

# Die Kamera als narratives Element zur Figurenbeschreibung

Philipp Pölz



MASTERARBEIT

eingereicht am  
Fachhochschul-Masterstudiengang

Digital Arts

in Hagenberg

im Januar 2019

© Copyright 2019 Philipp Pölz

Diese Arbeit wird unter den Bedingungen der Creative Commons Lizenz *Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International* (CC BY-NC-ND 4.0) veröffentlicht – siehe <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>.

# Erklärung

Ich erkläre eidesstattlich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und ohne fremde Hilfe verfasst, andere als die angegebenen Quellen nicht benutzt und die den benutzten Quellen entnommenen Stellen als solche gekennzeichnet habe. Die Arbeit wurde bisher in gleicher oder ähnlicher Form keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

Hagenberg, am 23. Januar 2019

Philipp Pölz

# Inhaltsverzeichnis

<b>Erklärung</b>	<b>iii</b>
<b>Kurzfassung</b>	<b>vi</b>
<b>Abstract</b>	<b>vii</b>
<b>1 Einleitung</b>	<b>1</b>
1.1 Einführung . . . . .	1
1.2 Fragestellung . . . . .	1
1.3 Aufbau der Arbeit . . . . .	2
<b>2 Grundlagen</b>	<b>4</b>
2.1 Die Einstellung . . . . .	4
2.2 Bildkomposition – Mise-en-scène – Framing . . . . .	5
2.3 Bildformate . . . . .	7
2.4 Kameraperspektive . . . . .	8
<b>3 Die bewegte Kamera</b>	<b>12</b>
3.1 Ursprung der bewegten Kamera . . . . .	12
3.2 Konzepte der Kamerabewegung . . . . .	13
3.3 State of the Art – die bewegte Kamera heute . . . . .	14
<b>4 Analyse und Methodik</b>	<b>17</b>
4.1 Jens Eder: Die Figur im Film . . . . .	17
4.1.1 Figuren als Artefakte . . . . .	18
4.1.2 Figuren als fiktive Wesen . . . . .	18
4.1.3 Figuren als Symbole und Symptome . . . . .	19
4.2 Die Figur im Film – Imaginative Nähe . . . . .	19
<b>5 Fallbeispiele</b>	<b>21</b>
5.1 <i>The Silence of the Lambs</i> . . . . .	21
5.1.1 Hintergrund und Handlung . . . . .	21
5.1.2 Analyse mit Fokus auf die immersive Kamera . . . . .	22
5.1.3 Resümee . . . . .	29
5.2 <i>Mindhunter</i> . . . . .	30
5.2.1 Hintergrund und Handlung . . . . .	30

5.2.2	Analyse mit Fokus auf die immersive Kamera . . . . .	31
5.2.3	Resümee . . . . .	39
5.3	Zusammenfassung Fallbeispiele . . . . .	41
<b>6</b>	<b>Entwurf eines Analysemodells</b>	<b>44</b>
6.1	Struktur und Funktion des Analysemodells . . . . .	44
6.2	Forschungsfrage und Hypothesen . . . . .	46
6.3	Zusammenfassung . . . . .	47
<b>7</b>	<b>Fazit</b>	<b>48</b>
 <b>Anhang</b>		<b>50</b>
<b>A</b>	<b>Inhalt der CD-ROM/DVD</b>	<b>50</b>
A.1	PDF-Dateien . . . . .	50
A.2	Bildmaterial . . . . .	50
A.3	Online-Ressourcen . . . . .	50
<b>B</b>	<b>Einstellungsprotokoll – The Silence of the Lambs</b>	<b>51</b>
B.1	Einstellungsprotokoll . . . . .	51
B.2	Zusammenfassung Einstellungsprotokoll . . . . .	68
<b>C</b>	<b>Einstellungsprotokoll – Mindhunter</b>	<b>72</b>
C.1	Einstellungsprotokoll . . . . .	72
C.2	Zusammenfassung Einstellungsprotokoll . . . . .	84
 <b>Quellenverzeichnis</b>		<b>87</b>
Literatur . . . . .		87
Audiovisuelle Medien . . . . .		88
Online-Quellen . . . . .		89

# Kurzfassung

Die vorliegende Arbeit beschäftigt sich mit dem Einsatz der Kamera als narratives Element im Bewegtbild. Die Kamera dient Filmschaffenden als das nötige Werkzeug, um ihren Geschichten eine zusätzliche diegetische Ebene zu verleihen. Das Ziel sollte sein, die emotionale Ebene einer Figur zu beschreiben und diesen Affekt auf den Rezipienten zu übertragen. Anhand einer beträchtlichen Menge an Beispielen von der Frühzeit des Kinos, bis zum zeitgenössischen Spielfilm, lassen sich daher viele unterschiedliche Ansätze erkennen, bei denen die Kamera als narratives Element eingesetzt wurde. Diese unterschiedlichen Ansätze zeigen, dass es einige häufig verwendete Kameratechniken gibt, die bestimmte Emotionen ausdrücken oder verstärken. Sie untermauern jedoch auch, dass es oft keine klaren Regeln oder Richtlinien in der Kamerasprache gibt. Diese können durch den Filmschaffenden in jedem Werk von Grund auf neu definiert werden.

Der Ansatz dieser Arbeit ist es, nach dem Schaffen eines theoretischen Fundaments, in weiterer Folge Filmbeispiele zu analysieren. Anhand der Ergebnisse, soll ein Analysemodell entwickelt werden, welches die Kamerasprache, die Emotionen der Figur, sowie die emotionale Auswirkungen auf den Rezipienten darstellt. Die gewonnenen Erkenntnisse sollen das theoretische Fundament für den im Zuge dieser Masterarbeit entstandenen Kurzfilms sein.

# Abstract

This thesis deals with the narrative use of the camera in feature film and motion picture. The camera is used as an instrument to get an additional diegetic level into the narration. Therefore, the main objective of this thesis is to characterize the emotions of an actor and to show the psychological affect on the audience. A considerable number of examples from the early days of cinema up until the contemporary feature film show the great versatility of how the camera can be used as a narrative instrument. As a result of this progress, a few selected camera techniques became common practice to describe the emotions of a character. Nevertheless, every film has a different mood, making the development of a narrative concept for the camera a unique process for every film. After acquiring a theoretical basis, the goal of the thesis is to analyze case studies and transfer the results into a theoretical analysis model. This model shows the narrative structure of the camera, the emotions of the character, as well as the emotional effect on the audience. Specifically, this knowledge is used as a theoretical basis for the short film, which was created in the course of this thesis.

# Kapitel 1

## Einleitung

### 1.1 Einführung

Die Idee eines Films entsteht durch die Vision eines Drehbuchautors und des Regisseurs. Doch nicht nur der Regisseur und das Drehbuch sind ausschlaggebend für eine gute Geschichte. Ein Film und dessen Geschichte, entsteht durch die Zusammenarbeit verschiedenster Departments. Diese Departments sind unter anderem Kamera, Licht, Set Design, Post Production usw. Das Zusammenspiel der einzelnen Departments ist essentiell und erfordert ein akribisch und iterativ ausgearbeitetes Konzept, das nur durch eine übergreifende Zusammenarbeit entstehen kann.

Ein relevantes Standbein ist die Rolle der Kamera. Der *Director of Photography*, unterstützt den Regisseur, seine Vision bzw. Idee des Films umzusetzen. Gemeinsam mit dem Regisseur, entwickelt er eine Kamerasprache, um dem Film eine gewisse Stimmung zu verleihen und die Figuren darin, in einem gezielt geplanten Stil zu inszenieren. Ziel ist es, dem Zuschauer die Figuren im Film so nahe wie möglich zu bringen. Die Kamera sollte die Gefühlslage der Figur reflektieren und einen psychologischen Affekt auf den Zuschauer haben. Dadurch wird die Kamera zu einer eigenständigen narrativen Ebene, um ein immersives Erlebnis für den Rezipienten zu schaffen.

Ziel der Arbeit ist es, ein Modell zu erstellen, das die Kamera als narratives Element behandelt und beschreibt, wie dadurch, die Gefühlslage einer Figur auf den Rezipienten übertragen wird. Die vielfältigen Einsatzmöglichkeiten der bewegten Kamera und die Wichtigkeit des Stagings<sup>1</sup> der Kamera, soll dabei im zentralen Fokus sein.

### 1.2 Fragestellung

Durch das in Abschnitt 1.1 beschriebene Ziel der Arbeit, lässt sich folgende Fragestellung ableiten, um ein Beschreibungsmodell für die Kamera als narratives Element zu erstellen: *Wie wird die Kamera als narratives Element verwendet, um die Figuren im Film zu beschreiben und wie beeinflusst dies die Gefühlslage des Rezipienten?*

Um diese primäre Fragestellung gezielt beantworten zu können, werden folgende Thesen aufgestellt und im Laufe der Arbeit thematisiert:

---

<sup>1</sup>Das Positionieren und Inszenieren von Figuren im Film.

1. Durch die Kamera werden die Gefühlslagen von Figuren und die Beziehungen zwischen Figuren beschrieben. Dadurch kann die Kamerasprache als eine eigenständige narrative Ebene im Film gewertet werden.
2. Die Gefühlslage von Figuren kann mittels Kameraführung auf den Rezipienten übertragen werden.
3. Die Übertragung der Gefühlslage kann in bestimmte Key-Parameter eingeteilt und in einem Modell dargestellt werden.

### 1.3 Aufbau der Arbeit

Der erste Teil der Arbeit beschäftigt sich mit theoretischen Grundlagen (siehe Kapitel 2). Dabei wird beschrieben, welche Parameter die Kamera zu einem narrativen Instrument machen. Es wird kurz auf den Begriff der Einstellung und der Einstellungsgrößen eingegangen. Theoretische Grundlagen der Bildkomposition, Mise-en-scène und Framing werden ebenfalls behandelt. Dabei werden jedoch primär narrative Aspekte der Techniken behandelt. Die verschiedenen Bildformate und deren Einfluss auf das Storytelling im Spielfilm, werden ebenfalls behandelt. Des Weiteren werden verschiedene Kameraperspektiven und etwaige Einsatzgebiete mit praktischen Beispielen erklärt.

In Kapitel 3 wird die bewegte Kamera im Detail behandelt. Die Bewegung der Kamera ist ein signifikant wichtiges Thema für die narrative Kamera. Aus diesem Grund, wird dieses Thema in einem eigenen Kapitel behandelt. Es werden die Ursprünge der bewegten Kamera und der Einsatz der ersten Kamerabewegungen erklärt. Dabei liegt der Fokus vor allem bei *Karl Freund*, der als Vorreiter der bewegten Kamera gilt. Verschiedene Techniken der Kamerabewegung werden anhand von Grundkonzepten erklärt. Anschließend werden gegenwärtige technische Revolutionen in der Kamerabewegung behandelt. Dabei sind unter anderem das motorisierte Gimbal oder kompakte Drohnen zu erwähnen.

Kapitel 4 beschäftigt sich mit der Analysegrundlage. Um die Konzepte der Kamerabewegung und deren narrativen Einfluss auf eine Figur zu verstehen, sollten die Ziele, Motivation und inneren Bedürfnisse einer Figur an sich verstanden werden. Aus diesem Grund wird in diesem Kapitel die *Figurenanalyse* von Jens Eder im Detail behandelt. Die Theorie von Eder beschäftigt sich jedoch nicht nur mit der Figur selbst, sondern damit, wie Figuren von Rezipienten wahrgenommen werden. Aus diesem Grund bietet dieses Kapitel die nötige theoretische Grundlage, um die späteren Fallbeispiele nicht nur anhand der Kamera selbst, sondern folgedessen aufgrund des Einflusses auf den Rezipienten zu analysieren [5].

In Kapitel 5 werden die Fallbeispiele *The Silence of the Lambs* [31] und *Mindhunter* [23] analysiert. Es wird bei beiden Beispielen der Hintergrund und die Handlung der Geschichte analysiert. Der Film wird als Gesamtwerk betrachtet, für die Analyse wird jedoch bei beiden Beispielen eine Szene mit einem ähnlichen Grundsetting gewählt, um eine anschließende Gegenüberstellung zu gewährleisten. Diese Szene wird im Detail analysiert. Bei der Analyse werden Punkte wie, Kamera, Framing, Komposition, Kamerabewegung und Staging behandelt. Dabei steht vor allem der narrative Einfluss auf die Protagonisten im Vordergrund und welche Auswirkungen die Kamerasprache auf den Rezipienten hat. Die Erkenntnisse werden anschließend zusammengefasst und dienen

als Grundlage für Kapitel 6. In diesem Kapitel werden die gewonnenen Erkenntnisse in ein Analysemodell übertragen. Mithilfe dieses Modells, können die aufgestellten Thesen und die Forschungsfragen beantwortet werden.

Im letzten Kapitel werden die Ergebnisse dargelegt und in einem kurzen Resümee zusammengefasst. Abschließend können mögliche Erweiterungen für das Analysemodell und ein Ausblick aufgezeigt werden.

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird in dieser Arbeit die Sprachform des generischen Maskulinums angewendet. Es wird an dieser Stelle darauf hingewiesen, dass die ausschließliche Verwendung der männlichen Form geschlechtsunabhängig verstanden werden und somit in ihrer Verwendung die weibliche Form miteinschließen soll.

# Kapitel 2

## Grundlagen

Dieses Kapitel dient als Orientierung in der Begriffswelt der Film- und Kamerasprache. Es werden die Bestandteile, die die Kamera zu einem narrativen Instrument machen behandelt und ein theoretischer Rahmen gebildet. Das Kapitel beschäftigt sich mit grundlegenden Begriffen zu den Themen Bildkomposition, Mise-en-scène, Framing, Bildformate und Kameraperspektiven. Details zu den Themen Farbe und Licht, werden in diesem Werk nicht behandelt, da dies den Rahmen der Arbeit sprengen würde. Um die Grundlagen dieses Themas aufzufrischen, kann das Buch *Film & Licht* von *Richard Blank* empfohlen werden [2].

### 2.1 Die Einstellung

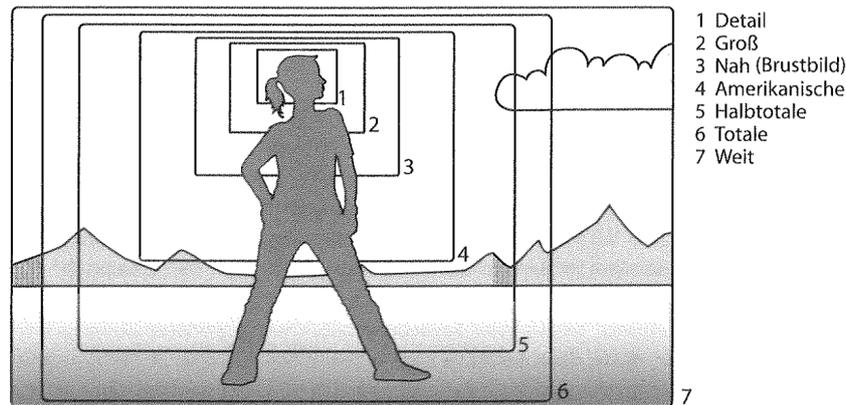
Folgend wird beschrieben was eine Einstellung ist und inwiefern diese definiert und differenziert werden kann. Sigrid Jones beschreibt die Einstellung in ihrem Werk *Filmsprache – Grammatik des Films* wie folgt [39, S. 1]:

Die Einstellung ist die kleinste Einheit eines Films. Sie besteht aus einer einzigen ununterbrochenen Kameraaufnahme und wird durch Bildausschnitt, Kamerabewegung, Kameraperspektive und Dauer bestimmt.

Eine Einstellung setzt sich aus einer Sequenz an Einzelbildern zusammen. Die Länge einer Einstellung ergibt sich also aus der Länge der Bildsequenz. Nach dieser Definition, ist die kürzestmögliche Einstellung also ein Einzelbild. Die Maximallänge einer Einstellung wurde früher durch die Fassungsvermögen eines Filmmagazins limitiert, durch moderne digitale Speichermedien, ist diese Limitation in der Theorie durch das Speichervermögen einer Festplatte oder Speicherkarte begrenzt [36, S. 25].

Eine Einstellungsgröße wird durch die Nähe und die Größe in welcher das Objekt oder die Figur gezeigt wird bestimmt. Das heißt, die Einstellungsgröße ergibt sich aus der Distanz der Kamera zum Objekt. Diese unterschiedlichen Größen reichen von sehr weit entfernt, bis extrem nahe und werden als verschiedene Begriffe deklariert. Dabei handelt es sich um Klassifikationen, die darauf verweisen wie detailliert ein Objekt oder eine Person dargestellt wird. Des Weiteren dient es einem Film-Produktionsteam als Kommunikationsinstrument [39, S. 2; 9, S. 43].

Die Einstellungsgrößen, bzw. die einzelnen Kamera-Distanzen, werden laut Kuchenbuch wie folgt kategorisiert (siehe Abb. 2.1). Die Definitionen und Vorstellungen über die einzelnen Einstellungsgrößen unterscheiden sich in der Praxis häufig, deswegen werden sie hier nochmals zusammengefasst und gelten somit als Richtwert für die restliche Arbeit.



**Abbildung 2.1:** Die unterschiedlichen Einstellungsgrößen können laut Kuchenbuch wie in dieser Abbildung dargestellt beschrieben werden. Diese Grafik kann als Richtwert für die Einstellungsprotokolle (siehe Anhang B) sowie für die folgende Analyse herangezogen werden [9, S. 44].

*Detail* - Bei dieser Einstellungsgröße wird ein naher Ausschnitt gewählt. Es ist zum Beispiel nur die Nase mit den Augen zu sehen. Im englischsprachigen Raum wird diese Einstellungsgröße als *big close up* bezeichnet. Bei einem *close up* oder zu deutsch *groß*, werden der Kopf mit Hals oder ein engerer Ausschnitt gezeigt. Von einem *Brustbild* wird gesprochen, wenn eine nahe Einstellung mit dem Kopf und der Brust im Bild gezeigt wird. Im Englischen, wird diese Einstellung als *medium close up* bezeichnet. Als *halbnah* versteht Kuchenbuch eine Einstellungsgröße, bei der eine Person vom Kopf bis zum Gürtel gezeigt wird. Die *amerikanische*, ist eine Einstellung, bei der eine Person vom Kopf bis zum Oberschenkel gezeigt wird. Im Englischen könnte diese Einstellung laut Kuchenbuch eventuell als *medium shot* bezeichnet werden. *Halbnah*, engl. *medium long shot*, ist eine Einstellungsgröße, die etwas weiter als eine amerikanische skaliert wird. Bei einer *Totalen*, engl. *long shot*, wird die gesamte Person sowie dessen Umfeld gezeigt. Als *weit*, wird eine Einstellung bezeichnet, bei der zum Beispiel Landschaften weitwinkelig gezeigt werden, bzw. die Person nur marginal erkennbar ist. Im Englischen wird diese Skalierung als *very long shot* bezeichnet [9, S. 44].

## 2.2 Bildkomposition – Mise-en-scène – Framing

Mise-en-scène beschäftigt sich mit der Bildkomposition. Dazu zählen alle Elemente, die vor der Kamera platziert werden: Die Figuren, die Kostüme, das Makeup, die Lichtsetzung sowie sämtliche Objekte im Raum. Laut *Bordwell* und *Thompson*, ist die eigentliche

Kameraarbeit nicht Teil der *Mise-en-scène*. Diese beschäftigt sich mit den gestalterischen Aspekten, vergleichbar mit dem Bühnenbild eines Theaters. Diese Aspekte erlauben es dem Filmemacher, den Look einer Szene und der Schauspieler so authentisch und realistisch wie möglich zu gestalten [3, S. 112f].

Das Framing bestimmt den Rahmen des Sichtbaren innerhalb einer Einstellung sowie die Positionierung der einzelnen Gegenstände und Figuren. Dies ist somit eine Gratwanderung zum verwandten Thema der *Mise-en-scène*. In den Anfängen des Kinos, wurde Framing und Komposition nicht beachtet. Meist wurden alle Figuren innerhalb des Frames gezeigt, somit entstand eine Ästhetik, wie sie bereits aus dem Theater bekannt war. Im heutigen Kino erzählt das Framing in Kombination mit der Komposition viel über den Charakter und die Beziehung von Figuren. Wenn zum Beispiel eine Figur groß im Vordergrund steht sowie eine andere klein im Hintergrund, können somit die Machtverhältnisse zwischen zwei Figuren dargestellt werden. Des Weiteren wird durch das Staging von Figuren und Objekten im Vorder- und Hintergrund Tiefe im Bild geschaffen. Wenn ein Framing bzw. eine Bildkomposition geplant wird, sollte der Filmemacher also immer beachten, was der Zuschauer sehen soll und wodurch die Bildkomposition narrativ motiviert ist [14].

Es gibt mehrere Faktoren die eine gute Komposition im Bild beeinflussen. Ein essentielles System um das Framing eines Films zu analysieren, ist das Quadranten-System. Dieses System unterteilt das Bild mit zwei Linien, die sich genau am Mittelpunkt des Bildes treffen und in vier gleichgroße Hälften teilen. Dadurch kann analysiert werden, in welchen Bildhälften sich die Figuren bewegen und interagieren. Darüber hinaus beeinflusst der Fokus und die Einstellungsgröße die Komposition, da dadurch die Aufmerksamkeit des Zuschauers gelenkt wird. Ein weiterer relevanter Punkt ist die Blickrichtung der Figur im Framing, wie die Szene beleuchtet wird und welche Gegenstände sich sonst noch im Bild befinden [18].

Ein bekanntes Mittel um die Aufmerksamkeit auf eine Figur zu lenken, ist die Hilfe von anderen visuellen Mitteln wie Requisiten oder Wände. Somit kann sozusagen ein Frame im Frame etabliert und der Fokus auf das zu filmende Objekt gelenkt werden. Diese Mittel ermöglichen es dem Filmemacher, verschiedene Gefühlslagen und Welten innerhalb eines Frames zu etablieren. Es kann zum Beispiel Isolation und Freiheit thematisiert werden (siehe Abb. 2.2). Der Zuschauer taucht in die Perspektive des Entführers in *Prisoners* [27] ein. Im Wohnmobil wird die isolierte Welt des Entführers gezeigt, außerhalb befindet sich die Freiheit und perfekte heile Welt die zum Greifen nahe ist [14].

Die Komposition eines Bildes setzt sich laut *Lewis Bond* aus zwei primären Parametern zusammen: Die *Artificial control* – ist die Kontrolle die ein Filmemacher über die Ästhetik eines Bildes hat. Dabei geht es in erster Linie um die Positionierung der verschiedenen Gegenstände und Figuren. Diese werden verwendet, um die Aufmerksamkeit des Zuschauers zu lenken. Die *Primal control* – entscheidet über die Dynamik einer Szene. Dabei steht nicht die Ästhetik einer Szene im Vordergrund, sondern die Bedeutung und Narration die im Subtext mitschwingt. Eine gute Komposition, sollte demnach nicht nur ästhetisch ansprechend sein, sondern die Aufmerksamkeit eines Zuschauers erlangen und eine signifikante Bedeutung für die Narration haben [14].



**Abbildung 2.2:** Es kann ein Frame im Frame verwendet werden, um im Zuschauer das Gefühl von Isolation oder Klaustrophobie zu verankern. Im Film *Prisoners*, verwendet Denis Villeneuve diese Methode. Der geistesranke Entführer in dem Film lebt in Isolation. Diese Isolation wird durch seinen Rückzugsort – dem Wohnmobil dargestellt. Durch ein ganz kleines Fenster ist jedoch der Lichtblick auf Freiheit und die Befreiung aus der Isolation zu sehen [27].

## 2.3 Bildformate

Die unterschiedlichen Filmgrößen und Bildformate haben eine lange und vor allem technische Hintergrundgeschichte. Aus diesem Grund, liefert diese Arbeit nur einen groben Überblick über die essentiellen und vor allem gestalterischen Aspekte der Geschichte der Bildformate.

In der Geschichte des Films, gibt es unterschiedlichste Filmbreiten und Bildformate. Eine Normung war unabdingbar, da der Film nicht nur aufgezeichnet, sondern auf genormten Projektoren abgespielt werden musste. Durch diese Normung etablierten sich ein paar ausgewählte Bildformate. 1931 wurde das *Normalformat* von der *Academy of Motion Picture Arts and Sciences* zum Standard erklärt. Bei dem Normalformat handelt es sich um ein Seitenverhältnis von 1,37:1 [10, S. 99ff].

In den 1950er Jahren etablierten sich unterschiedliche Breitwandformate. Dabei wurden einfach Teile der Bildfläche in der Höhe abgeschnitten. Dadurch entstanden Bildformate mit Seitenverhältnissen 1,66:1 in Europa oder 1,85:1 in den USA. Durch *Panavision* und *Cinemascope*, wurden zwei weitere Breitbildformate entwickelt, die ein *anamorphotisches Verfahren* zu Grunde liegen haben. Dies beschreibt *Knut Hickethier* in seinem Buch *Film- und Fernsehanalyse* folgenderweise [7, S. 47]:

Anamorphotische Verfahren: Bei diesen Verfahren wurde das Bildformat in der Weise ausgenutzt, dass das Filmgeschehen durch besondere Objektive aufgenommen wurde, die das in seiner Breite aufgenommene Geschehen komprimierten. Durch ein entsprechendes Objektiv im Projektor wird die Komprimierung in der Projektion wieder aufgehoben und auf diese Weise ein breites Bild mit einem Seitenverhältnis von 1:2,35 erzeugt.



**Abbildung 2.3:** Der Film *Mommy* von Xavier Dolan, erzählt von einer alleinerziehenden Mutter, die einen Sohn mit ADHS hat. Die Erziehung ihres Sohns ist großteils beschwerlich. Xavier Dolan hat für den Film ein Seitenverhältnis von 1:1 gewählt. Während den glücklicheren Momenten in dem Film, wechselt das Seitenverhältnis zu 1:85. In dieser Abbildung schiebt die Figur die Begrenzungen der Bildränder wortwörtlich nach außen (siehe links nach rechts). Das befreiende Gefühl wird auf den Zuschauer übertragen [24].

Durch dieses Verfahren kann also auf einem 35-mm-Film ein *Wide-Screen-Bild* mit einem Seitenverhältnis von 2,35:1 erzeugt werden. Wenngleich nicht alle Filme heutzutage auf anamorphen Objektiven gedreht werden, haben sich die Formate 1,85:1 und 2,35:1 dennoch als die am häufigsten verwendeten Formate im Spielfilm eingebürgert. Doch die Verwendung von verschiedenen Bildformaten lässt sich heutzutage nicht immer auf technische Limitationen zurückführen. Manche Filmemacher verwenden ein Format, das die Zeit in der ihr Film spielt widerspiegelt. Andere haben ein bevorzugtes Format, das sie immer verwenden. *David Fincher* dreht zum Beispiel ausschließlich in Cinemascope. Es besteht jedoch die Möglichkeit dem Zuschauer die Grundstimmung eines Films zu suggerieren. *Andrea Arnold* verwendete für den Film *Fish Tank* [19] ein Seitenverhältnis von 1,33:1, um dadurch eine klaustrophobische Filmwelt zu schaffen. Ein weiteres interessantes Beispiel für die Verwendung von Seitenverhältnissen als narratives Mittel ist der Film *Mommy* [24] von *Xavier Dolan*. Dieser Film ist ein plakatives Beispiel. Der Protagonist streckt sich und ändert somit das Format des Films von einem Normalformat zu einem Breitbildformat. Dadurch vermittelt der Protagonist ein Gefühl der Freiheit, das gleichzeitig auf den Rezipienten übertragen wird (siehe Abb. 2.3) [29].

## 2.4 Kameraperspektive

Die Perspektive der Kamera setzt sich aus folgenden Parametern zusammen: Die Höhe der Kameraposition, die vertikale Neigung und die horizontale Achsneigung. Die Wahl einer bestimmten Perspektive, kann aus ästhetischen sowie erzählerischen Aspekten geschehen. Folgend werden gängige Kameraperspektiven beschrieben [36, S.57ff].

