Dennoch gilt er vor den Medien als Hauptverdächtiger in einem Mordfall. Zudem trägt er stets eine Waffe bei sich, die den Rezipienten vermuten lässt, dass diese auch zum Einsatz kommt. Die Lidschlag-Fantasien intensivieren sogar den Verdacht. Wie bereits oben unter den Grundkomplexen erwähnt gibt es auch den Übergang zwischen dem Singledasein und der Partnerschaft zwischen Thomas und Lena. Hier soll der Rezipient hoffen, dass diese beiden Charaktere zusammenkommen, da Lena aufgrund ihrer juristischen Ausbildung und der finanziellen Situation für Thomas die Lösung aller Probleme sein könnte.

Als *Mitreibende Umschwünge* lassen sich im Geflecht zwischen dem tatsächlichen Mörder (der Gesuchte) und Thomas feststellen. Einerseits wechselt die Rollenverteilung zwischen Jäger und Gejagten. Andererseits gibt es hinsichtlich der Waffe einen Besitzerwechsel. Auch stellt sich die Frage, ob Thomas vielleicht sogar seine Unschuld beweisen kann oder doch weiterhin als Mörder gilt? Dies entspricht der Technik der *Zwei Auslegungen*.

Die letzte Szene birgt ein *Umschlagen von Sinn in Gegensinn*. Thomas, der immer gut und gewissenhaft entschieden hat und somit ein Vorbild darstellte, ist letztlich wahrscheinlich für den Tod einer Person verantwortlich. Sollte er den Mörder getroffen haben, wäre dies mit einem Motiv verbunden und es wäre nur ein schmaler Grad zwischen Totschlag und Mord gegeben. *Wiederholungen* als Standardtechnik hinsichtlich des Auftauchens der dramaturgischen Motive (z.B. Waffe) oder die Ausgangssituationen der Lidschläge, Bahnfahrten etc. können auch an vielen Stellen hervorgehoben werden. Die Lidschlag-Fantasien und Rückblenden stellen *Wirkungsräume* dar, in denen die Handlung als rein psychisches Konstrukt nicht linear zu Zeitachse verläuft. Zudem ist diese Technik als zentrales Merkmal des Drehbuchs hervorzuheben. Das Aufbrechen der Zeitachse in Kombination mit der Darbietung von Alternativen Handlungen soll hier zu ständigen Überraschungen führen und den Rezipienten besonders bannen. Er soll sich hier mit den unterschiedlichen Fassungen auseinandersetzen und sich selbst die Konsequenzen ausmalen.

Als Kritik zu Blothners ganzheitlichem Ansatz sollte die hohe Augenschein-Validität erwähnt werden. Seine Forschungsmethoden unterliegen keiner strengen naturwissenschaftlichen Ausrichtung. Die Argumente sind zwar leicht nachzuvollziehen, doch mangelt es ihnen an

Belegen und einem wissenschaftlichem Fundament, das auf Erkenntnissen aus sorgfältig falsifizierbaren Theorien beruht. Da seine Theorie es dennoch schafft innerhalb der Dramaturgie stets Anwendung zu finden und unter Drehbuchautoren und Produzenten aufgrund des Erfolges ein hohes Ansehen genießt, sollte Blothner hier berücksichtigt werden. (vgl. Blothner, 1999)

2.2.2. Affective Disposition Theory

Die *Affective Disposition Theory* (kurz: *ADT*) wurde von Zillman begründet und besagt grundlegend, dass Spannung nicht durch die Unsicherheiten des Zuschauers entsteht, sondern vielmehr durch dessen Funktion als Zeuge. Der Zuschauer wohnt den verschiedenen Situationen bei und bewertet diese bzw. die Protagonisten affektiv. Wird ein Verhalten eines Protagonisten vom Rezipienten als positiv bewertet, also gebilligt, so erfährt er Spannung wenn die Erzählstruktur so ausgelegt ist, dass am Ende ein negatives Ausgehen sehr wahrscheinlich ist. Der Rezipient möchte nicht, dass dem Protagonisten, den er billigt, etwas Schreckliches geschieht und zeigt eine empathische Anteilnahme. Im Umkehrschluss kann Spannung erzeugt werden, wenn das Verhalten eines Protagonisten als negativ bewertet wird und die Erzählstruktur darauf hinweist, dass diesem Protagonisten etwas Positives widerfährt. Demnach gibt es nach der ADT zwei unterschiedliche Möglichkeiten, Spannung zu erzeugen, für die folgende Regeln wichtig sind (vgl. Groeben, 2004):

- Der Rezipient muss einen positiven oder negativen Ausgang der Situation bzw. des Films erwarten.
- Der Rezipient muss den Protagonisten als positiv oder negativ bewertet haben.
- Die Bewertung des Protagonisten muss gegenteilig zur Erwartung des Ausgangs erfolgt sein.

Werden diese drei Regeln nach Zillman auf unser Drehbuch bezogen, sollten einzelne Protagonisten als Beispiel herangezogen werden. Der zentrale Protagonist Thomas sollte, zumindest nach unserer Auffassung, ausgenommen beim Schluss, als durchweg positive Person wahrgenommen werden. Er handelt beinahe immer nach einem guten Schema. Besonders kenntlich wird dies in den zahlreichen Lidschlägen. In den tatsächlich eintretenden Fassungen verhält sich Thomas immer nach sozialen Standards, die als gut zu bewerten sind.

Als Beispiel kann der Lidschlag auf Seite 40 genannt werden, in welchem Thomas sich bei dem Chef, der ihn gerade eine Absage mitgeteilt hat, die Hand gibt und sich bedankt. Eventuell gibt es einige Rezipienten, welche Thomas dennoch negativ bewerten. Dies ist nicht vollends von uns beeinflussbar. Die Situation von Thomas wird, durch die vielen Probleme von ihm, in unserem Film insgesamt sehr düster dargestellt und auch bei der beschriebenen Szene wartet als negativer Ausgang auf Thomas die weitere Arbeitslosigkeit. Die Situation führt also auf einen negativen Ausgang hin. Im Bezug auf diese Szene lässt sich also sagen, dass die Regeln der ADT erfüllt sind und somit wahrscheinlich Spannung erzeugt wurde. Der Rezipient wünscht Thomas einen Ausweg aus dieser Situation und hofft, dass er eine Arbeit findet.

