

Wissenschaftliche Zitation: Grabbe, Lars; Kruse, Patrick (2008): Musik und empathische Strukturen im Film. In: 1. Kieler Symposium zur Filmmusikforschung am 6. / 7. Juli 2007 an der Christian-Albrechts-Universität zu Kiel. Tagungsbeiträge, Kieler Gesellschaft für Filmmusikforschung, Kiel, S. 12-17.

Musik und empathische Strukturen im Film

Einleitung

Im vorliegenden Aufsatz stehen das Konzept der Empathie und deren Verbindung zur Filmmusik als Bildton und Fremdtone im Mittelpunkt. Zum einen wird Empathie, die als Einfühlung auf dargestellte Emotionen (Wut, Trauer etc.) Bezug nimmt, maßgeblich durch Filmmusik als *empathischem cue* gefördert, und zum anderen ermöglicht Filmmusik erst die so genannte *simulative Objekt empathie*, die ein Empathisieren mit dargestellter Tier- und Objektwelt zulässt. In einer besonders ausgeprägten Struktur wird die Filmmusik selbst zum autonomen Platzhalter für Objekte oder Figuren und ermöglicht Empathie gänzlich ohne Visualisierung.

Um eine einheitliche Reihenfolge der Überlegungen zu gewährleisten, beschäftigen sich die folgenden Absätze zu Beginn mit wichtigen Theorieaspekten, um dann im weiteren Verlauf die Empathie mit Menschen, mit Tieren und abschließend die simulative Objekt empathie zu behandeln.

Der Begriff der Empathie

Die Empathieforschung definiert Empathie als kognitive Fähigkeit, „die Gedanken, Perspektiven und Gefühle eines anderen zu erkennen und zu verstehen“ (vgl. Song 2001, 102f.). Auf Film bezogen ist es wichtig anzumerken, dass empathische Bewegungen sich nicht nur auf Emotionen, sondern auch auf Handlungsintentionen der dargestellten Figuren beziehen. Das Konzept der Einfühlung ist nicht nur figurespezifisch anzuwenden, sondern auf die vollständige Subjekt- und Objektwelt der Diegese, zu der auch Tiere und Dinge zu zählen sind. Empathie - so wie der Begriff im Folgenden benutzt werden soll - weitet sich zudem zur Bedeutung generierenden Simulation hypothetischer und faktischer Handlungsprozesse aus. Sie

definiert sich also als imaginatives, interaktionistisches Konstrukt. Empathie als Simulationsprozess (vgl. Gordon 1987) ermöglicht nicht nur die Teilhabe an emotionalen, sondern auch an affektneutralen Charakteren, bei denen z.B. ein ausdrucksloses Gesicht den Rezipienten veranlasst, Emotionen oder Handlungsinitiale in die Figur hinein zu *simulieren*. Der Rezipient wird so nicht nur in die Lage versetzt, Emotionen der Figuren nachzuvollziehen bzw. aufzuladen, sondern auch deren intentionale Horizonte. Das bedeutet für den Empathiebegriff, dass empathische Prozesse auch Prozesse des Verstehens sind.

Die so genannte simulative Empathie generiert auf der Basis mentaler Zustände und Dispositionen (vgl. Wollheim 2001, 15f.) des Rezipienten hypothetische und/oder faktische Handlungsintentionalität des fokussierten Objekts - das Objekt erhält Selbstmacht, ihm kommt Bedeutung zu. Die simulative Empathie bedingt die Hypothesenbildung von Handlungsinitialen, die sich innerhalb der Narration erfüllen können aber nicht müssen. Diese Simulation wird dann möglich, wenn belebte und unbelebte Objekte als intentionale Systeme verstanden werden - im Sinne Daniel Dennetts: Intentionale Systeme sind nach ihm Objekte, „deren Verhalten (zumindest manchmal) dadurch erklärt und prognostiziert werden kann, dass diesem System Meinungen, Wünsche und andere Intentionen zugeschrieben werden“ (vgl. Dennet 1981, 306).

