



KATHRIN FAHLENBRACH



AUDIOVISUELLE METAPHERN

**ZUR KÖRPER- UND AFFEKTÄSTHETIK
IN FILM UND FERNSEHEN**

SCHÜREN

Kathrin Fahlenbrach
Audiovisuelle Metaphern

Die Autorin: Kathrin Fahlenbrach, Jg. 1967, hat deutsche und französische Literaturwissenschaft sowie Theaterwissenschaft in Berlin und Siegen studiert und war von 2000 bis 2008 wissenschaftliche Mitarbeiterin und Assistentin am Institut für Medien- & Kommunikationswissenschaften an der Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg, wo sie seit ihrer Habilitation 2008 Privatdozentin ist. In ihrem Buch *Protestinszenierungen. Visuelle Kommunikation und kollektive Identitäten in Protestbewegungen* (2002) untersuchte sie die kognitive und emotionale Rolle von Bildmedien und visuellen Protestkodes vor allem in der Studentenbewegung von 1968. Daneben publizierte sie zu Emotionen und metaphorischer Körper- und Affektästhetik in Musikvideos und im Film sowie zu Medienikonen in audiovisuellen Medien. Weitere Buchpublikationen sind: *Audiovisuelle Emotionen. Emotionsdarstellung und Emotionsvermittlung durch audiovisuelle Medienangebote* (2007, als Mithrsg.) und *Medienrituale. Rituelle Performanz in Film, Fernsehen und Neuen Medien* (2008, als Mithrsg.).

Kathrin Fahlenbrach

Audiovisuelle Metaphern

Zur Körper- und Affektästhetik
in Film und Fernsehen

SCHÜREN

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen
Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über
<http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Als Habilitationsschrift an der Philosophischen Fakultät II
der Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg im Juli 2008 angenommen

Für Axel

Schüren Verlag GmbH
Universitätsstr. 55 · D-35037 Marburg
www.schueren-verlag.de
Print © Schüren 2010
eBook © Schüren 2016
Alle Rechte vorbehalten
Gestaltung: Nadine Schrey
Umschlag: Wolfgang Diemer, Köln, unter Verwendung eines
Fotos aus Stanley Kubricks *SHINING* (USA 1980)
Print-ISBN 978-3-89472-694-2
eBook-ISBN 978-3-7410-0032-4

Inhalt

Dank	8
------	---

Einleitung

1. Thema	10
2. Forschungsüberblick	13
2.1 Perspektiven körperlich-affektiver Medienästhetik	14
2.2 Asthetische und materiale Medienästhetik	16
2.3 Kognitions- und emotionstheoretische Medienästhetik	22
3. Körper, Symbole und Medien. Ausblick auf semiotische und kognitionstheoretische Forschungsansätze	27
3.1 Semiotische Metapherntheorien	30
3.2 Kognitive Metapherntheorien	32
3.3 Metaphern in visuellen und audiovisuellen Medien: Perspektiven und Ansätze	35
4. Ausblick auf eine körper- und affektbasierte Theorie audiovisueller Medien	42
5. Übersicht	45

Teil I: Metaphern der Wahrnehmung: Wahrnehmungstheoretische Grundlagen audiovisueller Metaphern

1. Theoretische und methodische Vorüberlegungen	47
2. Körperbasierte Bedeutungssysteme	49
2.1 Kognitive Semantik	50
2.2 Perzeptive Semantik	51
2.3 Intermodale Assoziation	53
2.4 Sensomotorische Handlungssimulation	56
2.5 Emotionale Handlungssimulation	65
2.6 Konklusion	68
3. Metaphern der Wahrnehmung	69
3.1 Die kognitive ‹Wirklichkeit› konzeptueller Metaphern: Ausblick auf die empirische Metaphernforschung	70