Beim sogenannten *Eye-level shot*, befindet sich die Kamera horizontal auf Augenhöhe des Charakters. Diese Einstellung wird oft aufgrund ihrer Neutralität verwendet und hat keine spezifische Bedeutung. Dennoch kann die Neutralität dieser Einstellung verwendet werden, um die ausgeglichene Haltung einer Figur zu beschreiben. Dieses klassische Beispiel, kann wie folgt aussehen (siehe Abb. 2.4).

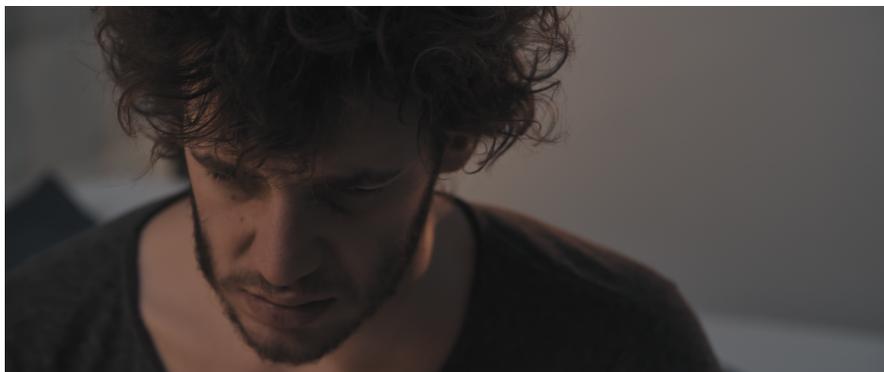
Als *High-angle shot*, bzw. *Aufsicht*, wird eine Perspektive bezeichnet, bei der die Kamera auf die Figur, bzw. die Figuren hinabblickt. Die Verwendung und Bedeutung einer Kameraperspektive, kann von Film zu Film unterschiedlich sein, aber in vielen Fällen as-



**Abbildung 2.4:** Ein sogenannter *Eye-level shot* aus dem Kurzfilm *Reminder* von Wolfgang Kern. Die Kamera befindet sich horizontal auf Augenhöhe mit der Figur [28].

soziiert die Verwendung eines aufsichtigen Winkels, die Unsicherheit und Unterwerfung eines Charakters. High-angle shots können in leichten oder extremen Winkeln verwendet werden. Prinzipiell beschreiben sie aber die Machtverteilung zwischen Charakteren oder die Gefühlslage einer Figur [38].

Im Film *Reminder* [28] von *Wolfgang Kern*, wurde versucht, die instabile Psyche des Charakters durch die Verwendung einer High-angle-Perspektive zu verstärken (siehe Abb. 2.5) [28].



**Abbildung 2.5:** Ein sogenannter *High-angle shot* aus dem Kurzfilm *Reminder* von Wolfgang Kern. Die Kamera blickt auf die Figur hinab und verursacht ein drückendes Gefühl [28].

Sogenannte *Aerial Shots*, sind Einstellungen, die mit einer größeren Distanzen aus der Luft gefilmt werden. Die Kamera befindet sich dabei über dem zu filmenden Objekt oder der zu filmenden Figur. Der sogenannte *god's-eye shot* bzw. *overhead shot*, ist unter anderem als Vogelperspektive bekannt. Diese Perspektive kann bei weitläufigen Shots für Landschafts oder Architekturaufnahmen verwendet werden. Die Vogelperspektive wird aber durchaus für nähere Einstellungen verwendet. Zum Beispiel, um die Interaktionen von Personen in einem Raum zu zeigen. Diese Art von Einstellungen erlauben es dem Regisseur, die Welt oder Abläufe zu erklären, die die Charaktere in der Film-

welt betreffen. Aus diesem Grund werden Aerial Shots oft verwendet, um Szenen zu etablieren oder um Szenen aufzulösen. In extremen Fällen können Overhead Shots die Steigerung eines High-angle shots sein. Damit könnte zum Beispiel gezeigt werden, wie ein Charakter komplett die Kontrolle über das Geschehen verliert (siehe Abb. 2.6) [47]. Diese Technik wurde im Kurzfilm *Obscure* [26] ebenfalls angewandt (siehe Abb. 2.6).



**Abbildung 2.6:** Ein Overhead Shot aus dem Masterprojekt *Obscure*. Die Kamera wurde über der Figur positioniert, um dem Rezipienten den Verlust der Kontrolle und den Zusammenbruch des Charakters zu suggerieren [26].

Der *extreme-low-angle shot* bzw. die *Froschperspektive*, zeichnet sich durch eine extreme Untersicht, bei dem die Kamera meist auf dem Boden ist und auf das zu filmende Objekt hinaufschaut. Das Einsatzgebiet von Froschperspektiven ist unterschiedlich. Einerseits treten sie oft in Actionfilmen auf, wo actionreiche Szenen aus subjektiver Sicht gezeigt werden. Oft werden Froschperspektiven verwendet, weil sie aus dem Konzept fallen und somit verstörend wirken. Prinzipiell kann aber davon ausgegangen werden, dass Froschperspektiven eine dramatische Wirkung auf den Rezipienten haben [51].

In dem Beispiel von *Obscure*, wurde ebenfalls eine Froschperspektive verwendet (siehe Abb. 2.7). Die Einstellung dient als Verbindungsstück zwischen den guten Kindheits-erinnerungen und den Erinnerungen an die schlechten Tage der Kindheit. Durch den Wetterumschwung erhält sie eine besonders dramatische Wirkung. Des Weiteren wird durch die Froschperspektive verdeckt was sich vor ihr befindet. Somit dient die Einstellung als eine Vorahnung für die Gefahren und Ängste, denen sich die Protagonistin in dem Kurzfilm stellen muss.

Eine weitere selten und für dramatische Zwecke eingesetzte Perspektive ist der sogenannte *Dutch angle*. Dabei wird die Kamera nach links oder rechts geneigt. Dadurch steht das Bild bzw. stehen die Figuren schief. Dies kann unter anderem das psychische Gleichgewicht einer Figur beschreiben bzw. bildlich widerspiegeln und das Gefühl somit auf den Zuschauer übertragen. Wenn der Dutch angle also richtig eingesetzt wird, kann er Angst, Orientierungslosigkeit oder ähnliche Gefühle beim Zuschauer hervorrufen. Wichtig ist, dass der Dutch angle nicht nur aus stilistischen Zwecken verwendet wird, sondern durch die Gefühlslage der Figur motiviert ist. Danny Boyle ist bekannt für die Verwendung des Dutch angles. In dem Film *Trainspotting*, verwendet Boyle leichte Neigungen, um dem Zuschauer das Gefühl zu vermitteln, dass etwas mit dem Protagonisten nicht stimmt. Im Laufe des Films befindet sich der Charakter in ver-



**Abbildung 2.7:** Eine Froschperspektive aus dem Masterprojekt *Obscure*. Der Wolkenbruch und die zentrierte Ausschnitt werden durch die Froschperspektive zusätzlich dramatisiert [26].

schiedenen Extremsituationen, die Boyle durch eine Steigerung des Dutch angles für die Rezipienten sichtbar macht [15].

Im Kurzfilm *Obscure* wird der Dutch angle ebenfalls verwendet. Er ist motiviert durch den Zusammenbruch der Protagonistin, während sie sich in der unterbewussten Traumwelt beinahe gegenüber ihrer Angst geschlagen gibt (siehe Abb. 2.8). Die Verkantung der Kamera wird aufgehoben, sobald sie sich dazu entschließt wieder aufzustehen, um sich ihrer Angst zu stellen.



**Abbildung 2.8:** Der Zusammenbruch der Protagonistin im Masterprojekt *Obscure*, wird durch eine Verkantung der Kamera, auch *Dutch angle* genannt, verstärkt. Dadurch wird das Gefühl ihrer Hilflosigkeit forciert [26].

## Kapitel 3

# Die bewegte Kamera

Dieses Kapitel beschäftigt sich mit der bewegten Kamera. Es werden die Ursprünge der bewegten Kamera beschrieben sowie verschiedene Ansätze und Experimente von Filmemachern analysiert. Dieses Kapitel dient als theoretische Grundlage für die Analyse der Fallbeispiele und soll eine grundlegende Orientierung schaffen.

### 3.1 Ursprung der bewegten Kamera

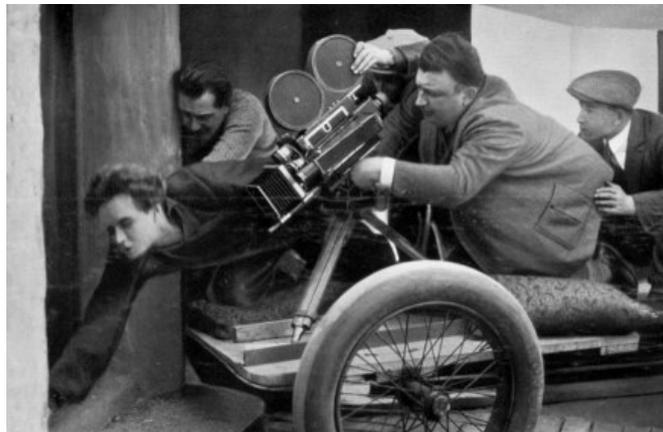
Zur Veranschaulichung des Ursprungs der bewegten Kamera, folgt ein Exkurs in die Filmgeschichte: Am 1. November 1895 fand durch die Brüder Skladanowsky die erste Filmvorführung auf einem simplen Projektor im Berliner Wintergarten statt. Wenige Wochen danach fand die erste Kurzfilmvorführung der Gebrüder Lumière in Paris statt. Dies war die Geburtsstunde des Films in einer künstlerischen Form, die es davor nicht gegeben hat. Zum ersten mal wurde der Bildausschnitt durch die Position der Kamera bestimmt und Beleuchtung, Tiefenschärfe sowie Schnitt dienten als gestalterische Mittel. Allerdings war es nicht nur eine Revolution aus gestalterischer Sicht, denn es war zudem zum ersten Mal möglich, die Vergänglichkeit der Menschheit in Bilder zu fassen und für die Nachwelt sichtbar zu machen. Diese Möglichkeit animierte Künstler weltweit, das Medium Film und dessen kreatives Potential voranzutreiben [12, S. 12f].

Eine simple Kamerabewegung ist der sogenannte *Pan*, der Begriff leitet sich von dem Wort Panorama ab und bedeutet, dass die Kamera sich auf der horizontalen Achse dreht und somit eine Landschaft nach und nach offenbart. Die Kamera kann ebenfalls auf und ab geneigt werden, um somit einen vertikalen oder sogar diagonalen Pan auszuführen. Dabei wird im Fachjargon von einem *Tilt* gesprochen. Eine Kombination der beiden Techniken kann unter anderem eingesetzt werden, um den Bewegungen der Schauspieler zu folgen [34].

Einer der ersten Panning Shots wurde 1903 von *Edwin S. Porter* in *The Great Train Robbery* [30] durchgeführt. Der US-amerikanische Spielfilm dauert 12 Minuten und gilt als der erste Western der Filmgeschichte. In 14 Szenen wird ein Überfall auf einen Zug beschrieben. In einer dieser Szenen, wird einer der ersten Panning Shots der Filmgeschichte gezeigt. Die Banditen flüchten aus dem Zug und während ihrer Flucht, folgt ihnen die Kamera mit einem Pan [42, S. 96ff].

In den frühen Jahren des Kinos wurden die damals deutlich schwereren Kameras

auf unbeweglichen Stativen fixiert. Später wurde zumindest das Schwenken, Heben und Senken der Kamera möglich. Im Film *Der letzte Mann* von *Friedrich Murnau* wurde mithilfe des Kameramanns *Karl Freund* die Kamera zum ersten Mal in einer professionellen Produktion vom Stativ entfesselt. Das heißt, die Kamera wurde vom Stativ genommen und in Bewegung gesetzt. Karl Freund war zwar nicht der erste Kameramann, der die Kamera vom Stativ löste, doch er bewegte die Kamera als erster auf mehrere verschiedene Arten. Dadurch gilt er bis heute als Revolutionär der bewegten Kamera. Erstmals wurden Personen mit der Kamera verfolgt, umkreist oder überflogen (siehe Abb. 3.1). Dabei wurde die Kamera an Seilen oder Rädern montiert. Des Weiteren wurde die Kamera zum ersten Mal als narratives Instrument verwendet und nahm den Platz eines subjektiven Erzählers ein [33].



**Abbildung 3.1:** Die bewegte Kamera von Karl Freund auf einer Art Dolly bei den Dreharbeiten für *Metropolis*. Freund revolutionierte die Bewegung der Kamera, er setzte verschiedene Techniken ein um bewegte Bilder zu generieren und gilt deswegen als der *Entfessler* der Kamera [41].

## 3.2 Konzepte der Kamerabewegung

In diesem Abschnitt werden die verschiedenen Arten, eine Kamera zu bewegen, im Detail erklärt.

Aus technischer Sicht wird bei der Bewegung der Kamera zwischen einem Kameraschwenk und einer Kamerafahrt unterschieden. Der Kameraschwenk kann auf der horizontalen Achse (engl. *tilting*) oder auf der vertikalen Achse (engl. *panning*) getätigt werden. Des Weiteren kann durch die richtige Montage ein Rollen auf der Achse der Kameralinse umgesetzt werden. Die geschwenkte Kamera wird verwendet, um den Blick des Zuschauers zu lenken. Oft wird geschwenkt, um den Bewegungen einer Figur zu folgen. Langsame und ruhige Schwenks werden oft verwendet, um das Panorama einer Landschaft einzufangen. Schnelle und ruckartige Schwenks, können eine Szene signifikant dramatisieren [1, S. 96].

Von einer *Kamerafahrt* (engl. *dolly shot*) wird gesprochen, wenn die Kamera in einem Raum von einem Punkt, zum anderen bewegt wird. Dabei kann von einer *mobilen*

*Kamera* gesprochen werden. Eine klassische Kamerafahrt kann auf Schienen ausgeführt werden. Dabei werden die Schienen entweder in einer geraden Linie oder zum Beispiel kreisförmig aufgelegt. Die Kamera befindet sich auf einem Schienenwagen und kann somit auf der platzierten Strecke bewegt werden. Des Weiteren gibt es die Möglichkeit, die Kamera auf einem Dolly ohne Schienen zu bewegen. Dabei handelt es sich um einen Wagen mit Gummireifen. Im Gegensatz zu Schienen bietet diese Methode mehr Flexibilität, ist jedoch etwas empfindlicher wegen leichten Stößen bei der Fahrt. Eine weitere Möglichkeit ist die Fahrt auf einem *Kran*. Dabei befindet sich die Kamera auf einem *Kranwagen*, der entweder auf Schienen oder auf Gummireifen fährt. Im Gegensatz zum Dolly, kann die Kamera durch den Kranarm über weitere Distanzen senkrecht oder waagrecht gleiten. Darüber hinaus kann eine Kamerafahrt eine *Luftaufnahme* (engl. *aerial shot*) sein. Dabei wird die Kamera auf verschiedenen Flugobjekten oder Fahrzeugen montiert. Dadurch können Aufnahmen aus einer erhöhten Position getätigt werden [1, S. 96f].

Eine weitere Möglichkeit zur Bewegung der Kamera ist die klassische *Handkamera*. Diese wurde von *Guido Seeber* und *Karl Freund* entwickelt. Bei den damaligen manuellen Kameras musste dabei die Handkurbel durch einen Elektromotor ersetzt werden, um die Kamera frei führen zu können. Die verwackelten Handkamera-Aufnahmen wurden zu einem Stilmittel. Diese wurden vor allem im französischen Film der *Nouvelle Vague* populär. Des Weiteren gehört die Handkamera zu den Regeln der *Dogma-Gruppe* die in den 1990er Jahren eine Obsession für diese Stilrichtung entwickelte [1, S. 97f].

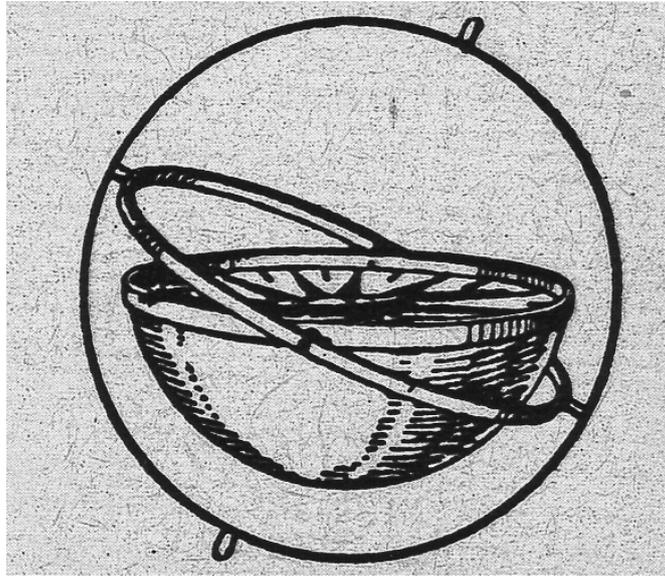
Die Weiterentwicklung der Handkamera nennt sich *Steadycam* und wurde zu Beginn der 1970er Jahre von *Garret Brown* entwickelt. Dabei wird die Kamera auf einem Schwebestativ mit Gewichten ausbalanciert. Das technische Prinzip der Balance basiert auf der *kardanischen Aufhängung* (engl. *gimbal*) (siehe Abb. 3.2). Der Kameramann trägt eine fest sitzende Weste um die Kamera zu tragen. Als Verbindungsstück zwischen Schwebestativ und Kameramann dient ein bewegliches Federsystem, das sämtliche Schritte und Bewegungen abfedert [10, S. 96f].

Im Gegensatz zur klassischen Handkamera, ist die Steadycam perfekt stabilisiert und liefert Kamerafahrten die der Bewegung eines *dolly shots* ähnlich sind. Der visuelle Auftritt der Steadycam ist also nicht mit dem der Handkamera zu vergleichen.

### 3.3 State of the Art – die bewegte Kamera heute

Eine Revolution in der Kamerastabilisierung ist die *motorisierte Stabilisierung*. Das technische Grundprinzip ist das gleiche wie bei einem Schwebestativ. Die Bewegungen werden, wie schon bei der Steadycam, mithilfe einer kardanischen Aufhängung stabilisiert. Bei einer kardanischen Aufhängung mit drei Achsen werden jeweils drei frei bewegliche Lager ineinander verschachtelt. Die drei Achsen werden dabei jeweils um einen 90-Grad-Winkel zueinander versetzt. Das zu stabilisierende Objekt muss sich auf der innersten Achse befinden. Diese Art der Stabilisierung wurde ursprünglich von *Gerolamo Cardano* erfunden und zur Balancierung von Kompassen verwendet (siehe Abb. 3.2) [40].

Die Konzepte der Kamerabewegung haben sich bis dato nicht verändert. Der größte Unterschied zu früher liegt in der technischen Entwicklung. Ein Großteil der Stabilisierungssysteme funktioniert heutzutage mittels Elektromotoren und elektrischer Steue-



**Abbildung 3.2:** In dieser Abbildung ist eine kardanische Aufhängung eines Schiffskompasses zu sehen. Dabei handelt es sich um eines der ersten Gimbals die von Menschen verwendet wurden. Die kardanische Aufhängung wird mit drei frei beweglichen, ineinander verschachtelten Lagern am Schiff montiert. Durch die Lagerung wird der Kompass am Schiff stabilisiert und die Neigung des Schiffs kann zusätzlich gemessen werden [40].

rung. Ein Beispiel ist die Weiterentwicklung des Schwebestativs durch die Firma *Tiffen*. Das *Steadicam Volt System* ist ein motorisiertes Stabilisierungssystem, das laut Tiffen einen künstlich niedrigen Schwerpunkt erzeugt und somit den Operator bei der Stabilisierung der horizontalen Linie unterstützt. Somit kann sich der Operator besser auf das Framing, Timing und die Navigation der Kamera konzentrieren. Darüber hinaus wird das Kippen und Rollen durch die Motorisierung stabilisiert. Durch das System lässt sich einstellen, wie schwer sich das Schwebestativ in die einzelnen Achsen bewegen lässt. Dies ermöglicht es dem Operator, die Reibwirkung seines Schwebestativs einzustellen, wie bei einem Stativkopf [50, S. 1].

Eine direkte Konkurrenz zur Steadicam sind die sogenannten *Brushless Gimbals*. Dabei handelt es sich um eine kardanische Aufhängung, die mittels elektronischen Brushless-Motoren ausbalanciert wird. Diese können schnelle Schwingungen nicht nur dämpfen, sondern nahezu zur Gänze eliminieren. Moderne 3-Achsen-Gimbals, haben viele Einsatzbereiche und bestehen im Gegensatz zur Steadicam durch vielseitige Montagemöglichkeiten und Flexibilität in der Handhabung [20]. Gimbals können durch einen Kameraoperator bedient, aber auch auf Autos oder Fluggeräten montiert werden. Durch die komplett elektronische Funktionsweise ist es ebenfalls möglich, die Gimbals fernzusteuern. Durch diese Flexibilität wurden komplexere Aufbauten wie der *Scorpio Arm* möglich (siehe Abb. 3.3). Dabei handelt es sich um einen elektronisch gesteuerten Kamerakran der mit einem stabilisierten Kopf ausgestattet ist. Auf diesem Kopf wird die Kamera montiert und kabellos gesteuert. Doch der Kran sowie sämtliche Kameraeinstellungen lassen sich per Funk aus dem Auto steuern. Zudem wird das Bild im Fahrzeug ohne Verzögerung übertragen, um dem Regisseur, Kameramann und Focus-Puller ein



**Abbildung 3.3:** In diesen beiden Abbildungen ist das Scorpio-Arm-Fahrzeug zu sehen. Im linken Bild ist das Auto mit dem Kran abgebildet. In der rechten Abbildung ist das Innere des Autos zu sehen. Von dort aus kann der Kran inklusive Kamerakopf gesteuert werden. Darüber hinaus wird das Bild im Inneren des Autos übertragen. Die gesamte Steuerung der Kamera erfolgt per Funk [48].

reibungsloses Arbeiten zu ermöglichen (siehe Abb. 3.3) [48].

Die Konzepte der Kamerafahrten aus narrativer Sicht sind bis heute gleichgeblieben. Doch die technischen Entwicklungen eröffnen den Filmemachern in der heutigen Zeit neue kreative Möglichkeiten und mehr Flexibilität durch kleinere, durchdachte Systeme zur Fortbewegung und Stabilisierung von Kameras. Die essenzielle Verwendung von Kamerafahrten ist es, die Gefühlslage von Figuren auf einer weiteren Ebene zu vermitteln. Im nächsten Kapitel werden die Grundlagen der Figur im Film eruiert, um diesen Konnex zwischen Figur und der erzählerischen Kamera zu verstehen.

# Kapitel 4

## Analyse und Methodik

### 4.1 Jens Eder: Die Figur im Film

Eine Figur ist das grundlegende Fundament einer jeden Erzählung. Aus diesem Grund beinhalten die meisten Erzählungen eine Figur. Diese Figur kann, muss aber nicht, anthropomorph<sup>1</sup> gestaltet sein, dennoch werden Tiere oder Objekte in Erzählungen größtenteils mit menschlichen Zügen versehen. Figuren erzählen durch ihr Verhalten und Handeln eine Geschichte, aus diesem Grund fungieren sie auch als Handlungsträger. Um zu verstehen, wie eine Figur mittels Kamerasprache beschrieben werden kann, muss die emotionale Wirkung einer Figur auf den Rezipienten messbar gemacht werden. Eine grundlegende Systematik zur Figurenanalyse wurde von *Jens Eder* in seiner Arbeit *Die Figur im Film – Grundlagen der Figurenanalyse* dargelegt. Ausgangspunkt ist ein allgemeines Modell der Filmwahrnehmung, das in vier Stufen verläuft [5, S. 131ff].

Die erste Stufe ist die basale Wahrnehmung. Dabei handelt es sich um eine grundlegende vorbewusste Wahrnehmung von Bildern und Tönen des Films. Dies kann zum Beispiel eine affektive Stimulation<sup>2</sup> sein.

Im nächsten Schritt bildet der Rezipient die mentalen Figurenmodelle. Dabei handelt es sich um eine bewusste subjektive Wahrnehmung des Rezipienten. Auf diese bewusste Wahrnehmung folgt eine emotionale Reaktion. In weiterer Folge zieht der Zuschauer Schlüsse auf indirekte Bedeutungen des Verhaltens der Figur. Die Symbolik und Thematik der Figur werden festgelegt. In der letzten Stufe reflektiert der Rezipient über kommunikative Kontexte, Ursachen und Wirkungen der Figur in der Realität. Der Film wird als Artefakt betrachtet, ein Beispiel könnte die Bewunderung der Schauspielkunst eines Darstellers sein [5, S. 127ff].

Diese vier Ebenen bauen aufeinander auf und stehen in Wechselwirkung zueinander. Aus diesem Grund sollten diese bei einer Figurenanalyse stets als Ganzes betrachtet werden. Um die Figuren zu untersuchen, leitete Eder eine vereinfachte Heuristik der Analyse ab – *Die Uhr der Figur*. Diese gliedert die Aspekte der Figur in folgende vier Teilbereiche.

---

<sup>1</sup>Von menschlicher Gestalt, menschenähnlich.

<sup>2</sup>Dabei handelt es sich um eine kurz anhaltende seelisch-körperliche Gemütsbewegung. Diese kann angenehme oder unangenehme Emotionen auslösen. Ein visueller Reiz für Erotik könnte zum Beispiel nackte Haut sein [4, S. 17f].

#### 4.1.1 Figuren als Artefakte

Wird die Figur als Artefakt betrachtet, stellt sich die Frage, wie und durch welche Mittel eine Figur gestaltet wird. Auf dieser Rezeptionsebene wird die Figur mit filmischen Mitteln beschrieben. Filmemacher steuern auf diese Weise, wie die Zuschauer einen Film bzw. eine Figur im Film erleben. Wesentliche Instrumente sind dabei die Leistung des Schauspielers, *Mise en Scène*, Kameraführung sowie Tongestaltung. Ein weiterer relevanter Faktor ist die Verteilung der Figuren-Informationen im Film. Werden nicht von Anfang an alle Informationen über eine Figur preisgegeben, kann zum Beispiel Spannung oder Neugierde erzeugt werden. Die Figurendarstellung sollte in sich stimmig sein, Rezipienten bilden deswegen eine bestimmte Struktur mit den Artefakt-Eigenschaften der Figur. Mithilfe dieser Meta-Ebene lassen sich die Figuren hinsichtlich Komplexität, Konsistenz, Transparenz, Mehrdimensionalität und Dynamik messbar machen. Dieser Struktur kann eine Leitlinie der Figurengestaltung abgeleitet werden. Zwei bekannte verwendete Strukturen sind der sogenannte *Mainstream-Realismus* und der *Independent-Realismus* [5, S. 712ff]. Dies formuliert Schick in *Emotion – Empathie – Figur: Spielformen der Filmwahrnehmung* wie folgt [11, S. 140]:

Der dominanten Figurenkonzeption des *Mainstream-Realismus* zufolge sollen Figuren beispielsweise individuell, autonom, mehrdimensional, dynamisch, transparent, einfach verständlich, konsistent und dramatisch sein. Durch den *Mainstreamfilm* vermittelt sich dadurch ein Bild vom Menschen, das diesen als aktiv, bewusst, rational, emotional, moralisch eindeutig, einfach verständlich, kohärent und autonom darstellt.

Dies ist eine häufig verwendete Konstellation im heutigen *Mainstream-Kino*. Die Figuren des *Independent-Realismus* sind dagegen oft weniger dramatisch und schwerer verständlich. Dabei handelt es sich also um komplexere Figuren.