Auch wenn das Objekt nicht im Sinne eines menschlichen Akteurs handelt, so verändert sich doch dessen graduelle Funktionalität und dessen Bedeutung innerhalb der Objektwelt, so dass das Objekt nicht zum Akteur, aber zum Aktanten¹ wird, in Anlehnung an Bruno Latour (vgl. Latour 2001)

Im Kontext der Empathie mit Tieren wird das Tier nicht zum Aktanten, da es als Lebewesen selbst schon aktiv agiert (handelt) als Tier-Akteur - die Wichtigkeit der Abgrenzung von Tier und Aktant sei hiermit hervorgehoben. Z.B. *Jaws* (Der weiße Hai, USA 1975, Steven Spielberg) - hier unterstellt der Zuschauer dem besagten Hai nicht bloß rein biologisch determinierte Triebmuster, sondern Aggression, Hass, bis hin zum Spaß an der Menschenjagd und dem für die Story wichtigen Antritt zum Showdown. Der Hai als Tier-Akteur ist abgegrenzt zur restlichen umwelteingepassten Tierwelt, verfügt über ein Mehr-an-Bedeutung durch aktive, nicht tiertypische

¹ Die Definition des Aktantenbegriffs bezieht sich in unserer Anwendung auf bedeutsame Objekte die aktivisch am Handlungsverlauf der filmischen Narration beteiligt sind. Stille und laute Objekte der Kulisse sind keine Aktanten (siehe Objekthierarchie der Handlungsvollzüge).

Handlungsinhalte und besitzt zur Festigung dieses Status ein eigenes musikalisches Leitmotiv, welches als autonomer Platzhalter des Hais fungiert.

Die empathische Arbeit, die der Zuschauer an Figuren, Tieren und Objekten im Film vollzieht, kann nur geleistet werden, da er in einem Akt der Simulation ein empathisches Feld (vgl. Wulff 2006) generiert. Darin entfaltet sich die empathische Struktur der Narration: Das empathische Feld ist die Synthese aller hypothetischen und faktischen Handlungsvollzüge im Kontext sich wechselwirksam bedingender *empathischer cues*. *Empathische cues* sind die Reize, die empathische Prozesse innerhalb der Narration strukturieren, die bei erfolgreicher Decodierung durch den Rezipienten, ein empathisieren mit Mensch-, Tier-, Objekt-Akteuren und Aktanten erst ermöglichen. Empathische cues können z.B. stille oder laute Objekte sein, emotionale Ausdrücke von Charakteren, Bildtonelemente, Fremdtonelemente, Farben, Objektivspielarten, Kamerafahrten, Kameraperspektiven (z.B. mächtige Gegenstände versinnbildlicht durch die Froschperspektive) und natürlich Filmmusik.

Definition von Filmmusik

Film beinhaltet eine Reihe akustischer Events, die sich nach Pauli in zwei Formen gliedern lassen: Bildton und Fremdtone (vgl. Pauli 1981, 14).

Bildton bezieht sich auf jene Ereignisse die zur Diegese gehören, deren Herkunft somit den visuellen Ereignissen zugewiesen werden kann.

Unter Fremdtone versteht man alle akustischen Ereignisse die nicht zur filmischen Realität gehören und somit nicht von den Filmfiguren innerhalb der Diegese wahrgenommen werden können.

Die weiteren Ausführungen widmen sich der „Filmmusik im engeren Sinne“, also der Musik als Fremdtone. Trotzdem sollen Anregungen Schneiders Beachtung finden, die besagen, „dass jede Musik (auch jeder Ton, Klang, jedes Geräusch) zu 'Filmmusik' werden kann, wenn sie bewusst und aus dramaturgischen Gründen zu den Bildern eines Films gesetzt werden“ (vgl. Schneider 1990, 19). Dazu gehören auch Elemente des Bildtons.

Untersuchungen zur emotionalen Wirkung von Filmmusik

Da sich der vorliegende Aufsatz mit Filmmusik und empathischen Prozessen beschäftigt, die sich u.a. auf Emotionen richten, sollen an dieser Stelle ein paar Experimente erwähnt werden, die den folgenden Ausführungen empirischen Rückhalt geben.

Der additive bzw. paraphrasierende Effekt von Musik wurde in unzähligen Experimenten von Stratton und Zalanowski, Zimmerschied und Parrott bewiesen - sie alle arbeiteten allerdings mit unbewegten Bildern (vgl. Stratton/Zalanowski 1989, 30ff.; Stratton/Zalanowski 1991, 121ff.; Zimmerschied 1972, 80ff.; Parrott 1982, 635ff.).

