

Ästhetische Inszenierung des Mindscreens zur visuellen Subjektivierung im Animationsfilm

Melanie Carmen Witzmann



MASTERARBEIT

eingereicht am
Fachhochschul-Masterstudiengang

Digital Arts

in Hagenberg

im September 2019

© Copyright 2019 Melanie Carmen Witzmann

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. September 2019

Melanie Carmen Witzmann

Inhaltsverzeichnis

Erklärung	iii
Kurzfassung	vii
Abstract	viii
1 Einleitung	1
1.1 Fragestellung	2
1.2 Struktur der Arbeit	2
2 Mindscreens	3
2.1 Der Begriff des Mindscreens	3
2.2 Formen des Mindscreens	4
2.2.1 Mentale Metadiegeese	4
2.2.2 Mentale Projektionen	5
2.2.3 Mentale Einblendungen	5
2.2.4 Mentale Metalepsen	6
2.3 Angewandtes Ebenenmodell	6
2.4 Perspektive und Subjektivität	6
2.4.1 Historische Entwicklung	6
2.4.2 Auffassung des Perspektivenbegriffes im Film	8
2.4.3 Perspektivenbegriff im Zuge dieser Arbeit	10
2.4.4 Unterschied zwischen Akt des Erzählens und Erzähltem	10
2.5 Fokalisierungsmodelle	11
2.5.1 Fokalisierungsmodelle nach Genette in der Erzähltheorie	11
2.5.2 Fokalisierung und Okularisierung nach Kuhn im Film	11
2.6 Interne Fokalisierung als Subjektivierung	13
2.6.1 Interne Fokalisierung bei interner Okularisierung	13
2.6.2 Interne Fokalisierung bei Nullokularisierung	14
2.7 Mindscreens als Annäherung an die menschlichen Wahrnehmung	15
2.8 Fazit	16
3 Werkzeuge zur Darstellung des Mindscreens im Animationsfilm	17
3.1 Montage und Schnitt als Werkzeug	17
3.1.1 Die Point of View Montage nach Branigan	18
3.1.2 Die dysfunktionale Montage nach Weber	23

3.2	Kamera als Werkzeug	25
3.2.1	Kamerafahrt	25
3.2.2	Kamerapositionierung	26
3.2.3	Handkameraeffekte und Ich-Kamera-Filme nach Kuhn	27
3.2.4	Kamera im Animationsfilm	29
3.3	Transitionsmarkierungen als Werkzeug	30
3.3.1	Transitionsmarkierungen nach Branigan	30
3.3.2	Blenden als Schnittarten nach Mikos	30
3.3.3	Wechsel der Darstellungsart	31
3.3.4	Transformation	32
3.4	Farbe als Werkzeug	32
3.4.1	Farbe als semantische Repräsentation	32
3.4.2	Farbe als syntaktische Konjunktion	33
3.4.3	Weiß und Schwarz als Extrempositionen	33
3.5	Kadrierung als Werkzeug	34
3.5.1	Kadrierung durch Elemente der Diegese	34
3.5.2	Künstliche Kadrierung	34
3.6	Symboliken als Werkzeug	36
3.7	Subjektivierende Elemente als Werkzeug	37
3.8	Visuelle Effekte als Werkzeug	38
4	Analyse exemplarischer Animationsfilmbeispiele	40
4.1	Die Kurzfilmanalyse	40
4.1.1	Der Analyseprozess	40
4.1.2	Betrachtungsfelder der Analyse	40
4.1.3	Herangehensweise	40
4.2	Analyse des Kurzfilms <i>Acid Rain</i>	41
4.2.1	Informationen zum Kurzfilm	41
4.2.2	Montage	41
4.2.3	Kamera	48
4.2.4	Transitionsmarkierungen	49
4.2.5	Farbe	49
4.2.6	Subjektivierende Elemente	50
4.2.7	Visuelle Effekte	51
4.2.8	Fazit	52
4.3	Analyse des Kurzfilms <i>Augenblicke</i>	53
4.3.1	Informationen zum Kurzfilm	53
4.3.2	Montage	53
4.3.3	Kamera	53
4.3.4	Transitionsmarkierungen	55
4.3.5	Farbe	57
4.3.6	Symboliken	58
4.3.7	Subjektivierende Elemente	60
4.3.8	Visuelle Effekte	60
4.3.9	Fazit	62

Inhaltsverzeichnis	vi
5 Fazit und Ausblick	63
A Sequenzprotokoll Kurzfilm <i>Acid Rain</i>	64
B Einstellungsprotokoll Kurzfilm <i>Augenblicke</i>	65
C Inhalt der CD-ROM/DVD	66
C.1 Masterarbeit	66
C.2 Abbildungen	66
C.3 Protokolle	66
Quellenverzeichnis	67
Literatur	67
Audiovisuelle Medien	68
Online-Quellen	68

Kurzfassung

Die vorliegende Arbeit befasst sich mit den Möglichkeiten der Darstellung visueller Subjektivierung im Animationsfilm. Das Modell des Mindscreens nach Markus Kuhn bildet dabei den Ausgangspunkt sämtlicher Betrachtungen. Der Perspektiven- und Subjektivitätsbegriff wird dabei sowohl aus historischer als auch aus filmwissenschaftlicher Sicht betrachtet, um einen Überblick über die Vielseitigkeit der Thematik zu geben. Das Analyseinstrument der Fokalisierung dient letztendlich zur Argumentation diverser Visualisierungsarten des Mindscreens. Ebenso wird dargelegt, weshalb visuelle Subjektivierungen stets nur eine Annäherung an die menschliche Wahrnehmung bilden. Werkzeuge zur Darstellung des Mindscreens werden aufbauend auf bereits durch den Realfilm vorhandene Mittel erörtert und anschließend anhand von Analysebeispielen auf ihren Einsatz hin geprüft. Dabei lässt sich feststellen, dass sich konventionelle Mittel gut übertragen und bis zu einem gewissen Grad ebenso adaptieren lassen. Die Konsistenz hinsichtlich Umsetzung verschiedener Mindscreen Formen bildet jedoch gleichermaßen bei spezifischen Werkzeugen des Animationsfilms eine wiederkehrende Thematik.

Abstract

This thesis deals with the possibilities of depicting visual subjectivation in animated film. The model of the mindscreen by Markus Kuhn forms the basis of all investigations. The terms of perspective and subjectivity are examined from both a historical and a film-scientific point of view in order to provide an overview to the topic's diversity. The analytical instrument of focalization ultimately serves the argumentation of various types of visualization of the mindscreen. It also will be explained why visual subjectivations always form an approximation to human perception. Tools for the representation of the mindscreen are discussed on the basis of methods already available from live-action movies and will then be tested for their use on the basis of analysis examples. It can be stated that conventional methods can be transferred well and adapted to a certain degree. The consistency regarding the implementation of different mindscreen forms, however, also forms a recurring issue for animation specific tools.

Kapitel 1

Einleitung

Im Vergleich zur klassischen Literatur bietet das Medium Film uns die Möglichkeit Wahrnehmungswelten von Figuren konkret darzustellen. Dabei bildet der Point of View Shot eine der direktesten Formen den/die Zuseher/in an der Wahrnehmung der Filmfigur teilhaben zu lassen. Die Kamera begibt sich an die Position der Filmfigur und lässt den/die Zuseher/in das Geschehen durch die Augen dieser betrachten. Der Film *Lady in the Lake* [27], welcher die gesamte Spielfilmlänge hindurch fast ausschließlich die optische Perspektive einer einzigen Figur zeigt, gerät dabei wiederholt als prominentestes Beispiel einer subjektiven Kamera in den Fokus der Betrachtungen zahlreicher Filmwissenschaftler/innen. Die rein optische Figurenperspektive bildet jedoch nicht die einzige Möglichkeit der Darstellung von Subjektivität im Film. Eine eindeutige Kategorisierung an Möglichkeiten ist allerdings nicht vorhanden, da zu viele differierende Ansichten zu dieser Thematik vorhanden sind. Da sich bisherige Betrachtungen hauptsächlich auf den Realfilm und dessen Möglichkeiten stützen, soll diese Arbeit an diesem Punkt ansetzen und die vorhandene Lücke zum Animationsfilm überbrücken. Insbesondere diesem stehen zahlreiche Möglichkeiten offen, da er durch die nicht vorhandene technische Apparatur der Kamera in seiner Darstellungsart weniger beschränkt ist. Ebenso Hickethier erkennt die Einschränkungen des Films im Bezug auf die Visualisierung von Subjektivität [11, S. 129]:

Bei der Darstellung subjektiver Sichtweisen sind die Möglichkeiten des Films begrenzt, weil im Kamerablick durch seine durch den technischen Apparat bedingte Tendenz zum Realitätsschein das Gezeigte dazu drängt, als Realität wahrgenommen zu werden. Die Kamera muss deshalb dem Zuschauer durch Abweichungen von der gewohnten Form des Kamerablicks deutlich machen, wenn der Kamerablick der einer direkt in das Geschehen involvierten Figur sein soll.

