

Überforderung als filmische Metapher in *DO NOT EXPECT TOO MUCH FROM THE END OF THE WORLD*

Nils Gloistein

1 Einleitung

2022 hatte die Überforderung in der deutschsprachigen Öffentlichkeit solche Hochkonjunktur, dass die *Frankfurter Allgemeine Zeitung* sie zum Gefühl des Jahres erklärte (Schaaf/Schmidt 2022). Der Begriff *Überforderung* umfasst ein breites Spektrum an Belastungserfahrungen – von globalen Krisen bis zu alltäglichen Beschwerlichkeiten. Da Überforderung so virulent in öffentlichen Medien verwendet und diskutiert wird, untersucht dieser Beitrag Überforderung im Medium des Spielfilms, genauer: im Autor*innenfilm.¹

Für gewöhnlich beschäftigen sich Analysen, die nach gesundheitlichen Themen in audiovisuellen Medien fragen, mit der Repräsentationsebene. Sie fragen nach Darstellungen *von* Erkrankungen. Über eine Beschreibung der Darstellungsweisen diskutieren derartige Analysen, welche Einstellungen der Film seinem Publikum möglicherweise vermittelt und welche Perspektiven er bekräftigt, kritisiert oder dekonstruiert.² Dabei gehen sie davon aus, dass die im Film repräsentierten Inhalte sich »ohne jede analytische Operation feststellen und benennen lassen« (Kappelhoff 2018: 9). Damit lassen sie erstens außer acht, dass die Repräsentationsebene immer in ein komplexes ästhetisches Gefüge eingebettet ist, das die Wahrnehmung der repräsentierten

1 Autor*innenfilme sind eine Form des Filmschaffens, bei der der*die Regisseur*in analog einer Buchautor*in die zentrale kreative Rolle übernimmt. Aufgrund der immensen Kollaboration, die das Drehen eines Films erfordert, produktionstechnischen und finanziellen Abhängigkeiten sowie einem gewissen Geniekult, dem diese Betrachtungsweise Vorschub leistet, wurde dieser Begriff wiederholt problematisiert (Glasenapp 2024: 464-470).

2 Vgl. Baumann/Zaeske/Gaebel (2003); Fahmüller (2023); Linke Kasdorf/Wiering (2022).

Inhalte präformiert, und zweitens, dass Filmverstehen ein soziokulturell und historisch kontingenter Prozess ist, weshalb die Bedeutungen eines Films alles andere als stabil zu erachten sind (Kappelhoff 2018: 10, 34).

Da die *Public Health Humanities* (PHH) u. a. reflektieren, wie soziokulturelle Kontexte – insbesondere öffentliche Diskurse und Narrationen – Gesundheitseinstellungen und -verhalten formen, rücken auch audiovisuelle Bilder in den Gegenstandsbereich des Feldes (Saffran 2014). Anders als die *Medical Health Humanities* (MHH) nehmen sie nicht primär medizinische Professionen in den Blick, sondern Öffentlichkeiten und Gemeinschaften. Aus diesem Grund analysiert dieser Beitrag den Film *DO NOT EXPECT TOO MUCH FROM THE END OF THE WORLD* (Radu Jude, RO, 2023). Überforderung wird im Film nicht in medizinischen Kontexten verhandelt, ja nicht einmal explizit erwähnt, vielmehr läuft sie als unterschwelliges Grundrauschen in der Ästhetik mit, weshalb ich den Film für eine anschauliche Fallstudie halte.

Falls die PHH den Anspruch der MHH nach radikaler Interdisziplinarität teilen (Charise 2017: 433, Crawford 2020: 1–4), bedürfen sie auch einer Methodologie, die filmische Darstellungen mitsamt ihrer ästhetischen Dimension berücksichtigt. Die Theorie und Methode der *Cinematic Metaphor* (CM) wurde u. a. entwickelt, um diese Lücke zu schließen (Kappelhoff 2018: 5). Daher möchte ich in diesem Beitrag prüfen, ob sie für die PHH genutzt werden kann. Die CM versteht Rezeption als verkörperten Dialog, der durch die affektive Verschränkung von Film und Rezipient*in Bedeutung produziert.

Ich beziehe mich auf Aaron Antonovskys (1997: 35) Theorie der Salutogenese und sein Modell des Kohärenzgefühls (engl. *Sense of Coherence*, SOC), in deren Rahmen er einen Überforderungsbegriff formuliert. Der SOC bezeichnet ein latentes, mental-affektives Konstrukt, das beschreibt, inwiefern eine Person das Gefühl hat, die an sie gerichteten oder selbstgewählten Anforderungen positiv bewältigen zu können. Da die Salutogenese als ein theoretisches Fundament der Gesundheitswissenschaften angesehen werden kann, scheint mir dieser Ausgangspunkt produktiv (Blättner/Waller 2018: 8–10). Anschließend arbeite ich mit soziologischen und phänomenologischen³ Ansätzen heraus, inwiefern Überforderung als Zeitkrankheit gelten kann. Im nächsten Schritt stelle ich zentrale theoretische Annahmen und Analyseschritte der CM vor, die die

3 Die Phänomenologie versucht mit dem Mittel der Beschreibung von Erlebnissen (meist aus der ersten Person) auf die geteilten und beständigen Strukturen im Erleben, Wahrnehmen, Erfahren, Da-Sein etc. zu schließen, um zu rekonstruieren, wie Erkenntnisse entstehen können (vgl. Lembeck 2022).

anhand ausgewählter Sequenzen von DO NOT EXPECT TOO MUCH FROM THE END OF THE WORLD durchexerziert werden. In der Analyse werde ich zeigen, dass Überforderung dort als *rasender Stillstand* und *verlorene Zeit* erlebbar wird.

2 Überforderung

Bereits 1917 mahnt der deutsche Soziologe, Journalist, Architekt und Filmtheoretiker Siegfried Kracauer vor einem »Ich-Bewußtsein [*sic!*] der Ohnmacht«, das entstehe, »wenn die Seele ihren eigenen Anforderungen nicht genügt oder äußere Hemmnisse irgendwelcher Art nicht zu überwinden vermag« (Kracauer 1971 [Orig. 1917]: 44). Die Parallelen mit Antonovskys Überforderungsbegriff sind bemerkenswert: Antonovsky versteht Überforderung als Spannungszustand, der aus dem Gefühl entsteht, externe oder internalisierte Anforderungen mit den verfügbaren Ressourcen nicht erfolgreich bewältigen zu können (Antonovsky 1997: 44–45). Von Überforderung geprägte Lebenserfahrungen mindern das Handhabbarkeitsgefühl des SOC, da ein Individuum wiederholt die Erfahrung gemacht hat, dass sich die eigenen Probleme nicht bewältigen lassen.

