

Einleitung

Der Zuschauer – das unbekannte Wesen

Im Februar 2014 ließ das Nachrichtenportal ABC News seine Leserinnen und Leser online über die Oscar-Gewinner der letzten 64 Jahre abstimmen. Das Rennen aus der Riege der ohnehin vielfach preisgekrönten Hollywoodproduktionen machte die Tragikomödie FORREST GUMP (1994; R: Robert Zemeckis). Der Film landete auf Platz 1 und ließ auch Klassiker wie DER PATE (The Godfather; 1972, 1974, 1990; R: Francis Ford Coppola) und weithin anerkannte Geschichtsfilm wie SCHINDLERS LISTE (Schindler's List; 1993; R: Steven Spielberg) abgeschlagen hinter sich. Unter dem Titel »Possibly confused readers name FORREST GUMP best Oscar victor of last 64 years« wurde das Film-Ranking in der Folge verspottet.¹

FORREST GUMP ist ein Blockbuster, der die amerikanische Zeitgeschichte aus der Erinnerung eines fiktiven Charakters inszeniert. Allerdings kann man sich auf die Erzählungen von Forrest Gump nicht verlassen: Ihm fehlen die mentalen Voraussetzungen, um die Bedeutsamkeit jener Ereignisse zu ermessen, die er miterlebt und beeinflusst hat. Der Film mit Tom Hanks in der Hauptrolle war nicht nur 1994 im Jahr seines Kinostarts ein Kassenschlager, sondern erfreut sich offensichtlich bis in die Gegenwart hinein anhaltender Popularität. Auf die Frage, wie der Film die amerikanische Zeitgeschichte in Szene setzt, haben Filmkritiker und Wissenschaftler in den letzten zwei Jahrzehnten in Hunderten von Artikeln und Aufsätzen Antworten gefunden. Einige attestierten dem Film Reflexionsvermögen und historische Genauigkeit, andere verdammt ihn als süßstoffsüßen *Feel Good Movie* mit unübersehbaren rassistischen Tendenzen.² Den zahllosen

Rezensionen und akademischen Filmanalysen stand bisher allerdings keine einzige empirische Befragung gegenüber, die Aufschluss über die Bedeutungszuschreibungen des allgemeinen Filmpublikums geben könnte.³ Die Zuschauer dieses Blockbusters über die amerikanische Geschichte sind – mit Ausnahme mehr oder weniger prominenter Filmkritiker – bis heute weitgehend unbekannte Wesen geblieben.

Die vorliegende Studie adressiert diese Leerstelle, die sich bei genauerer Betrachtung als weitaus mehr als eine Anekdote entpuppt. Was auf FORREST GUMP zutrifft, lässt sich auf die allermeisten einschlägigen Spielfilme übertragen. Wir wissen kaum etwas darüber, was die Zuschauerinnen und Zuschauer in jenen Filmen sehen, die vergangene Ereignisse kunstvoll audiovisuell in Szene setzen. Das für viele Filme charakteristische Ungleichgewicht von Produktanalyse und Zuschauerbefragung soll hier allerdings nicht einfach nur erneut konstatiert, sondern für die empirische Untersuchung der Aneignung von Geschichte im Film nutzbar gemacht werden. Der Film FORREST GUMP dient als prominenter Ausgangspunkt, um grundlegende Fragen nach dem Verhältnis von Film und Geschichte neu zu diskutieren und dabei die Zuschauerinnen und Zuschauer in den Mittelpunkt der Betrachtung zu stellen:

Wie tritt Geschichte den Zuschauern in bewegten und emotional bewegenden Bildern gegenüber? Wie bilden Zuschauer Sinn aus filmischen Inszenierungen von Zeitgeschichte? Welche der historischen Lesarten, die Kritiker den Filmen zugeschrieben haben, werden gesehen und wie werden sie aufgegriffen und angeeignet? Wie verhalten sich Film und Geschichtsbewusstsein der Zuschauer zueinander? Wieviel Macht

Einleitung

hat der Film und wieviel der Zuschauer? Welche Konsequenzen ergeben sich hieraus für das historische Denken und Lernen?

Filme als geschichtsmächtige Kräfte und der Consumer als Prosumer

Filme inszenieren Geschichte. Sie bieten ihren Zuschauern audiovisuelle Narrative über die Vergangenheit und damit historische Lesarten an. Sind sie besonders innovative, emotional ansprechende und außergewöhnlich erfolgreiche Projekte, können sie Filmgeschichte schreiben. Filme können jedoch auch Geschichte machen. Der französische Filmregisseur und -kritiker François Truffaut hat einmal geschrieben, dass ein Film, der eine bestimmte Schwelle des Erfolgs überschreitet, zu einem soziologischen Ereignis wird.⁴ Fragen ästhetischer Qualität, die gemeinhin filmhistorische Zäsuren begründen, würden dadurch sekundär. In Anlehnung an diese Formulierung von Truffaut lassen sich populäre Filme auch als kulturelle Tatsachen und kulturhistorische Ereignisse beschreiben.⁵ Durch seinen außergewöhnlichen Erfolg hat *FORREST GUMP* Wiedererkennungswerte und damit nicht nur ökonomisches, sondern auch kulturelles Kapital geschaffen.⁶ In diesem Sinne gilt es den Film für eine geschichtswissenschaftliche Perspektive fruchtbar zu machen und in den Blick zu nehmen, wie der Film seine historischen Lesarten ästhetisch verhandelt – wie er beispielsweise spezifische Bildmotive adaptiert oder selbst neue filmische Stereotype kreiert. Die Frage, wie konkrete Filmbilder in der öffentlichen Diskussion zirkulieren, ist dabei ebenso bedeutsam wie jene nach veränderten Rezeptionsweisen und Sehgewohnheiten sowie Zirkulationswegen vor dem Hintergrund einer fortschreitenden Digitalisierung.