Zwar sollten diese Abweichung von nicht subjektiven Darstellungsweisen ebenso im Animationsfilm beachtet werden, doch dies wird im Laufe der Arbeit ausführlich erörtert werden. Konkret wird das Mindscreen Modell nach Markus Kuhn auf seine Anwendung im Bereich des Animationsfilms getestet.

1.1 Fragestellung

Der Mindscreen nach Kuhn bildet eines vieler Erklärungsmodelle einer Subjektivierung im Film, ist jedoch etwas breiter aufgefasst als lediglich im Sinne einer optischen Figurenperspektive. Dabei versteht sich das Modell als Möglichkeit der visuellen Subjektivierung im Film durch die Darstellung mentaler Prozesse und Zustände einer Filmfigur. Da sich auch dieses Modell primär auf den Realfilm bezieht, ergibt sich die Frage nach der Anwendungsmöglichkeit im Animationsfilm. Vorhandene Mittel des Films sollen auf ihre Übertragbarkeit geprüft sowie weitere speziell auf den Animationsfilm ausgelegte Werkzeuge gefunden werden, um das Modell zur visuellen Subjektivierung einsetzen zu können. Im Zuge der Untersuchung der Mittel und Werkzeuge zur Anwendung des Mindscreens im Animationsfilm ergeben sich weitere Unterfragen: Wie sind die Begriffe Perspektive und Subjektivität zu verstehen? In welchem Zusammenhang steht der Perspektivenbegriff zum Mindscreen? Inwiefern zeigt sich der Mindscreen als Modell der Subjektivierung? Bei der Beantwortung dieser Fragen ergibt sich ein Weg ausgehend von theoretischen Erörterungen des Mindscreen Begriffes zu konkreten Werkzeugen, um diese in abschließenden Betrachtungen anhand zweier Animationsfilme auf ihre Anwendung hin zu beleuchten.

1.2 Struktur der Arbeit

In Kapitel 2 soll zunächst der Mindscreen als Modell zur Subjektivierung aufgezeigt werden. Da der Begriff des Mindscreens in selber oder sehr ähnlicher Form ebenso von anderen Filmwissenschaftlern/Filmwissenschaftlerinnen in Gebrauch ist, werden diese vorerst in Beziehung zueinander gestellt, um anschließend auf das Mindscreen Modell nach Kuhn sowie dessen weitere Ausdifferenzierungen genauer einzugehen. Da in manchen Fällen ebenso diegetische Ebenenwechsel angeführt werden, wird außerdem das zur Anwendung kommende Kommunikationsmodell grob umrissen. Die Vielschichtigkeit des Perspektivenbegriffes zeigt in nachfolgenden Betrachtungen erste Verbindungen zu später angewendeten Werkzeugen. Mittels diverser filmwissenschaftlicher Auslegungen der Perspektive werden schließlich die für diese Arbeit relevanten Anknüpfungspunkte dargestellt, um letztendlich mit dem Analyseinstrument der Fokalisierung eine Verbindung zur Subjektivität herzustellen und den Mindscreen in seinen Darstellungsweisen nachvollziehen zu können. Im anschließenden Kapitel 3 wird eine vielfältige Sammlung an Mitteln des Mindscreens vorgestellt. Dabei sollen herkömmliche Werkzeuge des Realfilms genauso wie spezifische für den Animationsfilm geeignete Möglichkeiten abgebildet werden. Im Folgekapitel 4 werden diese schließlich anhand der beiden Kurzfilme *Acid Rain* [22] und *Augenblicke* [23] auf ihren Einsatz und ihre Anwendungsmöglichkeit hin untersucht. Kapitel 5 bietet eine abschließende Zusammenfassung der in der Arbeit gewonnenen Erkenntnisse sowie den Ausblick auf mögliche zukünftige Betrachtungen.

Kapitel 2

Mindscreens

Dieses Kapitel soll dazu dienen den Mindscreen als Modell zur Subjektivierung aufzuzeigen. Dazu wird zuallererst der Begriff an sich näher beleuchtet wobei die Ansichten diverser Filmwissenschaftler/innen sowie verwandte Bezeichnungen in die Erklärung einfließen sollen, um einen allgemeinen Überblick über die Thematik zu geben. Anschließend werden die Formen des Mindscreens, so wie Markus Kuhn sie für sich weiter ausdifferenziert hat, kurz umrissen. Bevor näherer Konnex zum Thema der Subjektivierung geschlossen wird, werden darüber hinaus die Begriffe der Perspektive und Subjektivität sowohl aus historischer Sicht als auch aus unterschiedlichen Standpunkten verschiedener Film- und Literaturwissenschaftler/innen beleuchtet. Das Modell der Fokalisierung soll schließlich klären inwiefern Mindscreens eine Form der Subjektivierung darstellen, um letztendlich zu den Werkzeugen des Mindscreens in Kapitel 3 überleiten zu können.

2.1 Der Begriff des Mindscreens

Der Mindscreen ist laut Markus Kuhn im Sinne eines visuellen Handlungsraumes zu verstehen, da emotionale oder mentale Zustände und Prozesse (mind) einer Filmfigur auf dem Bildschirm (screen) repräsentiert werden [12, S. 191]. Es handelt sich also um eine Figurenperspektive. Der Begriff des Mindscreen wird ebenso von Filmwissenschaftler Bruce F. Kawin verwendet. Nach Kawin bietet dieser eine von drei Möglichkeiten der Subjektivierung im Film. Der Mindscreen visualisiert dabei die Gedanken einer Figur, während die anderen zwei Methoden eine Ich-Erzählung durch ein Voice-Over und die direkte subjektive Kamera durch einen Point of View Shot heranziehen [35]. Der verwandte Mindscape nach Benjamin Beil bezeichnet vorwiegend Synthesen aus Erinnerungswelt und Filmrealität [4, S. 5]. Da Beil sich stark an der jeweiligen Raumorganisation dieser Erinnerungswelten bzw. Mischwelten orientiert, liegt die Verwendung des räumlich angelehnten Begriffes Mindscape natürlich nahe. Jedoch sieht auch er den Mindscape als Möglichkeit bzw. filmische Form der Darstellung von Subjektivität [4, S. 10]. Der Mindscape nach Oliver Schmidt ist im Vergleich dazu wieder etwas weitläufiger aufgefasst und vereint die zwei Kategorien der subjektiven Wahrnehmungsräume und imaginären Vorstellungsräume. Erstere vermischen dabei imaginierte Elemente der Filmfigur mit der Filmrealität, während letztere von der filmischen Realität abgetrennte Sphären bilden [18, S. 155]. Der filmische Raum bildet für Schmidt das Zentrum zahlrei-

cher Forschungen mit dem Ergebnis detaillierter Differenzierung hybrider Raumphänomene, weshalb der Fokus seiner Betrachtungen meist auf der Analyse und Beschreibung unterschiedlichster Rauminszenierungen im Realfilm des Hollywood Kinos liegt.

Im Zuge dieser Arbeit soll die Mindscreen-Definition nach Markus Kuhn übernommen werden. Der Mindscreen wird demnach als Visualisierung mentaler Zustände und Prozesse einer Filmfigur gesehen. Zur Definition dieser wird Jens Eders Gruppierung in vier Kategorien übernommen [9, S. 285]:

- Wahrnehmungen: Sehen, Hören, Riechen, Fühlen, Schmecken, etc.;
- Kognitionen: Denken (Überlegen, Erinnern, etc.) und Meinungen (Erwartungen, Annahmen etc.);
- Emotionen: intensive, objektbezogene Emotionen wie Angst vor etwas, aber auch diffusere Stimmungen wie Melancholie sowie körperliche Empfindungen wie Hunger; sowie
- Motivationen: Absichten, Bedürfnisse, Wünsche, Ziele etc.

Mentale Zustände und Prozesse die mittels Mindscreen dargestellt oder symbolisiert werden – hierbei sei auf das Werkzeug der Symboliken verwiesen (Abschnitt 3.6) – können somit subjektive Wahrnehmungs- und Bewusstseinszustände sowie Gedanken, Vorstellungen, Einbildungen, Halluzinationen, Träume, Tagträume, Erinnerungen, Fantasien oder Visionen sein.

2.2 Formen des Mindscreens

Wie die vorangegangene Zusammenfassung zeigt, kann der Begriff des Mindscreens folglich sehr breit aufgefasst werden. Um somit eine bessere Vorstellung unterschiedlicher Mindscreen Darstellungen zu erhalten, werden im folgenden Kuhns Unterkategorien vorgestellt. Der Ursprung dieser diversen Formen soll durch die Analyseinstrumente der Fokalisierung und Okularisierung aufgezeigt werden, um in weiterer Folge Werkzeuge zur Subjektivierung bzw. Darstellung dieser Mindscreens in einem Folgekapitel (Kapitel 3) behandeln zu können. Vorweg sei noch erwähnt, dass Kuhns Ansicht nach sowohl auf sprachlicher als auch visueller Ebene fokalisiert¹ werden kann. Diese Arbeit befasst sich jedoch lediglich mit den visuellen Aspekten also mit den sogenannten „visuellen Erzählinstanzen“, wie Kuhn sie bezeichnet. Genaueres zu diesen Erzählinstanzen sowie dem angewandten Ebenenmodell ist in Abschnitt 2.3 zu finden.