Thomas Fuchs, Lukas Iwer und Stefano Micali erweitern ihre Definition von Überforderung um den bei Kracauer angelegten Topos der Ohnmacht: »Überforderung stellt sich ein, wenn Subjekte trotz Mobilisierung aller Fähigkeiten und Ressourcen äußere und innere Anforderungen nicht mehr erfüllen können und zugleich diese Forderungen als fremd erfahren, ja sich ihnen ohnmächtig unterworfen fühlen« (Fuchs/Iwer/Micali 2018: 9). Wenngleich sich über die gesundheitstheoretischen Implikationen der Begriffsausweitung streiten lässt, hebt sie doch die kulturkritische Dimension von Belastungsbegriffen hervor. Denn seit dem Aufkommen der Neurasthenie⁴ im späten 19. Jahrhundert dienen Zivilisationskrankheiten der Kulturkritik als normative Richtschnur, mit der gesellschaftliche Zustände in medizinischen Begriffen (z.B. Stress) kritisiert werden können (vgl. Roelcke 1999).

4 Form einer Nervenkrankheit; ihr Entdecker Beard postuliert, das Leben in modernen Großstädten würde zu viel Nervenkraft verbrauchen, weshalb ganze Populationen Symptome wie Müdigkeit, Hektik, Durchfall etc. entwickeln. Diese Rhetorik der Zivilisationskrankheit hat das öffentliche Interesse in den USA und Westeuropa nachhaltig gebannt (vgl. Kury 2012).

Diese Perspektive wird besonders in Untersuchungen deutlich, die Überforderung als Chronopathologie – als Zeitkrankheit – denken (Fuchs/Iwer/Micali 2018: 15). Üblicherweise beginnen sie mit der Beobachtung, dass Menschen »immer mehr« Anforderungen »immer schneller« bewältigen müssen (Korunka/Kubicek 2013: 17). Anschließend wird ein Konflikt zwischen zwei Zeitordnungen diagnostiziert. Auf der einen Seite die Eigenzeit, die durch biopsychophysiologische Prozesse wie dem Hormon- und Wach-Schlaf-Zyklus zirkulär verläuft, auf der Anderen die externe Weltzeit, die in kapitalistischen Gesellschaften strikt linear organisiert wird (Fuchs 2018: 58–59).

Die Weltzeit wird als eine soziale Konstruktion verstanden, die »den gesamten Stoffwechselprozess einer Gesellschaft« bedingt und damit den instrumentellen und emotionalen Umgang mit Anforderungen strukturiert (Geml 2020: 20). Die bis auf Nanosekunden vermessene Weltzeit tendiert zur Beschleunigung, die die Zeitintervalle im Informationsverkehr, in der Mobilität, in den Medienzyklen und am Erwerbsarbeitsplatz verkürzt und somit verdichtet (Kirchmann 1998: 162).

Mit Hartmut Rosas (2005: 112–138) Taxonomie der Beschleunigung lässt sich zwischen technologischer Beschleunigung, Beschleunigung des sozialen Wandels und Beschleunigung des Lebenstempos unterscheiden. Er beobachtet, dass die abstrakten Zeitgewinne, die Technologien wie das Fließband oder Geschirrspülgeräte darstellen, für die Bewältigung weiterer Anforderungen genutzt werden, sodass die »Handlungs- und/oder Erlebnisepisoden« je Zeiteinheit steigen und das eigene Lebenstempo als beschleunigt wahrgenommen wird (ebd.: 135). So werden auf makrosozialer Ebene die Bedingungen für Zeitnot produziert. In Zeitnot erlebt sich ein Selbst als zu langsam, um die eigenen Anforderungen bewältigen zu können (Fuchs 2018: 58–59). Diese Konstellation aus verlangsamer Eigenzeit und beschleunigter Weltzeit bezeichnet Fuchs als Desynchronisierung (ebd.: 71). Mit Selbstbeschleunigungsmaßnahmen wie Multi-Tasking und kürzeren Ruhephasen wird eine Resynchronisierung angestrebt, die mittelbar zu Ermüdungs- und Erschöpfungssymptomen führen kann (Fuchs 2018; Rosa 2005). Asilia Franklin-Phipps (2024: 249) bezeichnet diesen Zustand als Ertrinken, »because [...] there are opportunities to take gulps of air enabling an ongoing struggle against the tide.« Im übertragenen Sinne steht hinter dem Ertrinken ein Herausfallen aus der Zeit, das Fuchs auch im gestörten Erleben der Eigenzeit bei Depressionserkrankungen erkennt. Dort sind sowohl physiologische (endogene Rhythmen und wie Verausgabung/Ruhe, Antrieb) als auch intersubjektive Aktivitätszyklen (Teilnahme an sozialen Gefügen) so gestört, dass sie sprichwörtlich zum

Erliegen kommen (Fuchs 2018: 71–72). Daher lässt sich Überforderung als Schwellenzustand, als *Noch-Nicht* charakterisieren. Genau diese Konstellation aus fortwährendem Schritt-Halten und einer drohenden Vollbremsung, kann auch im Filmbeispiel identifiziert werden.

3 Cinematic Metaphor

3.1 Theoretische Vorannahmen

In der Grundlagenliteratur der MHH kommt Film selten über den Status eines rhetorischen Anschauungsmaterials hinaus.⁵ Ein Beispiel ist die Forschung über *Aging in Film*: Auf nur 18 Seiten wird ein Filmkorpus besprochen, der 60 Jahre amerikanischen und europäischen Filmschaffens umfasst. Die Analysen fokussieren das *was* der Story, ohne das *wie* der Filmästhetik zu beachten. Mit dieser Reduktion entgeht ihnen, wie unterschiedlich die einzelnen Filme das Altern erfahrbar machen (Cole/Carlin/Carson 2015: 197–198).

Im Gegensatz zu inhaltsbezogenen Arbeiten konzeptualisiert die CM die Filmrezeption als Begegnung zweier verkörperter Erfahrungswelten.⁶ Analog zu Vivian Sobchacks (1992: 14–26) Filmphänomenologie wird Film als Subjekt verstanden, das wahrnimmt und gleichzeitig wahrgenommen wird. Der Film auf der Leinwand verkörpert eine technisch modellierte Form der Weltwahrnehmung, die sich gleichzeitig für Rezipient*innen ausdrückt. Sobchack bringt es auf die Formel »experience expressing experience« (ebd.: 5).