Das Experiment von Annabel Cohen zur emotionalen Wirkung von Filmmusik ist dagegen interessanter. Cohen unterlegte sich bewegende geometrische Figuren mit unterschiedlichen Musiken und ließ sich dann die Szenen beschreiben. Die Ergebnisse zeigten, dass durch unterschiedliche Musiken nicht nur die Figuren anders wahrgenommen wurden, sondern auch - je nach Bedeutung der Musik - die verschiedenen Handlungen unterschiedlich interpretiert wurden (vgl. Cohen/Marshall 1988, 95ff.). Musik ist also in der Lage bedeutungsbildende Prozesse zu beeinflussen (vgl. Schmidt 1976, 296ff.). Musik kann daher als *cue* verstanden werden, der bestimmte kognitive Schemata aktiviert. Dies fand Hans-Christian Schmidt heraus, der in einem Experiment unterschiedliche Musiken Serien-Genres zuordnen ließ. In diesem Experiment wurde Mozart z.B. einer Historienserie und ein Big-Band-Titel wurde einer Krimiserie zugeordnet

In beiden Experimenten zeigt sich, wie sehr Musik eine Kategorisierung von Handlungen und Figuren beeinflusst und induziert, selbst wenn das Bildmaterial eine ambivalente oder gar keine Basis für empathische Prozesse birgt.

Musik und ihre Wirkung auf empathische Prozesse

Bei Empathie geht es u.a. um Emotionswahrnehmung. Musik funktioniert auf der Ebene empathischer Prozesse als Mittel zur Kommunikation von Emotionen, aber auch von Handlungsinitialen. Dies ist allerdings nur möglich, da Ton- und Bildebene eine Synthese eingehen.

Bullerjahn ordnet der Musik im Film verschiedene Funktionen zu: die narrative, dramaturgische, strukturelle und persuasive Funktion (vgl. Bullerjahn 2001, 69ff.).

Im Folgenden stehen allerdings nur die dramaturgische und die persuasive Funktion im Vordergrund, da diese bezüglich des empathischen Moments von Filmmusik am fruchtbarsten sind.

Dramaturgische Funktion:

Dramaturgische Funktionen übernimmt die Filmmusik im Hinblick auf die Handlung eines Filmes. Stimmungen werden abgebildet bzw. wird der Ausdruck der verschiedenen Szenen verstärkt. Zusätzlich dient sie der Verdeutlichung psychologischer Vorgänge und Zustände (Emotionen und Handlungsintentionen).

Persuasive Funktion:

Persuasive Funktionen beziehen sich besonders auf emotionale Wirkungen der Filmmusik. Sie beziehen sich darauf, dass Musik nicht nur Emotionen abbilden, sondern sogar beim Rezipienten generieren kann.

Außerdem kann die Aufmerksamkeit des Rezipienten auf bestimmte Personen, Gegenstände oder Ereignisse des Films gelenkt werden. Musik kommuniziert also auch Elemente des Settings - als Beispiel sei hier Bernard Hermanns' Musik für *Psycho* (USA 1960, Alfred Hitchcock) angeführt, die Norman Bates' Haus nicht nur als ein altes Haus kennzeichnet, sondern als ein unheimliches altes Haus (vgl. Smith 1999, 146ff).

Die folgenden Beispiele widmen sich dem Leitmotiv bzw. Filmmusiken, bei denen offenkundig ist, dass sie Emotionen und intentionale Horizonte kommunizieren. Dass sie dem Rezipienten also empathische Prozesse ermöglichen, erleichtern oder sie auch intensivieren.

Musik und Empathie mit menschlichen Filmfiguren

Als Beispiel für ein Leitmotiv soll hier „Lauras Theme“ aus *Laura* (USA 1944, Otto Preminger) genannt werden. Während Komponist Raksin Laura mit Ira Gershins Schlaflied „Summertime“ charakterisieren wollte, hatte Preminger eher

„Sophisticated Lady“ von Duke Ellington im Ohr - süß, warm und romantisch stand also gegen lasterhaft und promiskuitiv. Das endgültige Leitmotiv benutzt schließlich musikalische Stereotype des Topos der gefallenen Frau und verweist so auf den Charakter der Laura - lang bevor sie im Film auftaucht.