2.2.1 Mentale Metadiegeese

Bei der mentalen Metadiegeese werden mentale Zustände einer Figur durch Darstellungen repräsentiert in denen die Figur selbst ebenso von außen zu sehen ist. Auf den ersten Blick wirkt dies demnach nicht wie eine Subjektivierung da der/die Zuseher/in die Situation nicht aus den Augen der Figur betrachtet. Jedoch werden solche Sequenzen von teils surrealen Bildelementen begleitet, sodass sie oftmals nur dadurch erklärt werden können, als dass sie dem Bewusstsein der Filmfigur entspringen. Die Figur wird dabei selbst zum neuen Subjekt, da es bei mentalen Metadiegesen – der Bezeichnung entsprechend – zu einem diegetischen Ebenenwechsel kommt. Die Handlung findet somit ab

¹Fokalisieren meint das Vermitteln im Zuge einer Erzählung.

dem Wechsel nicht mehr in der diegetischen Realität, sondern auf einer eigenen Ebene statt [12, S. 149–153]. Es kommt zur sogenannten Spaltung des Subjekts, wodurch sich die Sicht der Figur von außen erklären ließe. Genauer wird dieser Aspekt jedoch erst mit Abschnitt 2.6.2 behandelt. Es handelt sich genau genommen um eine interne Fokalisierung bei Nullokkularisierung (siehe Abschnitt 2.6.2). Die Ebenenwechsel können bei der mentalen Metadiegeese explizit markiert sein, was die Sequenz für den/die Zuschauer/in etwas eindeutiger erklärt. Diese Wechsel bezeichne ich im Zuge dieser Arbeit als Transitionsmarkierungen. Sie bilden ein eigenes Werkzeug und werden in Kapitel 3 nochmals erläutert.

2.2.2 Mentale Projektionen

Im Vergleich zur mentalen Metadiegeese ist die mentale Projektion ebenso eine Visualisierung bestimmter Formen des Bewusstseins der Figur, jedoch ohne einen Ebenenwechsel zu vollführen. Das Dargestellte wird also innerhalb der „Filmrealität“ platziert und ist somit nicht zur Gänze fiktiv. Bei mentalen Projektionen werden oftmals visuelle Effekte eingesetzt, die einen veränderten Wahrnehmungs- oder Bewusstseinszustand kommunizieren sollen. Dies können Verzerrungen des Bildes, angepasste Lichtsetzungen, im Vergleich zum restlichen Filmbild adaptierte Farben oder unkonventionelle (auf die Handlung bezogen) Bildelemente sein. Laut Kuhn treten mentale Projektionen meist in Form einer internen Fokalisierung bei Nullokkularisierung auf (die Figur ist von außen zu sehen). Sie können aber ebenso als Mischform in Kombination mit Point of View Shots und somit einer internen Okularisierung (Szene ist aus den Augen der Figur zu sehen) kombiniert werden [12, S. 149–153]. Im Zuge dieser Arbeit sehe ich aber ebenso solche Formen die ausschließlich mittels interner Okularisierung arbeiten als mentale Projektionen. Die visuellen Effekte der mentalen Projektion werden als Werkzeug zur Visualisierung des Mindscreens in Kapitel 3 unter Abschnitt 3.8 erneut aufgegriffen.

2.2.3 Mentale Einblendungen

Mentale Einblendungen sind Visualisierungen, die über Elemente des Filmbildes gelegt werden oder abgetrennt davon, außerhalb des Kaders, aufscheinen. Es handelt sich dabei um Einbildungen oder Fantasien der Filmfigur die meist ergänzend narrativ eingesetzt werden [12, S. 154–155]. Im Animationsfilm bietet sich hier neben der Überlagerung ebenso die Verwandlung einzelner Filmbildelemente an. Hänselmann spricht hierbei auch von autoreflexiven Point of View Shots [10, S. 517–521]. Diese Verwandlungen bzw. Transformationen werden im weiteren Verlauf in Kapitel 3 im Zuge des Abschnitts 3.3.4 mit dem Werkzeug der Transitionsmarkierungen behandelt.

Da sich im Realfilm mentale Einblendungen nach Kuhn durch ihren künstlichen Charakter der Abgetrenntheit vom restlichen Filmbild sichtbar machen [12, S. 154], wird davon ausgegangen, dass es sich hierbei meist um computeranimierte Elemente handelt. Im Zuge dieser Arbeit, in der der Mindscreen des Animationsfilms im Fokus der Betrachtungen liegt, macht eine Unterscheidung zwischen mentaler Projektion und mentaler Einblendung demnach wenig Sinn, womit diese Begriffe zumeist synonym verwendet werden. Sobald Mindscreen Elemente wie eine künstliche Überlagerung wirken, wird allerdings tendenziell eher der Begriff der mentalen Einblendung verwendet werden.

2.2.4 Mentale Metalepsen

Sobald eine mentale Einblendung in Form einer Figur jedoch zum Teil der Diegese wird, spricht Kuhn von einer mentalen Metalepse. Dieser Begriff ist an das Konzept der Metalepse nach Genette angelehnt, da es klar zu einer Überschreitung der diegetischen Grenzen kommt. Ein Element der Metadiegeese – zum Beispiel eine Figur die der Fantasie der Filmfigur entspringt – kann so in der Intradiegeese agieren [12, S. 156–158].

2.3 Angewandtes Ebenenmodell

Da im Zuge spezieller Ausprägungen des Mindscreens – der mentalen Metadiegeese und mentalen Metalepse – der Ebenenwechsel thematisiert wird, soll an dieser Stelle knapp das zur Anwendung kommende Kommunikationsmodell der diegetischen Ebenen gezeigt werden. Dieses basiert auf Kuhn und wurde auf die für diese Arbeit relevanten Ebenen reduziert. Grundsätzlich kann von einer Kommunikation zwischen Sender- und Empfängerinstanzen – welche in der Abbildung 2.1 jeweils mit den Buchstaben S und E markiert sind – gesprochen werden. Das Medium Film kommuniziert dabei laut Kuhn sowohl über eine visuelle Erzählinstanz (das filmische Bild) als auch über sprachliche Erzählinstanz (Voice-Over und Texteinblendungen) [12, S. 84–85]. Wenn innerhalb der Geschichte eine Figur erneut durch Träume, Erinnerungen, Halluzination, Fantasien oder ähnliche mentale Prozesse zum/zur Erzähler/in wird, befindet man sich mit der Visualisierung dieser Erzählung bereits auf metadiegetischer Ebene. Den sprachlichen und visuellen Erzählinstanz übergeordnet würden noch die Instanzen außerhalb des Films stehen. Dazu gehören Autoren/Autorinnen, Regisseure/Regisseurinnen und andere an der Produktion beteiligte Personen. Da diese im Kontext des Mindscreens jedoch nicht relevant sind, wurden sie in Abbildung 2.1 ausgespart.

2.4 Perspektive und Subjektivität

Der Mindscreen bietet eine Form der Darstellung der Figurenperspektive durch visuelle Subjektivierung. Die Begriffe der Subjektivität und Perspektive zeigen sich allerdings je nach Kontext und Anwendung sehr vielschichtig. Im deutschen Sprachgebrauch kann das Wort Perspektive den Eindruck von Räumlichkeit, einen Standpunkt von einem Blickwinkel bzw. eine Sichtweise oder auch eine bestimmte Aussicht auf die Zukunft meinen. Wie die Begriffe also im Zuge dieser Arbeit zu verstehen sind, muss zuerst geklärt werden. Dazu soll zunächst ein Überblick über die historische Entwicklung des Perspektivenbegriffes gegeben werden, wodurch sich bereits erste Beziehungen zur Subjektivität zeigen. Anschließend werden unterschiedliche Perspektiven- und Subjektivitätsbegriffe im Kontext Film miteinander verglichen, um dadurch die für diese Arbeit relevanten Bedeutungsebenen aufzuzeigen.