Die Filmrezeption wird ebenfalls als verkörperte Erfahrung verstanden (ebd.: 9–11). Dabei eignen sich Rezipient*innen die filmische Wahrnehmung an, als wäre es ihre eigene (Müller/Kappelhoff 2018: 60–61). Es ist also von einem Dialog auszugehen, den ein Film durch seine Ästhetik für die wahrnehmenden Rezipient*innen eröffnet und rahmt. Dieser Rahmen ist dynamisch, weil er sich mit 24 Bildern pro Sekunde und Einstellungen von Kamera und Schnitt ständig bewegt. Aus diesem Grund spricht Kappelhoff davon, dass die Gefühlsaktivität der Zuschauer*innen von der ästhetischen Komposition

5 Andrade 2023; Bleakley 2024; Crawford et al. 2015. Lediglich im *Routledge Companion to Health Humanities* findet sich ein Kapitel über therapeutisches Filmschaffen (vgl. Johnson 2020).

6 Für einen Überblick phänomenologischer Filmtheorie vgl. Zechner (2021).

zeitlich orchestriert, d.h. im Laufe der Filmerfahrung gezielt in bestimmte Richtungen bewegt wird (ebd.: 61–62).

Weil in der Filmrezeption eine fremde Sinnlichkeit so erlebt wird, *als-ob* es die eigene wäre, lässt sich die Filmrezeption als Fiktionalisierungsprozess verstehen, in dem aus den Bewegungsbildern Wahrnehmungsräume hergestellt werden, die sich von der Alltagswirklichkeit unterscheiden (Kappelhoff 2018: 57–58). Kappelhoff bezeichnet diesen Akt als *Poiesis des Filme-Sehens*. Das Primat der Verkörperung unterscheidet die CM von Ansätzen, die die Begegnung mit und die Erfahrung von repräsentativer Kunst als kognitives Spiel oder Simulation konzeptualisieren (vgl. Grodal 1999; Walton 1993).

Also werden innerhalb der Rezeption die Erfahrungsbereiche des Films und der Rezipient*in aufeinander bezogen. Damit sind sie strukturgleich mit Metaphern. Eine Metapher wird dadurch definiert, dass sie zwei Erfahrungsbereiche miteinander in Verbindung bringt, um dabei das eine durch das andere zu verstehen; oder: »understanding and experiencing one kind of thing in terms of another« (Lakoff/Johnson 2008 [1980]: 3). Seit den 1970er Jahren gelten Metaphern nicht nur als rhetorische Figuren, sondern als Denkinstrumente, die neue Verbindungen zwischen Erfahrungsbereichen schaffen (Black 1977: 454). Aus der Perspektive der CM liegt Bedeutung also weder als repräsentierter Inhalt *a priori* vor, noch ist sie das Produkt einer semiotischen Interpretation von Zeichen. Vielmehr entsteht sie durch eine metaphori-sche Übertragung, bei der die Zuschauer*innen die filmische Sinneswelt auf den eigenen Leib beziehen; dieser Erfahrung kann anschließend Bedeutung zugeschrieben werden (Kappelhoff 2018: 38).

Metaphern sind keine fixen Konstrukte, sondern haben eine zeitliche Form: sie tauchen in der alltäglichen Gesprächsführung auf, werden ausgebaut, verändert, erweitert und fallengelassen. Damit geben sie dem jeweiligen Diskursereignis – sei es ein Gespräch, Text oder Film – Struktur. Die britische Linguistin Lynne Cameron veranschaulicht: »Plotting people's metaphors as they talk is rather like following the breadcrumb trail that led Hansel and Gretel out of the forest. Metaphors offer a path though the confusion of conversation, with its stops and starts, its deviations and back tracks.« (Cameron 2011: 4)

3.2 Zur Methode der *Cinematic Metaphor*

Müller und Kappelhoff nähern sich dem Prozess metaphorischer Bedeutungskonstruktion mit Helmuth Plessners Konzept der Ausdrucksbewegung. Nach

Plessner entsteht bei jeder Bewegung ein Bewegungsbild, das zeigt, wie sich ein Mensch (oder ein anderer sich bewegendes Körper) zur Umwelt verhält (vgl. Plessner 1982: 77–92). Wenn Menschen solche Ausdrucksbewegungen wahrnehmen, fühlen sie sich davon direkt körperlich und emotional angesprochen (Kappelhoff 2018: 136). Wenn jemand schluchzt oder vor Freude schreit, spüren wir dieses Bewegungsbild automatisch am eigenen Leib – ohne es primär zu sehen oder darüber nachzudenken.

Diese Konstellation überträgt Kappelhoff auf Film und seine Rezeption. Grundsätzlich ist dabei die Überlegung, dass der Affekt eines Bewegungsbildes maßgeblich von Bewegungsqualitäten abhängt: eine bedächtige Bewegung erzeugt ein anderes Bild als eine hektische. Anders als im Alltag gibt es im Film nicht einen, sondern drei Räume, in denen sich Bewegungen vollziehen: Erstens im dreidimensionalen Raum vor der Kamera, der mit der alltäglichen Raumwahrnehmung korrespondiert; zweitens im Handlungsraum, in dem die Filmfiguren etwa dramaturgische Konflikte aushandeln und miteinander interagieren; drittens im sog. Bildraum. Der Bildraum bezeichnet den abstrakten Ort, an dem sich filmische Bewegungen ereignen, die keine Entsprechung in der Alltagsrealität haben. Dazu zählt etwa der Filmschnitt, der schnell oder langsam wirken kann und somit eine eigene Bewegungsdimension darstellt. Diese gilt es zu berücksichtigen, weil sie den Räumen und dramaturgischen Handlungen einen Rhythmus verleiht (Kappelhoff 2018: 29–30). Grundlegend sind immer alle drei Räume an der Entstehung einer Ausdrucksbewegung und damit der Produktion von Affekten beteiligt.

Daher wird es zur Grundaufgabe der Analyse, filmische Bewegungen innerhalb einer Ausdrucksbewegung zu identifizieren und zu beschreiben, um darüber ihre affektiven Eigenschaften zu qualifizieren. Innerhalb einer Ausdrucksbewegung werden so zwei Erfahrungsbereiche aufeinander bezogen. Damit ist gemeint, dass ein Erfahrungsbereich – wie z. B. Erschöpfung/Überforderung – mit filmischen Darstellungen von Bewegungen korreliert wird. Diese Bewegungsfigurationen sind grundlegend für die Entstehung und Qualität von Affekten der Rezipient*innen.