3.2 Eine Typologie konzeptueller Metaphern des Wahrnehmens, Denkens und Fühlens	75
4. Konklusion	88

Teil II: Bausteine einer Theorie audiovisueller Metaphern

1. Kognitive Semantik Audiovisueller Metaphern	91
1.1 Theoretische und methodische Vorbemerkungen	91
1.2 Kognitive Semantik audiovisueller Räume	100
1.3 Typologie audiovisueller Raum-Metaphern	112
1.4 Räume als Leitmetaphern in <i>BLADE RUNNER</i> : Eine Beispielanalyse	120
1.5 Konklusion	132
2. Perzeptive Semantik Audiovisueller Metaphern	133
2.1 Theoretische und methodische Vorüberlegungen	133
2.2 Audiovisuelle Synchrese – Perzeptive Grundstrukturen von Bild-Ton-Verbindungen	136
2.3 Perzeptive Semantik audiovisueller Körper-Metaphern	143
2.4 Perzeptive Semantik audiovisueller Raum-Metaphern	159
2.5 Konklusion	186
3. Emotionale Semantik audiovisueller Metaphern	187
3.1 Theoretische und methodische Vorüberlegungen	187
3.2 Emotionale Semantik audiovisueller Körper und Räume	193
3.3 Strukturen audiovisueller Emotionsmetaphern	204
3.4 Emotionale Semantik audiovisueller Raum-Metaphern	210
3.5 Emotionale Semantik audiovisueller Körper-Metaphern	219
3.6 Konklusion	228
4. Synopse: Das Netzwerk Audiovisueller Metaphern	230
4.1 Leitmetaphern – Submetaphern	230

Teil III: Audiovisuelle Metaphern im Fernsehen

1. Theoretische und methodische Vorüberlegungen	239
2. Wahrnehmungsästhetische Codes des Fernsehraums	241
2.1 Teleakustik	243
2.2 Televisualität	246
3. Audiovisuelle Metaphern in der Fernsehwerbung	251
3.1 Wahrnehmungsästhetische Voraussetzungen audiovisueller Metaphern in der Werbung	252
3.2 Audiovisuelle Inszenierung emotionaler Marken	255

3.3 Metaphern und Metonymien in der Werbung	257
3.4 Audiovisuelle Metaphern in filmischen Werbespots	259
3.5 Audiovisuelle Metaphern in teleästhetischen Werbespots	262
4. Audiovisuelle Metaphern in der Fernsehberichterstattung	265
4.1 Wahrnehmungsästhetische Voraussetzungen audiovisueller Metaphern der Fernsehberichterstattung	265
4.2 Metaphorische Motive in der Fernsehberichterstattung – Eine Skizze	271
4.3 Metaphern des ‹Todes› und der ‹Wut› – Eine Beispielanalyse	275
4.4 Fernsehräume: Metaphorische Topologien in Nachrichtensendungen	278
5. Konklusion	279
Resümee	281
Anhang	
Bibliografie	286
Filmografie	297
Abbildungsnachweise	298
Metapherndatenbanken	298
Sachwortverzeichnis	299

Dank

Die vorliegende Studie entstand im Rahmen meiner Habilitation am Institut für Medien- & Kommunikationswissenschaften der Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg. Besonders danken möchte ich daher Reinhold Viehoff, der mich während dieser Jahre institutionell und fachlich umfassend unterstützt hat und mir den nötigen Freiraum für meine Forschung gegeben hat. Ebenso gilt mein Dank meinen Kolleginnen und Kollegen am Institut für Medien- & Kommunikationswissenschaften in Halle, mit denen ich die Arbeit in verschiedenen Stadien bei internen Diskussionsabenden sowie im Rahmen der Hallenser Mediencolloquien diskutiert habe und die mir viele Anregungen und konstruktive Kritik hierzu gegeben haben. – In einer frühen Phase hat mir Helga de La Motte-Haber wichtige Ratschläge und Hinweise gegeben, für die ich ihr sehr danken möchte.

Ein wesentliches Forum für die regelmäßige Diskussion meiner Arbeit waren auch die Jahrestagungen der *Society for the Study of the Moving Image* (SCSMI). Unsere dortigen Gespräche und Diskussionen über die kognitiven, emotionalen und körperlichen Aspekte von Filmästhetik haben mein Verständnis dieser Phänomene sehr geprägt. Für wertvolle Kommentare zu den dort präsentierten Zwischenstadien meiner Metaphernstudien und für kritische Lektüren danke ich besonders Carl Plantinga und Torben Grodal.