Diese Instrumente führen beim Zuschauer zur mentalen Modellbildung, denn sie liefern Informationen über die Körperlichkeit, Psyche sowie Sozialität der Figur. Durch einen geschickten Einfluss von Bild und Ton als Stilmittel können diese Informationen über das Innenleben der Figur liefern und dienen als Überleitung für die weiterführende Rezeption der Symbolik und Symptomatik der Figur [5, S. 134f].

#### 4.1.2 Figuren als fiktive Wesen

Eine Figur wird durch die mentale Modellbildung als fiktives Wesen rezipiert. Dies ist ein relevanter Aspekt bei der Figurenanalyse, da der Rezipient in dieser Phase die grundlegenden Eigenschaften einer Figur wahrnimmt und diese bewertet [5, S. 178].

Die Beschreibung der Figur unterteilt Eder in vier wissenschaftliche Kategorien. Der *Körper*, die *Psyche*, die *Sozialität*, sowie das *Verhalten*, wobei das Verhalten in die anderen drei Bereiche integriert wird. Die Analyse der Körperlichkeit basiert auf der Forschung der nonverbalen Kommunikation. Dabei werden Gestalt, Gesicht, Haltung, Blickverhalten, Mimik, Gestik, Näheverhalten, Haptik, Frisur und Kleidung der Person analysiert. Die Sozialität der Figur wird anhand von soziologischen und sozialpsychologischen Konzepten untersucht. Dabei stehen Gruppenzugehörigkeit, Interaktionen, soziale Rollen und die Machtposition der Figuren im Vordergrund. Die dritte Kategorie ist die

Analyse der Psyche. Dabei werden das Innenleben und die Persönlichkeit der Figur analysiert und es soll dem Rezipienten die Motivation der Figur vermittelt werden. Diese basiert auf den klassischen Theorien der Psychoanalyse [5, S. 124ff].

#### 4.1.3 Figuren als Symbole und Symptome

Durch die mentale Modellbildung weiß der Rezipient über das Verhalten, die Sozialität und die inneren Motivationsgründe der Figur Bescheid. Betrachtet der Zuschauer die Figur als Symbol, hinterfragt er diese Motivationsgründe und versucht Rückschlüsse auf indirekte Bedeutungen zu ziehen. Dabei steht im Vordergrund für was eine Figur steht. Bestimmte Eigenschaften die das Verhalten einer Figur beeinflussen, sind abhängig von den Merkmalen des fiktiven Wesens (siehe Abschnitt 4.1.2). Diese Merkmale prägen eine Figur und werden in der Symbol-Ebene von dem Charakter verkörpert [5, S. 116].

Die Beweggründe eines Charakters sind in Mainstream-Filmen auf drei Haupteigenschaften zurückzuführen. Diese werden oft so konzipiert, dass sie ein klares äußeres Ziel (*want*), ein inneres Bedürfnis (*need*) und eine zentrale innere Schwäche (*flaw*) haben. Häufig sind diese Beweggründe auf ein Erlebnis in der Vergangenheit zurückzuführen. Die Bedürfnisse der Charaktere können durchaus in Konflikt zueinander stehen. Diese Konflikte bilden eine zentrale Hürde für eine Figur, die diese im Laufe des Films zu überwinden versucht. Diese inneren Konflikte werden genutzt, um bestimmte Figurenkonstellationen zu generieren. Häufig haben Protagonist und Antagonist durch ihre inneren Konflikte oder Ziele eine bestimmte Verbindung [5, S. 443ff, 6, S. 58ff].

Auf der Symptom-Ebene reflektiert der Zuschauer in einem realen Kontext. Dabei können vom Rezipienten verschiedene Themen hinterfragt werden. Dies könnten sozialkritische oder politische Themen sein, die in Verbindung mit dem Verhalten der Figur in einen realen Kontext gesetzt werden können. Voraussetzung dafür ist jedoch, dass der Rezipient die Figuren als fiktive Wesen, Artefakte und Symbole erfasst hat [11, S. 141f; 5, S. 443ff].

## 4.2 Die Figur im Film – Imaginative Nähe

Aufgrund dieser Grundlagen lässt sich das emotionale Erlebnis eines Rezipienten beim Beobachten einer Figur besser verstehen. Die vier Rezeptionsebenen lassen den Zuschauer tief in die Gefühlswelt einer Figur eintauchen. Dies führt zu einer *imaginativen Nähe* zwischen Rezipient und Figur, d. h. der Rezipient kann eine emotionale Anteilnahme entwickeln. Diese emotionale Anteilnahme kann durch Kameraarbeit verstärkt werden (siehe Kapitel 5). Eder unterscheidet dabei zwischen drei Grundformen, die als Emotionsauslöser dienen können [5, S. 720f].

- **Objektive Einschätzung:** Die Körperlichkeit, Persönlichkeit und das Verhalten der Figur werden vom Rezipienten objektiv analysiert. Der Rezipient urteilt aufgrund eines gebildeten Wertesystems, das sich in der Gesellschaft etabliert hat. Anhand dieser Basis reagiert der Rezipient mit Gefühlen wie moralischer oder ethischer Wertschätzung oder Missbilligung.
- **Subjektive Einschätzung:** Die Figur wird aufgrund von persönlichen sozialen Erlebnissen und Erfahrungen bewertet. Der Rezipient reagiert also voreingenommen und unsachlich aufgrund von selbstbezogenen Gefühlen.

- Empathische Einschätzung: Der Rezipient fühlt sich in die Figur hinein und nimmt an ihrer Gefühlswelt teil. Es findet eine emotionale Identifikation mit der Figur statt.

Diese drei Grundebenen beschreiben wie der Rezipient eine imaginative Nähe zu einem Charakter aufbaut. Dabei müssen aber nicht zwingend positive Gefühle für die Figur entwickelt werden, es ist genauso gut möglich, dass der Rezipient eine Antipathie gegenüber der Figur entwickelt. Die vier Ebenen, die in der Uhr der Figur beschrieben werden (siehe Abb. 3.1), stehen in ständiger Wechselwirkung zueinander und beschreiben so eine Figur im Film. Die Wahrnehmung des Zuschauers wird dabei maßgeblich durch die Kamerasprache bzw. vor allem durch die Kamerabewegung beeinflusst. Zu beachten ist dabei die Wechselwirkung zwischen Protagonist und Antagonist. Folgend werden zwei Fallbeispiele analysiert, um dies im Detail zu analysieren [5, S. 722f].

# Kapitel 5

## Fallbeispiele

### 5.1 *The Silence of the Lambs*

Folgend wird eine Szene aus dem Film *The Silence of the Lambs* [31] analysiert. Im Vordergrund der Analyse steht die Immersion durch die Kameraarbeit, mit besonderem Bezug auf die Bewegung der Kamera, und wie diese verwendet wird, um die Protagonistin Clarice Starling und den Antagonisten Hannibal Lecter zu beschreiben.

#### 5.1.1 Hintergrund und Handlung

Der Film *The Silence of the Lambs* wurde von *Orion Pictures* veröffentlicht. *Jonathan Demme* führte Regie, das Drehbuch wurde von *Ted Tally* verfasst und der Kameramann war *Tak Fujimoto*. In den Hauptrollen waren *Anthony Hopkins* als *Dr. Hannibal Lecter* und *Jodie Foster* als die angehende FBI-Agentin *Clarice Starling* zu sehen. Weiters sind *Ted Levine* als *Jame Buffalo Bill Gumb*, *Scott Glenn* als Agent *Jack Crawford* und *Anthony Heald* als *Dr. Frederick Chilton* zu sehen. Der Film basiert auf dem gleichnamigen Roman von *Thomas Harris*. Das Werk erzählt von einem Kannibalen-Serienkiller, der sich mit einer jungen angehenden FBI-Agentin verbündet, um den Serienkiller Buffalo Bill zu analysieren und zu verhaften. Doch dieses Bündnis hat einen Preis. Dr. Lecter fordert im Gegenzug für seine Hilfe, dass sich Starling mit ihren traumatischen Kindheitserlebnissen auseinandersetzt und diese offenbart (siehe Abschnitt 5.1.2). Lecter gibt Starling den Tipp, dass der Killer etwas begehrt, das er nicht haben kann. Starling besucht daraufhin die Familie des ersten Mordopfers und versteht das Motiv des Serienmörders. Buffalo Bill entführt die Frauen, um ihnen die Haut abzuziehen. Aus dieser Haut fertigt er sich ein Kleid, denn sein Begehren ist es, ebenfalls eine Frau zu sein. Starling spürt den Verbrecher auf und erschießt ihn in Notwehr. Letztendlich steht Starling als Heldin da, und Lecter entkommt aus der Gefangenschaft. Der Film wurde von Kritikern hoch gelobt. Des Weiteren gewann der Film unter anderem fünf Academy-Awards in den Top-Kategorien *Best Picture*, *Best Director*, *Best Actress*, *Best Actor* und *Best Adapted Screenplay* [8, S. 11].

Die ausgewählte Szene beschreibt das erste Aufeinandertreffen von FBI-Agentin Starling und Hannibal Lecter im *Baltimore Forensic State Hospital*. Dort soll Starling versuchen Dr. Lecters Unterstützung für den *Buffalo Bill Fall* zu bekommen. Die Analyse wird eigenständig durchgeführt, bestehende Analysen werden miteinbezogen.

Als Fundament und theoretischer Rahmen für die Analyse, dienen die in den vorigen Kapiteln erarbeiteten Grundlagen. Diese werden mit Fokus auf Kameraarbeit bzw. Kamerabewegung im Detail beschrieben. Ein Einstellungsprotokoll mit einer detaillierten Aufschlüsselung der einzelnen Einstellungen der Szene, befindet sich im Anhang B.

### 5.1.2 Analyse mit Fokus auf die immersive Kamera

The Silence of the Lambs wurde auf 35-mm-Film mit einer *Panavision-Panaflex-Kamera* gedreht. Es wurden sphärische Panavision-Linsen für die Kamera verwendet. Das Seitenverhältnis des Films beträgt 1,85:1 (siehe Abschnitt 2.3) [49].

Bevor eine detaillierte Analyse der Szene stattfindet, muss zuerst der Charakter beschrieben werden. Clarice Starling, eine junge, hübsche Frau, wird von Jodie Foster gespielt. Kameraführung, Montage und Filmmusik bauen vom ersten Moment an Spannung auf. Die Informationsvergabe erfolgt in mehreren Phasen und spitzt sich zum Ende hin zu. Der Zuschauer erfährt also immer mehr über die Geschichte und Vergangenheit von Clarice Starling. Dies verstärkt auch die Beziehung zwischen Agent Starling und Hannibal Lecter.

Die Konzeption der Figur lässt sich eindeutig dem *Mainstream-Realismus* zuordnen. Agent Starling ist eine motivierte angehende FBI-Agentin in einer von Männern dominierten Domäne. Der Grund für ihre Berufswahl, lässt sich auf zwei einschlägige Erlebnisse in ihrer Vergangenheit zurückführen. Als Kind verliert sie ihren Vater, und somit ihre einzige Bezugsperson, da ihre Mutter schon Jahre zuvor gestorben ist. Ihr Vater war ebenfalls Polizist, er wird in ihrer Kindheit bei einem Raubüberfall angeschossen und erliegt später seinen Verletzungen. Zu der Zeit, als Clarice Starling noch ein Kind ist, lebt sie bei Verwandten auf einer Schaf- und Pferderanch in Montana. Eines Morgens wird die 10 Jahre alte Clarice von Schreien geweckt. Die Schreie hören sich für Clarice an, wie die von einer Kinderstimme. Sie läuft nach unten und schleicht sich in den Viehstall. Sie erblickt die schreienden Lämmer, die gerade geschlachtet werden. Clarice versucht die Lämmer zu befreien, indem sie das Tor öffnete, doch die Lämmer rühren sich nicht von der Stelle. Aus diesem Grund nimmt sie eines der Lämmer und versucht damit zu flüchten. Doch sie wird später gefunden, und der Rancher schlachtet auch das Lamm, dass sie versucht hat zu retten. Clarice Starling kommt darauf hin zurück ins Waisenhaus. Hannibal Lecter denkt, dass Agent Starling genau aus diesem Grund zum FBI ging: um die unschuldigen Lämmer zu retten. Diese Konstellation spricht für den *Mainstream-Realismus*, da Agent Starling sich durch ihre dramatische und emotionale Vergangenheit entschied zum FBI zu gehen. Verfolgt von ihrer Vergangenheit, versucht sie in der Gegenwart unschuldigen Menschen zu helfen. Diese Geschichte und Eigenschaften werden dem Zuschauer nach und nach beschrieben, und weisen auf einen Charakter hin, der einfach verständlich und autonom dargestellt wird (siehe Abschnitt 4.1.1). Agent Starling hat am Anfang eine eher zurückhaltende und unsichere Art. Vor allem beim ersten Treffen mit Hannibal Lecter wirkt sie noch sehr unsicher und eingeschüchtert. Im Laufe des Films entwickelt sie jedoch mehr Selbstbewusstsein und bekommt eine selbstsichere Haltung und Ausstrahlung. Wenn jedoch ihre Vergangenheit oder persönliche Details zum Vorschein kommen, wird ihre innere Unsicherheit und Schwäche offenbart [31].

Wie in Abschnitt 4.1.3 erwähnt, haben Figuren in *Mainstream-Filmen* drei Haupttei-

genschaften. Im Falle von Agent Starling ist ihr klares äußeres Ziel, den Serienmörder Buffalo Bill zu fangen. Ihr inneres Bedürfnis ist, Verbrechen aufzuklären und unschuldige Menschen zu retten. Dies ist auf ihre Vergangenheit zurückzuführen. Ihre klare Schwäche, sind die traumatischen Erlebnisse aus der Kindheit. Diese Haupteigenschaften stehen bei ihr in Konflikt zueinander, da sie Hannibal Lecter ihre größte Schwäche preisgeben muss, um ihr Ziel und inneres Bedürfnis zu erfüllen [31].

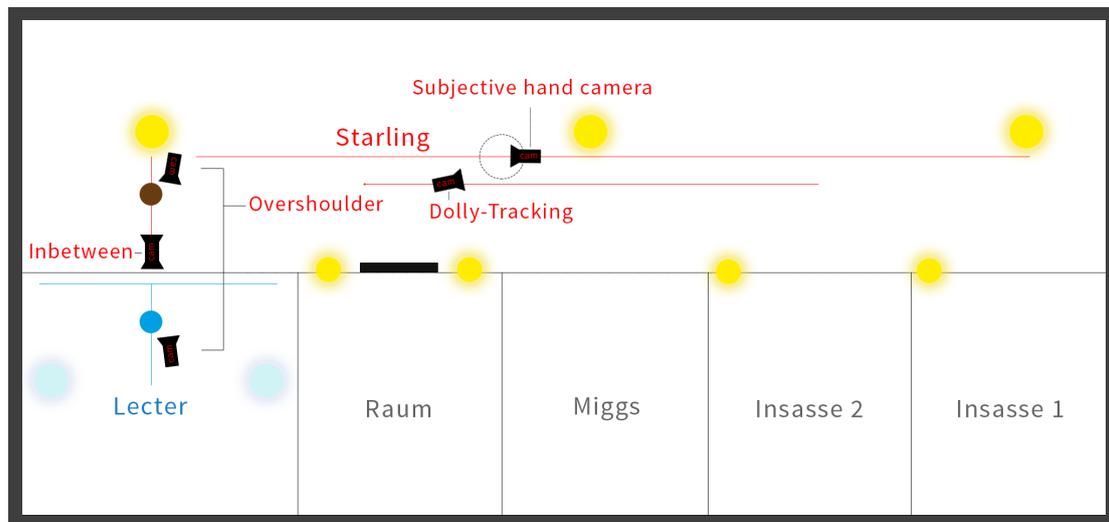
Als Symptom könnte im Falle von Agent Starling die herausragende schauspielerische Leistung von Jodie Foster betrachtet werden. Weiters könnte der Rezipient die damalige Rolle der Frau beim FBI oder in der Filmbranche hinterfragen. Der Roman wurde von Thomas Harris in den 1980er Jahren konstruiert sowie von Ted Tally für den Film adaptiert. Frauen wurden damals in Film und Fernsehen meist schwächer als ihre männlichen Gegenstücke dargestellt. Dieses gesellschaftliche Problem ist auch in der Gegenwart noch relevant und wird in *The Silence of the Lambs* thematisiert. Schon in den Anfangsszenen befindet sich Starling in der von Männern dominierten Welt des FBI. In Abbildung 5.1 wird dies durch die Szene im Lift veranschaulicht. Starling steht als einzige Frau, umgeben von gaffenden Männern, in einem Lift im FBI-Ausbildungszentrum. [8, S. 5].



**Abbildung 5.1:** Clarice Starling in der Rolle der objektivierten Frau in einer von Männern dominierten Welt. In der Liftszene am Anfang des Films wird Starling in einem Lift, umgeben von gaffenden Männern gezeigt [31, T=00:04:23].

Im Laufe des Films, muss sich Clarice Starling immer wieder gegenüber dem männlichen Geschlecht behaupten. Um die Geschichte durch die Augen von Agent Starling zu erzählen bzw. den Zuschauer in die Welt des Films eintauchen zu lassen, verwendet Jonathan Demme gezielt *subjektive Kameraperspektiven*. Dadurch wird eine immersive Kamerasprache geschaffen, die dem Zuschauer eine imaginative Nähe zu der Figur aufbauen lässt [22].

Zusätzlich zum Einstellungsprotokoll (siehe Anhang B) wurde für Analysezwecke ein Raumplan erstellt (siehe Abb. 5.2). Darin wurden die Charakterpositionen, Kamerabewegungen und -positionen sowie die einzelnen Lichtquellen eingezeichnet. Dieser Plan soll einen groben Überblick über die Szenerie schaffen.



**Abbildung 5.2:** In dieser Abbildung ist der Raumplan der analysierten Szene zu sehen. Die gelben Punkte sind die wärmeren Lichtquellen außerhalb der Zelle. Die blauen Lichtpunkte sind das kältere Licht innerhalb der Zelle von Lector. Die relevanten Kamerapositionen wurden ebenfalls markiert, darunter die Dialog-Shots, die subjektive Kamera, sowie der Dolly-Tracking-Shot am Anfang der Szene. Die braune Linie ist der Weg, den Clarice Starling zurücklegt. Die blaue Linie markiert das Bewegungsmuster von Lector.

In der analysierten Szene betritt Agent Starling den Sicherheitstrakt des Forensic State Hospitals in Baltimore. Die Gitterstäbe öffnen sich vor ihr und sie betritt den Gefängnistrakt. Vor ihr befindet sich ein düsterer und kaum beleuchteter Gang. Die Wände sind aus Steinmauern errichtet, die das Fundament des alten Gebäudes bilden. Starling macht sich auf den Weg zur Gefängniszelle von Dr. Lector. In den ersten Einstellungen wechselt Demme zwischen der Beobachtungsperspektive zu Starling und der subjektiven Kamera, die die Sichtweise von Starling veranschaulicht. In der Beobachtungsperspektive ist die Kameraführung ruhiger. Dies vermittelt die ruhige, kompetente und professionelle Art, die Agent Starling nach außen hin zu kommunizieren versucht. Es handelt sich um Dolly-Tracking-Shots, die mit einer leichten Untersicht gefilmt wurden. Diese könnten verwendet worden sein, um Agent Starling etwas größer und selbstsicherer wirken zu lassen (siehe Abb. 5.3).

Die subjektive Kamera ist durch die innere Gefühlswelt von Agent Starling motiviert. Mithilfe einer *Point-of-View-Montage*, wird dem Zuschauer die unruhige innere Gefühlswelt von Agent Starling veranschaulicht. Die Handkamera symbolisiert in diesem Fall die ruckartigen, musternden Blicke von Clarice. Das Gefühl der Unruhe wird durch die ruckartigen Bewegungen forciert. Die Kamera zielt bei den subjektiven Shots auf den Boden, dies vermittelt das Gefühl von unsicheren Blicken. Der Zuschauer erblickt die Filmwelt durch die Augen von Clarice Starling. Dabei wird sie von dem Gefängnisinsassen mit dem Spitznamen *Multiple Miggs* beschimpft. Er sagt, dass er ihre Fotze riechen kann. Dabei wird Starling abermals mit einer *sexuellen Objektivierung* konfrontiert. Demme versucht den Zuschauer durch die Point-of-View-Montage direkt in die Situation der Filmfigur mit einzubinden (siehe Abb. 5.4). Der Rezipient übernimmt al-

so die Figurenperspektive und entwickelt ähnliche Gefühle wie die Figur. Dabei spricht Eder von *partieller Identifikation* [5, S. 597].



**Abbildung 5.3:** Aus der Beobachterperspektive wird eine selbstbewusste Clarice Starling gezeigt. Unterstützt wird dies durch einen ruhigen Dolly-Tracking-Shot und eine leichte Untersicht, um sie selbstsicher wirken zu lassen [31, T=00:11:42].

Auf dem Weg zur Gefängniszelle, wird mehrmals zwischen Ich-Perspektive und Beobachtungsperspektive hin- und hergeschnitten. Die letzten Meter bis der Rezipient Hannibal Lecter entdeckt werden wieder aus der Sicht von Agent Starling gezeigt. Bevor sie um die Ecke geht, streckt sie ihren Kopf nach vorne. Mit einer leicht verwackelten Fahrt, die die subjektive Wahrnehmung von Starling symbolisiert, erblickt der Zuschauer den Serienkiller Hannibal Lecter. Dr. Lecter ist ein hochgefährlicher Psychopath und Serienmörder. Der Kannibale ist die meiste Zeit des Films im Baltimore Forensic State Hospital inhaftiert. Da er selbst eine Ausbildung im Feld der Psychologie besitzt, verfügt er über besondere Intelligenz und kann sich in andere Serienmörder hineinversetzen.



**Abbildung 5.4:** In dieser Szene wird eine Point-of-View-Montage als Instrument, um imaginativen Nähe zu schaffen verwendet. In den beiden Bildern sind die schweifenden Blicke von Agent Starling zu sehen. Durch die subjektive Handkamera, die Starlings nervösen, schweifenden Blick verkörpert, wird die innere Unruhe und Nervosität der Figur beschrieben [31, T=00:11:51].

Agent Starling wird von ihrem Vorgesetzten *Jack Crawford* zu ihm geschickt, um ein verhaltenspsychologisches Profil von Lecter zu erstellen. Der Serienmörder ist anfangs von der Idee nicht begeistert, doch später willigt er ein und unterstützt Agent Starling ebenfalls bei der Fahndung nach dem Serienmörder *Buffalo Bill*. Als Gegenleistung, will Lecter jedoch Informationen über das Privatleben von Agent Starling. Er besticht durch seine kühle, berechnende Art (siehe Abb. 5.5). Die Informationsvergabe über den Charakter ist begrenzt, der Zuschauer erfährt einige Details über seine grausamen Morde, doch die Persönlichkeit und das Innenleben der Figur bleiben für den Rezipienten großteils ein Mysterium. Die interessante Kombination aus Serienmörder und Helfer des FBI macht Hannibal Lecter für manche Rezipienten zu einem Antihelden. Als fiktives Wesen betrachtet, ist Hannibal ein Mann mittleren Alters, seine ruhige berechnende Art transportiert er ebenfalls über seine stets aufrechte Haltung. Seine Mimik und Gestik sind ruhig und durchdacht. Er baut mit seinen Gesprächspartnern stets intensiven Augenkontakt auf, blinzelt selten, und hat stets die Kontrolle über das Gespräch. Für einen Charakter des Mainstream-Films ist die Figur des Dr. Hannibal Lecter schwer zu durchschauen. Als sein Ziel könnte die Flucht aus der Gefangenschaft gesehen werden oder zumindest die Option auf eine Gefangenschaft mit etwas mehr Freiheiten. Sein inneres Bedürfnis ist der Drang zu töten und seinen Hang zum Kannibalismus zu stillen. Als seine Schwäche könnte die Empathie für Agent Starling gesehen werden bzw. allgemein das Interesse an ihr. Dies ist auch der Grund, warum er ihr gegenüber selten seine Schattenseite offenbart. Am Ende des Films betont Hannibal Lecter dies nochmals durch folgende Aussage [31]:

I have no plans to call on you, Clarice, the world's more interesting with you in it. So you take care now to extend me the same courtesy.

Als Symbol betrachtet, könnte sich der Zuschauer über die herausragende schauspielerische Leistung von Anthony Hopkins Gedanken machen. Weiters könnte der Rezipient es faszinierend finden, dass die Authentizität der Figur Hannibal Lecter gegeben ist, weil der Charakter von echten Serienmördern abgeleitet wurde [45, S. 1f].

Die Szene, die schon zu Beginn dieses Abschnitts mit Agent Starling näher beleuchtet wurde, wird nun mit dem Antagonisten Dr. Hannibal Lecter im Detail betrachtet. Zu dem Zeitpunkt, wo der Zuschauer Hannibal Lecter das erste Mal zu Gesicht bekommt, strahlt er eine kühle innere Ruhe aus. Er steht mit aufrechter Haltung und gehobenem Haupt in der Gefängniszelle und begrüßt Agent Starling. Der Zuschauer wird durch die ruhige Art, seinen kalten, starrenden Blick und seine wohl überlegten Worte in den Bann gezogen (siehe Abb. 5.5).



**Abbildung 5.5:** Die aufrechte, selbstsichere Haltung und der kalte Blick von Hannibal Lecter. Seine kühle Ausstrahlung wird durch das von der Farbtemperatur etwas kühlere Licht, und dem ebenfalls blauen Overall unterstrichen [31, T=00:12:14].

Als fiktives Wesen betrachtet, bekommt Lecter seinen durchtriebenen Charakter zugeschrieben. Die mentale Modellbildung wird dabei für den Zuschauer auf mehreren Ebenen unterstützt. Es wird sofort klar, dass Lecter kein gewöhnlicher Insasse ist, da seine Zelle statt Gitterstäben eine Plexiglas-Wand hat. Weiters ist seine Zelle aufgeräumt und hell. Lecter trägt einen blauen Overall und seine Gefängniszelle ist von der Farbtemperatur kälter als der Rest des Gefängnistrakts. Dies unterstreicht seine kühle Aura und bildet einen Farbkontrast zu der unschuldigen Clarice Starling, die sich im wärmeren Licht befindet. Lecter bittet Starling um ihren Ausweis, die beiden treten einander als Gleichberechtigte gegenüber. Als Lecter jedoch bemerkt, dass der Ausweis von Starling bald abläuft, gewinnt er die Oberhand und bittet sie sich zu setzen (siehe Abb. 5.6). Ab diesem Zeitpunkt sind alle Aufnahmen mit Starling aus der Perspektive von Lecter leicht aufsichtig und alle Aufnahmen von Lecter aus der Perspektive von Clarice leicht untersichtig. Die Machtverhältnisse werden also durch den Winkel der Kamera definiert [32].

Der Kameramann *Roger Deakins* erklärt in einem Interview des Films *Cinematographer Style*, dass es einen psychologischen Unterschied macht, ob ein Dialog aus einer observierenden Perspektive über die Schulter oder direkt zwischen den Figuren als Einzel-Einstellungen gefilmt wird. Wenn sich der Zuschauer direkt zwischen den Personen befindet, ist dieser intensiver in die Konversation eingebunden [13].

Diese Technik verwenden auch Jonathan Demme und Tak Fujimoto um die Intensität des Dialogs zu steuern. Beim Aufbau des Gesprächs und bei den für die Figuren nicht sonderlich relevanten Teilen des Gesprächs geht die Augenlinie der Figuren an der Kamera vorbei. Bei den relevanten und intensiven Momenten filmt Demme jedoch Einzelaufnahmen zwischen den beiden Figuren. Somit befindet sich der Zuschauer in der Perspektive der jeweiligen Figur. Es wird dadurch ebenfalls imaginative Nähe geschaffen. In Abbildung 5.7 werden die observierende Position sowie die direkte Position zwischen den Figuren gezeigt [31].