Die Ausdrucksbewegung versteht Kappelhoff als Mikro-Ebene des Films. Auf der Meso-Ebene werden Ausdrucksbewegungen anhand von Ähnlichkeiten in der Darstellung und Bewegungsfiguration in thematische Blöcke gruppiert, um nachvollziehbar zu machen, wie ein Film seine Ausdrucksbewegungen entwickelt. Erst im letzten Schritt wird der gesamte Film auf einer Makro-Ebene betrachtet (ebd.: 240–244). In der folgenden Filmanalyse konzentriere

ich mich auf die Mikro- und Meso-Ebene, um nachzuweisen, inwiefern Überforderung affektiv erfahrbar gemacht wird.

4 Analyse: Überforderung in **DO NOT EXPECT TOO MUCH FROM THE END OF THE WORLD**

Der Film folgt einem normalen Arbeitstag der rumänischen Produktionsassistentin Angela (Ilinca Manolache). Sie fährt durch Bukarest, um für einen Imagefilm Screentests mit ehemaligen Angestellten durchzuführen, die durch Arbeitsunfälle erwerbsinvalid geworden sind und für ein erfolgreiches Casting mit 500€ entlohnt werden. Bei der Materialsichtung wählt Doris Goethe (Nina Hoss), die Marketingbeauftragte des deutschen Mutterkonzerns, den ehemaligen Mitarbeiter Ovidiu aus, der nach seinem Unfall im Rollstuhl sitzt.⁷ Die Dreharbeiten für den Imagefilm füllen die letzte, 38 Minuten lange Einstellung des Films. Aus der Haupthandlung bricht der Film oft aus: so werden Szenen aus dem Spielfilm *ANGELA MERGE MAI DEPARTE* (ROU, 1982) eingestreut, in dem der fiktive Alltag einer ebenfalls Angela genannten Taxifahrerin (Dorina Lazar) portraitiert wird. Außerdem schlägt sich Angela mit der anstehenden Exhumierung ihres Großvaters, fordernden Chefs und misogynen Männern herum. In kurzen Pausen dreht sie Tiktok-Videos, in denen sie mithilfe digitaler GesichtsfILTER als extrem vulgäre Kunstfigur namens Bobita auftritt, mit der sie Männlichkeitsinfluencer wie Andrew Tate parodiert⁸. Entsprechend vermittelt die Kollision verschiedener Bildmaterialitäten einen hektischen Alltag: warm-glühendes Filmmaterial versus grobkörniges Schwarzweiß versus hochauflösende Digitalkinematografie versus Vertikalformate von Smartphone-Kameras.

4.1 Rasender Stillstand

Nach einer Beschreibung der Eröffnungsszene werde ich mich auf die insgesamt 18 Minuten umfassenden Einstellungen konzentrieren, in denen Angela

7 Ovidiu wurde von einem umherfliegenden Stück einer Parkschanke am Kopf getroffen, die ein Kollege wegen unsachgemäßer Bemalung nicht erkannt und daher mit seinem Auto gerammt hat.

8 Radu Jude ist auf Ilinca Manolache aufmerksam geworden, da sie solche Videos auf ihrem Instagram-Kanal hochgeladen hat, um den Sexismus in der Schauspielbranche zu kritisieren (Cărstian 2023).

von einem Ort zum nächsten fährt, da zum einen erzählerisch fast nichts passiert, zum anderen Überforderung dort als affektiver Zustand erscheint.

Zu Beginn wird ein *Haiku* des japanischen Lyrikers Yosa Buson frontal in die Kamera gehalten: *Alte Steppdecke/was soll ich bedecken/meinen Kopf oder meine Füße?* Plötzlich schellt es und die Kamera blickt auf einen Nachtschrank, auf dem ein Handy klingelt, das Display zeigt 05:50. Zwischen den Tönen des repetitiven Glocken-Stakkatos ist ein gequältes Stöhnen zu hören, als sich eine Hand ins Bild senkt, die das Handy nimmt, den Wecker aus- und, begleitet von einem schlaftrunkenen »Fucking shit«, die Nachttischlampe anschaltet. Wo eben noch das Handy lag, ist nun der 2. Band von Marcel Prousts *Auf der Suche nach der verlorenen Zeit* zu sehen. Schnitt zu Angela im Bett. Ihre Mundwinkel hängen herab, sie reibt sich ihre aufgequollenen Augen und lässt die Arme trotzig auf die gepunktete Bettdecke sinken, stöhnt erneut »Fuck it«, bevor sie aufsteht und in einer Halbtotale nackt aus dem Bild schlurft. Aus dem Off ist eine Klospülung, dann ein Wasserhahn zu hören. Langsam geht sie zu einer Kommode, um eine Unterhose herauszuholen und sich auf dem Bett sitzend anzuziehen, während Sirenen von der Straße zu hören sind. In dieser ersten Ausdrucksbewegung erscheint das Aufstehen als schleppendes und widerwilliges Unterwerfen unter eine Zeitordnung, die sich im Klangraum (Wecker) etabliert und im Handlungsraum (die Uhrzeit) konkretisiert.

Als Angela zum ersten Mal im Auto sitzt, blickt die Kamera von rechts in einer langen Einstellung im Profil auf sie. Im Radio hört sie laut einen rumänischer Rocksong, der mit schnellem Rhythmus, feierlicher Dur-Tonleiter und gegrölnen Refrain im 4/4-Takt zum Tanzen und Mitsingen animiert. Umso irritierender, dass Angela stoisch durch die Windschutzscheibe blickt, während Bukarest im Hintergrund vorbeizieht. Diese Irritation ist als Affekt der Desynchronisierung zu bezeichnen, dem filmästhetisch eine Gleichzeitigkeit von Bewegung und Stillstand zugrunde liegt.

Dann dreht Angela ihren Kopf und blickt in Richtung Kamera; unvermittelt wird zu einer Totale geschnitten, in der sie vor einer Tankstelle steht und Diesel in ihren schwarzen Van pumpt. Über ihr wirbt ein Werbeschild für *MAXX NO-TION Performance Fuels*. Dass sich das Wort *Performance* auf Angela übertragen lässt, ist der ersten Ausdrucksbewegung geschuldet, das mit dem *Haiku* und dem schleppenden Aufstehen den Erfahrungsbereich der Müdigkeit aufgerufen hat, der von Angelas vollmundigen Gähnen an der Zapfsäule aktualisiert wird.