2.2.3. Excitation Transfer

Bevor wir an dieser Stelle auf den *Excitation Transfer* eingehen, möchten wir erwähnen, dass dieser Effekt unter Einzelbetrachtung den nicht bzw. nur indirekt beeinflussbaren Effekten zugeordnet werden müsste, da die Erregung vom Rezipienten ausgeht. Da die Theorie jedoch mit der ADT (siehe 3.2.1.) verknüpft ist, sei sie an dieser Stelle besprochen. Der Excitation Transfer ist eine weitere Theorie von Zillman. Die ADT beschreibt lediglich den Aufbau von Spannung. Als ebenso wichtig ist jedoch die Auflösung von Spannung anzusehen, die mitsamt dem Excitation Transfer beschrieben werden sollte. Der Rezipient möchte nicht stetig in der erzeugten Spannung verharren, die gleichzeitig Stress für ihn bedeuten, sondern möchte diesen Stress bzw. die Spannung vielmehr beseitigen. Durch die Auflösung einer Situation wird der psychische Stress beseitigt, nicht jedoch die physische Erregung. Diese baut sich erst nach einiger Zeit ab. Werden während dieser Zeit dem Zuschauer weitere Szenen gezeigt, kann es dazu kommen, dass dieser die physische Erregung auf die neuen Szenen überträgt. Wird zum Beispiel eine sehr freundliche und gute Szene gezeigt, wird diese als noch freundlicher und besser erlebt, als wäre keine physiologische Erregung aus den vorangegangenen Szenen vorhanden. (vgl. Groeben, 2004)

Excitation Transfer lässt sich grundsätzlich in keinem Film ausschließen. Physiologische Erregungen aus einer vorangegangenen Szene werden immer teilweise auf die nächste(n) Szene(n) übertragen. Mit unserem Drehbuch, hoffen wir, haben wir durch die Lidschläge ein passendes Szenario für den Excitation Transfer geschaffen. Durch die einleitenden

Konfliktsituationen und die teilweise stark erregenden Szenen (durch Waffen, Fluchen etc.) innerhalb der Lidschläge wird eine Erregung erschaffen, die durch den plötzlichen Schnitt zur realen und guten Situation auf diese übertragen wird. Sehen wir uns die Szene an, in der Thomas seine eingekauften Sachen alleine wieder in die Regale einsortiert (Seite 32), sollte diese positiver bewertet werden, als wenn vor dieser Szene keine Waffe gezückt würde, durch die der Rezipient eventuell erregt wird. Als positiv sollte an dieser Stelle die Reaktion von Thomas gelten, der Verkäuferin Arbeit durch das Einräumen der Waren abzunehmen. Zusätzlich könnte durch Stilmittel, die im Drehbuch keine Erwähnung finden, physische Erregung erzeugt werden. Hierfür eignet sich hervorragend die Filmmusik. Auch ein schneller Schnitt trägt zur Erregung bei. Abschließend ist also zu sagen, dass die Lidschläge eine gute Möglichkeit bieten, physische Erregung erst aufzubauen, um diese anschließend auf den letzten, gut gearteten Lidschlag zu übertragen. Das Grundgerüst für einen erfolgreichen Excitation Transfer ist also theoretisch hergestellt. Ob dieser tatsächlich stattfindet, geht jedoch, wie am Anfang dieses Abschnitts erwähnt, vom Rezipienten aus.

2.2.4. Structural Affect Theory

Die *Structural Affect Theory* (kurz: SAT), beschrieben von Brewer und Lichtenstein, geht teilweise zurück auf einige Aussagen von Zillman (siehe Punkt 3.2.1). Die SAT fokussiert jedoch eher auf die Erzählstrukturen, die in den einzelnen Genres angewendet werden. Neben Spannung kann, nach diesem Ansatz, auch Neugierde durch Zurückhalten wichtiger Informationen und Überraschung durch verzögertes Präsentieren von Informationen (falls durch diese eine bereits rezipierte Szene uminterpretiert wird) erzeugt werden. Um Spannung zu erzeugen, führen Brewer und Lichtenstein vier wesentliche Thesen an, die alle gemein haben, dass es ein auslösendes Ereignis mit eventuell bedeutsamen negativen oder positiven Folgen stattfinden muss. Die vier Thesen sind:

- Je bedeutsamer und wahrscheinlicher mögliche Konsequenzen sind, desto stärker wird die Spannung empfunden.
- Mögliche negative Folgen führen zu stärkerer Spannung als mögliche positive Konsequenzen.
- Das ungewisse Schicksal eines guten Charakters erzeugt mehr Spannung als jener böser Figuren.

- Die Anteilnahme ist entscheidender für das Entstehen von Spannung als die Identifikation mit dem Charakter.

Außerdem sei hinzugefügt, dass die Spannung insgesamt aus vielen kleinen, zusammengesetzten Szenen mit Spannungsaufösungen zustande kommt. (vgl. Krämer, 2008)

Beziehen wir nun die SAT auf unser Drehbuch, so lassen sich vor allen Dingen die vier Thesen, die erfüllt sein müssen um Spannung zu erzeugen, anhand dieser diskutieren. Die Bedeutsamkeit bzw. die Wahrscheinlichkeit möglicher Konsequenzen lässt sich nicht absolut definieren. Betrachten wir ein Weltuntergangsszenario, wie es zum Beispiel in „Independence Day“ gezeigt wird, so können die Konsequenzen der eventuell untergehenden Erde und dem Sterben aller Menschen auf dieser als wesentlich bedeutsamer eingestuft werden, als der drohende soziale Abstieg bzw. später dem drohenden Tod von einzelnen Personen durch den Verfolgten. Aus diesem Grunde haben Brewer und Lichtenstein darauf verwiesen, dass lediglich Erzählstrukturen innerhalb eines Genres für die Theorie gültig sind. Wird der Film Lidschlag also dem Genre Drama zugeschrieben, stellt der drohende Tod sehr wohl eine bedeutsame Konsequenz dar. Um ein Beispiel eines der kleinen Spannungsaufösungen zu nennen, kann die Szene auf Seite 87 betrachtet werden. Im ersten Lidschlag wird Thomas in einen Kampf mit dem gesuchten Mörder verwickelt und am Ende dieser Szene hält dieser Thomas die Waffe an den Kopf. Die Konsequenzen sind hier sehr bedeutsam, falls dieser tatsächlich schießen würde. Dieser Punkt der SAT kann also durchaus, zumindest für diese Szene, als erfüllt betrachtet werden. Ebenso können die Thesen zwei und drei in der beschriebenen Szene als erfüllt gewertet werden, da die Folgen für Thomas von negativer Art wären (drohender Tod) und es einem guten Charakter (Thomas) widerfährt. Die Anteilnahme ist als spezielle These zu sehen, da diese weitaus subjektiver ausfällt als die vorangegangenen Thesen. Diese müsste eventuell eher unter den Punkten aufgeführt werden, die von uns nicht beeinflussbar sind, da sie vom Rezipienten des Films ausgeht und durch die Drehbuchautoren nur versucht werden kann zu erzeugen. In Punkt 4.2. und 4.3. gehen wir darauf ein, wann Identifikation mit einem Charakter entstehen kann. Die Anteilnahme an einem Film bzw. einer einzelnen Situation ist recht individuell von Zuschauer zu Zuschauer und nicht klar abgegrenzt. Insgesamt kann zu dieser Szene also gesagt werden, dass nach der SAT Spannung durch Erfüllen von mindestens drei der vier Thesen erzeugt wird.