Empathie mit Tieren

Wulff schreibt in seinem Aufsatz „Das empathische Feld“, dass ein Problem des Empathisierens die Differenz zwischen Rezipienten und dargestellter Figur ist - man muss in der Lage sein, die Gefühls- und Motivationsbewegungen einer Figur nachzuvollziehen. Es bleibt also zu fragen, inwieweit man z.B. mit Andersgeschlechtlichen, Robotern oder Tieren empathisieren kann.

Hier greift die empathische Funktion der Filmmusik: sie ist in der Lage, Perspektiven zu konstruieren und Befindlichkeiten zu artikulieren - sie gibt dem Innen von Figuren Gestalt (vgl. Wulff 2006).

Bei Tierfilmen sind Tiere die Protagonisten - sie sind die Ankerfiguren für den Zuschauer. Empathisches Mitfühlen ist nach Wulffs These also nur bedingt möglich. Logischer wären hingegen Zuschauer-Emotionen, die darauf gerichtet sind, wie gefährlich oder süß ein Tier ist.

Doch es kann auch zu empathischen Bewegungen in Richtung der agierenden Tiere kommen - ohne eine Vermenschlichung der Tiere, wie in *Babe (Ein Schweinchen namens Babe, USA/AUS 1995)*, wo die Tiere sich menschlich gebärden - in ihren Handlungen und ihrer Sprache.

Als Beispiel soll hier eine Szene aus *Le Planète Blanche (Der Weisse Planet, FR/KAN 2006)* dienen. Die Szene zeigt eine Eisbärenmutter, die ihre Neugeborenen monatelang in einer Höhle aufzieht, welche sie in den Schnee gegraben hat.

Die verwendete Musik greift durch die tiefen atmosphärischen Töne und die weibliche Gesangsstimme, die sehr zärtlich und leise, aber nah ist, auf anthropologische Grundmuster zurück und ruft stereotype Schemata von Mutterliebe ab. Der Rezipient überträgt die Emotionen, die die Musik in ihm auslöst, auf die Tiere und schreibt ihnen damit eben diese Emotionen zu.

Doch auch bei der Empathie mit Tieren ist das Leitmotiv prägend. Es übernimmt eine charakterisierende Funktion (bezogen auf Figuren, Handlungsräumen und Situationen). Im Film *Jaws (Der weiße Hai, USA 1975, Steven Spielberg)* besitzt

eben jener weiße Hai ein Leitmotiv, das immer zu hören ist, wenn sich der Hai nähert oder eine Szene Bezug auf ihn nimmt. Dieses Musikstück arbeitet mit tiefen Molltönen, welche die Bedrohung symbolisieren, die von dem Hai ausgeht. Der sich steigernde Rhythmus der Kontrabässe ist zum einen ein Zeichen der sich verringernden Distanz, eine Zunahme an Geschwindigkeit und Aggression. Außerdem verweist die Wahl des Instruments auf die gleitende Bewegung des Hais. Das Leitmotiv wirkt sich musik-psychologisch direkt auf die emotionale Lage des Zuschauers aus, ist aber durch seine Instrumentierung, Rhythmik und Tonlage auch ein Verweis auf den Hai und übernimmt somit eine charakterisierende Funktion, die empathische Prozesse unterstützt und vertieft.

Objektempathie und Aktantenstatus

Objektempathie bezieht sich auf das Feld der objektbezogenen Simulation von Bedeutungen. Die Narration offeriert filmische Charaktere nicht nur in diversen Kulissen, sondern in Objektwelten, deren einzelne Inhalte mit einer Mehr-an-Bedeutung ausgestattet sein können im Vergleich zu restlichen Einzelobjekten. Dieses »Mehr-an-Bedeutung« rehabilitiert den passiven Objektstatus ins aktive und konstruiert ein Crossover von Handlungsmustern: So können Handlungen innerhalb der Narration zu komplexen Hybriden aus menschlichen und nicht-menschlichen Entitäten werden (vgl. Böhme 2006, 72f.)