Nachdem Angela den ersten Screentest absolviert hat, sitzt sie wieder im Van. Die Umgebung ist merklich urbaner; es ziehen Brücken, Plattenbauten,

Großbaustellen, Autos und Straßenbahnen vorbei, während sich Angela zu den Klängen eines rumänischen Hip-Hop-Songs durch den Verkehr schlängelt. Mantraartig wiederholt der Text die Zeile »Show me that Money«. Angela sitzt etwas gebückter, auch ihr Blick springt weniger herum, als dass er über die Straße gleitet. Sie lehnt sich kaugummikauend zurück und atmet tief aus. Mehr passiert in dieser erneut ungeschnittenen Einstellung nicht. Die Dynamik und Vitalität der Musik zerschellen an dem statischen Bildaufbau; Kamera und Manolaches monotones Schauspiel verharren in Position und auch das Auto bewegt sich so gleichförmig wie der Hintergrund unterschiedslos vorbeirauscht. Gerade *weil* sich in diesen Momenten nichts verändert, lässt sich das Autofahren als *rasender Stillstand* bezeichnen.

Dieser wird anschließend weiter ausgearbeitet. Nach einer Fahrt, in der Angela lediglich gähnt und Kaffee trinkt, blickt die Kamera in der darauffolgenden Einstellung über ihre Motorhaube auf die Straße und bewegt sich zwischen Autos und LKWs auf den mit Plattenbauten gesäumten Horizont zu. Ein telefonisches Freizeichen ertönt, danach begrüßt sie ihren Vorgesetzten und teilt ihm mit, dass sie nachhause fahren wird, um eine Pause zu machen. Ihr Vorgesetzter wiegelt das mit Personalmangel ab, woraufhin Angela bekräftigt, dass sie drohe am Steuer einzuschlafen, was ihn zum Ratschlag »Schlaf einfach im Auto!« verleitet. Angelas anklingende Verzweiflung, als sie sagt, sie könne im Auto nicht schlafen, schlägt mit der Bemerkung ihres Vorgesetzten, sie sei »schwierig« jäh in Wut um: Sie beendet das Telefonat und bellt »Fuck you« ins Leere. Vor allem in ihrer Stimme ist eine Gemütsbewegung von sachlicher Professionalität über inständiges Bitten, Verzweiflung, Wut und Ohnmacht zu erkennen. Auch hier entsteht diese Gefühlsbewegung nicht allein sprachlich. Weder Motivlage, noch Kameraposition, Klangkulisse oder Schnitt verändern sich im Gesprächsverlauf, wodurch der Eindruck einer abstrakten Entität entsteht, an der sich Angela erfolglos aufreißt. Selbst die Telefonstimme ihres Vorgesetzten fügt sich durch das Telefonrauschen nahtlos in die übrige Klangkulisse ein.

Direkt im Anschluss fährt Angela durch einen Tunnel. Zu Beginn kündigen Klavierakkorde einen schnulzigen Popsong an, der von einem Jump-Cut jäh unterbrochen wird, wodurch es wirkt, als hätte sie den Sender gewechselt. Nun hört sie rumänischen Hip-Hop. Im Songtext blickt die Erzählfigur auf ein durch Arbeit verursachtes Leiden zurück (»As of today, I'm a free mac, this office chair has ruined my back«), das sich ebenso auf Angela übertragen lässt wie die Verknüpfung von Unternehmertum mit der Ausbeutung von Lebenszeit (»While you built your dominion on the one deathless criterion: work work

round the clock, work work, no time to talk«). Dieses individuelle Leiden wird durch die Kameraperspektive, die an Angela vorbei auf den Verkehr blickt, kollektiviert, weil wir die anonymen Autofahrer*innen in einer ähnlichen Situation wännen. Die Vergeblichkeit liegt dann in der Vereinzelung: Angela verharrt allein im Innenraum ihrer Karosserie in ihrer inneren Opposition.

Anschließend sehen wir einen bewaldeten Seitenstreifen, den ein riesiges Banner als Privatgelände ausweist. Im Hintergrund schneller, von verträumten Synthesizer-Flächen durchzogener Techno, der sich unter Panoramas von Wiesen und Wäldern, Funkmasten und Plattenbauten legt. Plötzlich sehen wir wieder Angela im Profil. Zwischen den lauten Verkehrs- und Windgeräuschen geht das klassische Klavierkonzert fast unter, das plötzlich anstelle des Technos auf der Tonspur erklingt, weshalb dieser Bildumschlag besonders abrupt und desorientierend wirkt. Durch das offene Fenster wirbelt der Wind Angelas Haare im Auto herum. Ihre Kopfhaltung ist abgespannt, ihre Augenlider hängen herab und ihr Nacken federt bei Bodenwellen. Wiederholt fallen ihr die Augen zu, bis sie aufschrickt und unter laut quietschenden Reifen zum Stehen kommt. Hier erscheint Überforderung als vergebliches Ankämpfen gegen ein Ruhebedürfnis. Klanglich fällt das Klavierkonzert als Hintergrundbeschallung aus dem Rahmen: anders als im bisherigen Soundtrack gibt es hier keinen regelmäßigen Beat als akustischen Pulsschlag. Zusammen mit dem Proust-Roman lässt sich das Stück einer west-europäischen Hochkulturtradition zuordnen, die eine kontemplative Rezeptionshaltung verlangt, die unter Angelas Lebensbedingungen nicht unmöglich, sondern gefährlich wird. In der Vollbremsung kulminiert dann der affektive Bogen der dargelegten Ausdrucksbewegungen, in denen die gleichförmigen Bewegungen des Autofahrens zu musikalischen Rhythmen in langen, statischen Einstellungen mit einer Reihe verschiedener Erschöpfungsgesten verknüpft werden.

4.2 Verlorene Zeit

An dieser Stelle möchte ich nun zwei Knotenpunkte im metaphorischen System des Films ansprechen. Neben dem Roman von Proust verknüpft eine weitere Requisite Angelas Alltag mit der Kategorie Zeit: Gegen Mitte des Films trifft Angela auf die mittlerweile gealterte Protagonistin aus dem rumänischen Spielfilm *ANGELA MERGE MAI DEPARTE*. Bis hierhin wurden wiederholt versprengte Szenenfragmente des älteren Films eingestreut, sodass in der Begegnung der beiden Filmfiguren die jugoslawische Filmgeschichte den zeitgenössischen rumänischen Film überlagert. Da Ovidiu bei Angelas Ankunft noch au-