Im Jahr 1994 erregte *FORREST GUMP* Aufsehen durch seine zu diesem Zeitpunkt noch relativ neue digitale Bearbeitung einzelner Filmszenen. Zur Anwendung kam dabei ein computergestütztes Verfahren, das es den Filmemachern ermöglichte, Tom Hanks in Originalfilmdoku-

mente einzubauen und ihn auf diese Weise mit historischen Persönlichkeiten wie dem früheren Präsidenten John F. Kennedy zusammentreffen zu lassen.⁷ Dass die digitale Manipulation dabei für die Betrachter nicht offen erkennbar war, beunruhigte Kritiker vor allem mit Blick auf jüngere Zuschauer. Fragen nach den Grenzen der digitalen Bildmanipulation und Möglichkeiten einer entsprechenden Quellenkritik sind im Zeitalter von Fake News ebenso ungelöst und aktuell wie damals.⁸ Allerdings haben sich die technischen Handlungsspielräume auf Zuschauerseite gravierend gewandelt. Im Jahr 1994 werden die meisten Zuschauerinnen und Zuschauer *FORREST GUMP* in einem abgedunkelten Kinosaal gesehen und dabei gemeinsam auf eine Leinwand geblickt haben. In den Jahren danach wurde der Film dann von den Zuschauern auf unzähligen kleineren Bildschirmen betrachtet. Das World Wide Web stand im Erscheinungsjahr des Films noch in den Startlöchern und computergestützte Visualisierungstechniken, die in Hollywood zur Anwendung kamen, lagen noch außerhalb der Reichweite des allgemeinen Publikums. Zwanzig Jahre später ist auf der medientechnologischen Ebene jedoch unübersehbar, dass die Trennung von Konsumenten und Produzenten so nicht mehr aufrechtzuerhalten ist – was auch zu Wortneuschöpfungen wie *Prosument* oder *prosumer*⁹ geführt hat. Im Internet sind heute Video-Clips zu finden, in denen Filmzuschauer Ausschnitte aus *FORREST GUMP* mit anderen Filmdokumenten montieren und die Geschichte weiter- bzw. neu erzählen. Ebenso wie es Regisseur Zemeckis Anfang der 1990er möglich war, realen historischen Figuren einen fiktiven Charakter an die Seite zu stellen, so ist heute potentiell jeder Computernutzer in der Lage, die Begegnung von fiktiven Figuren mit realen Präsidenten für ein Millionenpublikum visuell in Szene zu setzen. Auf dem Videoportal YouTube kann man sich daher auch ansehen, wie Forrest Gump auf den 44. Präsidenten der USA, Barack Obama, trifft oder wie er sich als *Forrest Trump* in den 45. Präsidenten der USA verwandelt.¹⁰

Im Spannungsfeld von Visual History, Geschichtsdidaktik und Qualitativer Medienforschung

Vor diesem Hintergrund wird leicht verständlich, warum die Geschichtswissenschaft Bildern heute einen größeren Stellenwert zuschreibt und ihnen in Folge Aufmerksamkeit schenkt. Mit der Visual History ist dabei eine Forschungsströmung entstanden, die Bilder nicht nur als Abbildungen, sondern als Medien und geschichtsmächtige Kräfte erforscht. Auf diesem interdisziplinären Forschungsfeld wird das audiovisuelle Zeitalter gegenwärtig in Überblicks- wie in Detailstudien ausgeleuchtet.¹¹ In dieser Tradition bewegt sich auch die vorliegende Studie, die theoretische und methodische Ansätze der Visual History aufgreift und fortführt und dabei die Aneignungsprozesse konkreter Zuschauer in den Mittelpunkt stellt.

Durch ihr Standbein in der qualitativen Medienforschung unterscheidet sich die Studie von anderen Arbeiten auf diesem Forschungsfeld. Natürlich zeigen auch bereits vorliegende Studien aus dem Kontext der Visual History, wie Bilder und Filme rezipiert werden, indem sie deren Zitation und Abwandlung in andere Bildmedien als sogenannte *Remediationen* in historischer Perspektive untersuchen. In der vorliegenden Studie stehen jedoch auch und im Besonderen alltägliche, beiläufige Aneignungsprozesse *in actu* im Zentrum. Damit überschreitet die Untersuchung bereits in ihrer Anlage den fachwissenschaftlichen Fokus. Der bild- und filmwissenschaftliche Expertendiskurs wird durch Alltagsdiskurse und sozialpsychologische Perspektiven ergänzt. Damit adressiert die Arbeit zugleich ein spezifisch geschichtsdidaktisches Interesse, das nach der »Sichtbarkeit der Vergangenheit in der Gegenwart«, nach der »sinnhaften Begründung« für die Vergegenwärtigung von Vergangenheit sowie insbesondere nach individuellen historischen Sinnbildungsprozessen fragt.¹² Die Studie lässt sich damit auch der empirisch forschenden Geschichtsdidaktik zuordnen, die sich in den letzten Jahren von einer Brache in ein reich bestell-

tes Feld verwandelt hat. Allerdings weist dieses Feld – gerade mit Blick auf die Rezeption von audiovisuellen Medien – immer noch gravierende Leerstellen auf.¹³

Begründet ist dieser Umstand unter anderem darin, dass die klassische Medienwirkungsforschung für sich genommen bereits ein hochkomplexes Unternehmen ist.¹⁴ Die Herausforderungen werden zusätzlich dadurch gesteigert, dass verschiedene Auffassungen davon existieren, was Geschichte und Geschichtsbewusstsein eigentlich sind und was historisches Denken meint. Für die scheinbar schlichte Frage, wie Zuschauer Geschichte im Film wahrnehmen, lässt sich daher kein einfacher Test entwickeln.¹⁵ Gerade vor dem Hintergrund der vielen auf dem Forschungsfeld der Visual History agierenden Disziplinen ist eine grundsätzliche Verständigung über Konzepte, Begriffe und Methoden unumgänglich. Die vorliegende Arbeit setzt entsprechend nicht bei der Befragung der Zuschauerinnen und Zuschauer von Geschichtsfilmen an, sondern sie holt weiter aus und folgt zunächst Kunsthistorikern, Bild- und Filmwissenschaftlern auf ihre Forschungsfelder, um deren Konzepte und Methoden für geschichtsdidaktische Fragestellungen anschlussfähig zu machen.

