

(In der damaligen Version war durchgängig von 'Switching' die Rede; inzwischen hat sich der Begriff 'Zapping' vollständig durchgesetzt.)

Hartmut Winkler

Switching, ein Verfahren gegen den Kontext

Wir alle, so denke ich, sind es gewöhnt, die Medien als eine technische Form der Kommunikation zu denken, und die Technologie der Medien als eine Struktur, die sich entlang bestimmter Ziele, Zwecksetzungen und gesellschaftlicher Erfordernisse entwickelt hat. Umso verblüffender ist es festzustellen, daß dreißig Jahre nach Einführung des Mediums Fernsehen eine relativ geringfügige technische Modifikation – die Entscheidung der Hersteller nämlich, die Bedienungselemente vom Gerät zu trennen und in der Nähe des Rezipienten zu plazieren – eine augenfällige und möglicherweise tiefgreifende Verhaltensänderung dem Medium gegenüber ausgelöst hat.

Switching. Die Angewohnheit eines wachsenden Teils der Zuschauer, mit der Fernbedienung zwischen den Kanälen hin- und herzuwechseln und nicht mehr eine Sendung von Anfang bis Ende, sondern im Extremfall alle parallellaufenden Sendungen, jede eine kurze Zeit lang, zu verfolgen, bedeutet einen Einbruch in eine Konstellation aus Medientechnik, Struktur und Inhalt der Programme, die relativ erfolgreich und stabil erschien. Der Zuschauer, der bis dahin als Adressat vorfabrizierter Botschaften einerseits und als ein nörgelnder Produzent von Einschaltquoten andererseits gedacht werden konnte, hat ein Spiel für sich entdeckt, das die werbende Wirtschaft um den Schlaf und die Fernsehmacher in den Anstalten um einen weiteren Teil ihres Selbstbewußtseins gebracht hat – nur die Film- und Fernsehwissenschaft hat bislang kaum reagiert, obwohl gerade sie, und das zu zeigen ist die Aufgabe dieses Beitrages, allen Anlaß hätte, die eigenen Kategorien auf ihre Gültigkeit zu überprüfen.

Switching destruiert – das ist meine zentrale These – die in sich geschlossenen Sinneinheiten, aus denen das Fernsehprogramm sich aufaddiert. Fernsehen wird als eine Abfolge von Sendungen produziert, denen ein jeweils geschlossenes Konzept zugrundeliegt, dieselben Sendungen bilden die Sinneinheiten auch für die 'normale' Rezeption, und, nicht zuletzt, fällt es auch der wissenschaftlichen Analyse des Programms ungleich leichter, Sendungen oder Sendereihen zu beschreiben, als jene Interferenzeffekte, die sich an der Schnittstelle zwischen den Sendungen und in

der Abfolge der Einzelangebote ergeben. Aber sowohl Alexander Kluge als auch Dieter Prokop haben darauf hingewiesen, daß erst in den Effekten zwischen den Sendungen und letztlich in der Gesamtfläche des Programms das Fernsehen seine spezifische, die Welt strukturierende Wirkung entfaltet.

Die switchenden Zuschauer zerfleddern die Sinneinheiten, die das Fernsehen bietet, in eine Unzahl kürzerer bis sekunden-kurzer Sequenzen, die, ihrem Kontext entrissen, ihre Bedeutung vollständig verändern; was, so wird man fragen müssen, bleibt von einem Spielfilm übrig, wenn er mit Nachrichten, Sport oder Show gemixt wird? Was wird aus dem Plot, der psychologischen Motivation der Handelnden, der Argumentation eines Kommentars? Was wird aus dem Rhythmus der Sendung, was aus komplexeren Gestaltungsmitteln und was, allgemein, aus der Intention der Autoren?

Zumindest die switchenden Zuschauer, so scheint es, sind an dieser Form der 'Sinnproduktion' zunehmend desinteressiert. Was aber, wenn die Lust des nachvollziehenden Verstehens entfällt, ist die Lust, die an seine Stelle tritt? Wie kann man die spezifische Prämie beschreiben, die der Switchende sich verschafft?