ßer Haus ist, übernimmt sie die Rolle der Gastgeberin. Auf Augenhöhe erfasst die Kamera die beiden, wie sie am Küchentisch sitzen und sich unterhalten. Anstelle von Mitleid oder zynischer Ironie ist ihr Gespräch von ausladenden, freundschaftlichen Gesten geprägt: sie nicken sich eifrig zu, lehnen sich interessiert nach vorn und stoßen überrascht zurück. Dabei zeigt sich ein breites Lächeln in ihren Gesichtern; hier ist etwas in Bewegung. Ihre Gesten machen eine Beziehung voller zwischenmenschlicher Wärme und Herzlichkeit spürbar. Jedoch wird diese Stimmung von Ovidius Eintritt unterbrochen. Als die Figuren aus dem Bild und an die Arbeit schreiten, schneidet der Film zu einer Wanduhr ohne Zeiger und lässt das Bild für einige Sekunden stehen. Unter ihr ein Schild; darauf: *E MAI TIRZIU DECIT CREZI (ES IST SPÄTER ALS DU DENKST)*. Freilich lässt sich das Sprichwort auf die unmittelbare Situation beziehen. Da der Film bei den Screentests mit den verunfallten Arbeiter*innen die lebensweltlichen Konsequenzen (Armut, Leben in der Peripherie, ruinöse Wohnungen) eines Verlustes der Erwerbsarbeit eindringlich sichtbar gemacht hat, wird das Uhr-Text-Ensemble zu einer symbolischen Mahnung, mit den äußeren Anforderungen des jeweiligen Jobs Schritt zu halten und sich keine Ruhepause gönnen zu können.

4.3 Spürbare filmische Inszenierung von Ohnmacht

Wie oben erwähnt, erachten Fuchs/Iwer/Micali (2018) den Umstand, dass ein Subjekt Anforderungen als von außen auferlegt erlebt und in ihrer Bewältigung keine intrinsische Bedeutsamkeit finden kann, als Kriterium für Überforderungserfahrungen. Innerhalb des Films deutet nichts darauf hin, dass Angela ihre Anforderungen als sinnhaft erlebt. Auch der Imagefilm – das Endprodukt ihrer Arbeit – taugt kaum als Selbstverwirklichungsprojekt, da er ein Unternehmen rühmen soll, das Arbeiter*innen ungenügend schützt und reihenweise verunfallen lässt. Lediglich am zwischenmenschlichen Kontakt und beim Drehen ihrer TikTok-Videos scheint sie empathische Nähe und künstlerische Freiheit zu genießen. So gesehen ist die Zeit, die Angela mit ihren Verrichtungen verbringt, bereits verloren.

Jedoch wird der Zusammenhang zwischen Affekten der Vergeblichkeit und Zeit besonders in der 38-minütigen EndEinstellung deutlich, die als Epilog fungiert. Wir blicken durch die vollkommen immobile Kamera, mit der der Imagefilm in hochauflösender Digitalfarbkinematografie gedreht wird. Ovidiu und seine Familie sind mittig im Bildausschnitt positioniert, seine Mutter sitzt neben ihm, hinter ihm stehen seine Frau und Tochter. Sie

befinden sich vor dem Firmenparkplatz, an dem Ovidiu seinen Unfall hatte. Im Hintergrund überragt ein Plattenbau den Parkplatz mit der rostigen Parkschränke. Ovidiu beginnt mit seinem Unfallbericht. Als er erwähnt, dass er vor dem Unfall 17 Stunden gearbeitet hat, bittet ihn der Regisseur, einen zweiten Take anzufangen und dabei seinen Nachnamen nicht zu erwähnen. Beim nächsten Take wird Ovidiu, als er die fehlende Beleuchtung bei Nacht sowie die deshalb nicht sichtbare Schranke erwähnt, von einer Stimme hinter der Kamera unterbrochen, die moniert, dass ein LKW und ein Werbeanbaner für Vodka im Hintergrund zu sehen sind. Zugleich befiehlt sie Ovidiu, Russland nicht zu erwähnen, da die Firma dort Zweigstellen habe. Während Produktionsassistent*innen den Hintergrund aufräumen, ist im Off Angela in ihrer Rolle als Bobita zu hören. Dazwischen verharret Ovidius Familie nervös an Ort und Stelle. Wieder wird Zeit als Dauer, diesmal als Unbehagen, erfahrbar. Dieses Unbehagen entspringt maßgeblich dem andauernden bildlichen Stillstand und dem Kontrast zwischen der umherstreifenden Filmcrew, die zwanglos plaudert, während Ovidius Familie, die, nervös dreinblickend, an Ort und Stelle verharret.

Bei den Aufnahmen der nächsten Takes wird Ovidius Monolog durch erpresserische Drehpraktiken inhaltlich ausgehöhlt. Der Regisseur erinnert ihn an die 500 Euro Aufwandsentschädigung und deutet an, ihn zu ersetzen, falls er den Text nicht anpasst. Nach und nach entfallen alle Details aus seinem Text, die die Firma juristisch belasten könnten. Am Ende wird auf telefonische Anweisung des Marketingchefs entschieden, Ovidiu gar nicht mehr sprechen zu lassen. Stattdessen hält er nacheinander zehn grüne Schilder in Richtung Kamera, auf die in der Postproduktion nachträglich der von der Firma gewünschte Text eingefügt wird. Die Handlung endet auf einer bitteren Note der Ironie, die nicht nur Ovidiu aller Handlungsmacht und Teilhabe beraubt, sondern auch Angelas Arbeitsstress retrospektiv entwertet. Nach Drehschluss wird die Familie von Angela mitgenommen. Ovidius Vorschlag, gemeinsam essen zu gehen, muss Angela ablehnen: »I have to drive you home, I'm so busy today«, womit der Film zum Ende eine Endlosigkeit des rasenden Stillstands impliziert.

5 Fazit

In diesem Beitrag habe ich zunächst Überforderung in ihren Strukturen der Zeitlichkeit dargestellt. Dann habe ich nach einer kurzen Problematisierung

repräsentationsorientierter Filmanalysen mit der CM eine Analysemethode vorgestellt, die vor allem die affektive Dimension an der Intersektion zwischen gesundheitlichen Disziplinen und Film in den Blick nimmt. Exemplarisch habe ich dargelegt, wie *DO NOT EXPECT TOO MUCH FROM THE END OF THE WORLD* Affekte der Desynchronisierung produziert, die in den Metaphern des rasenden Stillstands und der verlorenen Zeit aufgehen. Damit lässt sich der Film in einen Dialog mit Studien platzieren, die soziale Beschleunigungsdynamiken mit dem individuellen Stresserleben verknüpfen (vgl. Fuchs 2018; Kury 2012; Rosa 2005; Rosa 2013).