Der Ausgleich von Affektneutralität und deren Umkehrung ins Bedeutungsvolle kann innerhalb der Narration durch Charakter-Intention und/oder Kopplung mit tonalen Strukturen vollzogen werden – durch Handlungsvollzüge und Tonvariationen zwischen filmischen Charakteren und Objekten. Gleichmaßen indem Charaktere durch verbalisierte Informationen oder Handlungen das Rezipientenbild des Objekts mitbestimmen und auch auslösen, können dies auch Tonfolgen evozieren, z.B. das Summen eines Kühlschranks, dann tonales Grollen, Fauchen und animalisches Knurren, bis hin zu aggressiv konnotiertem Fremdton als »Angriffsmusik« - alles Steigerungselemente der Objektqualitäten eines Kühlschranks in *Requiem for a Dream* (USA 2000, Darren Aronofski)

Ein in diesem Sinne mit Bedeutung aufgeladenes Objekt bietet die ideale Grundlage für simulative Empathie des Rezipienten: Der Rezipient erkennt den

Handlungsvollzug eines Kühlschranks an und kann gleichsam dessen Perspektive eines >Angreifers, Feindes, also Antagonisten< einnehmen. Ein Objekt wird also dann zum Aktanten, wenn es nicht bloßes Füllmittel innerhalb der Kulisse ist, sondern als crossover von Handlungsvollzügen in einer handlungstheoretischen Personenbindung steht die Informationen für den Rezipienten bereithält. Dieses crossover ist *bivektoriell*: Eine Wechselwirkung zielgerichteter Handlungsvollzüge die den Handlungsraum von Objekt und Person dimensioniert. Natürlich muss beachtet werden, dass auch Bildton und Fremdtonelemente, oder kulturelle Dispositionen auf der Rezipientenseite, den Informationsgehalt maßgeblich beeinflussen und die Urteilsbildung steuern können.

Die für den Rezipienten wichtigen Objektinformationen müssen aber mehr sein als die bloße Beschreibung von Qualitäten, wie der Größe, Farbe oder Dichte eines Objekts, sie müssen auf Handlungsintentionalität des Objekts verweisen und die Hypothesenbildung ermöglichen - gewissermaßen einen Objektwillen innerhalb dessen Präskript artikulieren (vgl. Böhme 2006, 83f.). Die Konstruktion Präskript, die im eigentlichen Sinne angewendet wird auf die primäre Zweckmäßigkeit von Gegenständen, z.B. das Potential zum Handlungsvollzug >>hämmern<<, das dem Gegenstand Hammer zukommt, wird hier auf die Objekt-Handlungs-Konstitution im Film angewendet. Es ist also zentralen Gegenständen im Film, z.B. der Fernbedienung in *Click* (USA 2006, Frank Coraci), die nicht verloren werden kann, sondern immer wieder aus dem Nichts auftaucht – als ein Quasi-Verfolger - oder dem Kühlschrank in *Requiem for a Dream*, ein Präskript zu eigen, das weit mehr Bedeutungen offeriert als eine primäre Zweckmäßigkeit es könnte: Das Präskript relevanter Objekte im Film ist ein Aggregat narrativer Handlungsvollzüge, das eine Nahtstelle bildet zwischen Rezipient und Narration. Entfaltet sich also ein handlungsrelevantes Präskript so wird hier von Aktant, statt von Objekt gesprochen. Natürlich gibt es Filme in denen die Narration ausschließlich personenbezogen ist und keine differenzierteren Objektstrukturen auftreten oder bewusst damit gespielt wird, simulative Objekt empathie zu hemmen, z.B. eine objektbezogene Hemmung durch das filmische Konstrukt *MacGuffin*, welches handlungsmotivierend ist, obwohl es keine semantischen Inhaltstrukturen offenbart – man spricht hier von dem Phänomen der *empathischen barricades*, die nur eine Dauer-Hypothese zulassen, welche sich nicht ins Faktische realisiert - *empathische barricades* bedingen das Verweilen in der

Dauer-Hypothese. Zu bemerken ist, dass *empathische barricades* auch zur Gruppe der *empathischen cues* gehören.