Das Zeitalter interaktiver Medien hat der Auffassung, dass Mediennutzer immer zugleich Medienproduzenten sind, zu breiterer Akzeptanz verholfen. Diese oben bereits mit dem Verweis auf die YouTube-Clips angedeutete Rolle des aktiven Zuschauers mag auf der Ebene der technischen Möglichkeiten zunächst qualitativ neuartig erscheinen. Bei näherer Betrachtung zeigt sich allerdings, dass sich auch die Aneignung von älteren Massenmedien wie Spielfilmen, die noch in ganz anders gelagerten Settings rezipiert wurden, als aktiver Vorgang verstehen lässt. Theoretischen Ansätzen, die bereits in der frühen Filmwirkungsforschung der 1930er Jahre in den USA vertreten wurden, kommt vor diesem Hintergrund eine neue Aktualität zu. Diese Ansätze werden im Folgenden genauso diskutiert wie die neuere Medienwirkungsforschung und im Kontext einer

Einleitung

konstruktivistischen Geschichtsdidaktik weiter gedacht, die sich für die lebensweltliche Bedeutung sowie verschiedene Alltagskonzepte von Geschichte auf Seiten der Subjekte interessiert und diese in pragmatischer Hinsicht fruchtbar zu machen sucht.¹⁶

Grundlagenforschung und der Film FORREST GUMP

»What I saw, was the reality of the late '60s.« Eine solche Aussage einer Schülerin zum Film FORREST GUMP würde zunächst die weit geteilte Erwartung bestätigen, dass Schüler keine Ahnung von Geschichte haben und nicht hinreichend zwischen Realität und Fiktion unterscheiden können. Die wenigen Studien zur Rezeption von Geschichte im Spielfilm, die uns heute vorliegen, fahnden in der Regel nach *Defiziten* im Geschichtsbewusstsein von Schülerinnen und Schülern. Dementsprechend trägt eine einschlägige geschichtsdidaktische Publikation aus dem amerikanischen Kontext den alarmierenden Titel: »The Reality of it All. History Students Read the Movies.«¹⁷

Die vorliegende Studie beschreitet einen anderen Weg. Sie geht nicht einfach davon aus, dass Schülerinnen und Schülern etwas fehlt, das Experten – seien es Lehrer oder Geschichtsprofessorinnen u. a. – automatisch haben. Sie versucht empirisch fundiert zu ergründen, wie Zuschauer Filme verstehen. Der Prozess der Aneignung steht im Mittelpunkt und damit die Frage, was die Zuschauer in ausgewählten Filmsequenzen sehen bzw. im Gespräch über die Filmsequenz erinnern und wie sie den zahllosen aneinander montierten Einzelbildern, die wiederum aus zahllosen Einzелеlementen bestehen, *Sinn und Bedeutung geben*.

Die Aussage »what I saw, was the reality of the late '60s« stammt von einer amerikanischen Geschichtsprofessorin, die ich im Rahmen meiner kulturvergleichenden Interviewstudie in den USA befragt habe. Sie verfügt über eine ausgewiesene Expertise im Hinblick auf jenen Abschnitt der Zeitgeschichte, der in FORREST GUMP reinszeniert wird. Die Aussage enthüllt ein ent-

scheidendes Moment, das sich an deutschen wie amerikanischen Interviews mit jungen Menschen ebenso wie mit älteren Experten zeigen lässt: Die Zuschauer greifen auf verschiedene Realitätsbegriffe zurück, zwischen denen sie gewissermaßen hin- und herspringen. *Grundlagenforschung* lässt sich dabei erst aus einer offeneren Perspektive heraus betreiben, die Filmzuschauer als aktiv Handelnde begreift und ernst nimmt. Eine normativ überformte Sicht, die schon vorher weiß, dass Schüler keine Ahnung von Geschichte haben, schneidet diese Erkenntnisprozesse im Vorfeld ab. Ein grundlegendes Verständnis der Aneignung von historischen Medieninhalten ist jedoch unumgänglich, um Bild- bzw. Medienkompetenzen realistisch und sinnvoll zu definieren.

Der im Hinblick auf Machart, Popularität und Verbreitung sicherlich außergewöhnliche Blockbuster FORREST GUMP dient dabei als ein Ankerpunkt der Studie. Ich hatte ihn zunächst ausgewählt, weil eine Forschungsgruppe um den amerikanischen Geschichtsdidaktiker Sam Wineburg gezeigt hatte, dass dieser Film für das Geschichtsbewusstsein vom Vietnamkrieg von amerikanischen Elftklässlern und deren Eltern äußerst bedeutsam war.¹⁸ Dieses Ergebnis trat in Wineburgs auf die Beobachtung von Schulunterricht fokussierten Untersuchung allerdings eher beiläufig zu Tage. Die Aneignung von Geschichte im Film hat Wineburg, anders als die Aneignung von Schulbüchern und Lehrerzählungen, nicht protokolliert und systematisch untersucht. An dieser Stelle setzt die vorliegende Studie an, die das Feld qualitativer Medienforschung mit einer Beobachtung von Studierenden betreten wird, die gemeinsam den Film FORREST GUMP sehen.