2.4.1 Historische Entwicklung

Das Wort Perspektive lässt sich vom lateinischen *perspicere* ableiten, was so viel wie „hindurchschauen“ oder „deutlich sehen“ bedeutet und hiermit auch den Ursprung des Begriffes in der Optik begründet. Vor der Renaissance bezeichnete das mittellateinische

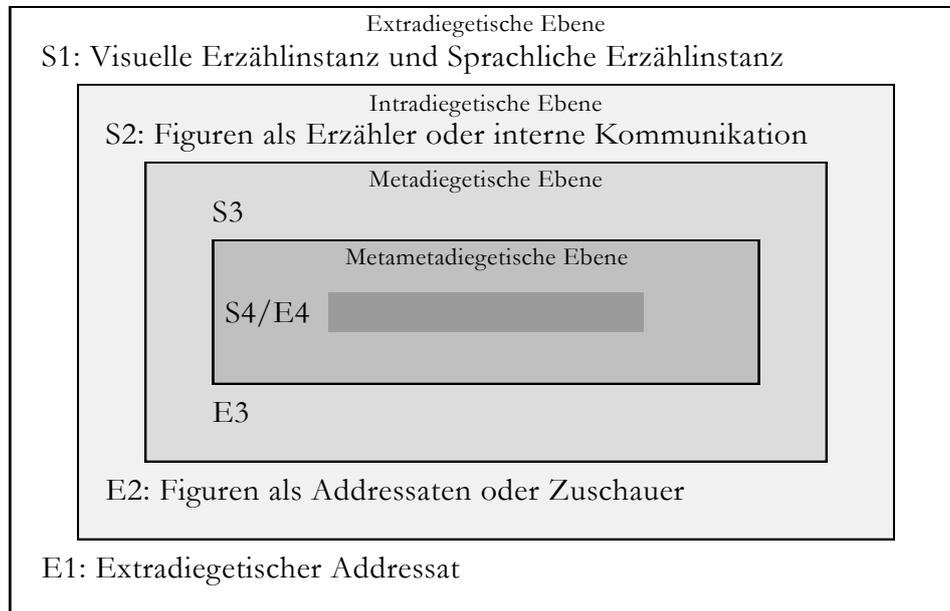


Abbildung 2.1: Modell der Kommunikationsebenen innerhalb des Films. Abbildung basierend auf [12, S. 85].

Wort *perspectiva* die Wissenschaft zu Gesetzen des Sehens und optischen Täuschungen [16, S. 566].

Die Zentralperspektive

Mit der Etablierung der Zentralperspektive in der Kunst kam es schließlich zur Verschiebung des Begriffes hin zur Beschreibung von künstlerischen Techniken zur Erzeugung eines Raumeindrucks [16, S. 566]. Alle Linien im Raum laufen hierbei auf einen Punkt im Bild – den sogenannten Fluchtpunkt – zusammen, wodurch sich Verkürzungen entsprechend der menschlichen Wahrnehmung ergeben. Dieser Fluchtpunkt repräsentiert die Position des Malerauges und die der Person, welche die Position des Malers bei der Betrachtung einnimmt, zugleich. Dadurch wurde der Standpunkt des Menschen vor dem Bild zu einem zentralen Element in der Organisation dieser Darstellungsart. Schon zu dieser Zeit etablierte sich die Bezeichnung Point of View – zu Deutsch „Standpunkt“ – und das Subjekt wurde fortan mit der Perspektive in Verbindung gebracht [1, S. 13].

Perspektive in der Erkenntnistheorie

Mit dem Rationalismus und der Aufklärung wurde die Perspektive – im Bereich der Philosophie – zusätzlich zur Beschreibung erkenntnistheoretischer Probleme verwendet [16, S. 566]. G.W. Leibniz war hier der erste Philosoph, der eine Verbindung zur Kogni-

tionswissenschaft und Philosophie herstellte [13, S. 135]:

Und wie dieselbe Stadt von unterschiedlichen Seiten betrachtet als eine andere erscheint und wie perspektivisch vervielfältigt ist, so geschieht es auch durch die unendliche Vielheit der einfachen Substanzen, daß es ebenso viele unterschiedliche Universen gibt, die gleichwohl nur die Perspektiven eines einzigen sind, je nach den verschiedenen Gesichtspunkten jeder Monade.

Perspektivismus

Dadurch entwickelte sich der Perspektivismus, dessen Vertreter/innen besagen, dass die Wirklichkeit von der Wahrnehmung und dem Standpunkt des/der Einzelnen abhängt und somit nicht allgemeingültig ist. In den Literaturwissenschaften wird der Begriff der Perspektive seit jeher so vielschichtig wie in den Filmwissenschaften verwendet und beschreibt hier die Struktur der erzählerischen Vermittlung, Unterschied zwischen interner und externer Fokalisierung, den Standpunkt einer Figur genauso wie die räumliche Darstellung eines Schauplatzes [16, S. 566].

2.4.2 Auffassung des Perspektivenbegriffes im Film

Laut Jens Eder bezieht sich der in den Filmwissenschaften verwendete Perspektivenbegriff meist auf folgende Bedeutungen: die Position eines Beobachters/einer Beobachterin im Raum, dessen Geisteshaltung und Interessenlage; den Point of View Shot als Aufnahmetechnik; die Erzählung der Handlung aus Figuresicht sowie auf die Weltsicht von Erzählern/Erzählerinnen und Filmemachern/Filmemacherinnen [9, S. 579]. Folgende sind nach Eder die drei am weitesten verbreiteten Auffassungen des Begriffes [9, S. 580]:

- Als Voraussetzungssystem sieht er die Perspektive vorwiegend als mentales System, auf dem die Darstellung der Filmwelt und Handlung aufbaut. Dieses System ist auf Figuren oder andere Erzählinstanzen bezogen und kann dessen Eigenschaften, Einstellungen, Wissen, Werte und Wahrnehmungs- und Empathiefähigkeiten beinhalten, um die dargestellte Welt nachvollziehen zu können. Dieser Perspektivenbegriff wird in der Analyse gern mit der Vorstellung des „sich Hineinversetzens“ verknüpft.
- Als Darstellungsweise schreibt Eder dem Begriff konkret Narrationsprozesse zu. Die Informationsvermittlung über Figuren und ihr Innenleben steht im Mittelpunkt.
- Als System von Einzelperspektiven sieht Eder den Begriff mehrdeutig und erzeugt einen resultierenden Perspektivenbegriff, welcher sich aus mentalem System von Figuren oder Erzähler/innen sowie der Informationsvermittlung ergibt.

Die mentale Perspektive nach Eder

Durch die gegebene Vielseitigkeit des Begriffs versucht Eder mit seinem Konzept der mentalen Perspektive vorhandene Anschauungen auf ein zentrales Modell zurückzuführen, das auf folgender Aussage basiert [9, S. 584]:

Allen bewusstseinsfähigen Wesen, die an der Kommunikation beteiligt sind (also Produzenten und Rezipienten) oder die durch Akte der Fiktion konstruiert werden (also Erzählern und Figuren) können mentale Prozesse zugeschrieben werden, beispielsweise Wahrnehmungen, Gedanken, Gefühle, die auf die fiktive Welt gerichtet sind. Das bedeutet, dass ihnen allen auch eine mentale Perspektive auf die fiktive Welt zugeordnet werden kann.

Eder unterscheidet dabei fünf Typen der mentalen Perspektive [9, S. 585–586]:

- Perzeptuelle oder Wahrnehmungs-Perspektive,
- epistemische oder Wissens-Perspektive,
- evaluative oder Werte-Perspektive,
- motivationale oder Interessen-Perspektive und
- emotionale Perspektive.

Die perzeptuelle oder Wahrnehmungs-Perspektive scheint der, im Kontext dieser Arbeit, verwandteste Perspektivenbegriff zum Mindscreens zu sein. Dieser umfasst sowohl die allgemein optische Wahrnehmung genauso wie imaginäre Bestandteile der Wahrnehmung, die Vorgängen des Fühlens, Träumens, Fantasierens oder Halluzinierens entspringen können.

Point of View nach Aumont

Der französische Filmtheoretiker Jacques Aumont betrachtete den Begriff des „point de vue“ bzw. Point of View in seiner Abhandlung *Le point de vue* [2] eingehend und versucht Verbindungen zum Medium Film deutlich zu machen. Von der Malerei und somit der Zentralperspektive ausgehend, betrachtet er den Begriff und dessen unterschiedliche Bedeutungsebenen und zieht Vergleiche. Aus sprachlicher Sicht bezeichnet der französische „point de vue“ einen Ort, an dem man ein Objekt platzieren müsste, um dieses besser sehen zu können [1, S. 13–14]. Die Komponenten des Fluchtpunkt und Augenpunkt und dessen Symmetrie lassen sich somit auch hier erneut feststellen. Auch auf metaphorischer Ebene lassen sich Vergleiche ziehen. „Point de vue“ als Ausdruck bezeichnet eine Meinung, die je nach Licht, aus dem eine Sache betrachtet wird, variieren kann und die man abhängig davon unterschiedlich erzählt oder darstellt [1, S. 15]. Das Pendant aus der deutschen Sprache wären hier Ausdrücke wie „etwas in einem anderen Licht betrachten“ oder „von diesem Standpunkt aus betrachtet“. Zusammengefasst sieht Aumont folgende Bedeutungen des Begriffes „point de vue“ [1, S. 15–16]:

1. Der Punkt von dem aus man betrachtet bzw. an dessen Ort sich die Kamera befindet,
2. die Sicht, die von einem bestimmten Punkt (siehe Punkt 1) aus aufgenommen wurde,
3. ein narrativer Point of View (jede Einstellung entspricht der Repräsentation eines Blicks und somit dem einer Figur oder eines Filmemachers/einer Filmemacherin) und
4. eine mentale Haltung des Erzählers/der Erzählerin, in die ein gewisses Urteil über das dargestellte Ereignis eingeschrieben ist.