Objekthierarchie der Handlungsvollzüge

Innerhalb einer Strukturierung von Objektqualitäten im Film lässt sich folgende Einteilung, gleichsam als Hierarchisierung des Handlungsradius, vornehmen:

1. Stille Objekte der Kulisse (stumm, tonlos, Teil der diegetischen Reststille) *>potentielle empathische cues< (z.B. für Personeninteraktionen), besitzen keinen eigenen Handlungsradius*
2. Laute Objekte der Kulisse, z.B. klingelnde Telefone, knallende Türen, rauschende Fernseher (besitzen Bildtonelemente) *>potentielle empathische cues< (z.B. für Personeninteraktionen), kein eigener Handlungsradius*
3. Aktant (definiert sich durch ein crossover von Handlungsvollzügen und Präskriptrealisierung, evtl. Bildton- und Fremdtonelemente) *>simulative Objektempathie kann realisiert werden< und eigener Handlungsradius*
4. Objekt-Akteur (aktive, selbständige Handlungsvollzüge, Handlungsorgan, evtl. Bildton- und Fremdtonelemente) *>simulative Objektempathie kann realisiert werden<*
5. Tier-Akteur (aktive, selbständige Handlungsvollzüge, Handlungsorgan, evtl. Bildton- und Fremdtonelemente) *>simulative Empathie mit Tieren kann realisiert werden <*
6. Mensch-Akteur (aktive, selbständige Handlungsvollzüge, Handlungsorgan, evtl. Bildton- und Fremdtonelemente) *>Empathie mit Menschen kann realisiert werden<*

Es ist zu beachten, wie im Beispiel des Kühlschranks in *Requiem for a Dream*, dass sich der Handlungsradius verändern kann und sehr wohl aus stillen Objekten, laute Objekte, Aktanten oder sogar Objekt-Akteure werden können.

Objektempathie und Filmmusik

Die Filmmusik nimmt einen zentralen Stellenwert im Konstrukt von Empathie und simulativer Objektempathie ein. Ohne sie würde es in zahlreichen Filmen keine

ausreichenden Personen- und Objektbindungsprozesse geben, da durch Filmmusik vermittelte Informationen fehlen. Filmmusik unterschieden nach Bild- und Fremdton fungiert als Klassifikationsmerkmal im Bezug auf den Status von Objekten innerhalb narrativer Strukturen. Besitzen Objekte einen Ton, heben sie sich aus der diegetischen und narrativen Reststille ab und machen auf potentielle Bedeutung aufmerksam - tonale Struktur kann Bedeutungsstrukturen fokussieren und Initial der Hypothesenbildung sein.

Werden Objekten Tonstrukturen unterlegt, die beim Rezipienten direkt decodiert werden können, wie z.B. das Fauchen eines Löwen im Kontext eines Kühlschranks, so wird objektbezogene Handlungsintentionalität offeriert und als solche begriffen, ohne dass physikalische Bewegungselemente dazu kommen müssen - die tonale Struktur fungiert in diesem Fall als Handlungsphänomen.

Neben dem Bildton als Handlungsphänomen kann natürlich auch der Fremdton Handlungsinitiale aufweisen deren einzelne Strukturen sich innerhalb der Narration wieder finden - dies kann eher versteckt ablaufen und ist nicht zwingend offensichtlich. Bedingt durch die Komposition können somit Hypothesen über physikalische Gegebenheiten, Charaktereigenschaften, Geschlechterrollen, Epochen oder Filmgenres etc. beim Rezipienten intendiert werden. Z.B. die Filmmusik zu *The Terminator* (USA 1984, James Cameron), die bewusst Tonstrukturen einsetzt, die metallisch, futuristisch und bedrohlich wirken und sogar Assoziationen von Werkshallen erzeugen, in denen der besagte Terminator evtl. produziert wurde.

Schluss

Die Vielschichtigkeit des Konstrukts Empathie wird durch die zahlreichen möglichen *empathischen cues* hervorgehoben. Besonders die Struktur der Filmmusik als Bild- und Fremdton bildet hier einen Hauptansatzpunkt für differenzierte Formen der Empathie. So wird die Einfühlung in Menschen, Tiere und Objekte durch Filmmusik gefördert bzw. erst ermöglicht, da sie das empathische Feld in ihrer Funktion als Handlungsphänomen mitbestimmt und damit den Rezeptionsprozess maßgeblich prägt. Die Macht der Musik, Assoziationen, Erinnerungen und Emotionen hervorzurufen und diese in das Verstehen und Erleben von Film einfließen zu lassen, zeigt, wie komplex empathische Prozesse eigentlich sind.