FORREST GUMP ist ein Ausgangspunkt für die Exploration von filmanalytischen Verfahren sowie Methoden der Medienforschung. Das Buch geht jedoch weit über den genannten Film hinaus, indem Rezeption und Aneignung von weiteren, für den deutschen wie amerikanischen Kontext bedeutsamen Geschichtsfilmern untersucht werden. GOOD BYE, LENIN! (2003; R: Wolfgang Becker) fungiert als ein zweiter, spezifisch

deutscher Prototyp, an dem gezeigt wird, wo und wie deutsche und amerikanische Zuschauer Geschichte im Film sehen und wie sie den Filmbildern historische Bedeutsamkeit zuschreiben. Über diese beiden Schwerpunktfilme hinaus wird SCHINDLERS LISTE genauer in den Blick genommen; auch werden Bezüge zu weiteren Filmproduktionen hergestellt, wie HOLOCAUST (1978; R: Marvin J. Chomsky), JFK (1991; R: Oliver Stone) und DAS LEBEN DER ANDEREN (2006; R: Florian Henckel von Donnersmarck). Während die Filme im Eingangskapitel genutzt werden, um Analyseebenen auszuarbeiten, werden sie anschließend als Objekte der Aneignung studiert. Im abschließenden Kapitel stehen schließlich Produktionen im Mittelpunkt, in denen die filmische Aneignung von Geschichte selber zum Thema gemacht und in Szene gesetzt wird. Die Filme THE WATERMELON WOMAN (1996; R: Cheryl Dunye), ARARAT (2002; R: Atom Egoyan) und AUFSCHUB (Respite; 2007; R: Harun Farocki) werden so gesehen, wie dies die Filmwissenschaftler Thomas Elsaesser und Malte Hagener nachdrücklich fordern: »als Möglichkeit, mit dem Film nachzudenken (statt lediglich über ihn)«¹⁹.

Filmsehen als Interaktionsprozess: »Fantasizing about Viewers«

In seinem Buch *Picturing Culture* kommt der Anthropologe Jay Ruby in Bezug auf die kulturwissenschaftliche Rezeptionsforschung zu einem drastischen Urteil. Auch wenn viele Autoren davon ausgingen, dass die Rezipienten als Leser, Zuhörer oder Zuschauer in ganz spezifische Interpretationsgemeinschaften eingebunden seien, so würden sie sich doch der empirischen Erforschung dieses Umstands weithin verschließen. »Research in reception consists of sitting in one's study reading or viewing texts and fantasizing about viewers.«²⁰ Nimmt man erneut den Film FORREST GUMP als Ausgangspunkt, dann hat diese pointierte Einschätzung durchaus etwas für sich. In der kaum überschaubaren Flut von Aufsätzen, die den Film analysieren und dabei seinen Erfolg zu ergrün-

den suchen, imaginieren die Autoren dessen Zuschauer. Sie tun dies dabei mitunter spöttisch wie in meinem Eingangsbeispiel, in dem von den »verwirrten Zuschauern« die Rede ist, oder mit scharfer Ablehnung, wenn dem Film attestiert wird, dass sich in ihm »die weiße Rasse ihrer lädierten Männlichkeit versichert«.²¹

Interessanter als die Frage, ob Rubys oben zitierter Vorwurf aus dem Jahr 2000 überhaupt zutreffend, überzogen oder mittlerweile überholt ist, erscheint mir ein anderer Umstand zu sein. »Fantasizing about viewers« lässt sich nämlich nicht nur als ein hämischer Vorwurf an die kulturwissenschaftliche Rezeptionsforschung lesen, sondern es bringt zugleich einen für die Filmwahrnehmung grundlegenden Vorgang auf den Punkt. Bilder werden mit Sinn versehen, indem sie in einen vertrauten kulturellen Kontext übersetzt und so lesbar gemacht werden. *Aneignung* im Sinne einer konstruktivistischen Medienforschung meint einen sowohl »aktiven als auch kulturell umfassend kontextualisierten Prozess des ›Sich-zu-Eigen-Machens‹ von Medieninhalten.«²² Die fremden Bilder werden dadurch vertrauter, sie werden, um einen Ausdruck des Erinnerungsforschers Frederic Bartlett zu gebrauchen, *heimisch gemacht*.²³ Dieser Vorgang bleibt allerdings nicht auf ein einzelnes Subjekt beschränkt. Es sind reale und erinnerte, antizipierte wie erfundene Dialoge, die die Aneignung begleiten und leiten. Die Zuschauer sehen einen Film nicht nur aus einer eigenen Perspektive, sondern durch die Brille real anwesender wie potentieller Gesprächspartner. Die Aneignung vollzieht sich in inneren Dialogen ebenso wie in konkreten Gesprächen während und nach der Filmrezeption – Aneignung ist immer ein genuin interaktionaler Vorgang.

Meine empirische Studie zur Wahrnehmung von Geschichte im Spielfilm aktualisiert eine Forderung der frühen Medienforschung, es gelte die »Wirkung« von Filmen als soziale und imaginative Prozesse zu fassen und mithilfe von Ansätzen aus der Gedächtnisforschung weiterzudenken. Bereits 1938 benannte einer ihrer Pioniere, der