2.2.5. Comic Relief

Das Comic Relief ist ein Stilmittel, welches verwendet werden kann, um Spannung in einem Film zu erhöhen bzw. sie zu entladen. Dabei wird so vorgegangen, dass innerhalb einer, durch die Situation spannende, Szene eine kleinere Szene einbaut wird, welche belustigend wirkt. Sehr gut kann dieses Stilmittel anhand der Indiana Jones Filme nachvollzogen werden. In einer Szene befindet sich Indiana Jones mitsamt seinen Mitstreitern auf einer wilden Verfolgungsjagd, als plötzlich einer der Mitstreiter in einer Liane hängen bleibt und die anderen davon fahren. Durch einen Schwenk der Kamera sieht der Zuschauer anschließend einen Affen, der diesen Mitstreiter „verduzt“ ansieht. Während der Zuschauer also bei der Verfolgungsjagd mitfiebert, wird diese plötzlich unterbrochen und durch die beschriebene, seltsame Situation ein lustiger Akzent eingefügt. Die Spannung des Zuschauers, der sich fragt, was denn nun als nächstes bei der Verfolgungsjagd passiert, wird dadurch aufgelöst. Er fragt sich dennoch, während er die Unterszene sieht, weiterhin, was nun auf Indianas Verfolgungsjagd als nächstes passiert und ob diese für ihn glücklich ausgehen wird. (vgl. Krämer, 2008)

Dieses Stilmittel finden wir in unserem Drehbuch eventuell auf Seite 88, in der Spannung durch die Bedrohung von Thomas durch die Waffe des Verfolgten erzeugt wird. Direkt nachdem dieser Thomas mitteilt, wie leichtsinnig es war, ihn anzusprechen, sagt Thomas, dass es ebenfalls leichtsinnig war, die Waffe in der Straßenbahn zu vergessen. Diese Situation kann jedoch sowohl als ernst, als auch eher lustig im späteren Film umgesetzt werden. Durch eine dementsprechende Zusammenarbeit von Regisseur und Darsteller könnte hier durchaus ein Comic Relief entstehen. Durch unser Drehbuch alleine lässt sich dieser jedoch nicht eindeutig klassifizieren.

2.3. Schemata

Schemata können als „mentale Strukturen, die Menschen benutzen, um ihr Wissen in Themenbereichen oder Kategorien bezüglich der sozialen Umwelt zu kategorisieren“ (Aronson, 2004, S.62) definiert werden. Das bedeutet, dass Menschen generell versuchen, wahrgenommene Aspekte jedweder Art aufgrund ihres bisherigen Wissens in Kategorien einzuteilen. Sieht jemand zum Beispiel, dass auf einem Parkplatz vor einem Restaurant nur

Autos gehobener Klasse stehen und eventuell gerade eine Frau in edler Kleidung aus einem davon aussteigt, so aktiviert sich automatisch ein dazu passendes Schema im Kopf und man wird dieses Restaurant als teuer und gehoben kategorisieren. Man würde kaum zu dem Schluss kommen, dass es sich um einen normalen Imbiss handelt, denn eigene Erfahrungen haben jedem gezeigt, dass dort keine Frauen in edlen Kleidern vorfahren. Dieses Beispiel verdeutlicht, dass Schemata unser Leben vereinfachen. Müssten Menschen jedes Mal, wenn sie auf etwas Neues stoßen, erst untersuchen, worum es sich handelt, so würden wichtige Abläufe weitaus uneffizienter ausgeführt. Wichtig ist außerdem (auch im Rahmen unseres Projekts) anzumerken, dass Schemata die Aufmerksamkeit bzw. die Erinnerung unter Umständen steuern können. Wird eine Information oder ein Vorgang als hoch inkonsistent zum erkannten Schema empfunden, so wird dieses Ereignis eher erinnert, als ein konsistentes Ereignis. So würde eine Frau in edler Kleidung eher im Gedächtnis bleiben, wenn sie am Imbiss aus dem Auto steigt, als wenn sie, wie es in unseren Schema vorkommt, vor dem gehobenen Restaurant aussteigt.

Weitergehend möchten wir in diesem Zusammenhang erwähnen, dass es gewisse Voraussetzungen für Schemata gibt. Dazu gehören die Zugänglichkeit und das Priming der Schemata. Zugänglichkeit zielt dabei darauf ab, wie hoch die Wahrscheinlichkeit ist, dass die Schemata in unserer bekannten sozialen Umwelt auftreten. So ist es zum Beispiel sehr wahrscheinlich, dass das Schema des Businessmenschen in unserer sozialen Umwelt vorkommt, während das Auftreten des Schemas eines Kamelzüchters eher unwahrscheinlich ist. Priming beschreibt einen Prozess, in welchem durch das kürzliche Erleben einer passenden Situation die Verfügbarkeit eines Konzepts verstärkt wird. Autofahrer, die in naher Vergangenheit einen Unfall hatten und vom Polizist zum Rechts- und Linksgucken ermahnt wurden, ist so voraussichtlich das entsprechende Konzept verfügbarer, als Autofahrern, die lange nicht darauf hingewiesen wurden. (vgl. Aronson, 2004)

Für unser Drehbuch spielen Schemata eine zentrale Rolle und sie lieferten die ursprüngliche Grundidee für das Konzept unseres Films. Nachdem auf diese Idee eingegangen wurde, möchten wir noch einzelne, ausgewählte Szenenabschnitte im Bezug auf die Schemata diskutieren.

Die Grundidee unseres Films besteht darin, dass wir versuchen, dem Zuschauer durch Priming (siehe oben) ein spezielles Erzählschema anzueignen. Hierzu verwenden wir die so

genannten Lidschläge. Diese basieren immer auf einem Ausgangspunkt bzw. einer Ausgangshandlung, von welcher der Protagonist verschiedene Möglichkeiten zu handeln hat. Dabei geht die Hauptfigur konsequent jeweils die ersten beiden Handlungsstränge im Kopf durch. Erst der dritte Handlungsstrang setzt die Geschichte dann in der Realität fort. Hinzu kommt, dass der erste Handlungsstrang jeweils eine böse Variante anbietet, der zweite eine sehr böse und die dritte, tatsächliche Handlung als Gut einzustufen ist. Dieses Schema wird in allen Lidschlägen angewandt und es ist wahrscheinlich, dass diese sieben Wiederholungen ausreichen, um das Erzählschema mit Reihenfolge und Aufbau einzuprägen. Dem Zuschauer sollte nun bewusst sein, dass, wenn das Auge des Hauptprotagonisten zuschlägt, erst die böse, beim zweiten Schlag die sehr böse und anschließend die gute, tatsächlich eintreffende Variante erzählt wird. Wir möchten versuchen, diese Schemata aufzubauen, um den Schluss interessanter zu gestalten. Schaut man sich den Lidschlag in der Schlusszene auf Seite 98 an, wird auffallen, dass hier die Reihenfolge der Lidschläge verändert wurde. Die böse Variante wird zu Beginn dargeboten. Dies ist noch konsistent zu den Schemata der ersten Lidschläge, welches durch unser Priming erzeugt wurde. Als zweite Variante wird dann jedoch die gute anstatt der sehr bösen Fassung erzählt. Diese ist außerdem wesentlich länger gehalten als bisherige Lidschläge. Dem liegen zwei Absichten zu Grunde: Erstens soll der Rezipient nach überschreiten der gewohnten Dauer des Lidschlags denken, dass dies gegebenenfalls die finale bzw. reale Fassung ist, die ihm geboten wird. Zweitens greift hier das Schema der vorangegangenen Lidschläge, welches dem Rezipienten zusätzlich im Glauben lässt, dass die gute Variante die reale ist. Nachdem den Zuschauern der gute Schluss der Geschichte zu Ende erzählt wurde, wird das Schema komplett aufgebrochen, indem wir die sehr böse Variante in Form eines Schusses auf einen Menschen als dritte Variante erzählen. Dies sollte einen überraschenden Effekt zur Folge haben. Der Zuschauer sollte die Erwartungshaltung haben das endgültige reale Happy-End des Films zu sehen, welches durch das Eintreten der weiteren Variante jedoch zur Fiktion vakant wird. Die Endszene sollte, nach der Theorie der Aufmerksamkeits- bzw. Erinnerungslenkung, zu einer besseren Erinnerung führen, als dies bei normalen Szenen der Fall ist, da wir eine hohe Inkonsistenz innerhalb des Erzählschemas erreichen. Des Weiteren ist unser Ende als eher inkonsistent zu allgemeinen Erzählschemata anderer Filme einzuordnen, was wiederum zur besseren Erinnerung bzw. der genaueren Befassung mit dem Ende führen sollte. Inwieweit dieser Effekt zur verbesserten Erinnerung unseres Schlusses, bzw. der Befassung mit dem Film führt, gilt jedoch keinesfalls als bewiesen. Um diese Annahme zu stützen, müsste sie experimentell untersucht werden. Zur

Weiteren Betonung des Schlusses setzen wir, wie in Punkt 2.6. besprochen, zusätzlich den Recency-Effekt ein.