In den observierenden Perspektiven ist das Framing und Staging der Figuren sowie



**Abbildung 5.6:** Die Positionierung der beiden Figuren veranschaulicht die Dominanz von Hannibal Lecter. Lecter steht mit aufrechter Haltung in seiner Zelle und blickt auf die sitzende Clarice Starling herab. In den näheren Einstellungen wird dies mit aufsichtigen Perspektiven auf Agent Starling, sowie untersichtigen Kamerawinkeln auf Hannibal Lecter verdeutlicht [31, T=00:14:20].

der Kamera essentiell. In Abbildung 5.7 wird ebenfalls ersichtlich, dass Demme die Figuren im Dialog nahezu einsperrt. Die Charaktere überschneiden sich im Bildausschnitt großteils und es ist kaum *Negative Space*<sup>1</sup> in den Bildausschnitten zu sehen. Dadurch suggeriert Demme das Gefühl, dass es keinen Ausweg aus dem Dialog gibt. Er schafft dadurch eine klaustrophobische Gefühlswelt. Dieses Gefühl der Isolation, kann durch die visuelle Untermuerung auf den Zuschauer übertragen werden [31].

Durch die Positionierung der Personen und die Kamerawinkel wird bereits klar, dass Dr. Lecter das Gespräch dominiert. Doch er dominiert nicht nur das Gespräch und Agent Starling, er steuert auch die Bewegungen der Kamera. Durch die Auswertung des Einstellungsprotokolls (siehe Anhang B) wird ersichtlich, dass Lecter im Mittelteil des Gesprächs die Bewegung der Kamera lenkt und somit seine Dominanz im Gespräch verstärkt. Von den insgesamt elf bewegten Kameraeinstellungen im Mittelteil werden bei acht die Bewegungen von Lecter verfolgt. Unter anderem bittet er Agent Starling näher zu kommen, um ihm den Dienstausweis zu zeigen. Er spricht direkt in die Kamera und daraufhin fährt auch die Kamera näher auf ihn zu. In dieser Einstellung wird abermals auf die imaginative Nähe des Zuschauers gesetzt. Dadurch, dass Lecter direkt in die Kamera spricht und sich die Kamera erst nach seiner Aufforderung auf ihn zu bewegt, deutet es daraufhin, dass der Regisseur Jonathan Demme darauf abzielte, das Gefühl zu vermitteln, Lecter würde den Zuschauer selbst ansprechen.

Ein weiteres Moment in dem Hannibal die Bewegung der Kamera steuert, findet zu dem Zeitpunkt statt, wo er den Duft von Agent Starling analysiert. Er bewegt sich mit dem Kopf in Richtung der Belüftungslöcher in der Glaszelle, versucht mit einem tiefen Zug den Geruch von Clarice Starling wahrzunehmen und geht mit dem Kopf wieder nach unten. Dabei wird ein naher Bildausschnitt gewählt und die Kamera folgt Lecters

<sup>1</sup>Beschreibt den negativen Raum rund um das Hauptmotiv der Bildkomposition.



**Abbildung 5.7:** Der Zuschauer lernt durch die Positionierung der Kamera die Relevanz der Informationen, die die Figuren im Dialog erhalten. Wird ein *Overshoulder-Shot* wie im linken Bild gezeigt, ist der Informationsgehalt des Gesprächs von mittlerer Relevanz für die Figur [31, T=00:15:56]. Sobald sich jedoch der Dialog zuspitzt und die Informationen eine hohe Relevanz für die Figur haben, werden wie im rechten Bild Einzelaufnahmen aus subjektiver Sicht zwischen den Protagonisten gezeigt [31, T=00:12:56]. In diesem Fall blickt Lecter direkt in die Kamera und schaut somit direkt den Zuschauer an. Das unbehagliche Gefühl von Agent Starling wird somit auf den Zuschauer übertragen, und der Rezipient baut imaginative Nähe auf [31].

Bewegungen (siehe Abb. 5.8).

Die Dominanz, die die Figur des Kannibalen von Anfang an zeigt, spiegelt sich in der Kamerasprache wider, hilft dem Rezipienten bei der Bildung des mentalen Modells und führt sogar dazu, dass der Zuschauer nicht nur eine imaginative Nähe zur Protagonistin, sondern auch zum Antagonisten Hannibal Lecter entwickelt (siehe Kapitel 4). Denn das Auftreten von Hannibal Lecter gleicht nicht dem eines brutalen stumpfen Mörders. Er wirkt gebildet, seine Wortwahl ist durchdacht und sein Auftreten ist charismatisch. Durch diese Umstände wird die *Objektive- und Subjektive* Einschätzung des Rezipienten beeinflusst, und es ist möglich, dass der Rezipient imaginative Nähe zu dem Antagonisten aufbaut [5, S. 722f].

### 5.1.3 Resümee

Jonathan Demme revolutionierte mit seiner subjektiven Kamera die Point-of-View-Montage. Der Zuschauer baut bereits beim Betreten des Gefängnistraktes durch die subjektive Handkamera eine imaginative Nähe zur Protagonistin auf und teilt ihre Nervosität. Die Immersion der Kamera wird jedoch in der Dialogszene noch prägnanter eingesetzt. Der Zuschauer taucht, durch die Verwendung der Einzelaufnahmen zwischen den Figuren, direkt in den Dialog ein, und wird gezwungen am Dialog teilzunehmen. Der Zuschauer verfolgt die Bewegungen von Hannibal Lecter direkt durch die Augen von der FBI-Agentin Clarice Starling. Dadurch wird der Blick direkt auf den Antagonisten gelenkt und die unangenehme Situation, in der sich Clarice Starling befindet, betont. Zudem wird dem Antagonisten dadurch zusätzliche Dominanz verliehen. Darüber hinaus werden die beiden Figuren durch das Framing in den beobachtenden Kameraperspektiven mit wenig *Negative Space* eingesperrt. Jonathan Demme schafft dadurch ein klaustrophobisches Setting für den Zuschauer.



**Abbildung 5.8:** Hannibal Lecter reckt sich nach oben um den Geruch von Agent Starling wahrzunehmen. Es wird ein naher Ausschnitt gewählt. Die subjektive Kamera aus der Sicht von Agent Starling folgt Lecters Bewegungen. Durch das ständige Verfolgen der Bewegungen von Lecter, wird seine Dominanz im Gespräch untermauert [31, T=00:14:05].

## 5.2 *Mindhunter*

Folgend wird eine Szene aus der Thriller-Drama-Serie *Mindhunter* [23] analysiert. Im Vordergrund der Analyse steht die Immersion durch die Kameraarbeit, mit besonderem Bezug auf die Bewegung der Kamera und darauf, wie diese verwendet wird, um die Charakterzüge sowie die Innenwelt des Protagonisten Holden Ford, und des Antagonisten Edmund Kemper auf einer visuellen Ebene zu beschreiben. Ein Einstellungsprotokoll mit einer detaillierten Aufschlüsselung der einzelnen Einstellungen der Szene befindet sich im Anhang C. Des Weiteren sollen Parallelen sowie Unterschiede zum ersten Fallbeispiel, *The Silence of the Lambs* (siehe Abschnitt 5.1), aufgezeigt und gegenübergestellt werden.

### 5.2.1 Hintergrund und Handlung

Die erste Staffel der Serie *Mindhunter* wurde von *Denver and Delilah Productions*, *Panic Pictures* und *Netflix* produziert. Die Serie wurde im Oktober 2017 auf Netflix veröffentlicht und der ausführende Produzent ist *Joe Penhall*. Die erste Staffel der Serie umfasst zehn Folgen, die jeweils zwischen 45 und 60 Minute dauern. Die zweite Staffel wird bereits produziert, wurde aber bis dato noch nicht veröffentlicht. *David Fincher* ist einer der *Executive Producer* und führte in sechs von zehn Folgen Regie. Unter anderem auch bei Episode 10, die in dieser Arbeit analysiert wird (siehe Abschnitt 5.2.2). *Erik Messerschmidt* ist in der Serie als Kameramann tätig. In den Hauptrollen sind *Jonathan Groff* als *Holden Ford*, *Holt McCallany* als *Bill Tench*, *Hannah Gross* als *Debbie Mitford*, *Anna Torv* als *Wendy Carr* und *Cameron Britton* als *Edmund Kemper* zu sehen. Sämtliche Serienkiller in der Serie existierten oder existieren tatsächlich. Die Charaktere Holden Ford und Bill Tench basieren auf dem Buchautor *John E. Douglas* und dem FBI-Profiler Robert K. Ressler [43].

John E. Douglas ist Kriminalist und Publizist, er gilt als einer der ersten Profiler des FBI. Während seiner beruflichen Laufbahn beim FBI, interviewte Douglas über 100

Mörder, Vergewaltiger, Entführer, Brandstifter und andere Kriminelle. Auf der Liste der interviewten Kriminellen, befinden sich unter anderem Namen wie *Charles Manson*, *Ted Bundy* sowie der Serienmörder aus der Serie: *Edmund Kemper*. Seine Erfahrungen schrieb er in mehreren Büchern nieder, die er oftmals in Kooperation mit *Mark Olshaker* verfasste. So entstand auch der Roman *Mindhunter: Inside the FBI's Elite Serial Crime Unit*, auf dem die gleichnamige Serie basiert [37].

Die Serie erzählt von den beiden FBI-Agenten Holden Ford und Bill Tench. In den 1970er Jahren befindet sich die Kriminalpsychologie noch in einem frühen Stadium. Die beiden Kriminologen befragen mehrere Serienmörder zu ihren Taten und versuchen psychologische Profile zu erstellen. Die gewonnenen Erkenntnisse, versuchen sie bei aktuellen Ermittlungen einzusetzen. Nach ihrer ersten erfolgreichen Verhaftung aufgrund ihrer neuen Einsichten, schließt sich die Psychologin Wendy Carr den Ermittlern an. Mit der Hilfe von Carr, versuchen sie ihre befragten Subjekte zu kategorisieren und beginnen Rückschlüsse zu ziehen. Unter den befragten Serienmördern befindet sich der Straftäter Edmund Kemper. Kemper wuchs bei seinen Großeltern auf, die er in seiner Jugend erschoss. Er vergewaltigte und erdrosselte mehrere Frauen, misshandelte ihre Leichen und zerstückelte diese. Nachdem er seine Mutter und dessen Freundin ermordet hatte, stellte er sich der Polizei. Holden und Tench befragen Kemper zu seinen Taten. Edmund zeigt sich kooperationsbereit und liefert den beiden Agenten eine sachliche Beschreibung seines Lebens und seiner Taten. Durch die laufenden Befragungen und die grauenvollen Erkenntnisse wird der psychische Druck auf die beiden Ermittler jedoch immer größer. Dieser Druck führt bei einem Zusammentreffen mit Kemper letztendlich zu einem psychischen Zusammenbruch des Ermittlers Holden Ford [23].

Ab der zweiten Folge wird am Anfang der jeweiligen Folge immer wieder ein mysteriöser Mann gezeigt. Er trägt eine Hornbrille und einen markanten Schnauzer. Dabei handelt es sich um den *BTK-Killer*, auch bekannt als *David Rader*. Rader ist ein Serienkiller aus Kansas, der zwischen 1974 und 1991 gemordet hat. Er hat insgesamt zehn Menschen getötet, seine Opfer hat er stranguliert, erstickt, erstochen oder gehängt. Jahre vor seiner Verhaftung begann er Briefe an die Polizei zu senden. Diese unterschrieb er mit der Abkürzung *BTK*, die für *bind, torture, kill* steht. Im Jahre 2005 wurde David Rader letztendlich verhaftet. Die Geschichte des BTK-Killers wird in der zweiten Staffel eine wesentliche Rolle spielen [46].

### 5.2.2 Analyse mit Fokus auf die immersive Kamera

Red Digital Cinema hat David Fincher für seine Serie *Mindhunter* eine spezielle Kamera mit dem Namen *Xenomorph* anfertigen lassen. Die Kamera hat einen etwas längeren Korpus und kabellose Blenden- und Schärfekontrolle. Die Videoübertragung über Funk, wurde bereits in den Kamera-Body integriert. Erik Messerschmidt verwendete für die Serie Leica-Summilux-C Linsen auf der Kamera. Die 29-mm- und 40-mm-Linsen waren die sogenannten *Hero-Linsen*,<sup>2</sup> darüber hinaus, wurde eine 65-mm-Linse für Close-ups verwendet. Für spezielle Einstellungen wurden zusätzlich eine Zeiss-Ultra-Prime-Linse mit 180-mm sowie einige Fujinon-Premiere-Zooms verwendet. *Mindhunter* wurde in einem Seitenverhältnis von 2,2:1 aufgezeichnet. Die Lichtsetups wurden für das untere

<sup>2</sup>Als Hero-Linsen, werden Objektive bezeichnet, die in einer Produktion am meisten verwendet wurden.

Drittel der Sensordynamik geleuchtet. Dies war durch das gute Rauschverhalten des RED-Sensors möglich und der düstere Look von Mindhunter wurde dadurch erzielt [44].

Holden Ford ist ein junger frustrierter Geiselnahme-Vermittler beim FBI. Sein Auftreten ist gepflegt, er ist ein gutaussehender Mann. Die Figur des Agenten Holden Ford kann als einfühlsam, neugierig, etwas unsicher, aber dennoch zielstrebig beschrieben werden. Sein Ziel und seine Motivation ist es, mehr über die Psyche von Straftätern herauszufinden, um diese besser verstehen und schneller verhaften zu können. Diese Eigenschaften werden vom Zuschauer schon in der ersten Folge wahrgenommen und führen zu einer mentalen Modellbildung (siehe Abschnitt 4.1.2). Die Figur ist einfach zu verstehen und kann dem Mainstream-Realismus zugeordnet werden. Das innere Bedürfnis von Agent Ford ist, dass seine Methoden im FBI akzeptiert und angenommen werden. Aufgrund seiner jüngsten Erfolge durch die Interviews mit den Serienmördern, entwickelt Holden eine Obsession, die eindeutig als eine Schwäche der Figur gesehen werden kann, da er durch diese Eigenschaft seine Gesundheit sowie seinen Beruf riskiert.

Auf der Symptomebene ist interessant, dass die Figur des Agenten Holden auf dem realen Kriminologen John E. Douglas aufbaut (siehe Abschnitt 5.2.1) [35].

Nach einer brenzligen Geisel-Situation, die schief geht, wird er in die FBI-Zentrale in Quantico beordert, um dort Vollzeit in der Lehre tätig zu sein. Holden hört in der Zentrale zufällig einen Vortrag über psychisch kranke Straftäter. Dabei wird analysiert, dass es immer mehr Täter gibt, die kein rational erklärbares Motiv für ihre Morde haben, sondern aufgrund ihres geistigen Zustands unfassbar grausame Taten vollbringen. Holden Ford gründet daraufhin mit Bill Tench ein Team. Sie reisen durch das Land und vermitteln Polizisten ihr Wissen über Serienkiller. Ford und Tench werden mit einem Fall konfrontiert, der ihre Expertise übersteigt, sie verstehen das Motiv für die Tat nicht. Holden ist davon überzeugt, dass sie mit inhaftierten Serienkillern und Straftätern sprechen müssen, um Muster zu erkennen und deren Beweggründe besser verstehen zu können. Deswegen beginnt er vorerst außertourlich Serienkiller zu interviewen. Der erste Interviewpartner ist der in Abschnitt 5.2.1 erwähnte Serienkiller Edmund Kemper. Kemper hat ein sicheres und selbstbewusstes Auftreten. Er ist zu den beiden Kriminologen freundlich und schildert seine Taten rational und ruhig. Sein Verhalten lässt nicht auf seine grauenvollen Taten schließen. Die Beweggründe von Kemper sind schwer zu durchschauen. Er wirkt freundlich und intelligent. Kemper erfreut sich an der Aufmerksamkeit, die er durch die beiden FBI-Agenten bekommt. Eine klare Schwäche von Edmund Kemper ist der ungelöste Konflikt mit seiner Mutter. Er gibt ihr auch die Schuld für seine Verbrechen und seinen Zustand [23].

Interessant ist die Symptomatik der Figur, da der Serienmörder Edmund Kemper auch im echten Leben existiert. In der Dokumentation *Murder: No Apparent Motive* wird Edmund Kemper zu seinen Taten und zu seiner Persönlichkeit befragt. Die Aussagen des echten Edmund Kempers wurden zum Teil in der Serie übernommen. Darüber hinaus setzt Fincher viel Wert auf die authentische Darstellung der Figur des Serienmörders. Der Schauspieler Cameron Britton ist wie der echte Edmund Kemper sehr groß. Weiters wurde der Schauspieler gekleidet wie der echte Mörder und somit entstand ein verblüffend ähnliches Aussehen (siehe Abb. 5.9). Die Tatsache, dass der reale Edmund Kemper noch am Leben ist und es zwischen ihm und der fiktiven Fernsehfigur viele Parallelen gibt, unterstützt die Authentizität und Glaubhaftigkeit der Figur. Für den



**Abbildung 5.9:** Links ist der reale Edmund Kemper bei einem Interview des 1984 erschienenen Dokumentarfilms *Murder - No Apparent Motive* zu sehen [25]. Rechts im Bild ist Cameron Britton, der Edmund Kemper in der Serie *Mindhunter* verkörpert. Der echte Edmund Kemper sieht dem Schauspieler in der Serie *Mindhunter* sehr ähnlich. Vor allem bei der Maske und beim Kostüm wurde Wert auf einen hohen Detailgrad gelegt [23].

Zuschauer verschmelzen die Realität und die Filmwelt. Dies führt zu einem immersiven Erlebnis für den Zuschauer [25].

Durch die Gespräche erfahren die beiden FBI-Agenten, dass es Wiederholungstäter gibt, die einem bestimmten Muster folgen. Holden nennt diese Wiederholungstäter in der Serie *Sequence-Killer*. Diese Erkenntnisse führen zu einer ersten Verhaftung bei einem aktuellen Fall. Bald schließt sich die Psychologin Wendy Carr an und das Team bekommt vom FBI die offizielle Erlaubnis, eine eigene Abteilung mit finanzieller Unterstützung zu gründen.

Infolgedessen führen die beiden FBI-Agenten Gespräche mit einigen weiteren Straftätern, zeichnen die Gespräche mithilfe eines Tonbands auf, und werten die Ergebnisse mit der Hilfe von Wendy Carr aus. Die Gespräche belasten die Ermittler jedoch psychisch und emotional immer mehr. Bei einem Gespräch mit dem Massenmörder *Richard Speck* wendet Holden unkonventionelle Methoden an. Er versucht den Massenmörder zum Reden zu bringen, indem er sein Verhalten und seine Denkweise spiegelt. Dieses Verhalten führt zu einer internen Prüfung beim FBI und Holden verliert die Kontrolle. Edmund Kemper versuchte den Agenten Holden mehrmals zu erreichen, nachdem sein Fall durch Ford in den Medien publik wurde. Nachdem Holden nicht auf seine Einladungen reagiert hatte, startete Kemper einen Selbstmordversuch, um die Aufmerksamkeit von Holden zu bekommen. Sichtlich erschöpft und niedergeschlagen macht sich Holden Ford auf den Weg ins Krankenhaus, um den Serienmörder zu besuchen.

Holden sitzt auf dem Stuhl neben dem Bett von Kemper, der den FBI-Agenten damit konfrontiert, dass er einen Artikel über ihr Gespräch gelesen hat. Kemper fühlt sich hintergangen, da Holden die Lorbeeren für das Wissen von Kemper geerntet hat. Holden gesteht, dass er zu viel getrunken hatte und die Geschichte nicht dazu bestimmt war, an die Öffentlichkeit zu geraten. Kemper fordert Holden auf ihm das psychologische Profil, das er von ihm erstellt hat, preiszugeben. Ford bezeichnet Edmund Kemper als einen organisierten Mörder, der seine Taten im Vorhinein geplant hat. Kemper behauptet, dass Ford gerne ein Experte auf dem Gebiet wäre und Ford bestätigt dies. Kemper zeigt Ford die Wunde, die er sich selbst zugefügt hat, und erklärt ihm sein Problem,

soziale Kontakte zu pflegen und mit Frauen zu kommunizieren. Holden Ford hat während den Gesprächen mit Kemper interessiert gewirkt und sich als sein Freund ausgegeben. Doch als Kemper von dem Zeitungsartikel erfahren hat, erkannte er, dass Holden ihn nur benutzt hatte, um ihn zu analysieren [23].

Der Kameramann Erik Messerschmidt erklärt in dem Interview mit dem *Filmmaker Magazine*, dass *Mindhunter* ein dialog-getriebenes Drama ist. Die düstere Stimmung der Dialoge sollte sich auch im Bild widerspiegeln. Aus diesem Grund ist die Szene mit Holden und Kemper im Krankenhaus düster und einschüchternd. Um diesen Look zu erreichen, wurde mit sehr wenigen Leuchtmitteln gearbeitet und es wurden großteils *Practicals*<sup>3</sup> verwendet. Dadurch konnten harte Kontraste zwischen Licht und Schatten geschaffen werden (siehe Abb. 5.10) [44].

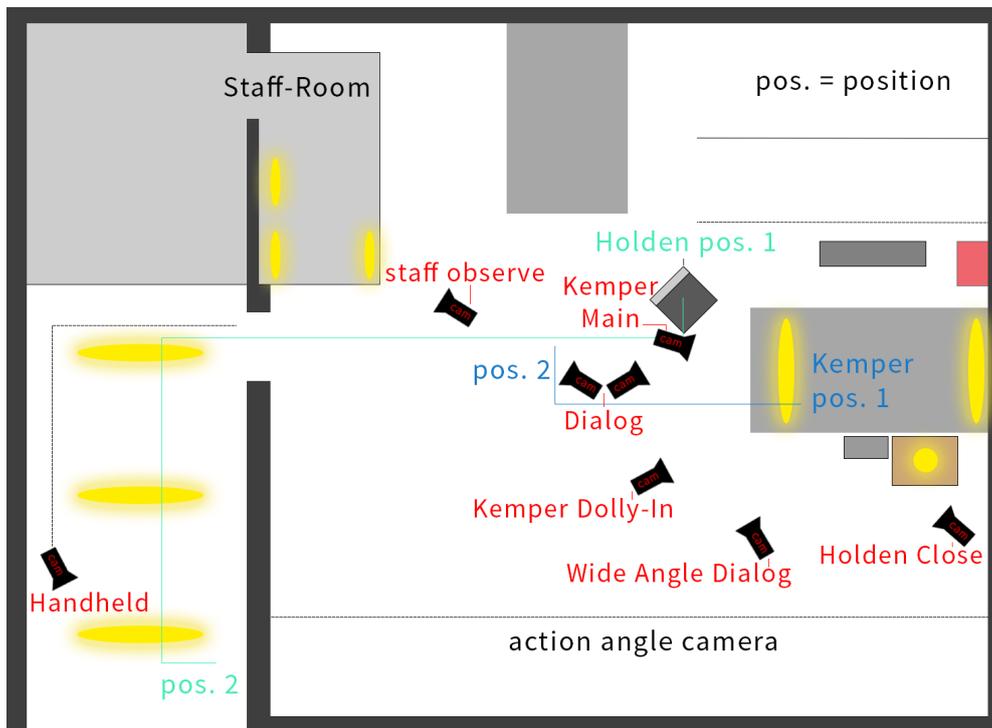


**Abbildung 5.10:** Die Szene auf der Intensivstation im Krankenhaus wird ausschließlich durch *Practicals* beleuchtet. Durch die Verwendung von nur wenigen Lichtquellen, wird wie von Messerschmidt erwähnt, vorrangig das untere Drittel der Sensordynamik beansprucht. Dies führt zu einem starken Kontrast zwischen Licht und Schatten und unterstreicht den düsteren Look von *Mindhunter* [23, T=00:47:04].

Für die Szene aus *Mindhunter* wurde ebenfalls ein Raumplan erstellt (siehe Abb. 5.11). Darin wurden die Charakterpositionen, Kamerabewegungen und -positionen sowie die einzelnen Lichtquellen eingezeichnet. Dieser Plan soll einen groben Überblick über die Szenerie schaffen. Auf dem Raumplan ist ersichtlich, dass nur wenig Licht verwendet wurde, um die Szenerie zu beleuchten. Die Leuchtstoffröhre über Kempers Bett, dient als *Keylight* für die beiden Charaktere. In der Tiefe des Raums, ist viel Dunkelheit um den Kontrast zu den Protagonisten zu schaffen. Die Schreibtischleuchten im Personalraum, dienen als einzige Lichtquelle, um die Grundhelligkeit in der Tiefe etwas zu erhöhen, und eine Separation zum Hintergrund zu schaffen. In Abbildung 5.10 ist auf dem Bild ein schwaches Licht durch die Fenster zu sehen. Dies wurde in diesem Plan nicht eingezeichnet, aber es wurde vermutlich eingesetzt, um trotz der düsteren Beleuchtung, die Tiefe des Raums nicht zu verlieren.

*Mindhunter* ist ein dialoggetriebenes Drama. Es benötigt Fingerspitzengefühl für die Kamera, denn diese sollte nicht aufdringlich sein, aber dennoch die relevanten Momente

<sup>3</sup>Practicals sind Lichtquellen, die tatsächlich in der Szenerie zu sehen sind und nicht künstlich durch externe Leuchtmittel hinzugefügt wurden.



**Abbildung 5.11:** In dieser Abbildung ist der Raumplan der analysierten Szene zu sehen. Die Lichtquellen wurden gelb markiert. Die relevanten Kamerapositionen wurden ebenfalls markiert und beschriftet. Die rote Linie zeigt den Weg und die Positionen von Agent Holden Ford. Die blaue Linie markiert das Bewegungsmuster von Edmund Kemper. In Abbildung 5.10 ist eine Totale des Raums zu sehen. Die detaillierten Positionen und Kameraperspektiven können aus dem Einstellungsprotokoll im Anhang (siehe Anhang C) entnommen werden.

in den Gesprächen hervorheben und unterstützen. *Erik Messerschmidt* schildert dies in dem Interview für das *Filmmaker Magazine* wie folgt [44]:

A lot of the drama comes from what is not said or the subtext of the dialogue, so having lots of coverage and options for the editors is really the priority on a show like this. *Mindhunter* is so much about how and when the characters learn information, so a lot of it is about pace and tone.

Aus diesem Grund sind die Shots im anfänglichen Stadium des Dialogs eher statisch und es wird viel über das Staging der Figuren und die Position der Kamera erzählt. Die Positionierung der einzelnen Figuren ist ein wesentlicher Teil der Kameraarbeit und wurde in *Mindhunter* akribisch geplant. Die Positionen und Handlungen der Personen sollen durch die Geschichte, die erzählt wird, motiviert sein [44].

Im Raumplan in Abbildung 5.11 sind die anfänglichen Positionen der Figuren ersichtlich. Die wesentlichen drei Positionen in der Szene sind die Positionen von Holden, Kemper und die der Überwachungskabine des Krankenhauspersonals. Das Bett von Edmund Kemper zeigt in Richtung der Beobachtungskabine, während Holden mit dem Rücken zum Personal sitzt. Während der Szene gibt es immer wieder Zwischenschnitte



**Abbildung 5.12:** Diese drei Bilder folgen in der Szene von links nach rechts sequentiell hintereinander. Kemper fragt Holden skeptisch nach seiner Expertenmeinung zu seinem psychologischen Profil. Als Holden antwortet, wird Kemper im nächsten Bild nicht mehr aus dem Winkel von Holden, sondern leicht daneben gezeigt. Des Weiteren dreht er sich während der Einstellung unbeeindruckt von Holden weg [23, T=00:44:43].

zu der Kabine und der Zuschauer sieht durch die Perspektive von Kemper, dass dieser das Personal während des Gesprächs mit Holden beobachtet. Während Kemper den Überblick über den gesamten Raum hat, sieht Holden nur Kemper vor sich und geht somit mit einem Nachteil ins Gespräch. Die Kameraperspektiven in den ersten Einstellungen werden aus beobachtenden Positionen neben den Figuren gezeigt. Die Winkel orientieren sich dabei an der in Abbildung 5.11 eingezeichneten *Handlungsachse* bzw. *engl. action angle*. Zu dem Zeitpunkt wo Kemper Holden mit der Tatsache konfrontiert, dass dieser gerne ein Experte wäre, wechselt die Kamera jedoch zu Einzelaufnahmen zwischen den beiden Figuren. Fincher versucht bei der Kamerapositionierung immer wieder die *Points-of-Interest* zu berücksichtigen. So wird die Kamera während des Dialogs hinter dem Arm von Kemper positioniert, sobald Kemper Holden auffordert, sich seine Wunde anzusehen. Hier wird über die Kamera definiert, dass dieser Teil des Dialogs relevant für die beiden Figuren ist. Die Position und der Winkel der Kamera, ist dabei jeweils auf die Gesprächspartner ausgerichtet. Um Desinteresse, Verunsicherung oder Verachtung zu zeigen, wechselt Fincher zurück auf eine beobachtende Kameraperspektive. Der Winkel der Kamera befindet sich dabei jedoch nicht auf der Blick-Achse, sondern leicht daneben. Durch diese Perspektiven-Änderung wird dem Rezipienten der Zwist zwischen den beiden Figuren suggeriert. Ein Beispiel dieser Abfolge wird in Abbildung 5.12 veranschaulicht.