Bibliographie

Böhme, H. (2006): Fetischismus und Kultur. Eine andere Theorie der Moderne, Rowohlt's Enzyklopädie, Reinbek bei Hamburg.

Bullerjahn, C. (2001): Grundlagen der Wirkung von Filmmusik. Augsburg: Wißner.

Cohen, Annabel J. / Marshall, Sandra K. (1988): Effects of Musical Soundtracks on Attitude toward Animated Geometric Figures. In: Music Perception 6, no. 1, S. 95-113.

Dennett, D. (1981): Bedingungen der Personalität, in: Bieri, Peter (Hg.): Analytische Philosophie des Geistes, Königstein, S. 303-321.

Gordon, R. M. (1987): The Structure of Emotions. Investigations in Cognitive Philosophy, Cambridge et al., (Cambridge University Press).

Latour, B. (2001): Das Parlament der Dinge: Für eine politische Ökologie, erste Auflage, Suhrkamp, Frankfurt am Main.

Parrott, F. A. (1982): Effects of Paintings and Music, both alone and in Combination on Emotional Judgments. Perceptual & Motor Skills, 54, 2, 635-641.

Paula, H. (1981): Filmmusik: Stummfilm. Klett-Cotta: Stuttgart.

Plantinga, C. / Smith, G. M. (Hg.): Passionate Views. Film, Cognition and Emotion. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, S. 146-167.

Schmidt, H.-C. (Hrsg.): Musik in den Massenmedien Rundfunk und Fernsehen. Perspektiven und Materialien. Mainz: Schott.

Schneider, N. J. (1990): Handbuch Filmmusik I. Musikdramaturgie im Neuen Deutschen Film, Kommunikation Audiovisuell, Beiträge aus der Hochschule für Fernsehen und Film München. Bd. 13., Ölschläger: München (EA 1986).

Song, S.-R. (2001): Empathie und Gewalt. Studie zur Bedeutung von Empathiefähigkeit für Gewaltprävention; Inaugural-Dissertation zur Erlangung des akademischen Grades eines Doktors der Sportwissenschaften der Ruhr-Universität Bonn. Berlin: Logos Verlag.

Stratton, V. N. / Zalanowski, A. H. (1989): The Effects of Music and Paintings on Mood. *Journal of Music Therapy*, 26, 30-41.

Stratton, V. N. / Zalanowski, A. H. (1991): The Effects of Music and Cognition on Mood. *Journal of Music Therapy*, 19, 121-127.

Wollheim, E. (2001): *Emotionen: Eine Philosophie der Gefühle*, München : Beck.

Wulff, H. J. (2006): Das empathische Feld. Online: <http://www.derwulff.de/files/2-109.pdf> [zitiert am 11. Dezember 2010]. Eine erste Fassung dieses Artikels erschien in: *Film und Psychologie - nach der kognitiven Phase?* Hrsg. v. Jan Sellmer u. Hans J. Wulff. Marburg: Schüren 2002, S. 109-121 (= Schriftenreihe der Gesellschaft für Medienwissenschaft. 10.).

Zimmerschied, D. (1972): Musik als Manipulationsfaktor. Bericht über ein Unterrichtsmodell. *Musik und Bildung*. 2, 80-84.

Filmographie

BABE (EIN SCHWEINCHEN NAMENS BABE, USA/AUS 1995, Chris Noonan)

CLICK (USA 2006, Frank Coraci)

JAWS (DER WEISSE HAI, USA 1975, Steven Spielberg)

LA PLANÈTE BLANCHE (DER WEISSE PLANET, FR/KAN 2006, Thierry Piantanida, Thierry Ragobert)

LAURA (USA 1944, Otto Preminger)

Lars Grabbe M.A. und Dr. Patrick Kruse © Kiel 2008

PSYCHO (USA 1960, Alfred Hitchcock)

REQUIEM FOR A DREAM (USA 2000, Darren Aronofski)

THE TERMINATOR (TERMINATOR, USA 1984, James Cameron)