Zunächst kann man sagen, daß mit der Destruktion des 'linearen Sinns', desjenigen Sinns also, der entlang der Zeitachse organisiert ist und den das Medium Film von der Schriftkultur übernommen hat, nicht jede Art von 'Sinn' getroffen wird, die die Medien Film und Fernsehen konstituieren. Jeder Film und jede Sendung besteht aus Einstellungen und jede dieser Einstellungen errichtet eine eigene Welt, die auf der Ebene des Abgebildeten handelnde Personen vorführt, Gesichter, Landschaften, Städte, Räume, Dinge, Tiere, die - inszeniert oder der Realität entnommen - jede für sich in einer eigenen vom Gesamtzusammenhang relativ unabhängigen Beziehung zur 'Welt' des Rezipienten stehen, jede Einstellung ist durch eine Vielzahl filmischer Mittel (Filmmaterial, Optik, Kameraposition und -bewegung, Cardierung, Licht- und Ton, Schnitt, Montage usw.) strukturiert - und all diese Ebenen konstituieren jede für sich genommen 'Sinn'. So betrachtet ist der Film ein extrem 'breiter' Kanal der Kommunikation, eine monströse Maschine, gegen die die Story, die den Film zusammenhält, wie ein Fädchen wirkt.

Zum zweiten wird man sich, trotz der vollständigen Gewöhnung an die Gesetzmäßigkeiten, die Film und Fernsehen regieren, noch einmal klar machen müssen, was diese Medien dem 'normalen' Rezipienten eigentlich zumuten. In seinen Sessel festgebannt, von jedem Eingriff in das gezeigte Geschehen abgeschnitten und selbst am körperlichen Ausagieren seiner

Gefühle gehindert, ist der Zuschauer der Adressat eines Monologes in Bildern, der auf seine aktuelle subjektive Befindlichkeit und seine individuelle psychische Adaption bemerkenswert wenig Rücksicht nimmt. Insbesondere die Zeitachse dieses Bilderstroms erscheint nahezu diktatorisch, wenn man bedenkt, wieviel Informationen technische Bilder bereits simultan enthalten können; zudem zerfällt die große Zahl der Zuschauer, die jedes einzelne Produkt zu erreichen hat, in eine Vielzahl von Erwartungskonstellationen, Bildungsniveaus und sozialen Kontexten, in Untergruppen also, die auf dem Bildschirm ein jeweils mehr als allgemeines Gegenüber finden. Klischees und Standardisierung auf der einen Seite und eine ständige, wenn auch latente Überforderung auf der anderen deuten darauf hin, daß unterhalb der Lust am Rezeptionserlebnis mit einem beträchtlichen Unlustpotential gerechnet werden muß, einem Unlustpotential, das anschwellen oder zurückgehen wird, je nach dem wie weit das objektive Angebot und die aktuelle Subjektivität des Rezipienten von Moment zu Moment differieren.

Im Rahmen der normalen Rezeption, so denke ich, gleicht der Rezipient solche Differenzen durch seine Phantasieproduktion aus; er kann sich – luxurierend – seine eigenen Gedanken machen, er kann versuchen, was ihm entgangen ist, durch eigene Deutungen aufzufüllen, er kann sich im Bild für periphere Gegenstände interessieren usw. Mit der Fernbedienung nun ist dem Rezipienten eine völlig neue Möglichkeit an die Hand gegeben: Belästigt ihn, was er sieht in irgendeiner Weise, so verfügt er nun über ein nahezu unerschöpfliches Reservoir zusätzlichen Materials, auf das er ausweichen kann und das vielleicht eine neuerliche, zumindest aber nicht dieselbe Unlust evoziert.