Kemper sieht die Erschöpfung von Holden und versucht weiter Druck aufzubauen. Er zeigt ihm die Wunde, die er sich zugefügt hat. Holden wird sichtlich nervös und will nicht auf Kempers Provokation einsteigen. Kemper richtet sich auf, und rückt näher zu Holden, um ihm die Wunde direkt vor sein Gesicht zu halten. In dieser Einstellung beginnt der Dialog für Holden unangenehm zu werden, und die erste Kamerafahrt wird durch die Aktion von Kemper ausgelöst. Die Musik wird im Hintergrund dramatischer und die beiden Figuren werden in einer Totale bei einem Dolly-In gezeigt (siehe Abb. 5.13). Wie zuvor erwähnt muss die Kamera reagieren, sobald Figuren Informationen erfahren. Durch die zunehmenden Provokationen durch Kemper, ist diese Kamerafahrt eine Möglichkeit, den Moment intensiver zu gestalten.

Kemper rutscht weiter zu Holden vor und stampft mit den Füßen auf den Boden (siehe Abb. 5.14). Dieser Ausschnitt wird in einer nahen Einstellung mit einer weiten Linse gezeigt. Die Verwendung einer nahen Perspektive suggeriert dem Zuschauer, dass dieser Shot relevant für die Szene ist. Der Regisseur David Fincher legt Wert darauf,



**Abbildung 5.13:** In dieser Einstellung ist die erste bewegte Fahrt während des Dialogs zu sehen. Hervorgerufen wird diese durch Kemper, da er Holden provozieren will, indem er ihm seine Wunde zeigt, die er sich wegen ihm zugefügt hat. Die Machtverhältnisse der beiden Charaktere werden durch die Größe von Kemper, sowie durch die Positionierung im Raum definiert. Kemper ist viel präsenter im Frame als Holden [23, T=00:46:15].

dass eine Kameraeinstellung durch die Story und dessen Charaktere motiviert ist. Aus diesem Grund verwendet Fincher selten nahe Einstellungen. Wenn er jedoch eine nähere Einstellung, oder eine Kamerafahrt verwendet, will er dem Zuschauer damit sagen, dass dieser Moment für die Geschichte bzw. für die Figuren darin von Bedeutung ist. Darauf weist er in einem Interview hin, das er für den Blog *Filmschoolthrucommentaries* gegeben hat [17]:

every time you go to a close-up the audience knows subconsciously that you've made an editorial decision that you said, look at this, this is important [...] but every time you underline something and a close-up is an underlining of something every time you do that the audience becomes aware of it and they start to catalog those things, because they know that this movie's gonna have suspense and mystery in it [...] and you don't want to exhaust that [...] so you have to be very very cautious and careful about when you choose to do it.

Aus diesem Grund kann behauptet werden, dass dieses Close-up von Kempers Füßen, die auf den Boden stampfen, und das Rasseln der Ketten eine offensive Haltung von Kemper signalisieren. Dem Zuschauer wird gezeigt, dass Kemper, trotz der Ketten an seinen Füßen, Holden gefährlich werden könnte und dieses Close-up nicht nur eine gestalterische, sondern eine narrative Motivation hat.

Holden erschreckt kurz und dreht sich zur Seite, um zu sehen, ob das Pflegepersonal noch anwesend ist. Danach dreht er sich wieder zu Kemper und lehnt es ab sich die Wunde genauer anzusehen. Die Musik wird dramatischer und Kemper beginnt zu sprechen. Er erzählt, dass sich in seiner Vergangenheit, keiner für ihn interessiert hat, so wie auch Holden sich nicht für ihn interessiert. Dieser intensive Rückblick aus Kempers Vergangenheit wird ebenfalls mit einem Dolly-In gezeigt. Durch diese Darstellung wird Edmund Kemper in eine Opferrolle versetzt. Der Rezipient könnte Mitleid mit

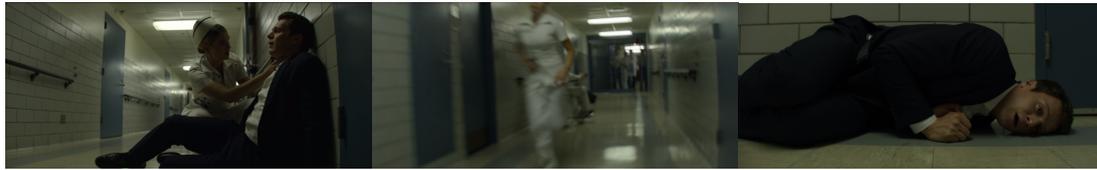


**Abbildung 5.14:** Das Niederstampfen von Edmund Kempers Füßen wird in einer näheren Einstellung gezeigt. Dadurch wird dem Zuschauer die offensive Haltung und Gefahr von Kemper suggeriert [23, T=00:46:18].

ihm haben und imaginative Nähe zu der Figur aufbauen. Dies wird vor allem dadurch unterstützt, dass die Einstellung sehr lange gehalten wird und die Kamera seiner Bewegung folgt. Dadurch folgt auch der Zuschauer den Bewegung der Figur und fühlt sich mit dieser verbunden. Der Moment wird jedoch durch Kempers lauern den Blick auf das Personal unterbrochen [23].

Während er erzählt, sieht er, dass das Pflegepersonal den Raum verlässt, und dass Holden unachtsam geworden ist. Er springt auf und treibt Holden in die Enge. Das Weglaufen und Spannen der Kette wird abermals in einer nahen Einstellung gezeigt. Kemper versperrt Holden den Weg nach draußen und kein Pflegepersonal ist da, um Holden zu helfen. Die beide Figuren stehen sich gegenüber. Kemper erzählt seine Geschichte weiter. Er könne keine sozialen Kontakte knüpfen, deswegen habe er die Mädchen getötet. Dadurch seien sie zu den *Frauen seiner Seele* geworden und nach seiner Vorstellung stets bei ihm. Kemper sagt dann zu Holden, dass die Intensivstationen eines Krankenhauses schlecht überwacht sind. Er könne ihn töten und interessante Sachen mit ihm anstellen, und Holden würde somit auch ein Teil seiner Seele werden. Holden fängt unregelmäßig zu atmen an und wird nervös. Die Kamera zeigt Holden aus einem untersichtigen Winkel. Dies dramatisiert die Szene zusätzlich (siehe Abschnitt 2.4). Der extreme Winkel, verstärkt seine Gefühlslage auf der Bildebene. Zu diesem Zeitpunkt dominiert Kemper das Gespräch vollkommen. Holden steht wie eingefroren vor Kemper und die Kamera folgt dem Killer bei seinen Bewegungen während des Gesprächs. Dadurch wird die Dominanz von Kemper bzw. die Machtverteilung zwischen den beiden Figuren beschrieben [23].

Kemper steuert also das Gespräch und die Bewegungen der Kamera. Dies wird durch das Einstellungsprotokoll ersichtlich (siehe Anhang C). Darin wurde analysiert, bei welchen Figuren Kamerabewegungen stattfinden und welche Figur die zentrale Aufmerksamkeit der Bewegung bekommt. Durch das Protokoll wird ersichtlich, dass im Teil der *Exposition* und *Rising Action* alle Einstellungen mit Holden alleine statisch sind und von insgesamt sieben bewegten Aufnahmen, alle Bewegungen durch Edmund Kemper motiviert sind.



**Abbildung 5.15:** Links im Bild ist die Einstellung, die vor der Handkamera ist, Holden ist bereits am Boden. In diesem Bild läuft die Krankenschwester von Holden weg. Im mittleren Bild ist ein *Framegrab* der Handkamerafahrt zu sehen. Während die Krankenschwester von Holden wegläuft, läuft die Kamera auf ihn zu und die Stimmen in seinem Kopf werden immer lauter. Dies könnte symbolisieren, dass Holden von seinem Verhalten bzw. von seiner Vergangenheit eingeholt wurde. Im letzten Bild ist die finale Position der Handkamera zu sehen. Holden liegt am Boden und hat Todesangst [23, T=00:48:30].

Letztendlich fragt Kemper den FBI-Agenten, warum er hier ist. Dieser behauptet es nicht zu wissen. Daraufhin erwidert Kemper, dass Holden die Wahrheit spricht und umarmt ihn. Holden beginnt beinahe zu weinen, reißt sich von Kemper los und läuft auf den Gang. Im Gang bricht er zusammen und die Krankenschwestern eilen zur Hilfe. Hier ist interessant, wie Holdens Panikattacke mithilfe der Kamera erzählt wird. Sobald Ford die Tür zum Gang öffnet, wird eine wackelige Handkamera benutzt, um den inneren Zusammenbruch von Holden zu verbildlichen. Holden gleitet zu Boden, aus dem Hintergrund ertönen die warnenden Stimmen seiner Kollegen und Freunde. Eine weitere wackelige Kamerafahrt geht durch den ganzen Gang und endet bei dem am Boden liegenden Holden Ford. Diese Kamerabewegung könnte als die Vergangenheit, die ihn einholt, verstanden werden (siehe Abb. 5.15) [23].

David Fincher ist bekannt dafür, selten eine Handkamera zu verwenden. Er pflegt es eher, statische Einstellungen oder ruhige, stabilisierte Kamerafahrten zu inszenieren. Hier wendet Fincher eine ähnliche Technik wie bei den Close-ups an. Denn durch die gezielte Verwendung der Handkamera, im Gegensatz zur sonst verwendeten ruhigen Kamera, schafft er den nötigen Kontrast, um den Zusammenbruch von Holden Ford bestmöglich visuell darzustellen [16].

Während Holden am Boden liegt, wechselt der Blick des Zuschauers in das Zimmer von Kemper. In einer weiten Einstellung sitzt Kemper am Bett und hört den Lärm, der aus dem Gang kommt. In der letzten Einstellung der Szene wird Holden am Boden liegend abgebildet. Er keucht und ringt nach Luft, sämtliche Erfahrungen der letzten Zeit holen ihn ein. Die Kamera fährt langsam auf ihn zu, und die mahnenden Stimmen in seinem Kopf werden immer undeutlicher. Zum Schluss wird auf einen schwarzen Screen geschnitten [23].

### 5.2.3 Resümee

David Fincher hat über die Jahre seiner Karriere sein Regie-Handwerk perfektioniert. Das düstere Gefühl eines Fincher-Films ist auch bei der Serie *Mindhunter* spürbar. Wie in Abschnitt 5.2.2 beschrieben, plant Fincher seine Kameraeinstellungen sehr genau. Die Positionen der Figuren, der Kamera, die Einstellungsgröße sowie die Kamerafahrt sind bis ins kleinste Detail geplant und werden nur ausgeführt, wenn diese auch durch die

Geschichte motiviert sind. So wird die Kamera nur bewegt, wenn eine Figur relevante Informationen erfährt oder ein Close-up nur eingesetzt, wenn die Informationen für den Zuschauer Bedeutung haben. Weiters ist Fincher dafür bekannt, dass seine Kamera immer durch die Geschichte getrieben ist und nie einen anthropomorphen Charakter hat. Die Kamerabewegungen sollen also nie die hektischen Blicke eines Menschen mimen. Die Kamerabewegungen von Fincher versuchen aber stets den Charakter zu reflektieren, dadurch schafft er eine Bindung zwischen Figur und Zuschauer. Aus diesem Grund wirken die Kamerafahrten laut Fincher wie vorherbestimmt. Durch die Analyse wird klar, dass Fincher nichts dem Zufall überlässt, und durch ihn die Kamera zu einem narrativen Werkzeug wird [16].

### 5.3 Zusammenfassung Fallbeispiele

Die Beispiele *Mindhunter* und *The Silence of the Lambs* haben beide unterschiedliche Herangehensweisen für die Entwicklung einer immersiven Kamerasprache. Folgend werden Parallelen sowie Unterschiede zwischen den beiden Beispielen aufgezeigt.

In beiden Werken wurde Wert auf das Staging der Figuren, sowie der Kamera gelegt. In der analysierten Szene von *The Silence of the Lambs* wird Hannibal Lecter immer in einer leicht überlegenen Position gezeigt. Weiters wird bei den Dialogszenen der Negative Space auf ein Minimum beschränkt, somit werden nahezu klaustrophobische Zustände und eine Ausweglosigkeit suggeriert. In *Mindhunter* behält Edmund Kemper ebenfalls durch das Staging die Oberhand in der Szene. Holden Ford wird mit dem Rücken zum Personalraum positioniert und Kemper erhält durch sein Staging am Bett den Überblick über den gesamten Raum. Während Holden ein eingeschränktes Sichtfeld hat, behält Kemper bis zum Klimax den Überblick über den gesamten Raum. Fincher sowie Demme positionieren ihre Antagonisten also überlegen im Raum (siehe Abb. 5.16).

Beide Szenen sind dialoggetrieben und die Kamera wurde gezielt zu den Zeitpunkten eingesetzt, wo die Figuren relevante Informationen erhalten oder relevante Interaktionen zwischen den Figuren passieren. Fincher sowie Demme filmen die Figuren anfangs aus einer beobachtenden Perspektive und wechseln zu Einzelaufnahmen, zwischen den Figuren, wenn die Information die ein Charakter preisgibt oder erfährt, von großer Bedeutung für die Beziehung zwischen den beiden Figuren ist. Jonathan Demme lässt die Figuren zusätzlich direkt in die Kamera schauen, um dieser einen anthropomorphen Charakter zu verleihen. Fincher verzichtet auf eine Vermenschlichung der Kamera und lässt die Figuren stets leicht neben der Kamera vorbeischaun. Dies beeinflusst auch die Techniken der beiden Regisseure, die sie anwenden, um Desinteresse der Figuren zu zeigen. Demme lässt um dies zu erreichen, den Blick der Figur neben die Kamera wandern, oder er wechselt in einen Overshoulder-Shot. Fincher versucht den Kontrast zu schaffen, indem er den Winkel der Kamera ändert und die Figuren nicht mehr aus dem Winkel des Gesprächspartners zeigt, sondern diesen leicht ändert. Zusätzlich vermittelt er viel über den Blickwinkel und Augenkontakt der Figuren: Schauen sich die beiden Gesprächspartner an, zeigen diese Interesse und Aufmerksamkeit, bei Desinteresse, lässt er die Figuren voneinander wegschaun. Durch diese kleinen Details beschreibt Fincher die Beziehung zwischen Figuren.

Ähnliche Konzepte sind bei Kamerabewegungen zu finden. Beide Regisseure verwenden Kamerabewegungen als narratives Instrument. Auffallend ist jedoch, dass Demme in *The Silence of the Lambs* eine anthropomorphe Kamera verwendet. Der Zuschauer wechselt immer wieder in die Perspektive von Agent Starling oder Hannibal Lecter und wird von der Figur direkt angesprochen. Dabei verwendet Demme gezielt die Handkamera, um die Bewegungen und Blicke der Figur zu mimen. Durch diese Methode beschreibt Demme die innere Gefühlswelt der Figuren und der Rezipient baut imaginative Nähe zu der fiktiven Figur auf. David Finchers Kamerabewegungen in *Mindhunter* haben keinen menschlichen Charakter. Die Bewegungen von Fincher wirken akribisch geplant und wie vorherbestimmt. Dennoch pflegt Fincher, die Bewegungen seiner Figuren mithilfe der bewegten Kamera nachzuempfinden. Bewegt sich eine Figur, bewegt sich die Kamera im selben Tempo, bleibt die Figur plötzlich stehen, tut dies die Kamera ebenfalls. Läuft also eine Person durch den Wald und wird von der Kamera im selben



**Abbildung 5.16:** Links im Bild, die überlegene Position von Lecter gegenüber Starling in *The Silence of the Lambs*. Lecter steht und schaut auf die sitzende Clarice Starling herab [31]. Rechts ist die dominante Position von Kemper gegenüber Holden in *Mindhunter* zu sehen. Kemper ist präsenter in der vorderen Tiefenebene positioniert. Holden ist weiter hinten positioniert und wirkt dadurch kleiner und schwächer [23].

Tempo verfolgt, vermittelt das dem Zuschauer das Gefühl, selbst mitzulaufen. Dies lässt die Zuschauer nicht nur imaginative Nähe zu den Figuren aufbauen, sondern durch den gezielten Einsatz der Bewegungen durch Fincher weiß der Zuschauer, ob und wann die Figur bedeutsame Informationen erfährt [21].

Aus diesem Grund ist es interessant, die unterschiedlichen Techniken und Arbeitsweisen der beiden Regisseure zu betrachten, wenn es die Verwendung der Handkamera betrifft. Fincher stellt den Zusammenbruch seines Protagonisten Holden Ford visuell dar, indem er die ruckartigen Bewegungen der Figur durch die Verwendung der Handkamera reflektiert. Dies führt dazu, dass die Bewegungen auch auf den Rezipienten übertragen werden und eine innere Unruhe in ihm auslöst. Im Gegensatz zu Fincher verwendet Jonathan Demme die Handkamera aus einer subjektiven Perspektive, um die innere Unsicherheit seiner Protagonistin Clarice Starling darzustellen. Der Zuschauer taucht also in diesem Fall direkt in die Perspektive der Figur ein, um ihre innere Gefühlswelt zu erforschen. Durch diese Technik bekommt die Kamera einen anthropomorphen Charakter. Darüber hinaus blicken die anderen Figuren unserer Protagonistin und somit auch unserem Rezipienten direkt in die Augen. Dadurch wird eine weitere Ebene eröffnet, um eine *partielle Identifikation* mit der Figur zu ermöglichen. Zusammenfassend kann also mit beiden Techniken *imaginative Nähe* zur Figur geschaffen werden.

Relevante Parameter sind also das Staging der Kamera und der Figuren, die Wahl der Einstellungsgröße und auch die Bewegung der Kamera. Bei der Bewegung der Kamera, ist entscheidend, dass die Kamera durch das Verhalten der Figur motiviert ist. Darüber hinaus ist von Bedeutung, wann, wie oft und in welcher Form sich die Kamera mit einer Figur bewegt. In beiden ausgewählten Szenen dominiert der Antagonist das Gespräch. Durch das Folgen der Bewegungen der Figuren wird der Zuschauer aufmerksam auf die Figur und diese bekommt mehr Gewicht in der Szene. Es wird durch die Einstellungsprotokolle ersichtlich, dass in den Teilen, wo jeweils Antagonist und Protagonist zu sehen sind, die Bewegung der Kamera in beiden Beispielen stets durch die Bewegungen der Antagonisten motiviert ist. In vielen Analysen über Filme oder Serien werden Kamerawinkel oder Einstellungsgrößen als Hauptparameter für die Beschreibung eines Charakters herangezogen. Diese Analyse zeigt jedoch, dass die Bewegung

der Kamera viel über die Machtverhältnisse von Figuren erzählt, und ein unterschätztes Merkmal ist, wenn Figuren in einem Film oder in einer Serie beschrieben werden sollen.

Die Kamera ist in beiden Beispielen ein relevantes narratives Element, das dem Zuschauer unterbewusst die Gefühlslage, Dominanz oder auch die Schwächen einer Figur transportieren kann. Mithilfe der Kamera kristallisiert sich schon während des Dialogs der *Gewinner* einer Szene heraus.

## Kapitel 6

# Entwurf eines Analysemodells

In diesem Kapitel soll nun aufgrund der analysierten Beispiele ein Modell abgeleitet werden, das Filmschaffende bei der Analyse, oder Entwicklung der Kamerasprache unterstützen soll. Mithilfe des Modells, sollen die in Kapitel 1 definierten Hypothesen belegt und erklärt werden. Das Analysemodell erhebt dabei keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Das Modell soll eine grobe Anleitung bieten, um eine Kamerasprache zu entwickeln, oder zu analysieren. Im Fokus steht dabei die affektive Wechselwirkung zwischen Figur, Kamera und Rezipienten und die Frage wie die Kamera als narratives Werkzeug eingesetzt werden kann. Bei dem Modell wird die *Figurenanalyse* von *Jens Eder* (siehe Kapitel 4) als theoretische Basis herangezogen und im Detail für die Entwicklung einer Kamerasprache adaptiert, sowie weiterentwickelt.

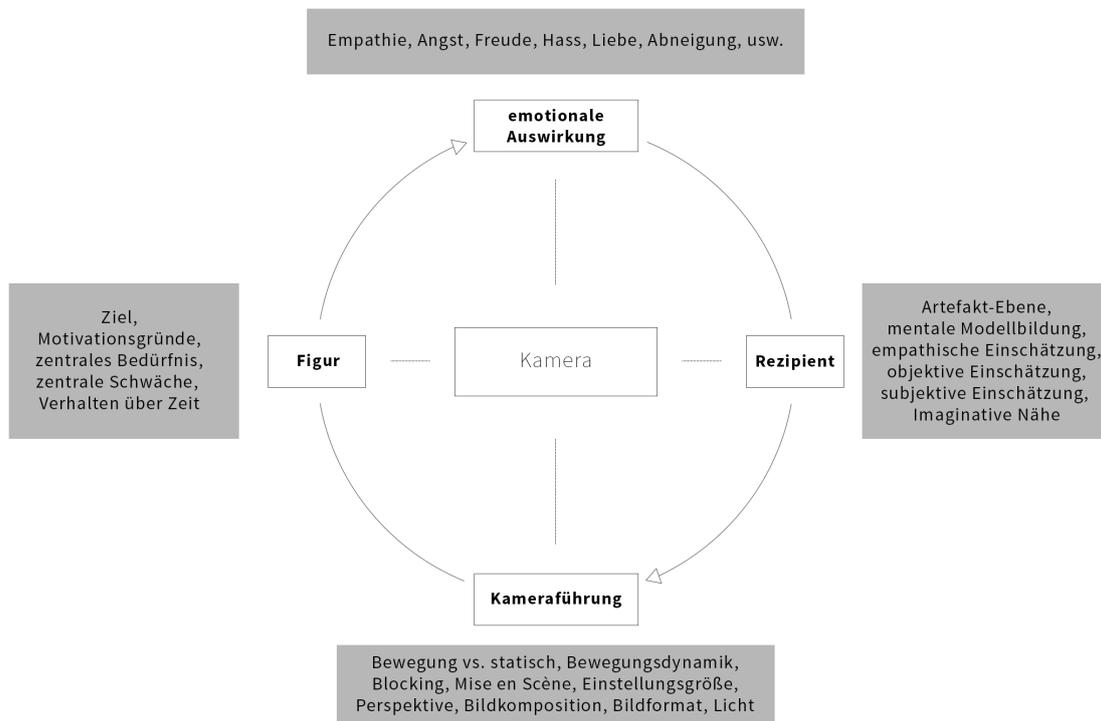
### 6.1 Struktur und Funktion des Analysemodells

In Abbildung 6.1 ist das entwickelte Analysemodell zu sehen. Im Mittelpunkt des Modells steht die Kamera. Die Kamera fungiert als Bindeglied zwischen der *Figur* und dem *Rezipienten*, denn die Kamerasprache soll die emotionale Innenwelt einer Figur reflektieren und auf den Zuschauer übertragen. Um eine passende Kamerasprache zu entwickeln, muss also im ersten Schritt die Figur definiert und verstanden werden. Jeder Charakter hat ein klares äußeres Ziel (*want*), ein inneres Bedürfnis (*need*) und eine zentrale innere Schwäche (*flaw*) (siehe Abschnitt 4.1.3) [6, S. 58ff].

Aus diesen Attributen ergibt sich ein bestimmtes Verhalten von Figuren. *David Fincher* gab *Robin Wright* folgenden Tipp, bevor sie bei ihrer ersten Folge *House of Cards* Regie führte [21]:

Every scene you direct, it's the same thing. Behavior over time, it's a fraction. Behavior is the most important thing of every piece of material that you read, that you perform in, and direct. Look at the behavior.

Eine Figur verhält sich also in einem Film oder in einer Szene nach einem gewissen Muster und dieses sollte durch die *Kameraführung* reflektiert und verstärkt werden. Dadurch wird eine weitere narrative Ebene geschaffen, um Figuren und deren innere Gefühlswelt zu beschreiben [21].



**Abbildung 6.1:** In dieser Abbildung ist der Aufbau des Analysemodells zu sehen, das aufgrund der Ergebnisse der Fallbeispiele und der theoretischen Grundlagen entwickelt wurde. Dabei wurde das Modell *Die Uhr der Figur* von *Jens Eder* als Basis herangezogen [5, S. 711].

Instrumente, um die Gefühlslage von Figuren auf einer visuellen Ebene darzustellen, werden in Kapitel 2 und 3 beschrieben und beinhalten unter anderem Aspekte wie die Perspektive, Einstellungsgröße, Blocking und die Bewegung der Kamera.

Eine gezielte Kameraführung, die die innere Gefühlswelt einer Figur darstellt, hat eine *emotionale Auswirkung* auf den Rezipienten. Wenn also eine Figur im Film wütend ist, sollte dieses Gefühl durch die Kamera reflektiert und somit auf den Rezipienten übertragen werden. Diese Technik wird in den beiden Fallbeispielen in Kapitel 5 gut sichtbar [21].

Diese emotionale Auswirkung beeinflusst die Wahrnehmung des Rezipienten. Der Zuschauer nimmt eine Figur so wie in Kapitel 4 beschrieben wahr und bildet sich aufgrund dessen Äußeren und dessen Verhaltens eine Meinung zu dem Charakter. Durch die Kameraführung und die emotionale Auswirkung sollte der Rezipient letztendlich imaginative Nähe zu der Figur aufbauen.

Das Analysemodell beschreibt die Entwicklung einer Kamerasprache und wie diese die Figur sowie den Rezipienten beeinflusst. Die einzelnen Parameter des Modells sollten dabei jedoch nicht sequentiell betrachtet werden, da diese in ständiger Wechselwirkung miteinander stehen.

## 6.2 Forschungsfrage und Hypothesen

Durch die Fallbeispiele und die Ableitung eines Modells, um eine Kamerasprache zu definieren, soll nun die in Kapitel 1 gestellte Forschungsfrage beantwortet werden und die aufgestellten Hypothesen sollen belegt werden.

Folgende Hypothese wurde aufgestellt: *Durch die Kamera werden die Gefühlslagen von Figuren und die Beziehungen zwischen Figuren beschrieben. Dadurch kann die Kamerasprache als eine eigenständige narrative Ebene im Film gewertet werden.* Diese Hypothese kann aufgrund der Analyse der Fallbeispiele (siehe Kapitel 5) eindeutig belegt werden. Durch die Analyse der Fallbeispiele wird sichtbar, dass alle verwendeten Kamerafahrten sowie Kameraeinstellungen durch das Verhalten der Figur und dessen Charakter motiviert sind. Jonathan Demme revolutionierte in *The Silence of the Lambs* [31], wie schon in Abschnitt 5.1 beschrieben, mit seiner subjektiven Kamera die Point-of-View-Montage. Durch diese Montage wird die innere Gefühlswelt der Protagonistin gezeigt. David Fincher setzt seine Kamerabewegungen ebenfalls gezielt ein. Seine Kamerafahrten sind größtenteils stabilisiert. In *Mindhunter* [23] wird die Handkamera nur beim Zusammenbruch des Protagonisten genutzt, um dieses Erlebnis auf einer visuellen Ebene zu unterstreichen (siehe Abschnitt 5.2). Durch akribisch geplante Kameraeinstellungen wird das Verhalten der Figuren reflektiert und somit eine weitere narrative Ebene im Film etabliert.