2.4. Stereotype

Stereotype seien direkt nach den Schemata erwähnt, da Sie auf diesen beruhen. Stereotype sind Schemata, die Menschen beschreiben. Es sind demnach geistige Pläne bzw. Bilder, wie bestimmte Menschengruppen aussehen und sich verhalten. Dabei beziehen sich Stereotype nicht nur auf Minderheiten, sondern es ist für jeden Menschentyp ein Stereotyp angelegt. Ebenso wie die Schemata dienen Stereotype der vereinfachten Wahrnehmung der Umwelt. Dies ist aufgrund unserer begrenzten kognitiven Fähigkeiten sinnvoll, da wir durch sie Zeit und Energie sparen können. Als Beispiel sei eine Unfallsituation genannt, in welcher schnell zu entscheiden ist, ob ein Mensch nur da steht, um die Situation zu betrachten oder ein herbeieilender Arzt ist. Müsste jede der Personen erst gefragt werden, ob sie Arzt ist oder nur guckt, würde wertvolle Zeit vergehen. Stereotype können jedoch durch die festgelegten Pläne zu Vorurteilen führen, was fatale Auswirkungen mit sich ziehen kann. Des Weiteren gelten Stereotype, wenn sie einmal festgelegt wurden, als relativ resistent gegen Veränderungen. Dabei gehören Stereotype zu den automatischen Prozessen und sind nur durch kognitiven Aufwand davor zu schützen in Vorurteile zu münden. Stereotype können viele Ursachen haben. Ein weitgehend bewiesener Fakt ist, dass Stereotype schon in der Erziehung entstehen. Durch selbsterfüllende Prophezeiungen, also durch gerichtetes Verhalten, sodass ein Gegenüber nur in einer Art darauf reagieren kann, wie es dem Stereotyp entspricht, verstärken Stereotype weitergehend. (vgl. Aronson, 2004)

Stereotype sind innerhalb eines Landes bzw. einer Kulturrichtung oftmals gleich bekannt. Das macht es für Filmemacher einfacher, sie einzusetzen. Das Bild für jemanden, der HipHop hört, ist zum Beispiel in westlichen Kulturen weitgehend gefestigt und kann relativ einfach durch Merkmale wie einer Cappie (Baseballkappe), einer zu großen Hose bzw. eines zu großen T-Shirts sowie einer goldenen Kette geschmückt mit einem noch größerem goldenen Dollarzeichen aufgerufen werden. Daher zählen Stereotype für uns zu den beeinflussbaren Faktoren eines Films. Ein konkreter Versuch, einen Stereotyp zu erzeugen findet sich vor allen Dingen durch die Figur Georg Marek als typischer Hartz4-Empfänger.

Georg Marek ist als heruntergekommener Hartz4-Empfänger konzipiert worden, um den entsprechenden typischen Stereotypen beim Rezipienten auszulösen. Dieser Stereotyp wird bei vielen Zuschauern etwa so aussehen, dass Hartz4-Empfänger mit schlechter Kleidung, wenig Intelligenz und einer kleinen Wohnung ausgestattet sind. Außerdem sehen sie ungepflegt aus und trinken viel Alkohol. Die Kleidung und das ungepflegte Aussehen lassen sich durch entsprechende Ausstattung des Charakters im Film sehr gut beschreiben. Die kleine Wohnung mit alten Möbeln darin wird auf Seite 71 beschrieben und das Alkoholproblem wird fortgehend beschrieben. So wird Georg zum Beispiel direkt bei der Vorstellung auf Seite 8 leicht betrunken gezeigt. Die mangelnde Intelligenz lässt sich aus der Sprache schließen, ist jedoch nicht zwingend notwendig, da ein Großteil der automatischen Prozesse aufgrund der optischen Eindrücke entsteht. Wie erkennbar ist, haben wir uns Mühe gegeben, dem Rezipienten möglichst von Anfang an viele Merkmale zu liefern, anhand deren er ein gespeichertes Bild aktiviert. Somit wird er kognitiv weniger belastet und kann die Ressourcen, anstatt darüber nachzudenken, was für ein Mensch Georg eigentlich ist, für andere Sachen verwenden. Eventuell kann er so der gesamten Geschichte besser folgen.

2.5. Agenda Setting

Die Theorie des *Agenda Settings* sagt grundlegend aus, dass Massenmedien in der Lage sind, bestimmte inhaltliche Themen hervorzuheben, indem sie einen Schwerpunkt auf diese legen. Das Legen von Schwerpunkten kann etwa durch einfaches Wiederholen von Darbietungen des Themas geschehen. Dabei bezieht sich die Agenda Setting Theorie explizit nicht auf die Bewertung der einzelnen Themen. Es wird nur das Thema salient gemacht, nicht jedoch die Meinung der Medienmacher oder Akteure innerhalb der Medien zu diesem Thema. Als Salienz wird die kognitive Wichtigkeit bzw. Verfügbarkeit eines Themas angesehen. Agenda bedeutet aus dem lateinischen übersetzt so viel wie „zu tuende Dinge“, also Dinge, über die nachgedacht werden sollte und ist somit eine Reihenfolge von Themen, nach deren Salienz geordnet.(vgl. Krämer, 2004)

Grundsätzlich wird bei jedem, in unserem Film genannten, Thema fortgehend Agenda Setting betrieben, da die Salienz durch die bloße Erwähnung eines Aspektes erhöht wird. Es ist daher nicht genau abgrenzbar, wo er speziell eingesetzt wurde. Konkrete Versuche, ein Thema auf

die Agenda des Zuschauers zu setzen, können vor allen Dingen in der Szene auf Seite 9 erkannt werden.

In dieser Szene wird auf das Thema Arbeitslosigkeit eingegangen. Durch die Darstellung der Kündigung des Hauptprotagonisten, sowohl bei BenQ, als auch bei Nokia, wird das Thema auf eine relativ aktuelle Art aufgegriffen. Da für dieses Thema eine eigene Rückblende eingesetzt wird, ist darauf zu hoffen, dass der Zuschauer dieses bewusst wahrnimmt und als wichtig für den weiteren Verlauf des Films erachtet. Die Arbeitslosigkeit gilt in unserem Film als eines der Hauptmotive und wird, nach der Einführung in dieser Szene, während der gesamten Spieldauer weiter beleuchtet und in einem Gegensatz zu John Maxwells Reichtum präsentiert. Durch die ständige Darbietung wird der Zuschauer dieses Motiv mit hoher Wahrscheinlich aufnehmen.