So wie der Begriff des Point of Views in dieser Arbeit verwendet wird, gleicht er am ehesten der Auffassung unter Punkt 2. In Abschnitt 3.1.1 wird der Point of View Shot nach Branigan als konkretes Werkzeug zur Darstellung von Mindscreens beschrieben. Dabei nimmt die Kamera die aktuelle Position der Figur ein dessen Wahrnehmung gezeigt werden soll. Diese Aufnahme ist meist in eine bestimmte Abfolge von Einstellungen montiert, um sie als subjektive Sicht wiederzuerkennen. Diese Abfolge wird später als Point of View Struktur bezeichnet.

2.4.3 Perspektivenbegriff im Zuge dieser Arbeit

Zusammengefasst wird der Perspektivenbegriff dieser Arbeit am ehesten als Darstellungssystem nach Eder begriffen. Als Voraussetzungssystem ist der Begriff für das Verständnis der Handlung zwar durchaus relevant, bildet aber größtenteils keine Anknüpfungspunkte in der behandelten Thematik des Mindscreens. Lediglich die Wahrnehmungsfähigkeit der Figur ist von Bedeutung, wenn diese beispielsweise unter Einfluss von wahrnehmungsverändernden Substanzen steht und demnach die Darstellung des Mindscreens beeinflusst. Gezeigt wird dabei die subjektive Sicht einer Figur des Animationsfilms, also eine bestimmte Figurenperspektive. Der Begriff des Standpunktes bezieht sich in dieser Arbeit auf den tatsächlich physischen Ort der Figur, dessen Sicht gezeigt wird. Die mentale Haltung im Sinne von Überzeugungen und Werten dieser Figur ist somit nicht von Bedeutung, diese bilden daher keinen Anknüpfungspunkt und werden mit dem Mindscreen nicht behandelt. Die Figurenperspektive versteht sich aber nicht nur als rein optische Perspektive entsprechend eines klassischen Point of View Shots, welcher wie bereits erwähnt als eigenes Werkzeug in Abschnitt 3.1 behandelt wird. Bei diesem nimmt die Kamera die Position der Figur ein und zeigt die Handlung sozusagen durch dessen Augen. Ebenso werden Darstellungsweisen in denen die Figur von außen zu sehen ist als Figurenperspektive angesehen sofern eine interne Fokalisierung gegeben ist. Genauer wird dies jedoch erst in Abschnitt 2.6 behandelt.

2.4.4 Unterschied zwischen Akt des Erzählens und Erzähltem

Um im nachfolgenden Abschnitt Darstellungen die die Figur von außen zeigen ebenso als Form der Subjektivierung erkennbar zu machen, sollte zuerst der Unterschied zwischen Erzählung und Erzähltem nach Branigan aufgezeigt werden. Der Begriff Subjektivität wird im Kontext einer Erzählung oftmals mit Wahrnehmung und Empfindung in Verbindung gebracht. Das Wort beschreibt also nicht was genau erzählt wird – also die Handlung einer Geschichte – sondern das „Wie“ dieser Erzählung. Damit ist die Art und Weise der Darstellung gemeint, wodurch zwischen dem Erzähltem (der Handlung) und dem Akt des Erzählens unterschieden werden muss. Der Akt des Erzählens impliziert bereits die Beteiligung eines Subjekts. Dieses Subjekt bringt dabei ein Objekt hervor: das worüber erzählt wird [7, S. 1–3]. Subjektivität kann im engsten Sinne als Erzählung durch eine Figur angesehen werden, dessen Wahrnehmung und Empfindung in der Erzählung widergespiegelt wird, weshalb in dieser Arbeit auch von Figurenperspektive gesprochen wird.

2.5 Fokalisierungsmodelle

Um einerseits die verschiedenen Mindscreen Kategorien nach Kuhn und andererseits den Mindscreen als Mittel zur Subjektivierung nachvollziehen zu können, werden nachfolgend die Analyseinstrumente der Fokalisierung und Okularisierung eingeführt.

2.5.1 Fokalisierungsmodelle nach Genette in der Erzähltheorie

Der Begriff der Fokalisierung wurde vom Literaturwissenschaftler Gérard Genette geprägt und fand zuerst in der Erzähltheorie seine Anwendung. Genette unterschied für jede Art des Erzählers/der Erzählerin zwischen Modus und Stimme. Der Modus beantwortet, auf die Erzählung bezogen, dabei die Frage „Wer sieht?“ und die Stimme „Wer spricht?“. Um die Frage des Modus näher zu betrachten, unterscheidet Genette drei verschiedene Arten der Fokalisierung: die Nullfokalisierung, die interne und die externe Fokalisierung.

1. Nullfokalisierung: Bei der Nullfokalisierung oder unfokalisierten Erzählung weiß der/die Erzähler/in mehr als die Figur weiß. Dies äußert sich durch die Informationsvergabe in der Handlung. Er/Sie erzählt also mehr, als die Figur weiß.
2. Interne Fokalisierung: Bei diesem Typ der Fokalisierung gilt, dass das Wissen von Erzähler/in und Figur in etwa übereinstimmen. Der/die Erzähler/in sagt also nicht mehr, als die Figur weiß.
3. Externe Fokalisierung: Hier weiß bzw. spricht der/die Erzähler/in weniger, als die Figur weiß.

Das Verhältnis zwischen Erzähler/in und Figur wird demnach zur Klassifizierung der Fokalisierung herangezogen. Es geht jedoch nicht klar hervor, ob sich dieses Verhältnis lediglich auf die Informiertheit beider Parteien stützt oder ebenso auf dessen Wahrnehmungen. Zumal Genette die drei Typen der Fokalisierung mit den Konzepten der Aufsicht, Mitsicht und Außensicht nach Pouillon vergleicht, welcher sich vielmehr auf die Wahrnehmung bezieht [12, S. 120–121]. Da die Darstellung der Wahrnehmung jedoch das zentrale Thema dieser Arbeit bildet, wird nun auf das adaptierte Fokalisierungskonzept nach Kuhn eingegangen, welcher die Verhältnisse der Informationsvergabe und Wahrnehmung in den Begriffen der Fokalisierung und Okularisierung erneut aufsplittet.

2.5.2 Fokalisierung und Okularisierung nach Kuhn im Film

Kuhn trennt das Fragenpaar „Wer sieht?“ und „Wer spricht?“ – welches bei Genette durch Modus und Stimme bezeichnet wurde – bewusst nicht auf, da er der Ansicht ist, dass sowohl sprachliche als auch visuelle Instanzen im Film fokalisieren und somit Analysepunkte des Modus bilden können. Die Fokalisierung verortet Kuhn so wie Genette im Bereich der Informationsselektion und -relationierung, wobei erneut der Verhältnis zwischen Erzählinstanz und Figur herangezogen wird [12, S. 122]. Relationen des Wissens (der Informationsselektion) und der Wahrnehmung trennt er jedoch bewusst in die Modelle der Fokalisierung und Okularisierung/Aurikularisierung auf. Die visuellen Aspekte (das was der/die Rezipient/in im Film sieht) entsprechen der Okularisierung und die auditiven (das was der/die Rezipient/in hört) Aspekte der Aurikularisierung [12, S. 122]. Diese Begriffe übernahm er von François Jost, der eine vergleichbare Diffe-

renzung von Fragen des Wissens und der Wahrnehmung behandelte [12, S. 127]. Für weitere Betrachtungen wird die Aurikularisierung und somit die sprachliche Erzählinstanz jedoch außen vor gelassen, da dies für diese, auf den visuellen Part fokussierte, Arbeit nicht von Relevanz wäre. Er übernimmt bei der Klassifizierung die bereits von Genette kennengelernten Fokalisierungsbegriffe.

Die Nullfokalisierung

Bei der Nullfokalisierung zeigt die visuelle Erzählinstanz mehr, als die Figur weiß. Dies sollte jedoch nicht mit einer Allwissenheit im Sinne einer Erzählinstanz als übergeordnetes Element verstanden werden. Es gilt weiterhin, dass ein Verhältnis zwischen Erzähler/in und Figur hergestellt wird und erstere Instanz über ein gewisses Maß an Mehrwissen verfügt [12, S. 125]. Die Nullfokalisierung bildet einen Großteil der verwendeten narrativen Erzählmethoden im Film. Dieses Mehrwissen wird meist nicht explizit gekennzeichnet sondern versteht sich, durch den Umstand der Aufnahmeform, meist von selbst. Die Kamera springt meist zwischen Handlungsplätzen hin und her, ist nicht nur auf eine Figur fixiert oder zeigt lediglich Szenerie ohne die Handlungsträger/innen. Unkonventionelle Kamerafahrten oder aufwendige Plansequenzen, auffälliges Verweisen auf Details die die Figur nicht bemerkt oder Formen der inneren Montage können ebenso beispielsweise auf eine Nullfokalisierung schließen [12, S. 133–140].