Ebenfalls danken möchte ich Anne Bartsch und Jens Eder für intensive Gespräche über Emotionen und Film, die wir über mehrere Jahre regelmäßig in Vor- und Nachbereitung unserer 2005 in Hamburg stattgefundenen Tagung *Audiovisual Emotions. Representing and Eliciting Emotions through Audiovisual Media* geführt haben. Anne Bartsch war auch darüber hinaus eine meiner wichtigsten Gesprächspartnerinnen, die meine Begeisterung für audiovisuelle Metaphern teilt und die mich auch in Momenten des Zweifels immer wieder motiviert hat. Hierfür danke ich ihr herzlich. Ebenso danke ich Sibylle Moser für viele anregende Impulse und ihre freundschaftliche Unterstützung.

Von unschätzbarem Wert waren in der letzten Phase der Arbeit die gründlichen Lektüren des Manuskriptes und die kritischen Anmerkungen von Christine Noll Brinckmann. Ihre präzisen Kommentare haben entscheidend zur weiteren Verbesserung des Buches vor seiner Drucklegung beigetragen. Ihrem Engagement gilt daher mein ganz besonderer Dank.

Während der Fertigstellung des Buchmanuskriptes waren außerdem Ed Tan und Charles Forceville wichtige Gesprächspartner. Im Rahmen unserer Kooperation an einer empirischen Metaphernstudie habe ich in langen Diskussionen viele wertvolle Impulse erhalten, die auch in die Überarbeitung des Manuskriptes eingeflossen sind. Für ihre motivierende Unterstützung möchte ich mich sehr bedanken.

Auch während dieser langen Forschungsjahre bot mir meine Familie einen wichtigen Rückhalt. Meinen Eltern danke ich besonders für ihre liebevolle Anteilnahme. Nicht in Worte fassen lässt sich mein Dank an Axel, der mich während dieser Zeit in jeder Hinsicht unterstützt hat. Ihm möchte ich dieses Buch widmen.

Einleitung

1. Thema

Erfolgreiche Medienangebote – sowohl fiktionale Unterhaltung als auch informative Gattungen – verzichten heute kaum noch auf die Möglichkeiten audiovisueller Technik, die Wahrnehmung ihres Publikums so gezielt und effektiv wie möglich zu lenken: sei es durch die klassischen filmästhetischen Mittel oder durch neue Techniken wie die digitale Nachbearbeitung von Bild und Ton sowie durch Effekte. Dabei treten die körperlichen und emotionalen Aspekte audiovisueller Ästhetik immer mehr in den Vordergrund.

Dies gilt umso mehr, als die Themen, Stoffe und Dramaturgien im Mainstream des Films und des Fernsehens auf einen begrenzten Kanon eingeschränkt sind. Trotz Variationen wird dieser nur selten strukturell verändert. Ein wesentlicher Grund hierfür liegt in der starken Ausrichtung der Unterhaltung an vitalen Themen des menschlichen Lebens: Partnerschaft, Freundschaft, Schicksal, Krieg, Tod. Dies schließt auch die fortlaufende Thematisierung und Inszenierung von basalen Emotionen ein wie Liebe, Angst, Trauer oder Ekel. Wir leben in einer Mediengesellschaft, in der das öffentliche und kulturelle Aushandeln von sozialen Regeln, aber auch der individuelle Umgang mit existentiellen Bedürfnissen und Emotionen entscheidend in und durch die Medien stattfindet. Ihre öffentlichkeitswirksam inszenierten Verhaltens- und Bewertungsmodelle bieten dem Einzelnen kognitive und emotionale Orientierung.¹

Mit der Fokussierung auf universale und vitale Fragestellungen, Bedürfnisse und Emotionen geht gerade in audiovisuellen Mainstreamangeboten eine starke Ausrichtung auf affektive und körperliche Effekte einher. Ästhetik und Wirkung sind in hohem Maße geprägt von sinnlichen Qualitäten in Bild und Ton, die ihre Zuschauer körperlich ‚fesseln‘ können: schnelle Schnitte, extreme Perspektiven, Farbkontraste und dissonante Klänge können in ihrer synästhetischen Verbindung somatische Reflexe auslösen, die Gefahr, Bedrohung und Flucht signalisieren. Langsame Kamerafahrten, weiche Schnitte und ruhige Klänge dagegen erleben wir

1 Vgl. auch Grodal 2005, 2009; Viehoff 2007.

reflexhaft als harmonisch. Es sind solche und andere Aspekte audiovisueller Medienästhetik, die eine körperliche und affektive ‹Tiefensemantik› aufweisen, welche die Rezipienten bereits physisch und vorbewusst erleben und ‹verstehen›.