Weitergehend wurde das Agenda Setting innerhalb des Drehbuchs thematisiert. Thomas stößt in diesem mehrfach auf Zeitungs- und Fernsehberichte, die den Mord von Dana F. thematisieren. Auf Seite 16 sieht er zum Beispiel einen Zeitungsartikel zu diesem Thema. Hierdurch wird Thomas die Situation salienter und er setzt sich intensiver damit auseinander.

2.6. Primacy- und Recency-Effekt

Der *Primacy-Effekt* ist allgemeinspsychologischer Natur und wird als die „verbesserte Erinnerungsleistung für Items zu Beginn einer Liste“ definiert. (Zimbardo) Das heißt, wenn Rezipienten mehrere Items in einer bestimmten Reihenfolge sehen bzw. lernen sollen, so behalten sie die ersten Items immer besser als Items, die in der Mitte stehen. Ebenso verhält es sich mit dem *Recency Effekt*. Dieser tritt jedoch bei dem letzten dargebotenen Item auf. (vgl. Zimbardo, 2004)

Wir versuchen, diesen Effekt in der ersten Szene unseres Drehbuchs auf den Film zu beziehen, indem wir als ersten Satz „Es ist schon irgendwie eigenartig, wie schnell man jemandem das Paradies nehmen kann!“ aussprechen lassen. Hierdurch sollte dieser Satz über die gesamte Länge des Filmes und darüber hinaus besser erinnert werden, als dies bei Sätzen in der Mitte des Filmes der Fall ist. Förderlich wäre dies, wenn der Zuschauer am Ende, wenn der Satz erneut erwähnt wird, den Bezug zum Anfang des Films erkennt und die Geschichte

als geschlossenes Ganzes begreifen würde. Der Recency-Effekt würde hier verstärkend wirken und den Satz eventuell als Herausstellungsmerkmal in Form eines Filmzitates für das Produkt etablieren. Als bestätigendes Beispiel für die Aussage, dass Sätze, die im Zusammenhang mit einem Film erinnert werden wichtig sind, könnten weitere berühmte Filmzitate wie „Möge die Macht mit dir sein!“ angeführt werden, die ebenfalls die dazugehörigen Filme in Erinnerung rufen (in diesem Fall: Star Wars). Inwieweit sich dieser Ansatz jedoch auf Medien bzw. in unserem Fall Filme übertragen lässt, ist nicht durch Studien überprüft worden und somit ungeklärt.

3. Nicht / indirekt beeinflussbare psychologische Effekte

Nachdem wir nun einige direkt beeinflussbare Effekte beschrieben und diskutiert haben, soll nun in den folgenden Absätzen diejenigen psychologischen Effekte besprochen werden, die nicht bzw. nur indirekt von Drehbuchautoren bzw. Filmemachern beeinflusst werden können.

3.1 Sozialer Vergleich

Die *soziale Vergleichstheorie* beschreibt einen Prozess, in dem sich der Rezipient mit Figuren aus den Medien auf sozialer Ebene vergleicht. Dies kann ebenso bewusst wie unbewusst geschehen und ist nicht auf ein Medium (z.B. Fernsehen) begrenzt. Es gibt zwei grundlegende Formen des *sozialen Vergleichs*. Da ist zum einen der aufwärtsgerichtete Vergleich, welcher bei Personen angewandt wird, die positiver dargestellt werden, als der Rezipient. So würde zum Beispiel ein Vergleich mit einem dargestellten Millionär für den durchschnittlichen Bürger eher negativ ausfallen. Diese Form von sozialem Vergleich wird häufig verwendet, um eigene Ziele zu erkennen. Bei unserem Beispiel würde sehr wahrscheinlich der Schluss gezogen, dass es wünschenswert ist, viel Geld zu haben und somit verfestigt sich das Ziel, viel zu verdienen. Die zweite Form ist der abwärtsgerichtete Vergleich. Hierbei vergleicht sich der Rezipient mit Personen, die schlechter, als er selbst, gestellt sind. Sieht ein Rezipient mit einer chronischen Krankheit zum Beispiel eine Sendung, in welchem es einem Menschen mit der gleichen Krankheit wesentlich schlechter geht, so kommt er wahrscheinlich zu dem Schluss, dass es ihm im Vergleich nicht so schlecht geht. Diese Form wird also häufig angewandt, um sein eigenen Selbstwert zu schützen bzw. zu stärken.

Neben diesen Grundformen des sozialen Vergleichs müssen weitere, von Festinger aufgestellte, Hypothesen im Rahmen dieses Themas diskutiert werden. Eine dieser Hypothesen besagt, dass Menschen sich vor allen Dingen dann vergleichen, wenn kein objektiver Standard für eine Situation erkennbar ist. Als objektiver Standard würde zum Beispiel eine Benotung anhand einer allgemeingültigen Skala gelten. Bei einer Kopfnote dahingehend sind die Standards nicht festgelegt. Hier bestünde ein größerer Drang, sich innerhalb der Situation zu vergleichen. Eine weitere Hypothese Festingers sagt aus, dass der Drang sich mit jemandem zu vergleichen ansteigt, wenn die zu vergleichende Person einem selbst ähnlicher ist. Hier kann als Beispiel wieder der Erkrankte genannt werden. Dieser würde sich eher mit jemandem vergleichen, der die gleiche Krankheit hat, als mit jemandem, der eine komplett andere Krankheit hat. (vgl. Krämer, 2008) (vgl. Aronson, 2004)

Aufgeführt wurde dieses Thema bei den nicht bzw. nur indirekt beeinflussbaren psychologischen Effekten, da wir als Drehbuchautoren die durch Festinger beschriebenen Bedingungen nicht beeinflussen können. Es ist nicht ohne weiteres vorherzusagen, inwieweit sich der Rezipient einem der Protagonisten ähnelt oder welche objektiven Maßstäbe er kennt, um eine Situation zu bewerten. Auch die Ziele des Rezipienten sind nicht abzusehen. Ob er nun seinen Selbstwert erhöhen möchte oder eher neue Ziele erkennen möchte (nicht nur bewusst), bleibt für den Drehbuchautor ungeklärt, da sich auch hier die Rezipienten stark unterscheiden. Dennoch haben wir versucht, die Personen so zu gestalten, dass sich durch die Vielfalt der Personen eine Ähnlichkeit zu einem Großteil der Rezipienten herstellen lässt. Um dies zu verdeutlichen, möchten wir zunächst auf den Hauptprotagonisten Thomas Feyerabend eingehen und anschließend auf Lena Grebe.