Durch diese methodologische Perspektive rückt das bisher kaum berücksichtigte Fühlen von Effekten audiovisueller Bilder in den Blick der PHH. Im Anschluss daran können CM-Analysen die Affektdramaturgien von filmischen Darstellungen gesundheitlicher Themen erfassen, wodurch sie möglicherweise Aufschluss darüber geben können, wie audiovisuelle Bilder affektive Orientierungen zu gesundheitlich relevanten Phänomenen formen – egal ob es sich dabei um Spiel-/Dokumentarfilme, Nachrichtensendungen oder Videos auf Social Media handelt. Damit würde sich die PHH dem sog. *Emotional Turn* anschließen und könnte affektiv-emotionale Aspekte menschlicher Erfahrung in Bezug auf Gesundheit/Krankheit in den Blick nehmen, die textuellen, repräsentationsanalytischen oder diskursiven Ansätzen entgehen (vgl. Lemmings/Brooks 2014). Schließlich versteht Kappelhoff das Konzept der Ausdrucksbewegung auf Seiten der Medienproduktion als ästhetische Praxis, »die darauf gerichtet ist, Gefühle und Selbstgefühle eines anonymen Publikums zu erzeugen und zu modellieren« (Kappelhoff 2018: 136).

Darüber hinaus eröffnet diese Methodologie den PHH einen breiteren und tieferen Zugriff auf die Filmgeschichte, da man nun nicht mehr vorwiegend nur narrative, sondern ästhetische Aushandlungen von gesundheitlichen Themen in den Blick nehmen kann. Im Kontext von Überforderung denke ich beispielsweise an *Á PLEIN TEMPS* (Eric Gravel, F 2021). Der Film erzählt eine Arbeitswoche im Leben einer alleinerziehenden Mutter, die in einem Pariser Vorort lebt und deren eng getakteter Zeitplan von einem Bahnstreik durcheinandergewirbelt wird. Der Film entwirft Mutterschaft und Berufsalltag als Wettlauf gegen die Zeit: Sie muss pünktlich bei der Arbeit und vor Ende der Betreuungszeit in der Kita sein, rechtzeitig Einkaufen, Essen zubereiten, eine Geburtstagsparty organisieren, Geschenke kaufen und sich für ein wichtiges Bewerbungsgespräch vorbereiten. Vor allem die nah und wackelig geführte Kamera sowie der unablässig hämmernde elektronische Soundtrack verdichten das *Was* zu einer affektiven Erfahrung der Überforderung.

In meinen Augen liegt in der größten Stärke der CM auch gleichzeitig ihre größte Schwäche: der granulare Fokus produziert große Textmengen, weil alle Bewegungselemente innerhalb einer Ausdrucksbewegung sorgsam katalogisiert werden müssen. Angesichts publizistischer Vorgaben zweifle ich an der Darstellbarkeit aller vier Analyseschritte (Makro-Mikro-Meso-Makro). In dieser Hinsicht ist dieser Beitrag offensichtlich limitiert, da ich weder alle relevanten ästhetischen Strategien des Films nachvollziehbar machen noch darlegen konnte, inwiefern der Film eine hochgradig selbstreflexive Gesellschaftskritik übt.⁹

In jedem Fall aber konnte gezeigt werden, wie produktiv diese Methode bei Szenen ist, in denen augenscheinlich nichts passiert. Meiner Einschätzung nach wäre im nächsten Schritt zu prüfen, wie produktiv die CM auf Filme zugreifen kann, die kein diffuses Unbehagen wie Überforderung thematisieren, sondern explizit klinische Diagnosen verhandeln. Im Kontext der Organspende¹⁰ ließe sich z.B. fragen, wie filmische Bewegungsfigurationen Rezipient*innen durch die Darstellung von Operationstechniken überfordern. Das verspricht insofern neuartige Erkenntnisse, da diese affektive Dimension nicht notwendigerweise mit der Repräsentationsebene zusammenfällt.

Filmverzeichnis

ANGELA MERGE MAI DEPARTE (ANGELA GOES ON) (1982) (ROU, R: Lucian Bratu)
 À PLEIN TEMPS (JULIE – EINE FRAU GIBT NICHT AUF) (2021) (F, R: Eric Gravel)
 NU AȘTEPTA PREA MULT DE LA SFÂRSITUL LUMII (DO NOT EXPECT TOO MUCH
 FROM THE END OF THE WORLD) (2023) (ROM/CRO/F/LUX, R: Radu Jude)

Literaturverzeichnis

Andrade, Marisa de (2023): Public Health, Humanities and Magical Realism: A Creative-Relational Approach to Researching Human Experience, New York/London: Routledge.

-
- 9 So sind die essayistischen Digressionen, Angelas TikTok-Videos, die Screentests und das Machtgefälle zwischen West- und Osteuropa der mikrologischen Analyse zum Opfer gefallen.
- 10 Vgl. hierzu den Beitrag von Solveig Lena Hansen und Sabine Wöhlke in diesem Band.

- Antonovsky, Aaron. (1997): *Salutogenese: Zur Entmystifizierung von Gesundheit*, Tübingen: Deutsche Gesellschaft für Verhaltenstherapie.
- Bateman, John A. (2019): »Multimodality and Materiality: The Interplay of Textuality and Textuality in the Aesthetics of Film«, in: *Poetics Today* 40, S. 235–268.
- Baumann, Anja/Zaeske, Harald/Gaebel, Wolfgang (2003): »Das Bild psychisch Kranker im Spielfilm: Auswirkungen auf Wissen, Einstellungen und soziale Distanz am Beispiel des Films »Das weiße Rauschen«, in: *Psychiatrische Praxis* 30, S. 372–378.
- Black, Max (1977): »More about Metaphor«, in: *Dialectica* 31, S. 431–457.
- Blättner, Beate/Waller, Heiko (2018): *Gesundheitswissenschaft: Eine Einführung in Grundlagen, Theorie und Anwendung*, Stuttgart: W. Kohlhammer.
- Bleakley, Alan (2024): *Medical Humanities: Ethics, Aesthetics, Politics*, London/New York: Routledge.
- Cameron, Lynne (2011): *Metaphor and Reconciliation: The Discourse Dynamics of Empathy in Post-Conflict Conversations*, New York: Routledge.
- Cârstian, Maria (2023): Ilinca Manolache Dares. *Scena9*. <https://www.scena9.ro/en/article/interview-ilinca-manolache> [30.04.2025].
- Charise, Andrea (2017): »Site, Sector, Scope: Mapping the Epistemological Landscape of Health Humanities«, in: *Journal of Medical Humanities* 38, S. 431–444.
- Cole, Thomas R./Carlin, Nathan S./Carson, Ronald A. (2015): *Medical Humanities: An Introduction*, New York: Cambridge University Press, S. 15–37.
- Crawford, Paul (2020): *Introduction: Global Health Humanities and the Rise of Creative Public Health*, London: Routledge.
- Crawford, Paul/Brown, Brian/Baker, Charley/Tischler, Victoria/Abrams, Brian (2015): *Health Humanities*, New York: Palgrave Macmillan.
- Fahmüller, Eva-Maria (2023): »Figuren mit psychischen Störungen in der aktuellen Film- und Fernseh dramaturgie«, in: Pauline Mantell, Carolin Schwegler, & Christiane Woopen (Hg.), *Psychische Erkrankungen als gesellschaftliche Aufgabe: Interdisziplinäre Perspektiven auf aktuelle Herausforderungen*, Berlin: Springer.
- Franklin-Phipps, Asilia (2024): »Being Overwhelmed«, in: Jasmine B. Ulmer/Christina Hughes/Michelle Salazar Pérez/Carol A. Taylor (Hg.), *The Routledge International Handbook of Transdisciplinary Feminist Research and Methodological Praxis*, London/New York: Routledge, S. 249–258.