Die zweite Hypothese lautet: *Die Gefühlslage von Figuren kann mittels Kameraführung auf den Rezipienten übertragen werden.* Diese Hypothese wurde bereits bei der Erklärung des Analysemodells beantwortet (siehe Abschnitt 6.1). Durch die Analyse der Fallbeispiele anhand der Grundlagen der Kamera-Theorie, in Kombination mit den Grundlagen der *Figurenanalyse* von Jens Eder, kann also bestätigt werden, dass die Kameraführung nicht nur die Gefühlslage einer Figur darstellen, sondern diese auch auf den Rezipienten übertragen kann.

Die dritte Hypothese lautet: *Die Übertragung der Gefühlslage kann in bestimmte Key-Parameter eingeteilt und in einem Modell dargestellt werden.* In Abschnitt 6.1 wurde das Modell mit den vier Hauptparametern *Figur*, *Kameraführung*, *emotionale Auswirkung* und *Rezipient* dargestellt. Diese Parameter definieren, wie die Kamerasprache aufgebaut ist und wie diese verwendet wird, um die Kamera als narrative Ebene zu verwenden und um eine Figur zu beschreiben und zu beeinflussen, wie ein Rezipient diese wahrnimmt. Das heißt, das Modell kann in sogenannte *Key-Parameter* eingeteilt werden, um die Übertragung der Gefühlslagen darzustellen. Das Modell soll einen theoretischen Rahmen zu Analyse Zwecken und zur Entwicklung einer immersiven Kamerasprache schaffen. Im Fokus stehen dabei die emotionale Beschreibung einer Figur und die Frage, wie diese Emotionalität auf den Zuschauer übertragen werden kann.

Die Forschungsfrage – *Wie wird die Kamera als narratives Element verwendet, um die Figuren im Film zu beschreiben und wie beeinflusst dies die Gefühlslage des Rezipienten?* – kann mithilfe des Modells und der Belegung der Hypothesen beantwortet werden. Die primäre Aufgabe der Kamera ist es, das Verhalten und die Beziehung von Charakteren auf einer visuellen Ebene darzustellen. Sie ist das Bindeglied zwischen der Figur im Film und dem Rezipienten. Dabei sollen Gefühlslagen der Figur dargestellt und auf den Zuschauer übertragen werden. Dies wird mithilfe verschiedener Techniken der Kameraführung erreicht. Dazu zählen unter anderem die Bewegung der Kamera,

das Blocking und Staging der Kamera sowie der Figuren, die Bildkomposition und das Framing, das Licht und weitere kleine Details (siehe Kapitel 2), die schlussendlich eine durchgängige Kamerasprache ergeben sollen. Durch die stimmige und durchgehend konsistente Anwendung dieser Techniken wird die Kamera zu einem tragenden narrativen Element im Film. Die Gefühle der Figuren sollen aber nicht nur reflektiert werden. Um ein immersives Erlebnis für den Zuschauer zu schaffen, ist es das Ziel, die Gefühlswelt der Figur auf den Rezipienten zu übertragen. Durch die Recherche und die Analyse der Fallbeispiele zeigt sich, dass die Kamerasprache und vor allem die Bewegung der Kamera eine wesentliche Rolle dabei spielen. Techniken, wie die subjektive Kamera oder das Mimen der Bewegungen der Figur durch die Kamera, bringen den Zuschauer der Figur näher und der Rezipient taucht in die Welt der Figur ein.

### 6.3 Zusammenfassung

In diesem Kapitel wurde aufbauend auf den Fallbeispiel-Analysen und den theoretischen Grundlagen ein Analysemodell entwickelt. Dieses Modell kann unterstützend für Analysezwecke als auch für die Entwicklung einer Kamerasprache herangezogen werden. Mithilfe der *Key-Parameter Figur, Kameraführung, emotionale Auswirkung* und *Rezipient*, können eine immersive Kameraarbeit und deren Auswirkungen auf die Figur sowie den Rezipienten beschrieben werden. Wie zuvor erwähnt, hat das Modell nicht den Anspruch vollständig zu sein. Es sollte einen Überblick schaffen und als Vorschlag für eine Analysemethode gesehen werden.

# Kapitel 7

## Fazit

Die vorliegende Arbeit befasst sich mit den Auswirkungen der Kamera auf den Zuschauer sowie auf den Film als narratives Element. Um herauszufinden wie diese Komponenten zusammenhängen, wurden die Grundlagen der Figur im Film sowie der Kameraführung ausführlich recherchiert. Dieses Wissen wurde anschließend bei der Analyse der Fallbeispiele angewendet.

Aufgrund der Ergebnisse wurde ein Analysemodell entworfen, das die Auswirkungen der Kameraführung aus emotionaler Sicht auf den Rezipienten darstellen soll. Das Modell wurde in folgende Komponenten eingeteilt – *Figur*, *Kameraführung*, *emotionale Auswirkung* und der *Rezipient*. Mithilfe dieser sogenannten *Key-Parameter*, kann überprüft werden, ob die Kameraführung narrative Elemente besitzt und zu einem immersiven emotionalen Erlebnis für den Zuschauer führt. Auch wenn das Modell nicht als vollständig betrachtet werden darf, verschafft es dennoch einen Überblick wie die Wechselwirkungen zwischen der Kameraführung, der Figur und dem Rezipienten funktionieren.

Als Analysegrundlage, um zu verstehen wie eine Figur funktioniert, wurde die *Figurenanalyse* von *Jens Eder* verwendet [5]. Um das bestehende Modell zu erweitern, könnte an der empirischen Wissenschaft der Psychologie angeknüpft werden. Dies würde eine detailreiche Analysemöglichkeit bieten, die konkrete Handlungsempfehlungen für die Kameraarbeit mit sich bringen würde. Des Weiteren könnte das Modell dadurch ein breiteres Anwendungsspektrum bekommen.

Ein weiterer relevanter Punkt durch den das Modell erweitert werden könnte, ist das Thema Licht. Die Beleuchtung einer Szenerie oder Figur, kann die Grundstimmung dramatisch und somit den narrativen Rahmen schwerwiegend verändern. Dieses Thema wurde nicht behandelt, da es den Rahmen dieser Arbeit überschreiten würde. Dennoch wäre das Thema Farbe und Licht ein idealer Anknüpfungspunkt, um die Arbeit sowie das Modell zu erweitern.

Die Grundlagen und Basiskonzepte der Kameraführung bleiben bis heute unverändert. Der kreative Spielraum um Narration über die Kamera zu generieren, ist jedoch kaum ausgeschöpft. Jedes Jahr entstehen neue Filme mit neuen spannenden Konzepten, um die Kamera sowie die Figuren im Film zu inszenieren. Der technische Fortschritt bringt immer kleinere und flexiblere Kamerasysteme, die neue visuelle Erzählmöglichkeiten schaffen. Das beste Beispiel dafür sind Drohnen und die verschiedensten Stabilisierungssysteme für Kameras. Doch diese technischen Hilfsmittel bleiben letzt-

endlich nur Instrumente um etwas Größeres zu generieren und dies sind Bilder mit Aussage und Bedeutung. Dafür benötigt es engagierte Filmemacher, die das Verhalten von Figuren verstehen und deren Emotionen mithilfe der Kamera darstellen. Nur so kann ein immersives Erlebnis für den Rezipienten geschaffen werden.

# Anhang A

## Inhalt der CD-ROM/DVD

### A.1 PDF-Dateien

Pfad: /pdf

\*.pdf . . . . . Masterarbeit und Einstellungsprotokolle

### A.2 Bildmaterial

Pfad: /images

\*.jpg, \*.png . . . . . Bildmaterial der Masterarbeit

### A.3 Online-Ressourcen

Pfad: /online

\*.mp3, \*.mp4, \*.pdf . . . Archivierte Video- und Onlineressourcen

## Anhang B

# Einstellungsprotokoll – The Silence of the Lambs

### B.1 Einstellungsprotokoll

Nr.	Einstellung: Still-Frame	Bildinhalt (Mise en Scène) Ort, Dinge, Figuren, Handlung Mittelgrund, Vordergrund, Hintergrund	Dauer	Beleuchtung	Einstellungs- größe(n)	Kamerabewegung Tiefenscharfe Ange	Rede Dialog Stimmqualität Intonation [Relation zum Bild]	Ton Atmosphäre Einzelgeräusche, Musik Konstanten mit Pfeil [Relation zum Bild]
1		Gefängnisanstalt in Baltimore: Kalte steinerne Wände und düsterer Eindruck. Vordergrund: Gitterstäbe. Mittelgrund: Agent Starling. Hintergrund: Kalte Gefängnismauern.  Das Tor öffnet sich und Agent Starling betritt den Gefängnisstrakt.	00:00:10:23	Weiches Key/light von rechts oben. Practicals: Gefängnisleuchten an den Decken streifen an ihr vorbei.  Lowkey und etwas wärmer von der Farbtemperatur.	Nah (Brustbild)	Dolly-Tracking-Shot, Kamera bewegt sich mit Agent Starling. Leichter Low-Angle (Untersicht). Leichte Unscharfe in der Tiefe, aber dennoch sehr dokumentarisch.	-  [Relation zum Bild]	Nicht-diegetische Musik im Hintergrund.  Das Gittertor wird elektrisch geöffnet.  Das markante Einrasten der Gitterstäbe.  Die Absätze von Agent Starling.  Foreshadoving: Gefängnisassess der Agent Starling begrüßt.
2		Agent Starling: Musternde Blicke schwelen in der Ich-Perspektive durch den Gefängnisstrakt. Insaße begrüßt Sie und wartet an den Gitterstäben.  Darnach bewegt sich der Blick in Richtung Gang. Vordergrund und Mittelgrund – kalt, steiniger Gang mit alten Gittern und Rohren. Hintergrund: Am Ende des Ganges befindet sich ein verlassener Stuhl, der bereits für Agent Starling dort platziert wird.	00:00:05:11	Practicals: Gefängnislichter an der Decke und an den Wänden links. Lowkey und etwas wärmer von der Farbtemperatur.	Amerikanisch (Gefängnisassess se) zu Total (Blick in den Gang).	Wackelige Handkamera – Bewegungen von Agent Starling.  Aufsichtig  Weitwinkel: Alles scharf (Blickfeld Starling).	-  [Relation zum Bild]	Nicht-diegetische Musik im Hintergrund.

## B. Einstellungsprotokoll – The Silence of the Lambs

3		Agent Starling geht auf den Stuhl am Ende des Gangs zu. Das Gittertor hinter ihr schließt sich.	00:00:03:09	Lowkey von vorne, hartes Rimlight von hinten.	Groß	Dolly-Tracking-Shot, leichte Untersicht, Schärfte auf Starling.	-	Nicht-diegetische Musik im Hintergrund. Das Schließen des Gittertors. Die Absätze der Schuhe von Agent Starling.
4		Schweikender Blick von den Gefängniszellen zum Stuhl am Ende des Gangs.	00:00:03:22	Practicals: Gefängnislichter an der Decke und an den Wänden links. Lowkey und etwas wärmer von der Farbtemperatur.	Totale	Wackelige Handkamera – Bewegungen von Agent Starling. Weitwinkel. Alles scharf (Blickfeld Starling).	-	Nicht-diegetische Musik im Hintergrund. Die Absätze der Schuhe von Agent Starling. Die Bewegungen in den Zellen.
5		Agent Starling geht auf den Stuhl am Ende des Gangs zu.	00:00:03:15	Lowkey von vorne, hartes vordieschweikendes Rimlight durch die Deckenleuchten.	Groß	Dolly-Tracking-Shot, leichte Untersicht, Schärfte auf Starling.	-	Nicht-diegetische Musik im Hintergrund. Die Absätze der Schuhe von Agent Starling.
6		Agent Starlings Blick schweift über die Gefängniszelle. Der Gefängnisinsasse springt in der Zelle umher und beschimpft sie.	00:00:03:11	Lowkey: Deckenuchten in den Gefängniszellen erzeugen hartes Licht von oben.	Amerikanisch beim Blick auf den Gefängnisinsassen.	Wackelige Handkamera – Bewegungen von Agent Starling.	Gefängnisinsasse: „I am smell your cunt!“	Nicht-diegetische Musik im Hintergrund. Die Bewegungen des Gefängnisinsassen und dessen Beschimpfungen. Die Absätze der Schuhe von Agent Starling.
7		Agent Starling geht auf den Stuhl am Ende des Gangs zu. Leicht verunsichert durch die Beschimpfungen des Insassen richtet sie ihren Blick wieder nach vorne. Die Gefängniszelle ist schon sehr nah und sie beugt sich vor, um einen ersten Blick zu erhaschen.	00:00:03:02	Lowkey von vorne, hartes vordieschweikendes Rimlight durch die Deckenleuchten. Sie nähert sich der Zelle und die Farbtemperatur des Lichts wird dezant kälter.	Groß	Dolly-Tracking-Shot, leichte Untersicht, Schärfte auf Starling.	-	Nicht-diegetische Musik im Hintergrund. Die Absätze der Schuhe von Agent Starling.

	<p>Agent Starling geht um die Ecke und entdeckt den Psychopathen Hannibal Lecter. Dieser sieht aufrecht und selbstsicher in seiner Zelle. Seine Gefängniszelle setzt sich durch einen komplett sterilen Look visuell von den anderen Zellen ab. Im Gegensatz zu den anderen Zellen verfügt seine über ein Plexiglas statt Gitterstäben. Weiters wirkt sie größer, heller und kälter von der Lehtemperatur. Die Zelle ist perfekt aufgeräumt und spiegelt den Charakter von Hannibal Lecter wieder.</p>	<p>00:00:10:01</p>	<p>Die Farbtemperatur ist nun offensichtlich kälter als in den vorhergehigen Einstellungen. Beim Stuhl ist eine Deckenleuchte von oben montiert. Die Wendeltreppe am Ende des Gangs wird durch ein hartes Licht von oben beleuchtet. Hannibal Lecter und seine Zelle werden gleichmäßig von oben beleuchtet. Durch seine Glanzpunkte auf der Stirn wird sichtbar, dass es sich um zwei Lichtquellen handelt.</p>	<p>Totale</p>	<p>Wackelige Handkamera – Bewegungen von Agent Starling wie sie sich um die Ecke bewegt. Die Kamerabewegung endet, sobald Lecter die FBI-Agentin begrüßt. Weitwinkel: Alles scharf (Blick Starling).</p>	<p>Hannibal Lecter: „Good Morning“</p>	<p>Nicht-diegetische Musik im Hintergrund. Hannibal Lecter begrüßt Agent Starling. Die Absätze der Schuhe von Agent Starling.</p>
	<p>Clarice Starling stellt sich Dr. Lecter vor. Starling und Lecter stehen gegenüber voreinander und starten den Dialog</p>	<p>00:00:04:00</p>	<p>Etwas wärmeres Helllicht von oben auf Starling. Keylight von links und negative Fill von rechts. Lecter ist gleichmäßig von oben beleuchtet in einem etwas kälteren Licht. Die Steinwand hinter Starling ist ebenfalls etwas wärmer beleuchtet.</p>	<p>Amerikanisch Ovarisnoid. Die Schulter von Dr. Lecter ist angeschnitten und die Schärfe liegt bei Agent Starling. Hannibal Lecter nimmt über 50% des Bildes ein. Es ist also nahezu keine Distanz zwischen den beiden.</p>	<p>Keine Fahrt. Leichte Aufsicht. Schärfe auf Starling. Lecter in der Unschärfe.</p>	<p>Starling: „Dr. Lecter my name is Clarice Starling, may I speak with you?“</p>	<p>Keine Musik mehr – Fokus auf Dialog.</p>

## B. Einstellungsprotokoll – The Silence of the Lambs

10		Dialog zwischen Lecter und Starling.	00:00:03:03	Warmes Halblight als Spitze für Agent Starling.  Lecter wird von oben beleuchtet, etwas kühleres Licht von zwei Lichtquellen (siehe Glanzpunkte auf der Stirn).  Die Steinwand hinter Lecter ist kälter beleuchtet als die von Agent Starling.	Amerikanisch / Overshoulder aus Clarice Starlings Sicht. Lecter überlappt mit Agent Starling: Enger Raum, kein Ausweg. Dies vermittelt dem Zuschauer ein unangenehmes Gefühl.	Keine Fahrt. Leichte Untersicht. Schärfe auf Lecter. Starling in der Unscharfe.	Lecter: You're one of Jack Crawford's aren't you?	-
11		-	00:00:01:17	-	-	Keine Fahrt. Schärfe auf Starling. Lecter in der Unscharfe.	Starling: I am, yes.	-
12		-	00:00:03:01	-	-	Keine Fahrt. Schärfe auf Lecter. Starling in der Unscharfe.	Lecter: May I see your credentials?	-
13		Clarice sucht leicht nervös nach ihrem Ausweis und zeigt ihn Dr. Lecter. Dieser reagiert mit kühler Stimme. Starling versucht Distanz zu halten. Nach der ersten Aufforderung von Lecter näher zu kommen, streckt sie vorerst nur ihren Arm aus.	00:00:11:11	-	-	Keine Fahrt. Schärfe auf Starling. Lecter in der Unscharfe.	Starling: Certainly.  Lecter: Closer, please.	-

## B. Einstellungsprotokoll – The Silence of the Lambs

14		Lecter spricht kühl und selbstsicher direkt in die Kamera (Richtung Clarice Starling).	00:00:02:16	-	Groß / Einzelaufnahme	Leichtes Dolly-In nachdem Lecter „Closer“ sagt.	Closer.	Langgezogenes und nahezu leicht spöttisches „Closer“.
15		Agent Starling geht auf Dr. Lecter und die Zelle zu. Sie wirkt nervös und zögerlich. Ihren Ausweis trägt sie offen vor ihr, als würde sie sich dahinter verstecken. Der Schatten, durch den sie wandert, in Kombination mit dem Sound Design wirkt wie eine unsichtbare Barriere, die sie überqueren muss und verstärkt ihr unbefugliches Gefühl.	00:00:05:22	-	Groß / Einzelaufnahme	Keine Fahrt. Der Zuschauer befindet sich nun zwischen den beiden Figuren. Die Schärfe befindet sich auf Agent Starling.	-	Tiefrequenter Ton beim Durchqueren des Schattens. Das Geräusch ihrer Absätze.
16		Hannibal Lecter geht auf Agent Starling zu. Der Zuschauer ist noch immer zwischen den beiden Figuren.	00:00:05:17	Durch die Nähe zur Gefängniszelle bekommt auch Dr. Lecter ein etwas wärmeres Licht vom Gang aus. Dies wird bei den Hauttönen ersichtlich.	Detail / Einzelaufnahme	Stativshot: Die Kamera bewegt sich mit den Schritten von Dr. Lecter – Er übernimmt die Kontrolle der Kamera.	-	Atmo: Raumklang.
17		Starling versucht den Augenkontakt mit Lecter zu halten.	00:00:01:19	-	Detail	Statisch Leichter Fokus-Shift durch Bewegung.	-	-

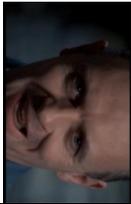
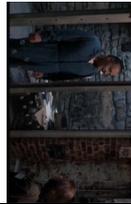
## B. Einstellungsprotokoll – The Silence of the Lambs

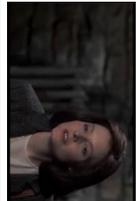
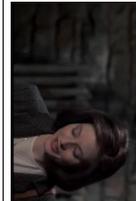
18		Lecter mustert den Ausweis von Agent Starling. Lecter zwinkert ihr zu, als er herausfindet, dass Starling noch in Ausbildung ist.	00:00:07:00	-	Detail	Stativ Shot: Kamera folgt den Bewegungen von Lecter. Die Schärfe befindet sich auf Dr. Lecter.	Lecter: "That expires in one week. You're not real FBI, are you?"	Atmo und Dialog.
19		Starling wirkt verunsichert. Sie gibt den Ausweis weg und gesteht, dass sie noch in Ausbildung ist.	00:00:02:24	-	Groß / Overshoulder	Stativ Aufsicht etwas mehr als in den Shots zuvor. Schärfe auf Starling. Lecter in der Unschärfe.	Starling: "I'm still in training at the academy."	Atmo und Dialog.
20		Dr. Lecter wirkt leicht gereizt durch die Falschne, dass Jack Crawford eine Anführerin zu ihm schickt.	00:00:04:02	-	Groß / Overshoulder	Stativ Leichte Untersicht. Schärfe auf Lecter. Starling in der Unschärfe.	Lecter: "Jack Crawford sent a trainee to me?"	Atmo und Dialog.
21		Starling rechtfertigt sich.	00:00:07:17	-	Groß / Overshoulder	Stativ Aufsichtig Schärfe auf Starling. Lecter in der Unschärfe.	Starling: "Yes, I'm a student. I'm here to learn from you. Maybe you can decide whether or not I'm qualified enough to do that."	Atmo und Dialog.
22		Lecter wirkt wieder selbstsicher und überlegen.	00:00:06:14	-	Groß / Overshoulder	Stativ Leichte Untersicht. Schärfe auf Lecter. Starling in der Unschärfe.	Lecter: "Mh - That is rather slippery of you, Agent Starling."	Atmo und Dialog.

## B. Einstellungsprotokoll – The Silence of the Lambs

23		Starling wirkt nun extrem verunsichert und weiß nicht wie sie auf diese Aussage reagieren soll.	00:00:02:04	-	Groß / Overshoulder	Static Aufsichtig	Schärfe auf Starling. Lecter in der Unschärfe.	-	Raum-Atmo.
24		Lecter fordert Starling auf, sich zu setzen.	00:00:03:01	-	Groß / Overshoulder	Static Leichte Untersicht. Schärfe auf Lecter. Starling in der Unschärfe.	Sit, please.	Atmo und Dialog.	
25		Starling setzt sich auf den Stuhl. Dies ist der Zeitpunkt wo Lecter die absolute Kontrolle über das Gespräch erlangt.	00:00:06:09	-	Groß / Overshoulder	Handkamera Die Kamera folgt Agent Starling, während sie sich auf den Stuhl setzt. Aufsichtig	-	Atmo	
26		Hannibal Lecter wirkt jetzt noch selbstsicherer als zuvor und setzt das Gespräch fort.	00:00:11:04	-	Detail	Stativ mit leichten Bewegungen. Es werden wieder In-Beweens gezeigt. Untersichtig Schärfe auf Starling.	Lecter: Now then, tell me. What did Miggs say to you? Multiple Miggs in the next cell. He hissed at you. What did he say?	Atmo und Dialog.	
27		Starling schildert Lecter die Geschehnisse, als sie zuvor durch den Gefängnisgang ging.	00:00:04:08	-	Groß	Static Aufsichtig Schärfe auf Starling.	Starling: He said "I can smell your cunt."	Atmo und Dialog.	

## B. Einstellungsprotokoll – The Silence of the Lambs

28		Lecter bewegt seinen Kopf zu den Lüftungsschlitzen an der Gefängniszelle, um die Gerüche von Agent Starling wahrzunehmen.	00:00:18:21	-	Detail	Stativ Shot: Die Kamera folgt Dr. Lecter, während er sich zu den Lüftungsschlitzen streckt und wieder runter geht. Untersicht Schärfe auf Starling.	Lecter: I see. I myself cannot. You use Ewans skin cream.	Atmo und Dialog.
29		Starling kann nicht mehr ruhig auf ihrem Stuhl sitzen, da sie die Analyse von Lecter sichtlich nervös macht.	00:00:03:08	-	Groß	Static Aufsicht Schärfe auf Starling.	Lecter: And sometimes you wear L'Air du Temps.	Atmo und Dialog.
30		Lecter starrt Starling mit einem durchdringenden Blick an.	00:00:03:02	-	Detail	Static Untersicht Schärfe auf Lecter.	Lecter: But not today.	Atmo und Dialog.
31		Starling steigt Lecter nicht auf das Gespräch ein und spricht ihn auf seine Zeichnungen an.	00:00:03:22	-	Groß	Static Aufsicht Schärfe auf Starling.	Starling: Did you do all these drawings, Doc?'	Atmo und Dialog.
32		Lecter und Starling beim Gespräch. Zu sehen ist die überlegene Position von Lecter, der auf die sitzende Clarice Starling hinabschaut. Lecter bemerkt seine Sammlung eigens aus seinem Gedächtnis erstellten Kunstwerken und dreht sich um.	00:00:02:16	-	Halbociale seitlich	Static Leichte Aufsicht. Weitwinkelig (Beide schief).	Lecter: Ah	Atmo und Dialog.

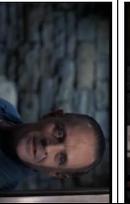
33		Die Kamera schwenkt von Lecters Kunstwerken (Bild von Florence) zu ihm hoch. Die Kamerabewegung kann vom Zuschauer als Blick von Agent Starling assoziiert werden.	00:00:06:21	-	Detail	Stativ Schwenk vom Bild nach oben zu Lecter. Aufsicht auf das Bild, danach unterständig auf Lecter (Blicke von Starling). Schärfe wandert mit den Points-of-Interest.	Lecter: "That is the Duomo seen from the Belvedere. Do you know Florence?"	Atmo und Dialog.
34		Starling ist in der rechten Bildhälfte. Sie interessiert sich für die Kunstwerke von Lecter (bzw. wollte das Thema wechseln).	00:00:02:24	-	Groß	Stativ Aufsicht Schärfe auf Starling.	Starling: All that detail just from memory, sir?	Atmo und Dialog.
35		Lecter spricht zu Starling.	00:00:04:20	-	Detail	Stativ bzw. Handkamera mit leichten Bewegungen. Unterständig Schärfe auf Lecter.	Lecter: "Memory, Agent Starling, is what I have instead of a view."	Atmo und Dialog.
36		Starling versucht eine Überleitung zu schaffen, um Lecter zu überreden den Fragebogen auszufüllen.	00:00:06:19	-	Groß	Stativ Leichte Aufsicht. Schärfe auf Starling.	Starling: Well, perhaps you could lend us your paw on this questionnaire, sir.	Atmo und Dialog.
37		Lecter spricht zu Starling.	00:00:11:01	-	Detail	Stativ bzw. Handkamera mit leichten Bewegungen. Unterständig Schärfe auf Lecter.	Lecter: "Oh, no, no, no, no. You were doing fine. You had been courteous and receptive to courtesy. You had established trust, with the embarrassing truth about Miggis."	Atmo und Dialog.

## B. Einstellungsprotokoll – The Silence of the Lambs

38		Starling hört Lecter zu und ist abnormals leicht verunsichert, aber versucht es zu verstecken.	00:00:04:22	-	Groß	Stativ, eine minimale Bewegung nach oben. Leichte Aufsicht. Schärfe auf Starling.	Lecter: "And now this far-handed segue into your questionnaire."	Atmo und Dialog.
39		Lecter spricht zu Starling.	00:00:02:15	-	Detail	Stativ Leichte Untersicht. Schärfe auf Lecter.	Lecter: "It won't do."	Atmo und Dialog.
40		-	00:00:04:10	-	Groß	Stativ Leichte Aufsicht. Schärfe auf Starling.	Starling: "I'm only asking you to look at this. Either you will or you won't."	Atmo und Dialog.
41		Lecter ist nun auf der linken Seite in der Gefängniszelle positioniert.  Er steht direkt vor der Glasscheibe, rechts von ihm sieht man eine Stahlsäule, welche die Glasscheibe verankert.	00:00:06:14	-	Groß	Stativ Eye-level Schärfe auf Lecter.	Lecter: "Yeah, Jack Crawford must be very busy indeed if he's recruiting help from the student body."	Atmo und Dialog.
42		-	00:00:05:14	-	Groß	Stativ Leichte Bewegung. Leicht aufschichtig. Inbetween Schärfe auf Starling.	Lecter: "Busy hunting that new one, Buffalo Bill. What a naughty boy he is."	Atmo und Dialog.