Thomas Feyerabend wird im Drehbuch als fürsorglicher Vater beschrieben, der sich jedoch, durch die berufliche Lage bedingt, nicht so stark um seine Familie kümmern kann, wie er gerne würde. Dies wird im einführenden Gespräch ab Seite 8 deutlich. Es wird beschrieben, wie er nach und nach immer weiter absteigt. Zuerst wird er bei zwei Firmen gekündigt und anschließend löst sich seine Familie langsam auf. Dies wird durch die Scheidung in der Anfangsszene zusätzlich verdeutlicht. Mit dieser Ausgangslage wurde versucht, eine Ähnlichkeit zu einigen Männern zu schaffen. So werden sich einige Männer gleichen Alters (Mitte 30) aus der Mittelschicht eventuell durch die Arbeitssituation dem Protagonisten ähneln. Männer, die zusätzlich Familie haben, ähneln sich verstärkt. Somit sollte, zumindest für diese Zielgruppe, die erste Bedingung für den sozialen Vergleich nach Festinger gegeben

sein. Als Versuch, die objektiven Standards auszublenden, können weitergehend alle Szenen angesehen werden, in denen Thomas mit dem Verfolgtem interagiert. Für derartige Situationen, in welchen mit einem Verbrecher verhandelt werden muss, gibt es bei Durchschnittsbürgern keine objektiven Standards, was zu machen ist. Falls durch die erfüllten Bedingungen für die diskutierte Zielgruppe nun ein sozialer Vergleich durchgeführt würde, so ist das Ziel ganz klar die Festigung des eigenen Selbstwertes. Durch die miserable Situation, in welcher sich Thomas befindet, sollte lediglich ein abwärtsgerichteter sozialer Vergleich möglich sein. Dies ist ebenfalls ein entscheidendes Kriterium für das Sad Film Paradoxon, beschrieben in Punkt 3.4. Sozialer Vergleich sollte also mit dem Protagonisten Thomas Feyerabend, zumindest für die, in diesem Abschnitt beispielhaft diskutierte Zielgruppe, theoretisch möglich sein.

Lena Grebe könnte vorwiegend für Frauen als Ziel eines sozialen Vergleichs dienen. Die Ähnlichkeit könnte durch die Darstellung der Wohnung von Lena Grebe auf Seite 91, durch ihr Aussehen, also die gecastete Schauspielerin, und ihre allgemeine Charakterdarstellung hergestellt werden. Diese Punkte begrenzen jedoch sofort die Gruppe der Personen, die einen sozialen Vergleich vornehmen könnten. Objektive Maßstäbe werden wieder durch Situationen ausgeblendet, die nicht häufig vorkommen. Beispielhaft kann Seite 25 angeführt werden, in der sie mit Thomas zusammenstößt. Dies geschieht in dieser Form relativ selten im normalen Leben und es gibt keine Maßstäbe, wie sich Menschen bei einem Zusammenstoß zu verhalten haben. Entgegen dem sozialen Vergleichsprozess mit Thomas, kann bei Lena Grebe jedoch ein aufwärtsgerichteter Vergleich stattfinden. Durch die sehr positiv dargestellte Karriere der Protagonistin als erfolgreiche Anwältin, zum Beispiel auf Seite 12, könnten Ziele von Frauen gefestigt werden, die ebenfalls Karriere machen möchten. Es ist also bei diesem zweiten Beispiel, für eine spezielle Gruppe, ebenfalls theoretisch möglich, sozialen Vergleich zu erfahren.

3.2. Interpersonale Attraktion

In diesem Absatz möchten wir auf die *interpersonale Attraktion* eingehen, da diese wichtige Voraussetzungen für den Rezipienten beschreibt, welche für eine parasoziale Interaktion und, vor allen Dingen, -Beziehung (siehe 4.3.) von Nöten ist. Dabei hat die interpersonale Attraktion seine Ursprünge in der Sozialpsychologie und lässt sich nur durch den Aspekt der

parasozialen Beziehung, besprochen in 4.3., auf Medien bzw. Filme übertragen. Der Ansatz liefert wichtige Determinanten für die Attraktion, also der Anziehung zu einer anderen Person. Nähe, Ähnlichkeit, reziproke Zuneigung, Attraktivität, Emotionen und sozialer Austausch sind wichtige Aspekte um Attraktion zu erreichen. Der *Effekt der Nähe* besagt dabei, dass je häufiger wir mit einem Menschen agieren, ihn sehen oder mit ihm Reden, desto eher fühlen wir uns zu ihm hingezogen. Übertragen auf einen Film könnte dies bedeuten, dass ein Protagonist, der häufiger gezeigt wird als attraktiver empfunden wird. Um den Aspekt der *Ähnlichkeit* zu erfüllen, müssen die Interessen, allgemeinen Ansichten, Werte und Persönlichkeiten sich ähneln. Dies ist im Film schwer zu erreichen, da sich Rezipienten stark von einander unterscheiden. Dieser Punkt kann also lediglich anhand von spezifischen Zielgruppen diskutiert werden, wie wir es in Punkt 4.1. anhand zweier Zielgruppen versucht haben. *Reziproke Zuneigung*, also das Wissen, dass der Gegenüber einem ebenfalls zugeneigt ist, ist ein weiterer wichtiger Punkt. Es ist jedoch schwierig, einen Protagonisten diese Zuneigung in Filmen ausdrücken zu lassen. Dafür müsste dieser sich sehr direkt an das Publikum wenden oder implizit angenommen werden. *Attraktivität* gilt als einer der größten Aspekte, die im Rahmen der Attraktion zu berücksichtigen ist. Je attraktiver ein Gegenüber ist, desto eher werden wir eine Attraktion zu ihm aufbauen. Dabei gelten durchschnittlich aussehende Menschen als attraktiver als sehr spezielle Menschen. Außerdem gibt es allgemeingültige Kriterien. Beurteilt man Menschen nach diesen, sollen attraktive Frauen zum Beispiel ein kleines Kinn, große Pupillen und kleine Nasen haben. Positive *Emotionen* beim Kennenlernen steigern den Grad der Wahrscheinlichkeit, dass man sein Gegenüber attraktiv findet. Übertragen auf Filme könnte dies bedeuten, dass Personen, die das erste Mal in einer Szene mit guter Stimmung auftauchen, als attraktiver empfunden werden, als Personen, die in Szenen mit negativer Stimmung eingeführt werden. Der Aspekt des *sozialen Austauschs* ist bei Filmen zu vernachlässigen, da dieser nicht erfüllt werden kann. (vgl. Krämer, 2008)

Werden diese Determinanten auf unseren Hauptprotagonisten übertragen, so könnten folgende Ergebnisse formuliert werden. Der Aspekt der *Nähe* ist durchaus erfüllt. Da die Geschichte aus seiner Sicht geschildert wird, ist Thomas dem Zuschauer stetig präsent. Die *Ähnlichkeit* von Thomas zum Zuschauer lässt sich nicht vorhersagen. Im vierten Absatz des Punktes 4.3. wurde die Ähnlichkeit des Zuschauers zu Thomas anhand einer spezifischen Zielgruppe diskutiert. Diese Diskussion ist auch hier gültig. *Reziproke Zuneigung* erfährt der Rezipient bei unserem Film nicht. An keiner Stelle sagt Thomas dem Zuschauer direkt, dass er ihn mag. Es könnte höchstens der Fall sein, dass einige Zuschauer diese Zuneigung implizit

annehmen. Dies könnte beispielsweise dadurch ausgelöst werden, dass Thomas dem Zuschauer sehr persönliche Sachen erzählt, die er nicht erzählen würde, wenn keine Zuneigung bestünde. Diese Annahme bleibt jedoch Spekulation und müsste überprüft werden. Bei der *Attraktivität* von Thomas spielen gestalterische Mittel über das Drehbuch hinaus eine Rolle. Die Wahl eines von der Mehrheit als Attraktiv angenommenen Schauspielers könnte diesen Punkt zum Beispiel erfüllen. Da der Rezipient Thomas in einer Phase seines Lebens kennen lernt, in welcher eher schlechte Stimmung herrscht (siehe Anfangsszene), kann durchaus der Schluss gefasst werden, dass der Punkt der *positiven Emotionen* nicht erfüllt wird. Abschließend ist also zu sagen, dass die Aspekte der Attraktivität und der Ähnlichkeit zum Zuschauer sehr individuell zu betrachten sind und nur durch eine entsprechende weiterführenden Charaktergestaltung als positiv bewertet werden könnten, der Aspekt der Nähe erfüllt wurde und die Aspekte der reziproken Zuneigung und Emotion eher nicht erfüllt sind. Es bleibt somit relativ offen, wie sehr sich der Zuschauer zu Thomas hingezogen fühlt um darauf aufbauend eine parasoziale Beziehung einzugehen.