Die Einstufung als 'Material' aber bereits ist ein Vorgriff. Bevor die Angebote der Sender in eine Fläche ununterscheidbaren Materials zerfallen und bevor man sich wird fragen müssen, in welchen neuen Prozeß der Signifikation dies Material als Material eingeht, sind einige Spezifika hervorzuheben, die die kurzen Sequenzen, in die der Switchende die Programme zerlegt, kennzeichnen.

Zunächst ist augenfällig, daß der Switchende nicht weiß, wohin er springt, so daß am Punkt des Umschaltens eine spezifische Struktur der Überraschung entsteht. Taucht als erstes das Bild einer Bretterbude auf, so kann für einige Sekundenbruchteile unklar sein, ob es sich um einen Western und entsprechend um eine Farm, um eine Slumsituation in einem Dokumentarfilm oder um das Holzhaus einer Straßenarbeiterbrigade handelt; Musik, visuelle Codes und der Fortgang der Handlung werden das Bild schnell vereindeutigen; für einen kurzen Moment aber ist das

gesamte Spektrum der Bedeutungsmöglichkeiten präsent, die das Bild als ein isoliertes überhaupt haben könnte. Die Informationstheorie, die versucht, Bildinformationen zu quantifizieren, und die den Informationsgehalt bewegter Bilder primär von der Wahrscheinlichkeit abhängig macht, mit der das einzelne Bild im gegebenen Kontext zu erwarten ist, würde am Punkt des Umschaltens ein absolutes Maximum der Bildinformation konstatieren, danach ein Zurückschwingen bis hinunter auf das Niveau, das der Regisseur seinem Publikum glaubte zumuten zu können. Einen zweiten möglichen Interpretationsrahmen liefert die Ästhetik, die mit dem Begriff des Schocks nicht allein zeitliche Ereignisse, sondern etwa auch den Zusammenprall sehr heterogener Materialien in einer Collage beschrieben hat.

Kontextwissen desambiguiert; gerade also wenn man die Phantasieproduktion im Auge hat, mit der der Zuschauer deutend oder luxurierend auf die Bildschirmangebote reagiert, liegt die Vorstellung nahe, daß die Switchenden sich bewußt gegen den Kontext wenden. Gegen die Autorintention und gegen das Gesamtkonstrukt, das die einzelnen Bilder um ihr Schillern bringt und sie im Dienste eines kohärenten 'Sinns' domestiziert.

Im Beispiel der Collage ist bereits angesprochen, daß mit Effekten auch zwischen den durch Switching freigestellten Sequenzen gerechnet werden muß. Im auffälligsten Fall springt gleichzeitig in drei Programmen, einer Sportsendung, einem Tarzanfilm und einer soap opera, jeweils einer der Protagonisten in jeweils einen Pool. Durch die hohe Standardisierung der im Fernsehen gezeigten Situationen sind Zufälle wie dieser keineswegs so selten wie es scheinen mag, und auch die Tatsache, daß es sich um zufällige Effekte handelt, schließt diese aus dem Prozeß der Signifikation nicht von vornherein aus. Alle neuere Kunst und nicht zuletzt die technischen Bilder selbst haben dem Zufall Eingang in die Signifikationsprozesse verschafft, und das Publikum gelehrt, Mixturen aus zufälligen und intentionalen Strukturen zu deuten.

Hintereinandergeschaltete Bilder kommentieren sich gegenseitig; schon sehr früh hat die Montagetheorie darauf hingewiesen, daß Bedeutungseffekte zwischen aneinander montierten Sequenzen sich auch dann ergeben, wenn die Montage willkürlich, nicht also durch die Intention eines Autors verbürgt ist. Die Sinnerwartung auf seiten des Rezipienten oder, schwächer, seine Gewohnheit, das ihm begegnende Material in einen kontinuierlichen Fluß von Assoziationen einzubetten, wird auch dann 'Bedeutungen' generieren, wenn das wache Bewußtsein diese abweist und sich bemüht, die Trennung der unterschiedlichen Inhalte aufrechtzuerhalten.