- Fuchs, Thomas (2018). »Chronopathologie der Überforderung. Zeitstrukturen und psychische Krankheit«, in: Thomas Fuchs/Lukas Iwer/Stefano Micali (Hg.), *Das überforderte Subjekt: Zeitdiagnosen einer beschleunigten Gesellschaft*, Berlin: Suhrkamp, S. 52–79.
- Fuchs, Thomas/Iwer, Lukas/Micali, Stefan (2018): »Einleitung«, in: Thomas Fuchs/Lukas Iwer/Stefan Micali (Hg.), *Das überforderte Subjekt. Zeitdiagnosen einer beschleunigten Gesellschaft*, Berlin: Suhrkamp, S. 7–24.
- Geml, Gabriele (2020): *Adornos Kritische Theorie der Zeit*, Berlin: J.B. Metzler.
- Glaser, Jörg (2024): »Autorenfilm«, in: Matthias Bauer & Stefan Keppler-Tasaki (Hg.), *Handbuch Literatur und Film*, Berlin/Boston: De Gruyter S. 459–486.
- Grodal, Torben (1999): *Moving Pictures: A New Theory of Film Genres, Feelings, and Cognition*, New York: Oxford University Press.
- Johnson, J. Lauren (2020): »Therapeutic Filmmaking«, in: Paul Crawford/Brian Brown/Andrea Charise (Hg.), *The Routledge Companion to Health Humanities*, New York/London: Routledge, S. 418–422.
- Kappelhoff, Hermann (2018): *Kognition und Reflexion. Zur Theorie filmischen Denkens (=Poetologien audiovisueller Bilder, Band 6)*, Berlin/Boston: De Gruyter.
- Kirchmann, Kay (1998): *Verdichtung, Weltverlust und Zeitdruck. Grundzüge einer Theorie der Interdependenzen von Medien, Zeit und Geschwindigkeit im neuzeitlichen Zivilisationsprozeß*, Wiesbaden: Springer.
- Korunka, Christian/Kubicek, Bettina (2013): »Beschleunigung im Arbeitsleben – neue Anforderungen und deren Folgen«, in: Bundesanstalt für Arbeitsschutz und Arbeitsmedizin, Gisa Junghanns/Martina Morschhäuser (Hg.), *Immer schneller, immer mehr: Psychische Belastung bei Wissens- und Dienstleistungsarbeit*, Wiesbaden: Springer.
- Kracauer, Siegfried. (1971 [Orig. 1917]). »Über die Freundschaft«, in: *Über die Freundschaft: Essays*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 7–82.
- Kury, Patrick. (2012). *Der überforderte Mensch. Eine Wissensgeschichte vom Stress zum Burnout*, Frankfurt a.M.: Campus Verlag.
- Lakoff, George/Johnson, Mark (2008 [Orig. 1980]). *Metaphors We Live By*, Chicago/London: University of Chicago Press.
- Lembeck, Karl-Heinz (2022): *Phänomenologie* (Version 08.06.2022). *Staatslexikon online*: <https://www.staatslexikon-online.de/Lexikon/Phänomenologie> [30.05.2025].

- Lemmings, David/Brooks, Ann (2014): »The Emotional Turn in the Humanities and Social Sciences«, in: David Lemmings/Ann Brooks (Hg.), *Emotions and Social Change: Historical and Sociological Perspectives*, New York/London: Routledge, S. 3–18.
- Linke, Christine/Kasdorf, Ruth/Wiering, Maria (2022): Chronische Erkrankungen in audiovisuellen und sozialen Medien: Eine qualitative Medieninhaltsanalyse der Repräsentation lang andauernder Krankheiten, in: Jens Vogelgesang/Nanette Ströbele-Benschop/Markus Schäfer/Doreen Reife-gerste (Hg.), *Gesundheitskommunikation in Zeiten der COVID-19-Pandemie*, Stuttgart: Deutsche Gesellschaft für Publizistik- und Kommunikationswissenschaft e.V, S. 1–14.
- Müller, Cornelia/Kappelhoff, Hermann (2018): *Cinematic Metaphor: Experience – Affectivity – Temporality*, Berlin/Boston: De Gruyter.
- Plessner, Hellmuth (1982): »Die Deutung des mimischen Ausdrucks: Ein Beitrag zur Lehre vom Bewußtsein des anderen Ichs«, in: *Gesammelte Schriften VII. Ausdruck und menschliche Natur*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Roecke, Volker (1999): *Krankheit und Kulturkritik. Psychiatrische Gesellschaftsdeutungen im bürgerlichen Zeitalter (1790–1914)*, Frankfurt a.M.: Campus.
- Rosa, Hartmut (2005): *Beschleunigung. Die Veränderung der Zeitstruktur in der Moderne*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Rosa, Hartmut (2013): *Beschleunigung und Entfremdung. Entwurf einer Kritischen Theorie spätmoderner Zeitlichkeit*, Berlin: Suhrkamp.
- Saffran, Lise. (2014). »Only Connect: The Case for Public Health Humanities«, in: *Medical Humanities* 40, S. 105–110.
- Schaaf, Julia/Schmidt, Lucia (2022). Das Gefühl des Jahres? Überforderung. *Frankfurter Allgemeine Zeitung*. <https://www.faz.net/aktuell/stil/leib-sele/das-hilft-gegen-erschöpfung-im-umgang-mit-krisen-18505792.html> [24.04.2024].
- Sobchack, Vivian (1992): *The Address of the Eye. A Phenomenology of Film Experience*, Princeton: Princeton University Press.
- Walton, Kendall L. (1993): *Mimesis as Make-Believe: On the Foundation of the Representational Arts*, Cambridge: Harvard University Press.
- Zechner, Anke (2021): »Phänomenologische Filmtheorie: Primat der Sinne«, in: Bernhard Groß/Thomas Morsch (Hg.), *Handbuch Filmtheorie*, Wiesbaden: Springer, S. 137–153.