3.3. Parasoziale Interaktion / -Beziehung

Parasoziale Interaktionen (kurz: PSI) sind Interaktionen, die aufgrund von rezipierten Medieninhalten bzw. den Personen in diesen ausgelöst werden. Sie werden als parasozial bezeichnet, da der Rückkanal vom Rezipienten zu der Person innerhalb des Mediums (sprich: Persona) nicht vorhanden ist. Demnach kann der Zuschauer zwar den Nachrichtensprecher wahrnehmen, dieser jedoch nicht den Zuschauer. Dieses Phänomen taucht meistens bei traditionellen Medien auf, allem voran im Fernsehen. Dabei können PSI in drei grundlegende Formen eingeteilt werden. Bei der *perzeptiv-kognitiven PSI* werden lediglich die Aspekte der Wahrnehmung, des Denkens, Bewertens und des Erinnerns im Zusammenhang mit der Persona betrachtet. Dahingehend werden bei der *affektiven PSI* Gefühle und Emotionen einer Persona gegenüber berücksichtigt. Die *konative PSI* zielt auf konkrete Verhaltensäußerungen des Rezipienten ab. Diese kann sich zum Beispiel durch einen Zuruf an eine Person im Fernseher äußern. Überwiegend werden für derartige Interaktionen Persona ausgewählt, die einem Selbst ähnlich sind. Die PSI taucht unmittelbar beim Rezipieren des Mediums auf. Geht die Beziehung zu einer Persona über diesen Vorgang hinaus, so nennt sich dieses Phänomen *parasoziale Beziehung* (kurz: PDB). Als Beispiel können Soapstars genannt werden, welche von einigen Zuschauern als dauerhafte Freunde angenommen werden.

Sowohl PSI als auch PSB können in schwacher und starker Form vorkommen und sind nicht auf Personen mit bestimmten Persönlichkeiten oder sozialem Status beschränkt. Es lässt sich lediglich eine Tendenz erkennen, nach der eine besondere Intensität bei Älteren, Jugendlichen, wenig gebildeten Vielsehern, einsamen, neurotischen oder schüchternen Menschen erreicht wird. (vgl. Schab, 2008) (vgl. Aronson, 2004)

Sowohl PSI als auch PSB stehen in dieser Arbeit bei den nicht bzw. nur indirekt beeinflussbaren psychologischen Effekten, da sie, ähnlich wie beim sozialen Vergleich vom Zuschauer ausgehen. Es lassen sich keine konkreten Auslöser schaffen, die alle Persönlichkeiten ansprechen. Als Beispiel kann Fußball angeführt werden. Während die Anzahl bei den Männern, die ihrer Mannschaft im Fernseher etwas zurufen, damit diese schneller spielt recht hoch einzuschätzen ist, werden weniger Frauen Interaktionen dieser Art zeigen. Auslöser können lediglich gesteuert werden. So wurde zum Beispiel gezeigt, dass Personen, die sich direkt an das Publikum wenden, eher PSI auslösen, als Personen, die lediglich innerhalb ihrer Rolle agieren.

Wir haben versucht, *parasoziale Interaktionen* bzw. *Beziehungen* durch die direkte Erzählweise des Hauptprotagonisten (Thomas = Persona) zu erwirken. Durch Sätze wie „Das ist meine Frau Lucy. Früher waren wir einmal glücklich.“ In der Anfangsszene oder durch die Erzählungen der darauf folgenden Szene ab Seite 8 erfährt der Zuschauer viel Persönliches von Thomas. Da einem gerade über Freunde viel Persönliches bekannt ist und wir im Gespräch in dieser Szene geradezu als Mithörer in ein Gespräch unter Freunden eingebunden werden, könnte es sein, dass Thomas nach dem Gespräch bis zu einem gewissen Grad als Art Freund empfunden wird. Somit könnte bereits an diesem Punkt eine PSB aufgebaut sein. Die PSI könnte anschließend auf *perzeptiv-kognitiver* Ebene durch das Nachdenken über seine Situation stattfinden. Auf *affektiver* Ebene könnte der Rezipient etwas für Thomas fühlen. Dieser Punkt ist wenig beeinflussbar. Die Person, für die man etwas fühlt, muss dem Zuschauer auf persönlicher Ebene sympathisch oder unsympathisch sein. Es sind also starke Variationen von Person zu Person zu erwarten. Eventuell könnten stärkere Gefühle hervorgerufen werden, wenn der Charakter sehr böse oder sehr gute Eigenschaften aufweist. Beides ist bei Thomas nicht der Fall. Eine PSI auf *konativer* Ebene könnte vor allen Dingen in den Lidschlägen geschehen. Wenn Thomas zum Beispiel auf Seite 19 seine Waffe zückt, könnte der Zuschauer etwa seine Augen zuhalten oder zum Bildschirm sagen, dass er

(Thomas) nicht schießen soll. Es lässt sich also sagen, dass Thomas eventuell PSI als auch PSB beim Zuschauer hervorrufen könnte, dies jedoch schlecht vorhersagbar ist.

3.4. Sad Film Paradoxon

Das *Sad Film Paradoxon* beschreibt das Phänomen, dass sich Menschen, entgegen den Aussagen einiger anderer Theorien, wie der Mood Management Theory, Filme ansehen, die traurig sind bzw. traurig enden. Um dies zu Erklären gibt es verschiedene Ansätze. Als erste, als veraltet geltende und empirisch unzureichend belegte Theorie ist die *Katharsistheorie*, zu nennen, die durch Aristoteles begründet wurde. Sie besagt, dass wir eine allgemeine „homöopathische Reinigung“ durch das Erleben von Mitleid und Furcht erleben und sich ohne das Ausleben dieser Emotionen unsere Gesundheit verschlechtert. Die *Theorie des sozialen Vergleichs* besagt, dass wir uns durch das Vergleichen mit schlechter gestellten Personen besser fühlen. Auf diese These möchten wir nicht näher eingehen, da der soziale Vergleich in Punkt 3.1. bereits ausreichend erläutert wurde. Als eine weitere Theorie wird die *Terror Management Theory* bezeichnet, welche davon ausgeht, dass es für den Menschen nicht förderlich ist, sich direkt mit seiner eigenen Vergänglichkeit auseinanderzusetzen. Filme würden dies dahingehend für den Rezipienten auf Distanz übernehmen. Durch die Schaffung dieser symbolischen Welten in Form eines Films wird der Angst vor der Vergänglichkeit entgangen. Eine der wichtigsten Theorien ist die der *Metaebenen*, welche zwei Arten von Emotionen beschreibt. Zum einen werden die Gefühle auf direkter Ebene als negativ empfunden, jedoch auf einer zweiten Metaebene als positiv bewertet. Zum Beispiel wenn ein Rezipient es als schön empfindet, sich schlecht zu fühlen. Der *Attitude Interpretation Ansatz* von Oliver greift diese Theorie auf, bewertet die Gefühle jedoch nicht als solche, sondern eher nach deren Angemessenheit, Normverträglichkeit und sozialer Erwünschtheit. (vgl. Oliver, 1993) Fühlt sich jemand innerhalb des Films zum Beispiel schlecht, so kommt nach Oliver ein Bewertungsprozess in Gange, der das Mitfühlen des Rezipienten mit dieser Person als sozial Erwünscht einstuft und somit wird diese Empathie als positiv bewertet. (vgl. Krämer, 2008)