Die interne Fokalisierung

Die interne Fokalisierung hebt visuelle Erzählinstanz und Figur auf eine Ebene und zeigt ungefähr das, was die Figur weiß. Die Figur, auf die die interne Fokalisierung angewandt wird, wird als Reflektorfigur oder fokale Figur bezeichnet. Die deutlichste Form der internen Fokalisierung ist die, bei der ebenso eine interne Okularisierung vorliegt. Wissen und Wahrnehmung sind sozusagen deckungsgleich. Der/Die Zuseher/in sieht genau das, was die Figur weiß und auch wahrnimmt [12, S. 140]. Die interne Fokalisierung bietet somit eine Möglichkeit der Subjektivierung des filmischen Erzählens.

Die externe Fokalisierung

Bei der externen Fokalisierung zeigt die visuelle Instanz weniger, als die Figur weiß [12, S. 123–124]. Diese Form der Fokalisierung zeigt sich eher seltener, da der Umstand, dass es etwas gibt was die Figur nicht weiß, der/die Erzähler/in hingegen doch, explizit markiert werden muss. Dadurch wird die externe Fokalisierung meist mit einer externen Okularisierung – welche nachfolgend noch behandelt wird – oder einer externen Aurikularisierung kombiniert [12, S. 158–160]. Der offene Point of View Shot nach Branigan (siehe Abschnitt 3.1.1) bildet eine markierte Form der externen Fokalisierung. Hier wird in einer Einstellung gezeigt, wie die Figur offenbar etwas bewusst erblickt. Die zweite Einstellung, die zeigen würde was die Aufmerksamkeit des Handlungsträgers/der Handlungsträgerin geweckt hat, bleibt jedoch aus.

Die Okularisierung

Die Okularisierung ist auf die visuelle Erzählinstanz bezogen und beschreibt somit das konkrete Wahrnehmungs-Verhältnis zwischen Erzähler/in und Figur. Ähnlich wie bei

der Fokalisierung werden bei der Okularisierung folgende drei Typen unterschieden:

1. Nulloktularisierung: Das was die visuelle Erzählinstanz zeigt, ist an keine Figur gebunden und wird deshalb auch als *nobody's shot* bezeichnet.
2. Interne Okularisierung: Das Gezeigte entspricht der Wahrnehmung der Figur (der Blick von innen).
3. Externe Okularisierung: Figur nimmt eindeutig etwas wahr, das die visuelle Erzählinstanz nicht zeigt und so dem/der Zuseher/in vorenthält.

Zusammenspiel von Fokalisierung und Okularisierung

Wie Kuhn ebenso anmerkt, lässt sich die Fokalisierung, als übergeordnetes Modell der Okularisierung, meist nicht aus einer einzigen Einstellung bestimmen. Vielmehr ergibt sich eine Gesamtfunktion in der Verbindung aus Montage, Kamera und weiteren Markierungsmethoden. Die Fokalisierung und Okularisierung als Instrumente sollen besonders im Analysekapitel 4 dabei helfen, subjektivierende Einstellungen erkennen, besser auf ihren Einsatz differenzieren und abschließend analysieren zu können. Dies ist jedoch nur möglich, wenn ganze Einstellungsfolgen oder Szenen statt einzelner Aufnahmen miteinander betrachtet werden.

2.6 Interne Fokalisierung als Subjektivierung

Wie der Vergleich unterschiedlicher Fokalisierungsarten gezeigt hat, entspricht die interne Fokalisierung im Film der Figurenperspektive. Sie bildet ein Mittel der Subjektivierung des filmischen Erzählens und ist somit relevant zur näheren Betrachtung. Daher zeigt der folgende Abschnitt unterschiedliche Varianten der internen Fokalisierung.

2.6.1 Interne Fokalisierung bei interner Okularisierung

Wie bereits kurz angerissen, ist die einfachste Form der Subjektivierung die, in der man das Geschehen durch die Augen der Figur betrachtet. Wissen und Wahrnehmung von Erzähler/in und Figur decken sich somit und es handelt sich um eine interne Fokalisierung bei interner Okularisierung. Die Kamera begibt sich an die Position der sogenannten Reflektorfigur und zeigt das Geschehen aus ihrer Perspektive. Für diese Form der Darstellung wird in dieser Arbeit ebenso der Begriff der subjektiven Kamera verwendet. Eingeleitet wird diese Einstellung durch eine Aufnahme, in der man die Figur zuerst von außen sieht. Meist leitet ein markanter Blick in Richtung Off den Schnitt und somit die subjektive Einstellung ein, um dem/der Zuseher/in konkret zeigen zu können, was die Aufmerksamkeit der Figur geweckt hat und wie diese die Situation zudem in diesem Moment wahrnimmt. Diese Form der Montage nennt man Point of View Shot. Branigan erörterte diese Montageform in seinem Werk *Point of View in the Cinema* sehr umfangreich und bezeichnet das gesamte Konstrukt mit all seinen Elementen auch als Point of View Struktur. Da der Point of View Shot die gängigste und am häufigsten verwendete Art der visuellen Subjektivierung im Film ist, wird sie als konkretes Werkzeug in Abschnitt 3.1.1 behandelt. Sobald dieser Point of View Shot mit Elementen kombiniert wird, welche sich über die Diegese legen und dem Bewusstsein der Figur zu entspringen scheinen, kann eine mentale Einblendung festgestellt werden. Beginnt dieses Element

nun aktiv mit der Diegese zu interagieren, handelt es sich nicht länger um eine mentale Einblendung, sondern bereits um eine mentale Metalepse.

2.6.2 Interne Fokalisierung bei Nullokularisierung

Auch wenn eine Nullokularisierung vorliegt, kann diese durchaus subjektivierende Tendenzen zeigen. Ein klassisches Beispiel ist der *over the shoulder shot*. Die Kamera befindet sich dabei hinter der Reflektorfigur und zeigt mit dem Filmbild dessen Wahrnehmung aber ebenso dessen Schulter. Es kann sich daher logisch schlussfolgernd nicht um eine interne Okularisierung handeln. Vielmehr ist es eine Position, die vermutlich von keiner Figur eingenommen wird und daher ein *nobody's shot* also eine Nullokularisierung. Trotzdem hat die Aufnahme durch ihre Nähe zur Figur eine subjektivierende Wirkung. Aus einem anderen Blickwinkel betrachtet, kann der *over the shoulder shot* oder andere Formen der internen Fokalisierung bei Nullokularisierung aber durchaus als besondere Form der visuellen Subjektivierung – nämlich als Spaltung des Subjekts – betrachtet werden. Der Vorgang der Spaltung des Subjekts soll im nächsten Abschnitt erklärt werden.

Auch im Mindscreen findet die interne Fokalisierung bei Nullokularisierung ihre Anwendung. Visuelle Effekte, wie Bildverzerrungen oder Farbverschiebungen, in Darstellungen, in der die Figur von außen zu sehen ist, werden hier als Spiegelung des mentalen Zustandes der Figur gesehen.

Interne Fokalisierung bei Nullokularisierung als Spaltung des Subjekts

Um die interne Fokalisierung bei Nullokularisierung als Darstellung von Subjektivität nachvollziehen zu können, sollte nochmals auf den Unterschied zwischen der Erzählung und Erzähltem nach Branigan verwiesen werden, der bereits in Abschnitt 2.4.4 beschrieben wurde. Das Subjekt bringt durch den Akt der Erzählung ein Objekt hervor. Dabei ist jedoch zu beachten, dass jede Verschachtelung von Narrationsebenen neue Subjekt-Objekt-Paare mit sich bringen. Die Begriffe Subjekt und Objekt sind daher nie auf eine einzige narrative Ebene bezogen sondern ändern sich je nach Betrachtungsart. So sieht eine Filmfigur A in einer Szene fern. Das TV-Gerät zeigt eine Figur B, die gerade ein Konzert besucht. Die Figur B bzw. die gesamte Fernsehsendung bildet das Objekt der Filmfigur A als Subjekt. Die Figur B der Fernsehsendung ist jedoch, eine Ebene tiefer gesehen, erneut ein Subjekt, welches bei der Betrachtung des Konzerts ein neues Objekt hervorbringt. Subjektivität hat also immer etwas mit dem Akt des Erzählens an sich zu tun. Sobald sich eine neue Ebene der Erzählung – und somit ein neues Subjekt-Objekt-Paar – entwickelt, spricht man von der Spaltung des Subjekts. An dieser Stelle sei nochmals auf das in dieser Arbeit verwendete Ebenenmodell unter Abschnitt 2.3 verwiesen. Figur A und alles um sie herum wird durch die visuelle Erzählinstanz auf extradiegetischer Ebene erzeugt. Sie selbst – als wahrnehmendes Subjekt, das gerade fern sieht – ist auf intradiegetischer Ebene zu verorten. Die Fernsehsendung mit Figur B, die von Figur A wahrgenommen wird, befindet bereits eine Ebene tiefer auf metadiegetischer Ebene. Bestimmte Prozesse führen so automatisch zu einer Spaltung des Subjekts. Branigans Beispiel des Kinobesuchs zeigt die Spaltung des Subjekts durch den Prozess der Erinnerung: Eine Person besucht dabei das Kino mit ihren Freunden. Sie sieht sich den Film an und kann in den Nachbarsitzplätzen die Freunde/Freundinnen wiederer-