Einleitung

Soziologe Paul Cresse, die Arbeiten von Maurice Halbwachs, der heute als ein Gründungsvater der Gedächtnisforschung gilt, als einen geeigneten Ausgangspunkt, um ein solches Forschungsprogramm auszuarbeiten. Die hochspannende, aber bisher kaum systematisch erforschte Geschichte der Medienwirkungsforschung kann hier allerdings nicht geschrieben werden. Für eine geschichtsdidaktische Studie ist zunächst vielmehr die empirische Beschreibung von Aneignungsvorgängen von zentraler Bedeutung. Über diese individuellen historischen Sinnbildungsprozesse ist bislang jedoch wenig bekannt und es gilt gerade hier, die didaktische Theorie und Pragmatik in ein Haus mit Bewohnern zu verwandeln. Aus diesem Grund gebe ich den Gesprächen über die Filme im Kapitel »Filmaneignungen« entsprechend viel Raum. Wie sinnvoll es sein kann, vermeintlich naive Fragen und abwegige Kommentare nicht einfach wegzuschieben, sondern zum Ausgangspunkt der Analyse zu machen, zeigt sich nicht nur an meinen Interviews mit Filmzuschauern, sondern auch an jenen Filmen, die wie Harun Farockis AUF-SCHUB subjektive Aneignungsprozesse ausstellen. Die vorliegende Studie leistet somit auf mehreren Ebenen einen empirisch gesättigten Beitrag zu einer Geschichtsdidaktik, die aufgrund ihrer konstruktivistischen Ausgangsprämissen tendenziell immer schon *subjektorientiert* ist, die die damit verbundenen Konsequenzen auf vielen Feldern jedoch erst langsam zu erahnen beginnt.²⁴

Punctum und Studium und »Epistemic Switching«

»What I saw, was the reality of the late '60s.« Diese bereits zitierte Aussage einer Historikerin zum Film FORREST GUMP basiert nicht allein auf einer sprachlichen Unachtsamkeit. Natürlich ist ihr bewusst, dass es sich bei FORREST GUMP um eine filmische Fiktion handelt, der anders als der Arbeit der Historikerin die künstlerische Freiheit zukommt, phantasievoll und kontrafaktisch mit Geschichte umzugehen. An einer anderen Stelle

des Interviews unterzieht sie die filmische Darstellung einer eingehenderen Kritik. In ihrer Aussage, die dem Film eine realistische Darstellung attestiert, dokumentiert sich eine Überlagerung mehrerer Erinnerungsschichten. Die Historikerin setzt die filmische Inszenierung nicht nur in Beziehung zu ihrer professionellen Expertise, sondern sie verknüpft sie mit biografischen Erinnerungen. Sie nimmt die bewegten Bilder als *bewegende Bilder* wahr, indem sie die Filmbilder mit ihren eigenen Erfahrungen belebt. Sie bringt – wie es bei dem französischen Philosophen Roland Barthes heißt – den Filmbildern nicht nur ein »höfliches Interesse« entgegen, sondern sie erkennt sie als »liebenswerte Bilder«.²⁵ Sie ist affektiv von diesen Bildern berührt. Viele Interviews illustrieren, wie sich Filmzuschauer zwischen Emotion und Kognition bewegen oder, wie Barthes sagen würde, zwischen *punctum* und *studium*, wie sie also hin- und herpendeln zwischen einer körperlichen Dimension der ästhetischen Erfahrung und einer auf Wissen abstellenden Lesehaltung. Sie generieren ihre Erkenntnisse zwischen Wissen und Gewissheit, zwischen dem, was sie sich auf einer kognitiven Ebene etwa durch die Literatur angeeignet haben und dem, was sie in ihrer Lebenswelt bzw. am eigenen Körper erfahren haben. Neben Barthes haben auch andere Autoren immer wieder auf die verschiedenen Formen der Erkenntnisgewinnung hingewiesen und etwa zwischen einem *emotionalen* und einem *empirischen Realismus* unterschieden.²⁶ Eli Gottlieb und Sam Wineburg haben einen ähnlichen Pendel- bzw. Umschaltvorgang konkreter in den Blick genommen und dafür den Begriff des *epistemic switching* geprägt.²⁷ Die Interviews, die in meiner Studie vorgestellt werden, zeigen, wie dieses *epistemic switching* durch die Verlebendigung historischer Bilder forciert wird. Die Studie lässt sich somit auch als eine Aufforderung begreifen, die bisweilen medienunsensible deutsche Geschichtstheorie vor dem Hintergrund von Filmtheorien weiterzudenken, die den Erfahrungen der Zuschauer größere Aufmerksamkeit schenken.

Individuelle Aneignung und Film-analyse: »Everything connects but not anything goes« (Thomas Elsaesser)²⁸

Der subjektiven Aneignung von prinzipiell vieldeutigen Bildern sind generell keine Grenzen gesetzt. Genau das deutet sich bereits im Begriff des *punctums* an: ein scheinbar unwichtiges Detail kann den Betrachter ergreifen – ihn punktieren. Bei Barthes ist dies etwa eine Kette, die eine Frau auf einem Foto um den Hals trägt: »denn ohne Zweifel war es die gleiche Kette (ein schmales Band aus geflochtenem Gold), die ich stets an einer Verwandten gesehen hatte und die nach dem Tod dieser Frau in einer Kassette mit altem Familienschmuck aufbewahrt wurde.«²⁹ Ein solch biografischer Erinnerungssplitter macht einen ganz neuen Wahrnehmungshorizont auf. Die betrachteten Bilder werden unablässig ergänzt durch jene Bilder, wie der Literaturwissenschaftler Sven Kramer schreibt, »die sich unwillkürlich einstellen und sich über jene legen, die wir gerade ansehen«.³⁰

Auf der Seite der Aneignung ist das Netz potentieller Assoziationen und möglicher Deutungen prinzipiell unendlich – das haben bereits die *Cultural Studies* in zahlreichen aufschlussreichen Untersuchungen illustriert.³¹ Diese Forschungsrichtung hat zwar den Zuschauerraum und damit die Aneignungsseite hell ausgeleuchtet, dabei aber bisweilen die Leinwand bzw. den Bildschirm aus dem Blick verloren.³² Der Beliebigkeit des *everything connects*, das subjektive Aneignungsprozesse kennzeichnet, gilt es daher bild- bzw. filmwissenschaftliche Lektürestrategien an die Seite zu stellen. Auch wenn sich Kunstwerke wie Filme nicht auf die Übermittlung einer Nachricht reduzieren lassen, so ist es doch möglich, Darstellungsstrategien herauszuarbeiten, die spezifische Rezeptionsmuster nahelegen können. »Unschärfe gehört zum Prinzip des Bildlichen, aber auch ein Genre des unscharfen Bildes ist identifizierbar«, so heißt es etwa in einer kunsthistorischen Bildbestimmung von Bernd Hüppauf und Christoph Wulf.³³

Ganz in diesem Sinne zeigt die vorliegende Studie eine große Bandbreite an erwartbaren wie überraschenden Deutungszuschreibungen von Zuschauerinnen und Zuschauern der Filme *FORREST GUMP* und *GOOD BYE, LENIN!* in Deutschland und in den USA. Die individuelle wie kollektive Bedeutung dieser Filme wird aber erst dann erklärbar, wenn man deren Darstellungsstrategien analytisch durchdringt und zu den Aneignungsprozessen der Zuschauer in Beziehung setzt.