Betrachtet man die Angebote der Sender als das 'Material' der Switchenden, entpuppt sich das Switchen selbst als eine Art der Nachbearbeitung. Unter der Hand also rückt, was zunächst nichts als eine 'Unsitte' zu sein schien, nun in die Nähe von Produktion. Das 'Produkt' des Switchenden vergegenständlicht sich nicht. Protokollierte man einen Switchingabend aber auf Video, so würde klar, wie 'persönlich' und wie wenig kommunizierbar das Produkt der Switchenden ist; die Mikrologie der Rhythmen und der Entscheidungsstrukturen, die hinter den 'Schnitten' stehen, ist intersubjektiv nicht übertragbar; entsprechend berichten fast alle Switchenden, daß, sobald sie nicht allein vor dem Fernseher sitzen, ihre Rezeptionsweise auf entschiedenen Widerstand stößt. Die Härte der Übergänge ist offensichtlich nur dann zu ertragen, wenn sie Produkt des eigenen Eingriffs ist, wenn der Impuls in der Hand den Wahrnehmungsapparat auf den Stoß vorbereitet hat.

Welche Funktion aber, die Frage ist nun zu stellen, kommt solchen selbstverabreichten Stößen zu?

Zum einen, denke ich, wird der Switchende den ästhetischen Effekt seiner Rezeptionsweise genießen. Die semantische Offenheit der dekontextuierten Bilder, die unvermuteten Konfrontationen und Interferenzen und, nicht zuletzt, die Zeitstruktur der Effekte selbst erschüttern das festgefügte Gerüst der intersubjektiv etablierten Bedeutungen, die Codes und Konnotationssysteme, in denen der gesellschaftliche Diskurs jedem Ding seinen Ort zugewiesen hat, und die doch immer wieder den Verdacht auf sich ziehen, wenn nicht zu lügen, so die wahre Natur der Dinge doch in irgendeiner Weise zu verfehlen. 'Semantische Offenheit' bedeutet zunächst einen Dispens von dieser Ordnung, und ihre Ersetzung durch ein weniger strukturiertes Feld, das eigene spielerische Entdeckungen möglich macht und das, anders als avanciertere ästhetische Erfahrungen, das Lassen der etablierten Ordnungen nicht unmittelbar mit Orientierungsängsten bestraft. Switching vergrößert den Abstand, den die einseitig auf Identifikation und emotionale Wirkung ausgelegten Bildschirmprodukte zu minimieren bemüht sind, und etabliert eine spielerisch-skeptische Haltung, die das Gebotene in seinem Wirkungsanspruch relativiert.

Der zweite Interpretationsrahmen, den ich vorschlagen möchte, ist ein psychologischer, denn u.a. wird der Rezipient durch seine Eingriffe in das Material die eigene Subjektivität ausbalancieren. Indem der Switchende das Quantum der von außen kommenden Reize kontrolliert, greift er gleichzeitig in den Strom seiner eigenen, von innen kommenden Phantasien und Vorstellungen ein, die die Rezeption begleiten; so betrachtet arbeitet der Eingriff einem äußerst fragilen Gleichgewicht zu: Droht der Strom der

eigenen Phantasien zu versiegen, verschafft ihm der Wechsel des Bildschirminhalts neue Nahrung, ist umgekehrt ein Reiz zu stark, kann er abgewiesen und durch einen anderen ersetzt werden, der den 'Gegenfilm' des eigenen Inneren weniger zu dominieren in der Lage ist.

Der Switchende hat für sich eine Art Tagtraummaschine installiert, die es ihm erlaubt, mit der eigenen Subjektivität umzugehen und die eigene Befindlichkeit zu regulieren. Und was nach außen als ein träumerisches, desinteressiertes Gleiten erscheint, ist tatsächlich ein effizienter psychischer Reinigungsvorgang, der den heterogenen Bilderstrom dazu benutzt, die eigenen, inneren Bilder zu mobilisieren.