kennen. Erinnert sich diese Person zu einem späteren Zeitpunkt an diesen Kinobesuch, ist es völlig normal, sich die Situation des Kinobesuchs von einem idealisierten Standpunkt aus vorzustellen. Die Person sieht dabei sich selbst und die Freunde/Freundinnen im Kino sitzen. Es ist natürlich, als eine Art unsichtbarer/unsichtbare Beobachter/in die Szenerie im Kopf zu rekonstruieren. Zu diesem Zeitpunkt des Erinnerns kann die Person, die im Kino saß nicht länger mit der Person der Gegenwart, die sich erinnert, gleichgesetzt werden. Die Erinnerung ist nur einer von mehreren Prozessen, welche zur Spaltung eines Subjekts und somit zur Einführung einer neuen Ebene führen kann (vgl. [7, S. 1–4]). Der im vorigen Abschnitt erwähnte *over the shoulder shot* kann unter Umständen also ebenso eine Spaltung des Subjekts und somit Subjektivierung markieren. Solche Szenen stellen ein Gespräch im Schuss-Gegenschuss-Verfahren dar und zeigen die Erinnerungen der Figur selbst. Inwiefern solche Aufnahmeformen von dem Rezipienten/der Rezipientin als subjektiv verstanden werden, hängt wohl von den zusätzlich verwendeten Werkzeugen zur Markierung ab.

2.7 Mindscreens als Annäherung an die menschlichen Wahrnehmung

Es muss darauf verwiesen werden, dass ein grundlegender Unterschied zwischen realer menschlicher Wahrnehmung und der Darstellung dieser im Film oder Animationsfilm besteht und diese Unterschiede nie zur Gänze eliminiert werden können. Kritiker/innen der Subjektivierung im Film sehen jedoch diesen Umstand als entscheidenden Faktor für ihre Argumentation eines Scheiterns der subjektiven Kamera. So verweist Lohmeier beispielsweise auf die Abweichungen hinsichtlich Bildausschnitt, Bildschärfe oder Kamerabewegung [14, S. 197]. Die menschliche Netzhaut besitzt in etwa 120 Millionen Stäbchen und 6 Millionen Zapfen, durch die wir einerseits Helligkeitsunterschiede und andererseits Farben erkennen können. Die Rezeptoren sind nicht gleichmäßig verteilt, sodass wir in der sogenannten Fovea centralis zwar keine Stäbchen aber dafür die höchste Dichte an Zäpfchen besitzen. Hier befindet sich die Stelle des schärfsten Sehens bei Tageslicht. Die Sehschärfe nimmt von der Fovea zur Netzhautperipherie stark ab. Sechs äußere Augenmuskeln sind dafür zuständig Objekte erfassen, fixieren und verfolgen zu können. Es sind dabei unterschiedliche Arten von Augenbewegungen zu unterscheiden. Sakkaden sind ruckhafte Bewegungen die 2- bis 3-mal pro Sekunden, von einem Fixationspunkt zum nächsten, ausgeführt werden. Erst wenn der Blick um mehr als 10° um die Grundstellung der Augen verlagert wird, werden die Sakkaden automatisch von einer Kopfbewegung begleitet. Mittels langsamer Folgebewegungen werden Objekte im Zentrum der Fovea gehalten. All diese Funktionen werden nicht bewusst wahrgenommen, da das Gehirn eine einheitliche kontinuierliche Wahrnehmung erzeugt [19, S. 353–371]. Diese Synthetisierung sorgt dafür, dass wir Aufnahmen einer subjektiven Kamera, trotz Vernachlässigung von Schärfebereichen oder Augenbewegungen, als subjektives Bild wiedererkennen. Eine Subjektivierung im Film bildet demnach immer nur eine Annäherung an die menschliche Wahrnehmung. Die realitätsgetreue Nachahmung der Perzeption ist schlussfolgernd keine Grundvoraussetzung zur Subjektivierung im Film. Insbesondere im Animationsfilm, da diesem ein gewisser Artifizialismus ohnehin eingeschrieben ist. Kuhn bringt es mit seiner Aussage in [12, S. 141–142] somit gut auf den Punkt:

Man kann folglich sagen, der POV shot zeigt das, was die Figur wahrnimmt

(VEI = F) und der eyeline match ungefähr das, was sie wahrnimmt (VEI \approx F). Jedoch muss berücksichtigt werden, dass eine Kamera als technischer Apparat niemals, auch im Fall eines POV shots, exakt das zeigen kann, was ein Mensch an derselben Stelle wahrnehmen würde und vor allem nicht auf die gleiche Weise, wie ein Mensch wahrnehmen würde. Eine Kamera mit ihrer spezifischen Linsenoptik und Aufnahmetechnologie kann den menschlichen Blick nur bis zu einem gewissen Grad imitieren und weder die physiologisch determinierten perceptiven noch die kognitiven Prozesse menschlichen Sehens (Erkennens und Verstehens) nachahmen.²

2.8 Fazit

Mit diesem Kapitel wurde ein erster Überblick in die, mit dem Mindscreen einhergehenden, Themengebiete gegeben, sowie verwendete Begrifflichkeiten aufgeschlüsselt. Wie im Zuge der Erörterung der Fokalisierung als Analyseinstrument klar wurde, hängt die Subjektivierung stets mit dem Akt des Erzählens zusammen. Die filmische Einstellung als Repräsentation eines Blicks kann im Sinne einer Figurenperspektive als ein Erzählen durch die Figur verstanden werden. Das Modell des Mindscreen nach Kuhn setzt sich zum Ziel mentale Prozesse und Zustände von Filmfiguren zu visualisieren. Schlussfolgernd ist der Mindscreen demnach eine konkrete Form der visuellen Subjektivierung durch den Einsatz unterschiedlicher Formen der internen Fokalisierung. Basierend auf dieser Feststellung werden nun, im folgenden Kapitel 3, Werkzeuge vorgestellt, die den Mindscreen im Kontext des Animationsfilms zu einem anwendbaren Mittel der visuellen Subjektivierung machen.

²POV: Point of View Shot, VEI: visuelle Erzählinstanz, F: Figur.

Kapitel 3

Werkzeuge zur Darstellung des Mindscreens im Animationsfilm

So wie der Subjektivitäts- und Perspektivenbegriff bereits zahlreiche unterschiedliche Standpunkte der Betrachtung aufgezeigt hat, verhält es sich mit der Erörterung der Mittel zur Darstellung des Mindscreens sehr ähnlich. Es kann lediglich versucht werden eine von zahlreichen Sichtweisen darzulegen. Dabei handelt es sich nicht um ein ultimatives Regelwerk, sondern vielmehr um ein Ansammlung an Möglichkeiten zur Arbeit mit Mindscreens bzw. subjektiver Darstellung. Folgendes Zitat von Markus Kuhn, welcher sich hierbei auf die Markierungsmöglichkeiten von Fokalisierungsarten bezieht, beschreibt diese Umstände sehr treffend [12, S. 139]:

Es gibt keine feststehende Liste an Indikatoren, sondern beliebige Zeichen werden in indikatorischer Weise verwendet, wobei ein und dasselbe Zeichen in verschiedenen Fällen unterschiedliche Phänomene markieren kann.

3.1 Montage und Schnitt als Werkzeug

Der Schnitt bezeichnet grundsätzlich den Prozess des Aneinanderreihens des aufgenommenen Filmmaterials. Die eigentliche Bedeutung der Aneinanderreihung der Aufnahmen ergibt sich jedoch erst durch die jeweils angewandte Montagetechnik. Lothar Mikos bezeichnet den Schnitt deshalb lediglich als einen technischen Vorgang, während die Montage für die Herstellung narrativer und ästhetischer Strukturen verantwortlich ist. Die Bedeutung und Möglichkeiten der Montage definiert er folgendermaßen [15, S. 205]:

Die Montage erweitert gewissermaßen die natürlichen Wahrnehmungsmöglichkeiten der Zuschauer. Sie kann Dinge und Ereignisse zusammenfügen, die in der außerfilmischen Realität nicht zusammengefügt werden können, weil sie zeitlich oder räumlich auseinanderliegen und weil die verschiedenen Einstellungen und Perspektiven der Kamera die Zuschauer in verschiedene Beobachterpositionen bringen, die in der Realität nur schwer oder gar nicht eingenommen werden können.

Die sogenannten Dimensionen bezeichnen die Möglichkeiten der Montage zueinander in Beziehung zu setzen. Nach Bordwell, Thompson und Smith sind dies

- grafische Beziehungen,
- rhythmische Beziehungen,
- räumliche Beziehungen und
- zeitliche Beziehungen [5, S. 219].

Der Point of View Shot nach Branigan bildet eine dieser Montagetechniken, durch welche sich eine narrative Struktur und somit Bedeutung für den/die Zuseher/in ergibt. Im Falle dessen erzeugt die Montage meist eine räumliche Beziehung. Die Struktur dieser Montageform wird im Folgenden genauer beschrieben.