43		Lecter fragt, wieso der Serienmörder Buffalo Bill genannt wird.	00:00:07:05	-	Groß	Static Leichte Untersicht. Inbetween Schärfe auf Lecter.	Lecter: "Do you know why he's called Buffalo Bill? Please tell me. The newspapers won't say."	Atmo und Dialog.
44		Starling klärt Lecter über die Geschichte von dem Serienmörder Buffalo Bill auf.	00:00:07:20	-	Groß	Static Leicht aufschichtig. Inbetween Zentriert Schärfe auf Starling.	Starling: "It started as a bad joke in Kansas City Homicide. They said "This one likes to skin his humps.""	Atmo und Dialog.
45		Lecter fordert Starling auf, Buffalo Bills Verhalten zu analysieren.	00:00:09:03	-	Groß	Static Leichte Untersicht. Inbetween Schärfe auf Lecter.	Lecter: "Why do you think he removes their skins, Agent Starling? Thrill me with your acumen."	Atmo und Dialog.
46		Starling analysiert den Serienkiller Buffalo Bill.	00:00:05:15	-	Groß	Static Leicht aufschichtig. Inbetween Zentriert Schärfe auf Starling.	It excites him. Most serial killers keep some sort of trophies from their victims.	Atmo und Dialog.
47		Lecter lenkt das Gespräch wieder auf sich.	00:00:02:23	-	Detail	Static Leichte Untersicht. Inbetween Schärfe auf Lecter.	Lecter: "I didn't Starling. No."	Atmo und Dialog.

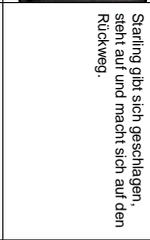
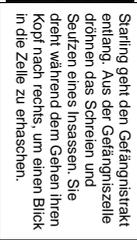
48		Starling konfrontiert Lecter mit der Tatsache, dass er seine Opfer verspeist hat.	00:00:01:22	-	Groß	Static Leichte Bewegung (Stativkopf). Leicht aufsichtig. Inbeweuen Zentriert Schärfe auf Starling.	Starling: No, you ate yours.	Atmo und Dialog.
49		Lecter wirkt leicht melancholisch.	00:00:04:21	-	Detail	Static Leichte Untersicht. Inbeweuen Schärfe auf Lecter.	Lecter: You send that through now.	Atmo und Dialog.
50		Starling gibt Lecter den Fragebogen durch die Gefängniszelle.	00:00:18:08	-	Groß	Stativ Bewegungen über den Stativkopf. Die Kamera folgt Agent Starling. Permanente leichte Aufsicht auf Agent Starling. Schärfe auf Starling. Lecter in der Unschärfe.	-	Geräusche der Metallschleuse beim Durchgeben des Fragebogens. Atmo Musik setzt ein.
51		Lecter leckt sich provokant den Finger bevor er umblättert.	00:00:03:01	-	Amerikanisch Overshoulder	Static Leichte Bewegung nach rechts (Stativkopf Schwenk). Leichte Untersicht. Schärfe auf Lecter. Starling in der Unschärfe.	-	Atmo Dramatische Musik.

52		Starling seufzt.	00:00:01:22	-	Groß	Static Leichte Aufsicht. Schärfe auf Starling.	-	Atmo Dramatische Musik.
53		Lecter überlegt und blättert den Fragebogen durch.	00:00:03:07	-	Detail	Static Aufsicht Schärfe auf Fragebogen.	-	Atmo Dramatische Musik.
54		Lecter macht sich lächerlich über Starling, weil er den Fragebogen als Analysewerkzeug als lächerlich empfindet.	00:00:04:22	-	Groß	Static Die Kamera folgt Lecters Bewegungen (Steinkopf). Leichte Untersicht. Schärfe auf Lecter.	Lecter: Oh, Agent Starling, you think you can dissect me with this blunt little tool? Starling: No, I thought that your knowledge...	Atmo und Dialog. Dramatische Musik.
55		Starling will sich vor Lecter rechtfertigen.	00:00:06:03	-	Groß	Static Leichte Aufsicht. Schärfe auf Starling.	Lecter: You're so ambitious, aren't you?	Atmo und Dialog. Dramatische Musik.
56		Lecter geht in die Offensive und beleidigt Agent Starling als Bauerntrampel.	00:00:05:16	-	Groß	Static Dezente Untersicht. Inbetween Schärfe auf Lecter.	Lecter: Do you know what you look like, with your good bag and your cheap shoes? You look like a nabe.	Atmo und Dialog. Dramatische Musik.

57		Starling versucht Ruhe zu bewahren, während Lecter sie beleidigt.	00:00:04:20	-	Groß	Static Aufsichtig Inbetween Schärfe auf Starling.	Lecter: A well-scrubbed hustling rube, with a little taste.	Atmo und Dialog. Dramatische Musik wird deutlicher.
58		Lecter hat Agent Starling offenbar schon seit ihrer Ankunft genau gemustert und analysiert und trifft mit seiner Analyse sichtlich einen Nerv bei Agent Starling. Er durchlöcherst sie mit einem eiskalten, starren Blick.	00:00:17:24	-	Groß	Langsamer Dolly-in, Leicht seitlich, Lecter wird mithilfe eines leichten Schwenks zentriert. Dezente Untersicht. Inbetween Schärfe auf Lecter.	Lecter: Good nutrition's, given you length of bone, but you're not more than one generation from poor while trash, are you? And that accent you've tied so desperately to shed: pure West Virginia. What is your father, dear? Is he a coal miner? Does he sink of the lamp?	Atmo und Dialog. Dramatische Musik.
59		Starling sitzt erstarrt auf ihrem Stuhl.	00:00:10:06	-	Groß	Langsamer Dolly-in, Aufsichtig Inbetween Schärfe auf Starling.	Lecter: How quickly the boys found you. All those tedious, sticky fumbblings in the back seats of cars, while you could only dream of getting out, getting anywhere.	Atmo und Dialog. Dramatische Musik.
60		-	00:00:04:08	-	Detail	Static Leichte Untersicht. Inbetween Schärfe auf Lecter.	Lecter: getting all the way to the FBI	Atmo und Dialog. Musik hört auf.
61		Starling hat glasige Augen und setzt eine erste Miene auf. Sie schließt bevor sie anfängt zu sprechen und wirkt verunsichert. Sie versucht ihre Unsicherheit zu unterdrücken und geht in die Offensive.	00:00:19:16	-	Groß	Static Aufsichtig Inbetween Schärfe auf Starling.	Starling: You see a lot, Doctor. But are you strong enough to point that high-powered perception at yourself? What about it? Why don't you look at yourself and write down what you see? Or maybe you're afraid to.	Atmo und Dialog.

## B. Einstellungsprotokoll – The Silence of the Lambs

62		Lecter geht zu der Dokumentenschleuse und gibt Starling mit einem lauten Krall die Dokumente zurück.	00:00:04:16	-	Nah (Brustbild)	Static: Kamera schwenkt mit Lecter mit. Unersichtig	-	Atmo und Krallen der Metallschleuse.
63		Starling zuckt durch das laute Krallen der Schleuse zusammen.	00:00:02:22	-	Groß	Static Aufsichtig Inbetween Schärfe auf Starling.	-	Atmo und Krallen der Metallschleuse.
64		Lecter erzählt, wie er den letzten Weinlingforscher verspasst hat, der versucht hat ihn zu testen, und schüchtern Starling weiter ein.	00:00:13:07	-	Groß	Static Leichte Unersichtig. Inbetween Schärfe auf Lecter.	Lecter: A census taker once tried to test me. I ate his liver with some lava beans and a nice Chianti.	Atmo und Dialog.
65		Starling ist entsetzt, weil Lecter ihr nun sein wahres Gesicht offenbart hat.	00:00:03:13	-	Groß	Static: zentriert Aufsichtig Inbetween Schärfe auf Starling.	-	Atmo und Geräusch von Lecter wie er ausatmet.
66		Lecter wendet sich von Starling ab und verabschiedet sich.	00:00:07:20	-	Groß zu amerikanisch.	Static: Die Kamera schwenkt mit Lecters Bewegungen mit. Unersichtig Inbetween Schärfe auf Lecter.	Lecter: You'll be back to school now, little Starling. Fly, fly, fly.	Atmo und Dialog. Musik

67		<p>Starling gibt sich geschlagen, sieht auf und macht sich auf den Rückweg.</p>	00:00:11:16	Practicals mit dem wärmeren Licht von oben (Hairlight)	Totale	<p>Statisch, die Kamera schwenkt beim Aufstehen mit. Eye-Level Weitwinkelig (alles scharf).</p>	- Atmo Musik
68		<p>Starling geht den Gefängnisstrakt entlang. Aus der Gefängniszelle dröhnen das Schreien und Seufzen eines Inzassens. Sie dreht während dem Gehen ihren Kopf nach rechts, um einen Blick in die Zelle zu erhaschen.</p>	00:00:02:03	-	Groß	<p>Dolly-Tracking-Shot seitlich. Eye-level Schärfte auf Starling.</p>	- Atmo, Musik und Stimmen eines Gefängnisinsassens.
<p>Quelle: Film - The Silence of the Lambs.</p>		<p>Regie: Jonathan Demme, Drehbuch: Ted Tally.</p>	<p>Mit Jodie Foster, Anthony Hopkins, Scott Glenn, Ted Levine, Anthony Heald.</p>				

## B.2 Zusammenfassung Einstellungsprotokoll

Zusammenfassung und Ergebnisse des Einstellungsprotokolls zu The Silence of the lambs

Verlauf:	Einstellung-Nr.	Person	Kamerabewegung	Angle	Einstellungsgröße	Dauer (Timecode):	DIALOG
EXPOSITION	1	Starling	Daily Tracking frontal	Untersicht	Nah/Busthöhe	00:00:10; 23	
	2	Keine oder andere	Handkamera	Aufsicht	Amerikanische	00:00:05; 11	keiner
	3	Starling	Daily Tracking frontal	Untersicht	groß	00:00:03; 09	keiner
	4	Keine oder andere	Handkamera	Aufsicht	rotte	00:00:03; 22	keiner
	5	Starling	Daily Tracking frontal	Untersicht	groß	00:00:03; 19	keiner
	6	Keine oder andere	Handkamera	Aufsicht	Amerikanische	00:00:03; 11	keiner
	7	Starling	Daily Tracking frontal	Aufsicht	groß	00:00:03; 02	keiner
	8	Lector	Handkamera	Eye-Level	rotte	00:00:10; 01	keiner
	9	Starling	Static	Aufsicht	Amerikanische	00:00:04; 00	Overoulder/Angeschritten
	10	Lector	Static	Untersicht	Amerikanische	00:00:03; 03	Overoulder/Angeschritten
RISING ACTION	11	Starling	Static	Aufsicht	Amerikanische	00:00:01; 17	Overoulder/Angeschritten
	12	Lector	Static	Untersicht	Amerikanische	00:00:03; 01	Overoulder/Angeschritten
	13	Starling	Static	Aufsicht	Amerikanische	00:00:11; 11	Overoulder/Angeschritten
	14	Lector	Dolly in	Untersicht	Nah/Busthöhe	00:00:02; 18	in-Bewegen
	15	Starling	Static	Aufsicht	Nah/Busthöhe	00:00:05; 22	in-Bewegen
	16	Lector	Mischwinkel	Untersicht	Detail	00:00:05; 17	in-Bewegen
	17	Starling	Static	Aufsicht	Detail	00:00:01; 18	in-Bewegen
	18	Lector	Static	Untersicht	Detail	00:00:07; 08	in-Bewegen
	19	Starling	Static	Aufsicht	groß	00:00:02; 24	Overoulder/Angeschritten
	20	Lector	Static	Untersicht	groß	00:00:04; 03	Overoulder/Angeschritten
21	Starling	Static	Aufsicht	groß	00:00:07; 13	Overoulder/Angeschritten	
22	Lector	Static	Untersicht	groß	00:00:04; 14	Overoulder/Angeschritten	
23	Starling	Static	Aufsicht	groß	00:00:02; 04	Overoulder/Angeschritten	
24	Lector	Static	Untersicht	groß	00:00:03; 01	Overoulder/Angeschritten	
25	Starling	Handkamera	Aufsicht	groß	00:00:06; 09	Overoulder/Angeschritten	
26	Lector	Mischwinkel	Untersicht	groß	00:00:11; 04	in-Bewegen	
27	Starling	Static	Aufsicht	groß	00:00:04; 08	in-Bewegen	
28	Lector	Mischwinkel	Untersicht	Detail	00:00:18; 21	in-Bewegen	
29	Starling	Static	Aufsicht	groß	00:00:03; 08	in-Bewegen	
30	Lector	Static	Untersicht	Detail	00:00:03; 02	in-Bewegen	
31	Starling	Static	Aufsicht	groß	00:00:03; 22	in-Bewegen	
32	Beide	Static	Aufsicht	Handrotte	00:00:02; 16	Totale	
33	Lector	Mischwinkel	Untersicht	Detail	00:00:06; 21	in-Bewegen	
34	Starling	Static	Aufsicht	groß	00:00:02; 24	in-Bewegen	
35	Lector	Handkamera	Untersicht	Detail	00:00:04; 20	in-Bewegen	
36	Starling	Static	Aufsicht	groß	00:00:06; 19	in-Bewegen	
37	Lector	Handkamera	Untersicht	Detail	00:00:11; 01	in-Bewegen	
38	Starling	Static	Aufsicht	groß	00:00:04; 22	in-Bewegen	
39	Lector	Static	Untersicht	Detail	00:00:02; 15	in-Bewegen	
40	Starling	Static	Aufsicht	groß	00:00:04; 10	in-Bewegen	
41	Lector	Eye-Level	Aufsicht	groß	00:00:06; 14	in-Bewegen	
42	Starling	Static	Aufsicht	groß	00:00:05; 14	in-Bewegen	
43	Lector	Static	Untersicht	groß	00:00:07; 03	in-Bewegen	

**Figurenpräsenz in den Einstellungen:**

Bei Overoulder wird die fokussierte Person gewertet.

Einstellungen insgesamt:	69
Einstellungen mit Lector:	30
Einstellungen mit Starling:	33
Einstellungen mit Starling und Lector:	1
Einstellungen ohne Protagonisten:	0

**Bewegte Kamera mit den Figuren (komplette Szene):**

Bewegte Einstellungen Lector	13
Bewegte Einstellungen Starling	13

**Szenenlinie der Figuren:**

Szenenlinie TC:	
Gesamtdauer Szene:	00:06:53; 21
Szenenlinie Lector:	0:03:21; 21
Szenenlinie Starling:	0:03:22; 01

**Einstellungsdauer Zusammenfassung:**

Einstellungsdauer TC:	
Längste Einstellung:	00:00:19; 16
Mittlere Einstellung:	00:00:01; 19
Einstellungen:	00:00:06; 13
Längste Einstellung mit Lector:	00:00:19; 21
Längste Einstellung mit Starling:	00:00:19; 16
Längste Einstellung mit Protagonisten:	00:00:19; 16

44	Starling	Statt	Aufsicht	Groß	00:00:07	20	in-Bewegen
45	Lecter	Statt	Untersicht	Groß	00:00:08	03	in-Bewegen
46	Starling	Statt	Aufsicht	Groß	00:00:08	13	in-Bewegen
47	Lecter	Statt	Untersicht	Bein	00:00:07	23	in-Bewegen
48	Starling	Milchschwänken	Aufsicht	Groß	00:00:07	23	in-Bewegen
49	Lecter	Statt	Untersicht	Bein	00:00:04	23	in-Bewegen
50	Starling	Milchschwänken	Aufsicht	Groß	00:00:13	08	Oberkörper/angeschnten
51	Lecter	Milchschwänken	Untersicht	Amerikanische	00:00:03	01	Oberkörper/angeschnten
52	Starling	Statt	Aufsicht	Groß	00:00:01	22	in-Bewegen
53	Lecter	Statt	Aufsicht	Bein	00:00:03	07	in-Bewegen
54	Lecter	Milchschwänken	Untersicht	Groß	00:00:04	22	in-Bewegen
55	Starling	Statt	Aufsicht	Groß	00:00:05	03	in-Bewegen
56	Lecter	Statt	Untersicht	Groß	00:00:05	16	in-Bewegen
57	Starling	Statt	Aufsicht	Groß	00:00:04	20	in-Bewegen
58	Lecter	Dolly in	Untersicht	Groß	00:00:17	24	in-Bewegen
59	Starling	Dolly in	Aufsicht	Groß	00:00:10	08	in-Bewegen
60	Lecter	Statt	Untersicht	Bein	00:00:04	08	in-Bewegen
61	Starling	Statt	Aufsicht	Groß	00:00:19	18	in-Bewegen
62	Lecter	Milchschwänken	Untersicht	Nah(Brustbild)	00:00:04	18	in-Bewegen
63	Starling	Statt	Aufsicht	Groß	00:00:02	22	in-Bewegen
64	Lecter	Statt	Untersicht	Groß	00:00:13	07	in-Bewegen
65	Starling	Statt	Aufsicht	Groß	00:00:03	13	in-Bewegen
66	Lecter	Milchschwänken	Untersicht	Groß	00:00:07	20	in-Bewegen
67	Starling	Milchschwänken	Aufsicht	Totale	00:00:11	18	keiner
68	Starling	Dolly Tracking seitlich	Aufsicht	Groß	00:00:02	03	keiner

**Aufteilung Kamerabewegungen Lecter:**

Hambal Lecter	Anzahl	Bewegungen	Beschreibung
EXPOSITION - kamera bewegt	0	wackelige seitliche Fahrt (Handkamera)	Lecter wird etabliert, aber durch die Ego-Perspektive von Starling, darum wird diese für Starling gewertet.
RISING ACTION - kamera bewegt	8	6x Milchschwänken 2x Handkamera	Die Kamera bewegt sich mit den Bewegungen von Lecter mit Er kontrolliert die Kamera
CLIMAX - Kamera bewegt	41	3x Milchschwänken 1x Dolly-in	Kontrolliert die Kamera Dolly-in - intensive Kameraeinstellung

Aufteilung Kamerabewegungen Starling:			
Clarice Starling:	Anzahl	Bewegungen	Beschreibung
EXPOSITION - kamera bewegt		4x Dolly seitlich Tracking 7x Handkamera	Dollyfahrten = Gefühlslage Starling (nach außen) Handkamera-Shots = innere Gefühlswelt.
RISING ACTION - kamera bewegt		2x Mitschwenken 3x Handkamera	Bewegungen und Reaktionen von Starling werden auf der Kameralebene betont.
CLIMAX- kamera bewegt		1x Dolly in 1x Mitschwenken 1x Dolly tracking 3 Schnitt	Dolly in: Angespannte Situation, Mitschwenken und Dolly seitlich bei der Flucht von Starling.

## Anhang C

# Einstellungsprotokoll – Mindhunter

### C.1 Einstellungsprotokoll

Nr.	Einstellung: Still-Frame	Bildinhalt (Mise en Scène) Ort, Dinge, Figuren, Handlung Mittelgrund, Vordergrund, Hintergrund	Dauer	Beleuchtung	Einstellungs- Größe(n)	Kamerabewegung	Rade Dialog Stimmqualität Intonation [Relation zum Bild]	Ton Atmo-Ton Einzelgeräusche, Musik Konstanten mit Pfeil [Relation zum Bild]
1		Der Mörder versuchte sich das Leben zu nehmen, um die Aufmerksamkeit von Holden zu bekommen. Er befindet sich in einem Krankenhaus unter Aufsicht.  Agent Holden besucht den Serienmörder und spricht mit ihm.  Der psychisch kranke Serienmörder liegt angekegelt im Krankenbett. Er trägt eine Brille und einen Schnauzer. Er hat dunkle Haare und wirkt gepflegt. Ed ist relativ groß und etwas kompakter.  Ed war einer der ersten Mörder die Holden interviewt und analysiert hat. Es wurde ein Bericht darüber veröffentlicht.  Ed fragt Holden ob er sich nun für einen Experten hält bzw. ob er gerne einer sein möchte.	00:00:03:02	Die Beleuchtung wird im Krankenzimmer nicht verändert. In Mindhunter verwendet Fincher einen düsteren grün-gelben Look. Fincher arbeitet mit Practicals.  Über dem Bett von Ed befindet sich eine Leuchtsohle, die als Rimlight für Ed dient. Neben seinem Bett ist noch eine Stehlampe. Als Hauptlicht für die Szenerie dient das Deckenlicht, das sich über Ed und Holden befindet.  In dem Überwachungsraum befinden sich ebenfalls drei Tischlampen. Durch die Tür gelangt das Licht vom Gang ebenfalls in den Raum.  In der dunklen Ecke sind ein paar Fenster. Durch diese Fenster kommt etwas bläuliches Licht in den Raum.	Groß	Static  Leichte Unschärfe. Untersichtig	Ed: But you want to be, don't you? [Relation zum Bild]	Krankenhausgeräte Atmo Dialog  Musik beginnt langsam lauter zu werden.

## C. Einstellungsprotokoll – Mindhunter

2		Holden gesteht, dass er gerne ein Experte wäre.	00:00:06:09	-	Nah (Busbild)	Static Leichtes Teil und Unscharfe kein VG Objekt.	Holden: Yes.	Krankenhausgeräte Atmo Dialog Musik wird lauter, nachdem Holden ja gesagt hat (wird höher).
3		Im Vordergrund wird Holden seitlich sitzend angeschlossen. Ed liegt noch immer in seinem Bett, die Füße ragen unter der Decke heraus und offenbaren die Ketten, die am Bett verankert sind. Hinter Ed sind einige Gerätschaften des Krankenhauses. Neben seinem Bett ist die Stehlampe sowie ein kleiner Rolltisch mit einem Becher und einer Kanne.	00:00:09:19	-	Totale	Static Weitwinkelig Unersichtig	Ed: Human Blood is very hot.	Krankenhausgeräte Atmo Dialog Musik wird immer prägnanter.
4		Im Vordergrund ist Ed zu sehen wie er sich gerade sein Pflaster abreiht. Holden ist im Mittelgrund zu sehen, er fragt Ed was er da macht, warum er sich das Pflaster entfernt. Im Hintergrund ist die Kabine zu sehen.	00:00:05:23	-	Halbtotale Amr. Nah im Anschnitt	Static Aufsichtig Eds Arm in der Unschärfe, schärfe ist auf Holden. Natürliche Brennweite.	Ed: On a cold humid morning you can see it steam. Holden: What are you doing Ed?	Krankenhausgeräte Atmo Dialog Musik wird immer prägnanter.

## C. Einstellungsprotokoll – Mindhunter

5		Ed ist auf seinem Bett zu sehen und entfernt das Pflaster während er Holden erklärt, wie er sich die Wunde zugefügt hat.	00:00:04:07	-	Nah (Brustbild)	Static Unersichtlich Natürliche Brennweite.	Ed: Someone left a ballpoint pen on my court file. I used the metal casing.	Krankenhausgeräte Atmo Dialog Musik wird immer prägnanter.
6		Im Vordergrund ist Ed zu sehen wie er sich gerade sein Pflaster entfernt. Holden ist im Mittelgrund zu sehen. Im Hintergrund ist die Kabine.	00:00:01:19	-	Halbtotale Arm Nah im Anschnitt	Static Aufsichtig Eds Arm in der Unschärfe. Scharfe ist auf Holden. Natürliche Brennweite.	-	Krankenhausgeräte Atmo Musik wird immer prägnanter.
7		Im Vordergrund ist das Bett von Ed angeschnitten. Im Mittelgrund befindet sich die Hand mit der Narbe von Ed. Im Hintergrund sind die Geräte sowie der Rollstuhl zu sehen. Ed präsentiert Holden die frische Narbe.	00:00:01:06	-	Detail	Static Aufsichtig VG Decke. Natürliche Brennweite.	-	Krankenhausgeräte Atmo Musik wird immer prägnanter.
8		Agent Holden ist im Vordergrund. Hinter ihm ist nur der dunkle Raum zu sehen. Ed fragt Holden, ob es das ist, was er sehen wollte.	00:00:01:17	-	Nah (Brustbild)	Static Eye-level Natürliche Brennweite.	Ed: Is this what you wanted to see?	Krankenhausgeräte Atmo Dialog Musik wird immer prägnanter.
9		Ed fixiert Holden.	00:00:01:18	-	Nah (Brustbild)	Static Eye-level Natürliche Brennweite.	-	Krankenhausgeräte Atmo Dialog Musik wird immer prägnanter.

## C. Einstellungsprotokoll – Mindhunter

10		Im Vordergrund sind Ed und das Krankenbett angeschnitten. Im Mittelgrund befindet sich Holden und im Hintergrund die Kabine.	00:00:03:10	-	Halbtotale	Static Aufsichtig Eds Arm in der Unschärfe, scharf ist auf Holden. Natürliche Brennweite.	Holden: Why would I want to see that?	Krankenhausgeräte Atmo Dialog Musik wird immer prägnanter.
11		Ed will, dass Holden sich die Narbe ansieht, die er sich beim Weggehen zugefügt hat. Er richtet sich auf und rutscht in Richtung Holden. Die weitwinkelige Einstellung offenbart den Raum. Holden hat seine Hände auf dem Schoß und wirkt leicht angespannt.	00:00:04:18	-	Toilete	Dolly-In und Schwenk nach links. Eye-level Natürliche Brennweite. Scharfe auf den Protagonisten.	Ed: Take a closer Look.	Krankenhausgeräte Atmo Dialog Musik flacht wieder etwas ab vor dem Höhepunkt.
12		Mit einem Rassen der Ketten stampt Ed auf den Boden. Er ist Holden zu nahe gekommen. Im Hintergrund liegt eine Decke o.a. schräg am Boden. Holden trägt Lederschuhe, die Füße sind minimal nach innen gewinkelt. Ed hat keine Schuhe an, seine Füße wirken um einiges größer als die von Holden.	00:00:00:21	-	Groß	Sehr weitwinkelig und nah aufgenommen. Fokus auf Füßen von Ed. Aufsichtig	-	Krankenhausgeräte Atmo Dialog Musik flacht wieder etwas ab vor dem Höhepunkt. Ketten rasseln und Geräusche beim Aufprall der Füße auf den Boden.
13		Ed blickt nervös zu der Kabine. Er wirkt inzwischen leicht ängstlich.	00:00:00:14	-	Nah (Brustbild)	Static Eye-level Natürliche Brennweite.	-	Krankenhausgeräte Atmo Dialog Musik flacht wieder etwas ab vor dem Höhepunkt.

## C. Einstellungsprotokoll – Mindhunter

14		Der Krankenpfleger in der Kabine legt gerade den Hörer auf und steht auf. Holden bemerkt dies jedoch nicht.	00:00:01:08	-	Halbtotale	Static Eye-level Natürliche Brennweite.		Krankenhausgeräte Atmo Dialog Musik wird flach wieder etwas ab vor dem Höhepunkt.
15		Im Vordergrund ist die Hand von Ed zu sehen. Holden ist nun sehr angespannt und weist Ed ab. Er will sich nicht seine Narbe ansehen.	00:00:02:16	-	Amerikanische	Static Untersichtig Unschärfe Eds Arm / Fokus auf Holden. Natürliche Brennweite.	Holden: That's ok. Really.	Krankenhausgeräte Atmo Dialog Musik wird flach wieder etwas ab vor dem Höhepunkt.
16		Ed fixiert Holden. Er erzählt ihm, dass Frauen ebenfalls nicht an ihm interessiert waren und dass niemand etwas mit ihm machen wollte. Nicht einmal die Katzen, als er noch ein Kind war.	00:00:18:09	-	Amerikanische	Dolly-In und leichtes Aufschwanken auf Ed. Scharfe auf Ed Natürliche Brennweite.	Ed: You know, women were initially indifferent to me. They weren't interested in sharing. My whole life, no one wanted to interact with me. Not even our cats, when I was a kid.	Krankenhausgeräte Atmo Dialog Musik baut sich wieder langsam auf. Dialog dumpf aus der Kabine.
17		Die Pfleger verlassen den Raum.	00:00:00:07	-	Amerikanische	Static Leicht untersichtig. Natürliche Brennweite.		Krankenhausgeräte Atmo Dialog Musik baut sich wieder langsam auf. Dialog dumpf aus der Kabine, bis die Leute den Raum verlassen.