Im vorliegenden Buch soll gezeigt werden, wie sich audiovisuelle Medien körperlicher und affektiver Mechanismen bedienen, um die Aufmerksamkeit ihres Publikums bereits vorbewusst und vorkonzeptuell zu binden. Diese körperliche Tiefensemantik, die innerhalb basaler perceptiver und affektiver Verarbeitungsprozesse generiert wird, ist keinesfalls losgelöst von den symbolischen und narrativen Strukturen. Vielmehr, so die hier vertretene Prämisse, bauen auch komplexe kulturelle Bedeutungen auf körperlich-affektiven Strukturen auf und sind aufs engste mit ihnen verkoppelt.

Dabei stellt sich die Frage, *wie* symbolische und vorsymbolische² oder vorkonzeptuelle, nämlich körperliche und kognitive Wirkungsaspekte miteinander verbunden sind und wie sie in ihrem Zusammenhang beobachtet und systematisch untersucht werden können. Vor dem Hintergrund dieser sehr grundsätzlichen Frage wird hier ein spezifisches und dennoch wesentliches Phänomen audiovisueller Ästhetik vorgestellt, anhand dessen die Einheit körperlicher und kultureller Wirkungsaspekte repräsentativ aufgezeigt werden kann: das Phänomen *audiovisueller Metaphern*.

In Fortführung der kognitiven Metapherntheorie von Lakoff (1987), Johnson (1987) und anderen gehe ich davon aus, dass alle sprachlichen, visuellen, taktilen, akustischen Zeichensysteme neben ihren kulturell tradierten Bedeutungen auf vorkonzeptuelle Strukturen zurückgreifen. Vor allem kognitive oder konzeptuelle Metaphern strukturieren die diversen Zeichensysteme gestalthaft auf der Grundlage körperbasierter Erfahrungsschemata. Dies gilt gerade dann, wenn ‹unsichtbare› komplexe oder abstrakte Zusammenhänge kommuniziert werden: Zeit, Tod, Leben; aber auch komplexe emotionale Erfahrungen wie Liebe oder Glück sind in den einzelnen Zeichensystemen am konkretesten zu kommunizieren, wenn sie auf bildhafte Metaphern zurückgreifen, die in Verbindung mit spezifischen Körpererfahrungen und affektiven Assoziationen im Denken verankert sind. In der Sprache verwenden wir Ausdrücke wie ‹das Verrinnen der Zeit›, oder ‹Bersten vor Glück›, die als *sprachliche* Metaphern eine tradierte symbolische Form aufweisen, aber gleichzeitig auf

2 Den Symbolbegriff nutze ich hier im weiteren Sinne von Kognitionspsychologie und Schematheorie als allgemeinen Oberbegriff für konventionelle Zeichen und weniger im engeren Sinne von Charles S. Peirce, der Symbole als eine spezifische, arbiträre Zeichenkategorie definiert hat. Vgl. hierzu auch Nöth 2000, S. 178. Um Verwechslungen mit dem Peirce'schen Symbolbegriff zu vermeiden, werde ich im Folgenden auch eher von *vorkonzeptuellen* statt von *vorsymbolischen* Bedeutungen sprechen, die im Anschluss an die kognitive Linguistik präkognitive und körperbasierte Bedeutungsstrukturen bezeichnen. Wo ich den Peirce'schen Symbolbegriff verwende, werde ich ihn entsprechend kenntlich machen.

kognitiv verankerte *konzeptuelle* Metaphern zurückgreifen, die universale Muster des körperlichen und affektiven Erlebens beinhalten – in den genannten Beispielen: ‹der Verlauf von Zeit ist ein Fluss› und ‹Glück ist eine physische Kraft›. Gerade erfolgreiche *symbolische* Metaphern geben in historisch tradierter Weise den *konzeptuellen* Metaphern des Denkens und Fühlens eine sprachliche, visuelle oder akustische Gestalt, die in der Kommunikation reflexhaft verstanden wird.³