Die fünf beschriebenen Theorien sind relativ allgemeine Ansätze, die nicht einzelne Aspekte bewerten, sondern den Film als Ganzes. Daher seien sie im Rahmen unseres Drehbuchs auch als solche diskutiert. Die, von der *Katharsistheorie* geforderten, schlechte Gefühle, die für eine „homöopathische Reinigung“ Bedingung sind, werden bei unserem Film durch die

allgemeine schlechte Situation hervorgerufen und verstärkt durch den Schuss am Ende des Films. Daher sollte eine derartige Reinigung bei unserem Film auftreten. Der Tod wird zum immer zentraleren Motiv des Films, je häufiger Andeutungen durch die Waffe gemacht werden. Somit sollte die *Terror Management Theorie* bis zu einem gewissen Punkt Gültigkeit besitzen. Hier ist zusätzlich das Opfer in Form von Dana F. zu nennen, die bereits auf Seite 16 durch einen Zeitungsausschnitt erwähnt wird. Eventuell würde die Theorie verstärkt greifen, würden wir zum Beispiel eine Beerdigung zeigen. Die *Metaebenen Theorie* ist, ähnlich wie die *Katharsistheorie*, eher allgemein zu bewerten. Da sich der Zuschauer voraussichtlich an einigen Stellen schlecht fühlt, würden die Metagefühle dazu positiv ausfüllen. Der *Attitude Interpretation Ansatz* kann dahingehend eher an einzelnen Szenen beschrieben werden. Schauen wir uns zum Beispiel die Szene auf Seite 65 an, wird ein Großteil der Zuschauer Empathie für Thomas empfinden, da er das Sorgerecht seiner Kinder nicht erhalten wird. Diese Empathie wird als sozial anerkannt gewertet, da dies augenscheinlich zu Unrecht geschah, und somit als positiv bewertet. Zusammenfassend kann durchaus gesagt werden, dass unser Film in der Gestalt als Drama mit schlechtem Ausgang als trauriger Film zu kategorisieren ist und demnach viele der Theorien des *Sad Film Paradoxons* zutreffen.

4. Fazit

Nachdem wir nun einige verschiedenen Theorien der *Allgemeinen-, Sozial-* und vor allen Dingen *Medienpsychologie* anhand unseres Drehbuchs diskutiert haben, können wir das Fazit ziehen, dass es eine Vielzahl an Theorien zur Beschreibung und Anwendungen für Effekte, die in einem Film auftreten können, gibt. Dabei ist es schwierig, diese Theorien genau zu kategorisieren und einzusetzen, da ein Großteil der psychologischen Effekte durch den Rezipienten geschehen und diese nicht zwangsläufig aktivierbar sind. Auch bei den von uns als beeinflussbar eingeteilten Effekten sind Tendenzen erkennbar, die zeigen, dass diese von Zuschauer zu Zuschauer verschieden aufgenommen werden. Hinzu kommt, dass einige der Theorien schlecht durch empirische Forschungen untermauert sind und dessen Wirkung somit nicht als gegeben betrachtet werden kann. Ein Beispiel bietet hier die *Katharsistheorie*.

Wenden wir uns von den medienpsychologischen Aspekten den Stilmitteln zu, die in dieser Arbeit exemplarisch anhand des *Comic Reliefs* beschrieben wurden, können viele weitere Stilmittel zur Erzeugung von Spannung, Trauer und weiterer Emotionen bzw. Effekte

gefunden werden. Diese beruhen auf der menschlichen Psychologie. Ebenso verhält es sich mit inhaltlichen Aspekten. Die gesamte Welt innerhalb des Films spiegelt, in gewisser Weise, unsere Welt mit allen ihren allgemein- und sozialpsychologischen Aspekten wieder. Daher kann hier die Gesamtheit aller dieser Aspekte für die Verwendung als sinnvoll betrachtet werden, falls diese inhaltlich mit dem Geschehen abzugleichen sind. Als Beispiel soll uns ein Film dienen, in dem ein Unfall passiert. In diesem Fall könnte man sich auf den, der Sozialpsychologie zugeordneten, *Bystander Effekt* berufen, der erklärt, wie sich Personen im Falle eines Unfalls verhalten.

Um die Frage „*Wie viel Psychologie muss in einen Blockbuster?*“ abschließend zu beantworten, bedarf es demnach einer kleingliederigen Unterteilung. Betrachten wir die Medienpsychologie, so sind wesentliche Aspekte in dieser Arbeit erklärt und es wurde aufgezeigt, wie wir versucht haben, diese anzuwenden. Werden dahingehend Allgemein- und Sozialpsychologie betrachtet, so lassen sich nahezu alle Theorien in gewisser Weise auf den Film als Abbild unserer Welt beziehen. Die Stilmittel dienen als drittes Themenfeld, in welchem die psychologischen Anteile geklärt werden müssen.

Im Bezug auf unser Drehbuch lässt sich sagen, dass wir versucht haben, den Aufbau und die Geschichte auf den Thesen der Medienpsychologie basierend zu gestalten. Es hat sich heraus gestellt, dass unser Konzept der Lidschläge durchaus psychologischen Wert hat, da anhand dieser einige Theorien wie der *Excitation Transfer* und die *Schemata* in Form einer speziellen Erzählstruktur erklären und anwenden kann. Weitergehend wurden ausgewählte Konzepte der Allgemein- und Sozialpsychologie beachtet wie zum Beispiel dem *Primacy- bzw. Recency Effekt* oder der *Stereotype*.

5. Quellen

Aronson, E., Wilson, T. D. & Akert, R. M. (2004). *Sozialpsychologie* München: Pearson Studium

Blothner, D. (1999). *Erlebniswelt Kino. Über die unbewusste Wirkung des Films*. Bergisch Gladbach: Bastei-Verlag Lübbe.

Field, S. (2006). *"Drehbuchschreiben für Fernsehen und Film" (4. Auflage)*. München: List Verlag

Groeben, N. & Hurrelmann, B. (2004) *Lesesozialisation in der Mediengesellschaft: Ein Forschungsüberblick*. Weinheim: Juventa

Keane, C. (1998). *Schritt für Schritt zum erfolgreichen Drehbuch*. Berlin: Autorenhaus-Verlag

Krämer, N.C., Schwab, F., S. Schwan, D. Unz & M. Suckfüll (Hrsg.) (2008). *Medienpsychologie. Schlüsselbegriffe und Konzepte*. Stuttgart: Kohlhammer.

Oliver, M. B. (1993). *Exploring the Paradox of the Enjoyment of Sad Films*. Human Communication Research, 19 (3), S. 315 – 342

Zillmann, D. (1991). *The logic of suspense and mystery*. In J. Bryant & D. Zillmann (eds.), *Responding to the screen. Reception and reaction processes (pp. 281-303)*. Hillsdale, N.J.: LEA.

Zimbardo, P. G. & Gerrig, R. J. (2004). *Psychologie* München: Pearson Studium