Aufbau des Buches

Nach der Einleitung zeichne ich im ersten Kapitel auf mehreren Ebenen die Zugänge zu Bildern, Filmen und Zuschauern nach. Zunächst wird aus theoretischer Perspektive hergeleitet, wie in Kunstgeschichte, allgemeiner Bild- wie insbesondere in der Filmwissenschaft dem Zuschauer kontinuierlich mehr Aufmerksamkeit geschenkt wurde. Diese Neu-Fokussierung lässt sich auch mit Blick auf die Geschichtswissenschaft erkennen: Auch hier wird bei der Beantwortung von Fragen, welchen historischen Wert ein Bild habe, oder wie sich Geschichte im Film zeigt, zunehmend die Bedeutung der Zuschauer betont.

Auf einer weiteren Ebene wird dieser Vorgang ausgehend von Schlüsselwerken der Kunst- und Filmgeschichte illustriert. Charakteristika von Bildern wie das *Bild im Bild* oder Strategien der visuellen Unbestimmtheit und Auslassung illustrieren, wie die Künstler den Zuschauer auf ganz spezifische Weise adressieren. Diese *Bilder-Geschichte* wirkt zunächst wie ein kunsthistorischer Exkurs; sie arbeitet aber ganz gezielt Visualisierungsstrategien heraus, die für das Verständnis von Erfolgsfilmen wie *FORREST GUMP* und *GOOD BYE, LENIN!* von zentraler Bedeutung sind.

Der letzte Abschnitt dieses Kapitels (»Methodische Zugänge«) legt die theoretischen und methodologischen Grundlagen meiner empirischen Erhebung im Rahmen des Forschungsprojekts *Zeitgeschichte sehen* dar, für das über hundert Filmzuschauerinnen und -zuschauer in Deutschland und in den USA beobachtet und befragt wurden.

Einleitung

Auch hier lässt sich zeigen, wie in der qualitativen Forschung der Beobachter ins Bild kommt. Mit den Beobachtern sind hier allerdings nicht nur die Filmzuschauer gemeint, sondern es werden Methoden vorgestellt, die das Forschungshandeln als ein Beobachten der Beobachter begreifen und reflektieren.

Im folgenden Kapitel (»Filmaneignungen«) werden zunächst jene beiden Filme genauer vorgestellt, die im Zentrum der empirischen Zuschauerbefragung stehen: FORREST GUMP und GOOD BYE, LENIN!. Dabei zeigt sich etwas sehr Wesentliches, nämlich dass den Filmen erstaunlich ähnliche narrative und visuelle Darstellungsstrategien zugrunde liegen. In beiden Fällen eröffnen sie den Zuschauern eine große Vielfalt an Anschlussmöglichkeiten an die eigene medial geprägte Lebenswelt. Das wird im Folgenden besonders an den empirischen Interviews deutlich, die in diesem Kapitel den größten Raum einnehmen. Die Interviews illustrieren dabei nicht alleine, dass Medieninhalte kulturspezifisch angeeignet werden, sondern sie zeigen, wie das Geschichtsbewusstsein der Zuschauer und die filmische Inszenierung von Geschichte interagieren. Die Studie zeigt damit etwas, das in Konzepten zu Rezeption und Aneignung im Prinzip bereits mitgedacht wird, das aber empirisch bis dato so noch nicht dargelegt wurde.

Kontrastiert werden die Filme FORREST GUMP und GOOD BYE, LENIN! schließlich mit einem Film, der fast zeitgleich mit ersterem produziert wurde, der jedoch einem anderen Genre zuzuordnen ist und in dem andere Darstellungsstrategien im Hinblick auf die Inszenierung historischer Zeit zur Anwendung kommen: Den *Tragikomödien* FORREST GUMP und GOOD BYE, LENIN! wird das *Drama* SCHINDLERS LISTE gegenübergestellt. Aus dieser Kontrastierung der Filme und den entsprechenden Interviews versuche ich Hinweise darauf abzuleiten, ob die im vorangegangenen Abschnitt vorgestellten Aneignungsprozesse in der medienreflexiven Struktur der beiden Tragikomödien begründet liegen oder ob es sich um verallgemeinerbare Vorgänge der Aneignung von Geschichte handelt.

Im letzten Abschnitt dieses Kapitels (»Remediation und digitale Aneignung«) werden in einem Exkurs zum Zuschauer im digitalen Zeitalter die veränderten Rezeptionsbedingungen am Beispiel der Aneignung von FORREST GUMP in sozialen Netzwerken und Videoportalen beleuchtet.

Im Kapitel »Aneignungsfilme« wird erneut die Betrachtungsebene gewechselt. Es richtet den Scheinwerfer auf drei Filme, in denen – anders als in allen vorher beleuchteten Werken – die Regisseure die Aneignung von Geschichte kunstvoll in Szene setzen und dabei ihre eigene subjektive Betroffenheit von dieser Geschichte explizieren und ausstellen.