Gemessen an den Mitteln, mit denen Filme hergestellt werden, sind die Mittel, derer sich die 'Nachbearbeitung' bedient, relativ schlicht. Die Destruktion und der leichte Hohn, der im Switching zweifellos liegt, bedeutet keine Korrektur an dem grundsätzlichen Ungleichgewicht, das die technischen Medien zwischen der 'Sender-' und der 'Empfänger'-Seite etabliert haben. Vielleicht aber scheint im Switching die Utopie auf, irgendwann eben doch noch einmal aus der Rolle des reinen Adressaten erlöst zu werden, eingreifen zu können in den Ablauf der Programme, die in ihrer Starrheit für den Ablauf der gesellschaftlichen Prozesse ein so schlagendes Bild liefern. Zerstreut, skeptisch und träumerisch drückt der Rezipient seine Tasten – und im Bildernebel zergeht die Vorstellung, das gutwillige Gerede der 'talking heads' könne die Welt noch einmal zusammensetzen.

Knut Hickethier
Hartmut Winkler (Hg.)

Filmwahrnehmung

Dokumentation der GFF-Tagung 1989



CIP-Titelaufnahme der Deutschen Bibliothek

Filmwahrnehmung : Dokumentation der GFF-Tagung 1989 / Knut Hickethier ; Hartmut Winkler (Hg.) - Berlin: Ed. Sigma Bohn, 1990

(Schriften der Gesellschaft für Film- und Fernsehwissenschaft ; Bd. 3)

(Sigma-Medienwissenschaft ; Bd. 6)

ISBN 3-89404-900-6

NE: Hickethier, Knut [Hrsg.]; Gesellschaft für Film- und Fernsehwissenschaft: Schriften der Gesellschaft ...; 2. GT

Copyright 1990 by edition sigma rainer bohn verlag, Berlin.

Alle Rechte vorbehalten. Dieses Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne schriftliche Zustimmung des Verlags unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Mikroverfilmungen, Übersetzungen und die Einspeicherung in elektronische Systeme.

Druck: WZB

Printed in Germany

Inhalt

<i>Knut Hickethier, Hartmut Winkler</i> Einleitung	7
<i>Joachim Schmitt – Sasse</i> "Run it again, Phil!" Panoramaschwenk über eine Theorienlandschaft	13
<i>Hartmut Winkler</i> Der Zuschauer und die filmische Technik Apparatus – Theorien, Frankreich 1969 – 75	19
<i>Annette Brauerhoch</i> Alice in Wonderland Feministische Filmtheorie – der Blick, die Schaulust und die weibliche Zuschauerin	26
<i>Heide Schlüpmann</i> Schaulust und Ästhetik Reflexionen zwischen Apparatusdebatte und feministischer Filmtheorie	35
<i>Peter Ohler</i> Kognitive Theorie der Filmwahrnehmung: der Informationsverarbeitungsansatz	43
<i>Wolfram Karl Köck</i> Die kognitionstheoretische Perspektive Am Beispiel von Untersuchungen zur Verständlichkeit von Wissenschaftsendungen des deutschen Fernsehens	58
<i>Peter Wuss</i> Filmische Wahrnehmung und Vorwissen des Zuschauers Zur Nutzung eines Modells kognitiver Invariantenbildung bei der Filmanalyse	67

<i>Christian Mikunda</i> Kino spüren	83
<i>Reinhold Rauh</i> Sprache und filmische Wahrnehmung	95
<i>Bernhard Riff</i> Das Auge sieht nichts	107
<i>Tilo Rudolf Knops</i> Wahrnehmung oder Projektion? Die Legende der autonomen Ursprünge des Films aus komparativer Sicht	113
<i>Claus – Dieter Rath</i> Fernsehprogramme als Schaubühne der Lebensführung	123
<i>Hartmut Winkler</i> Switching, ein Verfahren gegen den Kontext	137
<i>Peter Hoff</i> Zur Rezeption von Fernsehserien aus der eigenen Produktion in der DDR	143
Bibliographie	159
Zu den Autor/inn/en	170