## C. Einstellungsprotokoll – Mindhunter

18		Ed sieht, dass die Pfleger den Raum verlassen.	00:00:01:06	-	Nah (Busbild)	Dolly-In und leichtes Aufschieben auf Ed / Untersicht.	-	Krankenhausgeräte Atmo
19		Die Pfleger verlassen den Raum.	00:00:01:04	-	Amerikanische	Static Leicht untersichtig. Natürliche Brennweite.	-	Krankenhausgeräte Atmo Musik spitzt sich zu.
20		Holden ist unachtsam, müde und überfordert. Er schaut nach unten und kneift die Augen zusammen.	00:00:01:08	-	Nah (Busbild)	Static Eye-level Natürliche Brennweite.	-	Krankenhausgeräte Atmo Musik spitzt sich zu.
21		Ed schaut zu Holden und bemerkt, dass er unachtsam ist. Er springt auf.	00:00:00:19	-	Groß	Static Untersichtig Leichtes Tie und Schärfte auf Ed.	-	Krankenhausgeräte Atmo Musik spitzt sich zu.
22		Ed springt auf und bewegt sich hinter Holden, um ihm den Weg abzuschneiden.	00:00:00:11	-	Amerikanische	Static Leichte Aufsicht.	-	Krankenhausgeräte Atmo Ketten rasseln und das Aufspringen.
23		Die Ketten am Bett spannen und machen ein lautes, klinkendes Geräusch. Holden bemerkt was geschieht und springt auf.	00:00:01:09	-	Detail	Static Normalsichtig Ketten scharf.	-	Krankenhausgeräte Atmo Ketten rasseln und das Aufspringen.

## C. Einstellungsprotokoll – Mindhunter

24		Ed steht wie ein Fels vor Holden und schneidet ihm den Weg ab. Er erzählt Holden, warum er die Frauen getötet hat.	00:00:18:11	-	Halbtotale	Static Unersichtig Natürliche Brennweite.	Ed: The only way I could have those girls was to kill them, and it worked. They became my spirit wives. They're still with me.	Krankenhausgeräte Armo Ketten rassen und das Aufspringen.
25		Holden wirkt panisch und schaut zu der Kabine, wo keine Aufsichtsperson da ist, um ihm zu helfen.	00:00:01:00	-	Nah (Busstbild)	Static Sehr unersichtig. Natürliche Brennweite.	Ed: Funny thing in the ICU, there's no system to alert the guards.	Dialog
26		Leere Kabine.	00:00:01:04	-	Amerikanische he	Static Eye-level Natürliche Brennweite.	-	-
27		Holden versucht ruhig zu bleiben.	00:00:01:21	-	Nah (Busstbild)	Unersichtig. Natürliche Brennweite.	-	-
28		Ed steht gegenüber von Holden. Er sagt ihm, wie einfach es wäre ihn jetzt zu töten und ein paar interessante Dinge mit ihm anzustellen, bevor es jemand bemerken würde.	00:00:10:16	-	Nah (Busstbild)	Kamera folgt Ed mit einem Schwenk. Unersichtig. Schärfe auf Ed. Natürliche Brennweite.	Ed: It's sort-of-ghed seeing what kind of people come through. I could kill you now, pretty easily.	-

29		Holden versucht Ruhe zu bewahren. Seine Mundwinkel beginnen zu zucken.	00:00:05:03	-	Nah (Brustbild)	Static Untersichtig. Natürliche Brennweite.	Ed: Do some interesting things before anyone showed up.	-
30		-	00:00:03:22	-	Nah (Brustbild)	Static Untersichtig. Scharfe auf Ed. Natürliche Brennweite.	Ed: Then you'd be with me in spirit.	-
31		Ed betont wie oft er Holden eingeladen hat und merkt an, dass er überrascht ist ihn zu sehen.	00:00:03:07	-	Nah (Brustbild)	Static Untersichtig. Natürliche Brennweite.	Ed: I invited you many times to visit, but even with this, I never thought you'd actually come.	-
32		-	00:00:03:03	-	Nah (Brustbild)	Static Untersichtig. Scharfe auf Ed. Natürliche Brennweite.	-	-
33		-	00:00:03:07	-	Nah (Brustbild)	Static Untersichtig. Natürliche Brennweite.	-	-

34		Ed fragt Holden, warum er wirklich hier ist.	00:00:03:20	-	Nah (Brustbild)	Leichte Bewegung bei den Schritten von Ed.	Ed: Why are you here, Holden?	-
35		Holden sagt er weiß es nicht. Er wirkt verloren. Seine Mundwinkel zittern und er hat glasige Augen die den Tränen nahe sind.	00:00:03:03	-	Nah (Brustbild)	Statische Aufsicht auf Holden. Natürliche Brennweite.	Holden: I don't know.	-
36		Ed sagt, dass dies der Wahrheit entspricht und klopft Holden auf die Schulter.	00:00:03:04	-	Nah (Brustbild)	Leichte Bewegung bei den Schritten von Ed – hochschwanken. Unersichtlich Natürliche Brennweite.	Ed: Well, now that is the truth.	-
37		Ed beginnt Holden zu umarmen.	00:00:02:00	-	Nah (Brustbild)	Kamera schwenkt mit Eds Bewegungen mit. Leichte Aufsicht auf Holden. Natürliche Brennweite.	-	-
38		-	00:00:03:00	-	Groß	Statische Weitwinkelig Signifikante Unersicht. Schärfe auf Protagonisten.	-	-

39		Holden wird panisch und reißt sich von Ed los.	00:00:01:08	-	Groß	Static Weitwinkelig	-	-
40		Er läuft aus dem Zimmer hinaus auf den Gang.	00:00:01:15	-	Totale	Static Weitwinkelig Eye-level	-	Led Zeppelin – In the light.
41		-	00:00:00:13	-	Amerikanisch	Kamera schwenkt mit Holden mit Weitwinkel Eye-level	-	-
42		Holden läuft am Personal vorbei und befindet sich auf einem langen Gang im Krankenhaus.	00:00:16:05	-	Amerikanisch	Handkamera / vor Holden Tracking shot. Eye-level Beim Zusammenbruch aussichtig.	-	Musik Holden keucht. Atmo
43		Alle Blicke sind auf den panischen Detective gerichtet. Dieser bricht im Gang zusammen.  Eine Krankenschwester kommt Holden zur Hilfe und versucht ihn zu beruhigen. Sie fragt ihn ob er etwas genommen oder Allergien hat.	00:00:16:07	-	Totale	Static leichte Schwenkbewegungen (folgt Holden). Untersichtig Weitwinkelig	Nurse: Are you alright? Holden: I can't breathe - I can't breathe Nurse: Did you take anything? Holden: I don't know Nurse: Do you have any allergies? Holden: I don't know, I'm Dying	Musik Dialog Keuchten von Holden.

44		Holden hat eine Panikattacke - und hört die Stimmen seiner Bekannten und Freunde, die im - prothezeit haben, dass dies passieren wird. Holden drifft in eine grausame Gedankenwelt ab und hat keine Kontrolle mehr.	00:00:07:08	-		Panische Kameraführung: Wackelige Handkamera. Weitwinkelig Dreht sich zu Holden, der am Boden liegt. Aufsicht	Man: "You're developing a behavior that will not sustain you." Car: "Not the games you think you're winning." Ed: "Are we friends, Holden?"	Off-Voices	
45		Ed sitzt ruhig in seinem Zimmer, bemerkt jedoch die Panik im Gang.	00:00:03:00	-	Totale Weitwinkelig	Static Weitwinkelig	Nurse: "Get a doctor Here!"	Off-Voices	
46		Holden liegt überfordert mitten am Gang in dem Krankenhaus.	00:00:05:20	-	Groß Eye-level	Dolly-In Eye-level Leichtes Tele.	Shepard: "Who are you, the fucking thought police?" Roger: "Torture, mutilation. That's your world, isn't it? Has made you paranoid!"	Off-Voices	
Quelle: Mindhunter TV-Serie auf Netflix.		Produzent: Joe Penhall, Regie: David Fincher, Drehbuch: Joe Penhall. Nach dem Roman von John Douglas.	Mit Jonathan Groff, Holt McCallany, Hannah Gross, Anna Torv und Cameron Britton.						

## C.2 Zusammenfassung Einstellungsprotokoll

Zusammenfassung und Ergebnisse des Einstellungsprotokolls zu Mindhunter

Verlauf:	Einstellung Nr.:	Person	Kamerabewegung	Anlage	Einstellungsgröße	Dauer (Timecode):
EXPOSITION	1	Eck Kemper	Statisch	Untersicht	Größe	00:00:03   02
	2	Hidden Ford	Statisch	Aufsicht	Nah (Bustbild)	00:00:06   09
	3	Eck Kemper	Statisch	Untersicht	Trale	00:00:09   19
	4	Bride	Statisch	Aufsicht	Halbhohe	00:00:05   22
	5	Eck Kemper	Statisch	Untersicht	Nah (Bustbild)	00:00:04   07
	6	Bride	Statisch	Aufsicht	Halbhohe	00:00:01   19
	7	Eck Kemper	Statisch	Aufsicht	Detail	00:00:01   06
	8	Hidden Ford	Statisch	Eye-Level	Nah (Bustbild)	00:00:01   17
	9	Eck Kemper	Statisch	Eye-Level	Nah (Bustbild)	00:00:01   18
	10	Hidden Ford	Statisch	Aufsicht	Halbhohe	00:00:03   18
RISING ACTION	11	Bride	Body in	Eye-Level	Trale	00:00:04   18
	12	Bride	Statisch	Aufsicht	Größe	00:00:00   18
	13	Hidden Ford	Statisch	Eye-Level	Nah (Bustbild)	00:00:00   14
	14	Keine oder andere	Statisch	Eye-Level	Halbhohe	00:00:01   08
	15	Hidden Ford	Statisch	Untersicht	Amerikanische	00:00:02   16
	16	Eck Kemper	Body in	Aufsicht	Amerikanische	00:00:18   09
	17	Keine oder andere	Statisch	Untersicht	Amerikanische	00:00:00   07
	18	Eck Kemper	Body in	Untersicht	Nah (Bustbild)	00:00:01   06
	19	Keine oder andere	Statisch	Eye-Level	Amerikanische	00:00:01   04
	20	Hidden Ford	Statisch	Eye-Level	Nah (Bustbild)	00:00:01   08
21	Eck Kemper	Statisch	Aufsicht	Amerikanische	00:00:00   11	
22	Bride	Statisch	Eye-Level	Detail	00:00:00   11	
23	Keine oder andere	Statisch	Eye-Level	Amerikanische	00:00:18   11	
24	Bride	Statisch	Untersicht	Halbhohe	00:00:01   09	
25	Hidden Ford	Statisch	Untersicht	Nah (Bustbild)	00:00:01   04	
26	Keine oder andere	Statisch	Eye-Level	Amerikanische	00:00:01   04	
27	Hidden Ford	Statisch	Untersicht	Nah (Bustbild)	00:00:01   21	
28	Bride	Mischverhalten	Untersicht	Nah (Bustbild)	00:00:01   16	
29	Hidden Ford	Statisch	Untersicht	Nah (Bustbild)	00:00:05   08	
30	Hidden Ford	Statisch	Untersicht	Nah (Bustbild)	00:00:03   22	
31	Hidden Ford	Statisch	Untersicht	Nah (Bustbild)	00:00:03   07	
32	Bride	Statisch	Untersicht	Nah (Bustbild)	00:00:03   05	
33	Hidden Ford	Statisch	Untersicht	Nah (Bustbild)	00:00:03   02	
34	Bride	Mischverhalten	Untersicht	Nah (Bustbild)	00:00:03   29	
35	Bride	Statisch	Aufsicht	Nah (Bustbild)	00:00:03   03	
36	Untersicht	Mischverhalten	Untersicht	Nah (Bustbild)	00:00:08   04	
37	Bride	Mischverhalten	Aufsicht	Nah (Bustbild)	00:00:02   00	
38	Untersicht	Statisch	Untersicht	Größe	00:00:03   00	
39	Bride	Statisch	Aufsicht	Größe	00:00:01   08	
40	Bride	Statisch	Eye-Level	Trale	00:00:01   15	
41	Hidden Ford	Mischverhalten	Eye-Level	Amerikanische	00:00:00   13	
42	Hidden Ford	Mischverhalten	Aufsicht	Amerikanische	00:00:00   05	
43	Hidden Ford	Handkamera	Untersicht	Trale	00:00:16   07	
44	Hidden Ford	Handkamera	Aufsicht	Trale	00:00:07   08	
45	Hidden Ford	Statisch	Eye-Level	Größe	00:00:03   00	
46	Hidden Ford	Body in	Eye-Level	Größe	00:00:05   20	

Figurenpresenz in den Einstellungen:  
Bei Overshoulder wird die fokussierte Person gewertet.

Einstellungen insgesamt:	46
Einstellungen mit Kemper:	9
Einstellungen mit Ford:	17
Einstellungen mit Kemper und Ford:	16
Einstellungen ohne Protagonisten:	5

Bewegte Kamera mit den Figuren:  
Bewegte Einstellungen Kemper: 7  
Bewegte Einstellungen Ford: 6

Gesamtdauer Szene:	00:03:17	27
Screenzeit Kemper:	00:01:54	01
Screenzeit Ford:	00:02:32	15
Einstellungsdauer Zusammenfassung:	00:00:18	11
Längste Einstellung:	00:00:00	07
Kürzeste Einstellung:	00:00:04	10
Mittelwert - Dauer Einstellungen:	00:00:18	09
Längste Einstellung mit Kemper:	00:00:18	09
Längste Einstellung mit Hidden:	00:00:18	07

## C. Einstellungsprotokoll – Mindhunter

Aufteilung Kamerabewegungen Ed Kemper:			
Ed Kemper:	Anzahl	Welche Bewegungen	Beschreibung
EXPOSITION - Kamera bewegt	1	Dolly-in	Dolly-in mit beiden Figuren (durch Kemper motiviert)
RISING ACTION - Kamera bewegt	6	2x Dolly-in 4x Mitschwenken	Zwei Einstellungen mit Ed alleine, 4 mit beiden. Die Kamera folgt jedoch Kemper bei seinen Bewegungen. Er steuert also die Kamera - Wird für Kemper gezählt.
CLIMAX - Kamera bewegt	0	-	-

Aufteilung Kamerabewegungen Holden Ford:			
Holden Ford:	Anzahl	Welche Bewegungen	Beschreibung
EXPOSITION - Kamera bewegt	1	Dolly-in	ein Dolly-in mit beiden Figuren
RISING ACTION - Kamera bewegt	0		Bewegte Einstellungen (beide Personen) sind durch Kemper motiviert. Wird also für Kemper gezählt. Holden läuft weg die Kamera schwenkt mit. Verfolgt von Handkamera. Dolly-in beim Abschlussshot.
CLIMAX - Kamera bewegt	5	2x Mitschwenken 2x Handkamera 1x Dolly-in	

Bewegte Einstellungen von Ford erst beim Climax  
Bewegte Einstellungen Kemper beim Gespräch. (Er führt das Gespräch)

# Quellenverzeichnis

## Literatur

- [1] Benjamin Beil, Jürgen Kühnel und Christian Neuhaus. *Studienhandbuch Film-analyse. Ästhetik und Dramaturgie des Spielfilms*. 2. Aufl. Uni-Taschenbücher L. Paderborn: UTB GmbH, 2016 (siehe S. 13, 14).
- [2] Richard Blank. *Film & Licht: die Geschichte des Filmlichts ist die Geschichte des Films*. 2. Aufl. Berlin: Alexander-Verlag, 2011 (siehe S. 4).
- [3] David Bordwell, Kristin Thomsson und Jeff Smith. *Film Art: An Introduction*. 11. Aufl. New York: McGraw-Hill Education, 2016 (siehe S. 6).
- [4] Luc Ciompi und Elke Endert. *Gefühle machen Geschichte. Die Wirkung kollektiver Emotionen – von Hitler bis Obama*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 2011 (siehe S. 17).
- [5] Jens Eder. *Die Figur im Film: Grundlagen der Figurenanalyse*. 2. Aufl. Marburg: Schüren Verlag, 2013 (siehe S. 2, 17–20, 25, 29, 45, 48).
- [6] Julie Gray. *Just Effing Entertain Me: A Screenwriter's Atlas*. Raleigh: Lulu.com, 2013 (siehe S. 19, 44).
- [7] Knut Hickethier. *Film- und Fernsehanalyse*. 5. Aufl. Stuttgart: Springer-Verlag GmbH, 2012 (siehe S. 7).
- [8] Cynthia J. Miller. *The Silence of the Lambs. Critical Essays on a Cannibal, Clarice, and a Nice Chianti*. London: Rowman & Littlefield, 2017 (siehe S. 21, 23).
- [9] Thomas Kuchenbuch. *Filmanalyse. Theorien – Methodik – Kritik*. 2. Aufl. Wien: Böhlau Verlag, 2005 (siehe S. 4, 5).
- [10] James Monaco. *Film verstehen. Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der Medien. Erweiterte Neuauflage mit einer Einführung in Multimedia*. 10. Aufl. Hamburg: Rowohlt, 2009 (siehe S. 7, 14).
- [11] T. Schick und T. Ebbrecht. *Emotion – Empathie – Figur: Spielformen der Filmwahrnehmung*. Beiträge zur Film- und Fernsehwissenschaft. Berlin: Vistas, 2008 (siehe S. 18, 19).
- [12] Claudia Wolf. *Arthur Schnitzler und der Film: Bedeutung, Wahrnehmung, Beziehung, Umsetzung, Erfahrung*. Karlsruhe: Univ.-Verlag Karlsruhe, 2006 (siehe S. 12).

## Audiovisuelle Medien

- [13] *Cinematographer Style*. Film. Regie: Jon Fauer, Drehbuch: Volker Bahnemann und Jon Fauer. Mit Roger Deakins, Vittorio Storaro u.a.m. 2006 (siehe S. 27).
- [14] *Composition In Storytelling – Cinema Cartography*. Jan. 2016. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=CvLQJReDhic> (siehe S. 6).
- [15] *Danny Dutch Boyle*. Apr. 2018. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=x0y30BD9RHI> (siehe S. 11).
- [16] *David Fincher – And the Other Way is Wrong*. Okt. 2014. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=QPAlOq5MCUA> (siehe S. 39, 40).
- [17] *David Fincher on cinematography decisions*. Sep. 2012. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=tgJgAzAjtEY> (siehe S. 37).
- [18] *Drive(2011) – The Quadrant System*. Jan. 2015. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=wsl8UES59TM&> (siehe S. 6).
- [19] *Fish Tank*. Film. Drehbuch/Regie: Andrea Arnold. Mit Katie Jarvis, Michael Fassbender, Kierston Wareing. 2009 (siehe S. 8).
- [20] *Gimbals As Fast As Possible*. Sep. 2015. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=VkXyWUcO9hc> (siehe S. 15).
- [21] *How David Fincher Hijacks Your Eyes*. Okt. 2017. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=GfqD5WqChUY> (siehe S. 42, 44, 45).
- [22] *Jonathan Demme on using subjective camera for SILENCE OF THE LAMBS (1991)*. Juni 2016. URL: [https://www.youtube.com/watch?v=PGXt\\_5jCu2Q](https://www.youtube.com/watch?v=PGXt_5jCu2Q) (siehe S. 23).
- [23] *Mindhunter*. TV Series Netflix. Producer: Joe Penhall, Regie: David Fincher, Drehbuch: Jon Penhall. Nach dem Roman von John Douglas. Mit Jonathan Groff, Holt McCallany, Hannah Gross, Anna Torv, Cameron Britton. 2017 (siehe S. 2, 30–34, 36–39, 42, 46).
- [24] *Mommy*. Film. Regie: Xavier Dolan, Drehbuch: Xavier Dolan. Mit Anne Dorval, Antoine Olivier Pilon, Suzanne Clément. 2014 (siehe S. 8).
- [25] *Murder: No Apparent Motive*. Film. Regie: Imre Horvathn. Mit Ted Bundy, Edmund Kemper, Robert K. Ressler. 1984 (siehe S. 33).
- [26] *Obscure*. Kurzfilm. Drehbuch/Regie: Elmar Glaubauf und Philipp Pölz. Mit Lea Knoff, Anna Steiner-Gerstmayr. 2019 (siehe S. 10, 11).
- [27] *Prisoners*. Film. Regie: Denis Villeneuve, Drehbuch: Aaron Guzikowski. Mit Hugh Jackman, Jake Gyllenhal, Paul Dano. 2013 (siehe S. 6, 7).
- [28] *Reminder*. Kurzfilm. Regie: Wolfgang Kern, Drehbuch: Wolfgang Kern. Mit Benjamin Vanyek, Teresa Bönisch. 2018 (siehe S. 9).
- [29] *SFX Secrets: The Power of Aspect Ratios*. März 2018. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=SotdCmhFRQU> (siehe S. 8).

- [30] *The Great Train Robbery*. Film. Regie: Edwin S. Porter, Drehbuch: Scott Marble und Edwin S. Porter. Mit Max Aronson, A.C. Abadie, Justus D. Barnes. 1903 (siehe S. 12).
- [31] *The Silence of the Lambs*. Film. Regie: Jonathan Demme, Drehbuch: Ted Tally. Nach dem Roman von Thomas Harris. Mit Anthony Hopkins, Jodie Foster, Lawrence A. Bonney. 1991 (siehe S. 2, 21–23, 25–30, 42, 46).
- [32] *The Silence of the Lambs – Who Wins the Scene?* Okt. 2014. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=5V-k-p4wzvg> (siehe S. 27).

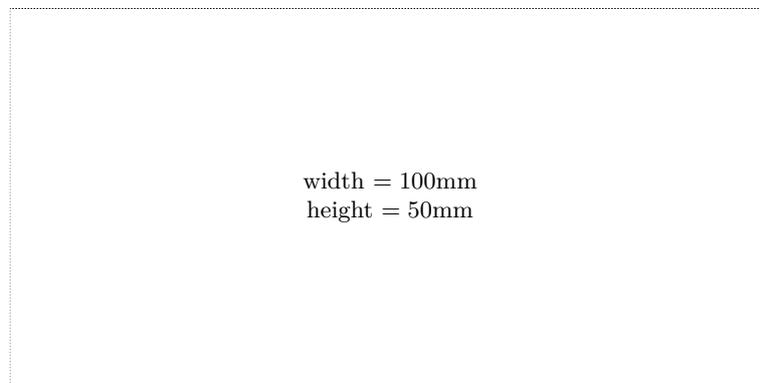
## Online-Quellen

- [33] Katharina Barkowsky, Kerstin Hüseemann und Heidi Wiese. *Murnau – Die entfesselte Kamera*. 2018. URL: <https://murnau.neue-wege-des-lernens.de/murnau/entfesselt/index.html> (siehe S. 13).
- [34] Theo Bender und Hans-Jürgen Wulff. *Schwenk*. 2013. URL: <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=562> (siehe S. 12).
- [35] Austin Collins. *Before Jonathan Groff Could Nail Mindhunter, He Had to Stop Smiling*. 2018. URL: <https://www.vanityfair.com/hollywood/2018/06/mindhunter-jonathan-groff-holden-ford-ed-kemper-fbi-profiling-serial-killers> (siehe S. 32).
- [36] Anton Fuxjäger. *Film- und Fernsehanalyse. Einführung in die grundlegende Terminologie*. 2007. URL: [https://ucris.univie.ac.at/portal/de/publications/lernbehelf-zur-lehrveranstaltung-film-und-fernsehanalyse\(1844318c-31c4-46bb-abb7-c354eb71370c\).html](https://ucris.univie.ac.at/portal/de/publications/lernbehelf-zur-lehrveranstaltung-film-und-fernsehanalyse(1844318c-31c4-46bb-abb7-c354eb71370c).html) (siehe S. 4, 8).
- [37] *John Douglas*. URL: <https://www.imdb.com/name/nm0235123/bio> (siehe S. 31).
- [38] Paul Jonathan. *Frame a High-Angle Shot Like a Master Cinematographer*. 2016. URL: <https://www.premiumbeat.com/blog/frame-high-angle-shot-professionally/> (siehe S. 9).
- [39] Sigrid Jones. *Filmsprache – Grammatik des Films*. 2009. URL: <https://docplayer.org/24338787-Filmsprache-grammatik-des-films-grundbegriffe-der-filmanalyse-zusammengestellt-von-sigrid-jones.html> (siehe S. 4).
- [40] *Kardanische Aufhängung*. Okt. 2018. URL: [https://de.wikipedia.org/wiki/Kardanische\\_Aufh%C3%A4ngung](https://de.wikipedia.org/wiki/Kardanische_Aufh%C3%A4ngung) (besucht am 27. 10. 2018) (siehe S. 14, 15).
- [41] *Karl Freund*. URL: [https://www.imdb.com/name/nm0005713/?ref\\_=nm\\_mi\\_nm](https://www.imdb.com/name/nm0005713/?ref_=nm_mi_nm) (siehe S. 13).
- [42] Bruce Logan. *A Brief History of Camera Movement*. URL: <https://www.zacuto.com/a-brief-history-of-camera-movement> (siehe S. 12).
- [43] *Mindhunter*. URL: [https://www.imdb.com/title/tt5290382/?ref\\_=ttr\\_tr\\_tt](https://www.imdb.com/title/tt5290382/?ref_=ttr_tr_tt) (siehe S. 30).
- [44] Matt Mulcahey. *DP Erik Messerschmidt on Shooting Netflix's Mindhunter with a Custom Red Xenomorph*. 2017. URL: <https://filmmakermagazine.com/103768-dp-erik-messerschmidt-on-shooting-netflixs-mindhunter-with-a-custom-red-xenomorph/#.XA0spHRKguV> (siehe S. 32, 34, 35).

- [45] J.C. Oleson. *Contemporary Demonology: The Criminological Theories of Hannibal Lecter, Part Two*. März 2006. URL: [https://www.albany.edu/scj/jcipc/newsite/vol13is1/Oleson%20\(3\).pdf](https://www.albany.edu/scj/jcipc/newsite/vol13is1/Oleson%20(3).pdf) (besucht am 07. 06. 2018) (siehe S. 26).
- [46] Kim Renfro. *Everything we know about the real Kansas serial killer teased on Netflix's Mindhunter*. 2017. URL: <https://www.thisinsider.com/mindhunter-kansas-killer-opening-adt-explained-2017-10> (siehe S. 31).
- [47] Jeff Saporito. *The Filmmaker's Handbook: What is an aerial shot*. 2016. URL: <http://screenprism.com/insights/article/how-are-aerial-shots-used-in-films> (siehe S. 10).
- [48] *Scorpio Ops*. 2018. URL: <http://www.scorpio-ops.com/scorpio-arm/> (siehe S. 16).
- [49] *The Silence of the Lambs – Technical Specifications*. URL: [https://www.imdb.com/title/tt0102926/technical?ref\\_=tt\\_dt\\_spec](https://www.imdb.com/title/tt0102926/technical?ref_=tt_dt_spec) (siehe S. 22).
- [50] Tiffen. *Steadicam Volt*. 2019. URL: <https://tiffen.com/wp-content/uploads/2018/08/Steadicam-Volt-Manual.pdf> (besucht am 29. 09. 2018) (siehe S. 15).
- [51] Hans-Jürgen Wulff. *Froschperspektive*. 2012. URL: <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=1401> (siehe S. 10).

# Messbox zur Druckkontrolle

— Druckgröße kontrollieren! —



— Diese Seite nach dem Druck entfernen! —