In meinen Analysen spiegelt sich mein eigenes Vergnügen an diesen Filmen, die das, was theoretisch und methodologisch so schwer zu konzeptionalisieren ist, visuell zu fassen suchen. Dieses Kapitel demonstriert einmal mehr, inwiefern »jedes Menschenwerk teilweise oder sinnbildlich Autobiographie ist« (Primo Levi), die sich auf Dialoge mit Autoren stützt, die einem persönlich oder aus der Literatur bekannt sind.³⁴ Ich betrachte die Filme aus meiner eigenen, vor allem an geschichtstheoretischen wie -didaktischen Fragen interessierten Perspektive.

Cheryl Dunyes THE WATERMELON WOMAN korrespondiert nicht nur zeitlich mit dem Entstehungskontext von FORREST GUMP. Auch Dunyes Film stellt Fragen nach dem Rassismus in den USA in Vergangenheit und Gegenwart. THE WATERMELON WOMAN konzentriert sich dabei auf die Repräsentation von Afroamerikanern im Film, die Dunye am Beispiel ihres eigenen Körpers und ihrer Rolle als Filmemacherin zum Thema macht. Der Film berührt dabei jene Fragen, denen im ersten Kapitel aus theoretischer Perspektive nachgegangen wurde. Er zeigt, wie Orientierungsbedürfnisse und daraus resultierend Fragen an die Geschichte in der Lebenswelt einer afroamerikanischen, lesbischen Filmemacherin entstehen und in eine historische Spurensuche münden. Dunye versucht Fragen zu beantworten, die untrennbar mit ihrer eigenen Identität

verknüpft sind und visualisiert so den sinnstiftenden Charakter von Geschichte.

Atom Egoyans *ARARAT* korrespondiert zeitlich und inhaltlich mit *GOOD BYE, LENIN!*. Beide Filme zeigen, in welcher Weise historische Ereignisse in Familien tradiert werden und wie filmische Zeugnisse dieser Tradierungsgeschichte entstehen. *ARARAT* erzählt am Beispiel einer fiktiven Spielfilmproduktion über den Völkermord an den Armeniern, wie die Familienangehörigen sich mit diesem historischen Ereignis auseinandersetzen – wie sie es sich auf verschiedensten Wegen (über Ölgemälde, Spielfilme, Bücher, Zeitzeugenerzählungen etc.) aneignen und an nachfolgende Generationen sowie eine breitere Öffentlichkeit weitergeben. Egoyan akzentuiert in seinem Film die Notwendigkeit dramatischer Bilder und die künstlerische Freiheit der Filmemacher und setzt gleichzeitig der individuellen und ästhetischen Aneignung von Geschichte Grenzen, indem er das gesicherte Wissen der Geschichtswissenschaft betont.

Harun Farockis *AUFSCHUB* steht nicht nur deshalb am Ende dieser Arbeit, weil der Film eine der jüngsten Produktionen im Kontext der hier besprochenen Filme darstellt. Farockis Stummfilm kommt in dieser Arbeit eine wichtige Position zu, weil er die Aneignung von Vergangenheit in Szene setzt, indem er die eigene Aneignung von historischen Filmdokumenten aus der NS-Zeit ausstellt und damit reflektiert. In *AUFSCHUB* eignet er sich Filmaufnahmen aus dem Durchgangslager Westerbork an, von dem aus der Großteil der niederländischen Juden von den deutschen Besatzern in die Vernichtungslager deportiert wurde. Farocki wechselt bei seiner Betrachtung der Filmaufnahmen, die im Frühjahr 1944 im Auftrag des Lagerkommandanten entstanden waren, zwischen *punctum* und *studium*. Er geht dem nach, was ihn irritiert und betroffen macht, indem er seine Fragen und seine Betroffenheit an einzelnen Bildern expliziert und die Bilder benennt, die in seiner Vorstellung mit den im Film gezeigten Bildern verknüpft sind. Farocki studiert die Bilder aber auch, indem er sie in ihrem Abbildcharak-

ter ernst nimmt und in einer Art detektivischer Spurensuche als historische Quellen für die Geschichte des Holocaust lesbar macht.

Am Schluss stehen drei Thesen und ein Ausblick zur Aneignung von Geschichte im Film. □

Anmerkungen

- 1 *ABC News Digital*: <http://abcnews.go.com/blogs/headlines/2014/02/abc-news-digital-announces-forrest-gump-as-the-winner-of-the-best-oscar-movie-from-the-past-64-years-bracket-challenge/>. Der Redakteur eines anderen Medienportals mutmaßte, dass die Umfrageteilnehmer vielleicht geglaubt hätten, sie sollten den Film wählen, der am deutlichsten die Weltansicht des früheren Präsidenten Ronald Reagan zum Ausdruck bringe. Vgl. Dowd 2014. Als *FORREST GUMP* in die Kinos kam, war Bill Clinton der Präsident der USA. Der Produktionszeitraum des Films fällt in die Zeit der Präsidentschaft von Clinton sowie George H. W. Bush (1989–1993). Der Verweis auf den Schauspieler und republikanischen US-Präsidenten Ronald Reagan (1981–1989) lässt sich u. a. als Anspielung auf die vermeintlich konservative Ausrichtung der Hollywoodproduktion bzw. auf möglicherweise ähnliche mentale Fähigkeiten von Präsident und Hauptfigur verstehen. Die Zuschreibungen der politischen Ausrichtungen von Hollywoodproduktionen in den Jahren 1986–1994 wurden ausführlich untersucht von Gruner 2010.
- 2 Vgl. für positive Einschätzungen etwa Elsaesser 2009, der das Reflexionsvermögen des Filmes hervorhebt. Im genannten Sinne kritisch besprechen den Film hingegen Maslin 1994 und Anderson 2011, S. 32. Überblicke über goutierende und kritische Stimmen finden sich bei Radstone 2000; Elsaesser 2009; Gruner 2010 und Moller 2011a.
- 3 Es existiert lediglich eine quantitative Erhebung, die die Zuschauersegmente nach Alter, Geschlecht und ethnischer Herkunft differenziert: Groves 1995. Den Hinweis auf diese *Gallup*-Umfrage verdanke ich Krämer 1998.
- 4 Truffaut 1977, S. 100.
- 5 Zu Historienfilmen als kulturelle Tatsachen vgl. Heuer 2013.
- 6 Zu Filmen als kulturelles Kapital vgl. Elsaesser 2009, S. 227–236. Wie das kulturelle Kapital im Sinne Bourdieus dabei durch ein ausgefeiltes Merchandising weiter in ökonomisches Kapital übersetzt wird, lässt sich am Beispiel *FORREST GUMP* und den *Bubba Gump Shrimp Restaurants* besonders gut nachzeichnen und wird im Kapitel »Filmaneignungen« ausgeführt.