Besonders die Mainstreammedien haben den Zugriff auf konzeptuelle Metaphern und deren Potenzial für körperliche und affektive Wirkung längst erkannt und professionalisiert. Dabei haben audiovisuelle Medien grundsätzlich den Vorteil, dass sie mehrere Ausdruckssysteme nutzen können, wenn sie diese Metaphern sprachlich, visuell und akustisch aufgreifen. Entscheidend ist dabei auch die Verschmelzung von Bild, Ton und Bewegung als zentralem körperlichen Strukturelement konzeptueller Metaphern, etwa der in Bild und Klang darstellbare Bewegungsaspekt in Metaphern wie ‹*Bersten* vor Glück› und ‹*Zerrinnen* der Zeit›. In der Synthese von Bild und Ton können audiovisuelle Medien daher die Strukturen konzeptueller Metaphern wesentlich konkreter aufgreifen als Sprache, die als vorwiegend arbiträres Zeichensystem stärker mit Abstraktion verbunden ist.

Vor diesem Hintergrund gehe ich davon aus, dass audiovisuelle Medien konzeptuelle Metaphern formal-ästhetisch in verdichteter Art und Weise in Szene setzen und dabei gezielt ihre körperliche und affektive Wirkung beeinflussen. Der Rückgriff auf konzeptuelle Metaphern geschieht dabei zum einen in intra- und intermedial tradierter Weise; zum anderen werden auch in fast jedem Medienangebot neue und spezifische *audiovisuelle Metaphern* gebildet.

Im Rekurs auf die kognitive Metapherntheorie möchte ich verschiedene Arten audiovisueller Metaphern vorstellen, die auch im Hinblick auf ihre Entwicklung innerhalb eines Medienangebotes unterschieden werden (wie Leit- und Submetaphern). Insofern sollen Metaphern sowohl auf der Ebene ästhetischer Gestaltung als auch auf der Ebene narrativer und dramaturgischer Entwicklung beobachtet werden.

Als Gegenstände audiovisueller Metaphern stehen hier Körper und Räume im Vordergrund. Sie befinden sich regelmäßig im Fokus emotionaler und somatischer Medieninszenierungen und bieten reichhaltige Anhaltspunkte für die metaphorische Gestaltung. Zum anderen sind die Körper der Protagonisten sowie die wichtigsten Handlungsräume zentrale Gegenstände audiovisueller Leitmetaphern, weil sie über den Verlauf eines Films oder einer Sendung immer wieder präsent sind.

Damit wird ein Analysemodell entwickelt und vorgeschlagen, das anhand konzeptuell-metaphorischer Strukturen die enge Verbindung kultureller und kör-

3 Vgl. hierzu ausführlich Kapitel 2.1.

perlich-affektiver Aspekte audiovisueller Medienästhetik aufzeigen möchte. Die Modellbildung wird zunächst anhand des westlichen Spielfilms entwickelt. Anschließend stelle ich zwei prototypische Fernsehgattungen vor, in denen der Rückgriff auf konzeptuelle Metaphern und die Bildung genrespezifischer audiovisueller Metaphern häufig vorkommt – dort nämlich, wo eine «sinnliche» Verdichtung⁴ von abstrakten Zusammenhängen und emotionalem Erleben besonders relevant ist: in der Fernsehwerbung und in der Fernsehberichterstattung.

2. Forschungsüberblick

Welche Körperbilder entwerfen die Medien? Wie sprechen sie in ihrer ästhetischen und technischen Form den menschlichen Körper und die Affekte an? Und welche Auswirkungen hat dies auf Körperkulturen im weiteren Sinne? Diese und ähnliche Fragen werden in regelmäßigen Abständen und in unterschiedlichen medienwissenschaftlichen Diskursen immer wieder aufgegriffen: in kulturwissenschaftlichen und phänomenologischen, kognitionstheoretischen und semiotischen Diskursen. Gerade im Kontext des sogenannten «performative turn» während der letzten Jahre erleben die Körperthematik und damit verbundene Themen wie Raum und Emotionen in den Kultur- und Medienwissenschaften eine beachtliche Renaissance.⁵

Im ersten Teil des Forschungsüberblickes möchte ich den Fokus meiner Arbeit im weiteren Kontext kultur- und medienwissenschaftlicher Diskurse verorten, die sich auf den Zusammenhang von audiovisuellen Medien und menschlichem Körper beziehen, wobei einzelne Ansätze, die einen engeren Zusammenhang zur hiesigen Studie aufweisen, etwas ausführlicher vorgestellt werden. Im zweiten Teil steht dann die Frage nach der körperlichen Dimension audiovisueller Zeichen und Codes im Mittelpunkt. Im Anschluss an semiotische und kognitionstheoretische Positionen wird die Mehrdimensionalität audiovisueller Zeichen begründet, deren Bedeutung sowohl auf zeichenhaften als auch auf körperlichen und vorkonzeptuellen Erfahrungsstrukturen beruht.

Vor diesem Hintergrund möchte ich folgende Ausgangsthese entwickeln: Konzeptuelle Metaphern des Denkens und Fühlens verdichten sinnlich-konkret symbolische und vorsymbolische beziehungsweise vorkonzeptuelle, körperliche und

4 Eine solche «Verdichtung» findet in Film und Fernsehen statt, sobald Bilder und Töne komplexe Konzepte des Denkens und Fühlens sinnhaft zu Anschauung bringen, wobei die «Kernaussagen» ihrer Inhalte bereits gestalthaft erkannt werden, bevor wir sie bewusst «verstehen» und reflektieren.

5 Vgl. etwa Fischer-Lichte/Kolesch (Hg.) 1998. Frölich/Middel/Visarius (Hg.) 2001; Bausch 2006; Schnell 2005; Agotai 2007; Schroer 2005; Bruno 2005; Grodal 2009.

kulturelle Bedeutungen. Damit bieten sie gerade audiovisuellen Medien reichhaltiges Material für Gestaltungsstrategien, welche vornehmlich den Körper und die Emotionen der Betrachter adressieren.

2.1 Perspektiven körperlich-affektiver Medienästhetik

Das wissenschaftliche Interesse an körperlichen Aspekten der Ästhetik, Technik und Wirkung audiovisueller Medien begleitet deren Entwicklung seit ihrem Beginn. Dabei bestätigt der Blick in die frühe Filmgeschichte, dass sich Filmemacher von Anfang an gezielt Gedanken gemacht haben, wie sie das sinnliche Erleben im Kino steigern können. Als einer der ersten hat George Méliès sein «Attraktionskino» mit visuellen Effekten ausgestattet, um die Zuschauer in einen Sog von fantastischen Überraschungen und Überwältigungen zu ziehen, der sie ganz in der filmischen Illusion gefangen nimmt. Daneben hat das frühe angelsächsische Kino der *Schule von Brighton* die Kinoleinwand durch die perspektivische Dramaturgie der Montage in einen dreidimensionalen Raum verwandelt, der die natürliche Raumwahrnehmung simuliert und damit den Illusionseffekt steigert. Hollywood hat diese Prinzipien später weiter perfektioniert und die Simulation natürlicher Wahrnehmungsmechanismen zur Grundlage seines realistischen Illusionismus gemacht.

Die so entwickelte Suggestivkraft der Kinobilder veranlasst Skeptiker bereits im frühen 20. Jahrhundert, vor der unbewussten und damit unkontrollierbaren körperlichen Wirkung auf die Betrachter zu warnen. Als einer der ersten kritisiert Walter Benjamin (1955/1977) die illusionäre Natur des Filmbildes. Im Film, so Benjamin, reproduziert sich die technische Apparatur in den Schauspielern und in der Wahrnehmung der Betrachter. Beide müssen sich in eine filmische Apparatur hinein fühlen, die die menschlichen Wahrnehmungsmechanismen nur partiell simulieren kann. Dabei lenke und fixiere sie die Wahrnehmung der Schauspieler und der Zuschauer. Im Unterschied zu einer solchen skeptischen Betrachtung hatte Gustave Le Bon bereits am Ende des 19. Jahrhunderts die propagandistischen Vorteile des Films erkannt, womit er spätere Medienkritiker in ihrem kulturpessimistischen Zweifel an diesem Medium bestärkte. Sowohl Kritiker als auch Utopisten des frühen Kinos unterschätzen allerdings die aktive Rolle der Zuschauer bei der Auswahl und auch Verarbeitung von Filmen.

Während die körperliche Dimension der Kinoästhetik in der Überhöhung von Bildern und Klängen, von Emotionen und bewegten Körpern auf der Leinwand besteht, entwickelt das Fernsehen ganz andere Strategien körperlicher Adressierung. Hier ist es zum einen die grundlegende Vermischung von Intimität und Öffentlichkeit, die neue Möglichkeiten schafft: Auch wenn die körperlich-ästhetische Präsenz