Einleitung

- 7 Auf die Computer Generated Imagery (CGI) gehe ich zu Beginn des Kapitels »Filmaneignungen« noch genauer ein.
- 8 Vgl. Hamann 2013.
- 9 In dem Kunstwort *prosumer* wurden die Wörter *consumer* und *producer* verschmolzen, um zu betonen, dass auch die Konsumenten im Gegensatz zu einem herkömmlichen Verständnis vom »Endverbraucher« als Produzenten anzusehen sind. Diese wörtliche Amalgamierung findet sich mit dem *Prosumenten* auch im Deutschen, ist aber nicht so gebräuchlich wie der *prosumer*. Der Begriff *prosumer* wurde eingeführt von Toffler 1980. Vgl. allgemein zum veränderten Verhältnis von Filmerfahrung und Zuschauer im digitalen Zeitalter Pauleit 2014a.
- 10 Auf den genannten YouTube-Clip, in dem Forrest Gump auf Barack Obama trifft, gehe ich im Abschnitt »Remediation und digitale Aneignung« näher ein. *Forrest-Trump*-Clips werden u. a. von der britischen Comedysendung *Newzoids* bei YouTube veröffentlicht. Hier handelt es sich um Puppen, die mit Hilfe von CGI-Techniken bearbeitet werden. <https://www.youtube.com/watch?v=f61Q2LDpykQ&list=RDf61Q2LDpykQ&t=39>.
- 11 Zuletzt und am umfassendsten hierzu Paul 2016. Die neuesten Studien auf diesem Forschungsfeld lassen sich recherchieren bei *Visual History*. Online-Nachschlagewerk für die Historische Bildforschung, <https://www.visual-history.de>.
- 12 Deile 2014.
- 13 Vgl. den auf die Rezeption von Geschichte im Film fokussierten Forschungsüberblick bei Moller 2013 sowie als Übersicht über die Rezeptionsforschung insgesamt Reinhard & Olson 2016. Für weitere Literatur zur Rezeptionsforschung siehe den Kapitelabschnitt »Methodische Zugänge«.
- 14 Vgl. als eine der umfassendsten Gesamtdarstellungen Schenk 2012.
- 15 Gleichwohl werden in regelmäßigen Abständen solche Tests entwickelt, die nach Faktenwissen, Einstellungen u. a. fragen. Auf die Aussagekraft derartiger Erhebungsmethoden und -ergebnisse gehe ich im Kapitelabschnitt »Methodische Zugänge« genauer ein.
- 16 Das erste groß angelegte Projekt der Medienwirkungsforschung, die sogenannten *Payne Fund Studies* wurden in den 1990er Jahren von Kommunikationswissenschaftlern wiederentdeckt. Vgl. Jowett, Jarvie & Fuller 2007. Im Kapitelabschnitt »Methodische Zugänge« gehe ich auf dieses Projekt näher ein. Vgl. als Beispiele einer genuin konstruktivistischen Geschichtsdidaktik stellvertretend für den deutschen Kontext: Barricelli & Lücke 2012; Günther-Arndt 2014. Für den amerikanischen Kontext Wineburg, Martin & Monte-Sano 2011.
- 17 Marcus, Paxton & Meyerson 2006.
- 18 Vgl. Wineburg 2001a; 2001b. Auf die Studie gehe ich im Kapitelabschnitt »Methodische Zugänge« näher ein.
- 19 Elsaesser & Hagener 2013, S. 20.
- 20 Ruby 2000, S. 184.
- 21 So werden die besonders kritischen Stimmen zusammengefasst bei Elsaesser 2009, S. 184.
- 22 Hepp 2005, S. 67.
- 23 So eine angemessene deutsche Übersetzung von »to create sympathetic weather«. Bartlett 1932, S. 79.
- 24 Vgl. hierzu den Abschnitt im ersten Kapitel »Zugänge zur Geschichte im Film: Aneignung von Geschichte«. Vgl. auch Ammerer, Hellmuth & Kühberger 2015.
- 25 Barthes 2012, S. 36. Zu den Filmwissenschaftlern, die Barthes Fototheorie auf die Filmanalyse übertragen haben zählen Morsch 2011; Henzler 2013.
- 26 Ang 1986.
- 27 Gottlieb & Wineburg 2012.
- 28 Elsaesser 2009, S. 227.
- 29 Barthes 2012, S. 62.
- 30 Kramer 2014, S. 159.
- 31 Vgl. Hepp 1998; Hepp u. a. 2015.
- 32 So Livingstone & Das 2013.
- 33 Hüppauf & Wulf 2006, S. 38.
- 34 Hier zitiert nach White 2000, S. 167.

Einleitung aus:

Sabine Moller: **Zeitgeschichte sehen**. Die Aneignung von Vergangenheit durch Filme und ihre Zuschauer.
ISBN 978-3-86505-330-5 © 2018 Bertz + Fischer Verlag | www.bertz-fischer.de