3.1.1 Die Point of View Montage nach Branigan

Wenn man sich Kamera und Montage genauer betrachtet, ist die einfachste Form der visuellen Subjektivierung wohl die, in der man sich in der Darstellung direkt an die Position der Filmfigur begibt. Die Kamera zeigt die Sicht dieser. Sie nimmt sozusagen ihre Sichtweise ein, um dem/der Zuseher/in zu zeigen, was die Figur in diesem Augenblick wahrnimmt. Diese Art von Aufnahme im Film bezeichnet der Filmtheoretiker Edward Branigan als Point of View Shot [7, S. 57]. Die Möglichkeit dieser Aufnahmeform, dessen Beschaffenheit und Varianten sollen im folgenden Abschnitt detailliert beschrieben werden, da der Point of View Shot als zentrales Element ein regelmäßig verwendetes Werkzeug des Mindscreens im Animationsfilm darstellt.

Die Elemente des Point of View Shots

Der Point of View Shot ist üblicherweise in eine Struktur eingebettet, die dem/der Zuseher/in erlaubt ihn auch als solchen zu verstehen. Knut Hickthier bezeichnet den Shot auch als blickkonstituierend, da die zusätzliche Einstellung – die gemeinsam mit der subjektiven Aufnahme diese Struktur ergibt – erkennen lässt, wohin die Figur blickt [11, S. 129]. In der deutschen Übersetzung des Kapitels 6 aus Branigans Buch *Point of View in the Cinema* [7] wird diese Konstruktion auch als Point of View Struktur bezeichnet [6, S. 45]. Die subjektivierende Einstellung wird dabei von einer zweiten Einstellung begleitet oder von zwei Einstellungen umschlossen, welche die eigentliche Point of View Aufnahme in eine räumliche Kontinuität bringt. Der Point of View Shot besteht aus sechs zentralen Komponenten, welche üblicherweise zwei unterschiedlichen Einstellungen zuzuordnen sind. Diese Komponenten und deren Zuordnung werden in Tabelle 3.1 aufgelistet. Sie basieren auf Roland Barthes Beschreibung der „klassischen Darstellung“, welche Branigan nutzte, um den Point of View Shot beispielhaft anhand dieser zu erörtern. Barthes zieht das Theater heran, um daran das Zusammenspiel einzelner Komponenten einer klassischen Darstellung festzumachen. Dabei erzeugt ein Subjekt, von einem gewissen Standpunkt aus, durch die Betrachtung des Schauspiels eine Art Maskierung des Raums. Diese Maskierung findet zum Zeitpunkt der Betrachtung statt. Branigan fasst basierend auf dieser Beschreibung folgende sechs Hauptelemente zusammen [7, S. 57]:

1. *origin* (der Ursprung): *Origin* ist der ursprüngliche Punkt von dem der Raum der Darstellung ausgeht.
2. *vision* (der Blick): *Vision* ist das Element, welches die Darstellung ausgehend vom Ursprung zum Leben erweckt.

Tabelle 3.1: Die 6 Elemente des Point of View Shots. Quelle: [6, S. 46].

Einstellung A: Punkt/Blick [point/glance]	
1. Punkt [point]:	Etablierung eines bestimmten Punktes im Raum
2. Blick [glance]:	Blick von dort; er verweist auf ein Objekt, das sich normalerweise im Off befindet.
Zwischen Einstellung A und B:	
3. Übergang [transition]	Zeitlichen Kontinuität oder Gleichzeitigkeit.
Einstellung B: Punkt/Objekt [point/object]	
4. Vom Punkt aus [from point]:	Die Kamera positioniert sich am mit (1) definierten Ort oder in nächster Nähe.
5. Objekt [object]:	Das in Element (2) anvisierte Objekt wird gezeigt.
Einstellungen A und B:	
6. Figur [character]:	Ort und Zeit der in (1) bis (5) aufgelisteten Elemente werden durch Anwesenheit und bewusste Wahrnehmung einer Figur begründet – oder darauf bezogen.

3. *time* (die Zeit): *Time* ist dafür verantwortlich, dass unterschiedliche Darstellungseinheiten in einer Kontinuität zusammengebracht werden. Die Zeit bildet Maß und Ordnung innerhalb von Sequenzen.
4. *frame* (die Kadrierung): *Frame* bildet die Grenze zwischen dem Dargestelltem bzw. nicht Dargestelltem bezogen auf das Element des Ursprungs. Kadrieren bedeutet Informationen nach bestimmten Regelsätzen zu beschneiden.
5. *object* (das Objekt): *Object* ist das Repräsentierte und ein Produkt, welches sich aus Blick und Kadrierung ergibt.
6. *mind* (das Bewusstsein): *Mind* ist der Zustand eines Bewusstseins/eines Empfindungsvermögens und wird als Prinzip der Kohärenz der Darstellung verstanden. In ihr eingeschrieben ist das Prinzip der eigenen Verständlichkeit.

Daraus lassen sich die sechs spezifischen Hauptelemente der Darstellung eines Point of View Shots ableiten: Punkt, Blick, Übergang, Vom Punkt aus, Objekt und Figur. Der Punkt und Blick zählen zu Einstellung A. Der Übergang beschreibt den Wechsel zwischen Einstellung A und B. Die Elemente 4 (vom Punkt aus) und 5 (das Objekt) sind der Einstellung B zuzuordnen. Das Element der Figur ist allen übergeordnet und beiden Einstellungen zuzuschreiben, da dieses die Bedingung für die Funktionsweise des Point of View Shots darstellt. Diese sechs Elemente sollen im Folgenden genauer aufgezeigt werden.

Element 1 – Punkt: Mit dem Punkt ist ein bestimmter Standort im diegetischen Raum gemeint, welcher für den/die Zuseher/in zuordenbar ist. Diese Zuordenbarkeit ergibt sich aber meist erst aus dem Wechselspiel von Schuss und Gegenschuss und den uns

vertrauten Darstellungsweisen solcher Aufnahmen. Die erste Einstellung A zeigt meist eine Person im Raum, dessen Blick in eine bestimmte Richtung weist. Die darauffolgende Einstellung B zeigt dann das von der Figur Wahrgenommene. Im Falle des Point of View Shots nimmt die Kamera somit in Einstellung B die Position der Figur ein. Wenn nun jedoch in Einstellung A mehrere Personen zu sehen sind, ist die Einstellung B oftmals nicht mehr klar zuordenbar, da sich mehrere Positionen ergeben, welche die Kamera hätte einnehmen können. Wichtig ist also die Eindeutigkeit des Punktes als erstes Element der Point of View Aufnahme [7, S. 104].

Element 2 – Blick: Wie schon beim Punkt ist auch beim Element des Blickes die eindeutige Lesbarkeit seitens des Zusehers/der Zuseherin essentiell. Durch den Blick wird der Übergang zu Einstellung B vorbereitet. Eine Figur sieht ein Objekt (Element 5) im Off, welches dem Rezipienten/der Rezipientin zum Zeitpunkt der Einstellung A oftmals noch verborgen bleibt. Die Eindeutigkeit kann dabei durch die Akzentuierung der Blickrichtungsänderung verstärkt werden. Klare Augen-, Kopf- und Körperbewegung der Figur können hierbei behilflich sein. Die Kamera kann durch Einsatz von Zoom oder Kamerafahrten ebenso zu dieser Akzentuierung beitragen. Element 2 ist unmittelbar mit Element 6 verbunden, da der Blick die Existenz eines Bewusstseins voraussetzt. Der Blick muss aber nicht zwingend von einem menschlichen Wesen ausgehen. Tiere und nicht-humanoide Lebensformen sind ebenso geeignet, solange diesen der Blick als Element zuschreibbar ist. Ein Beispiel hierfür wäre der Computer namens HAL aus dem Film *2001: A Space Odyssey* [21]. Dieser wird als Kameralinse dargestellt und kann somit als wahrnehmende Instanz interpretiert und verstanden werden [7, S. 104–105].

Element 3 – Übergang: Der Übergang bezieht sich auf das Element der Zeit aus der klassischen Darstellung nach Barthes und sorgt dafür, dass die einzelnen Einstellungen in eine, für den/die Zuseher/in, zeitliche Kontinuität gebracht werden. Für das Erkennen einer klassischen Point of View Struktur ist es wichtig, dass die Einstellung B (mit den Elementen 4 und 5) auf die Einstellung A (mit den Elementen 1 und 2) folgt. Diese Kontinuität sollte eingehalten werden, um eine Lesbarkeit zu gewährleisten. Innerhalb dieser ist es jedoch nicht zwingend vonnöten sich im selben raumzeitlichen Gefüge zu bewegen. Somit kann Einstellung A in der diegetischen Gegenwart spielen, Einstellung B jedoch eine Erinnerungssequenz und somit einen filmischen Raum in der Vergangenheit der Filmfigur darstellen [7, S. 105–106].

Element 4 – vom Punkt aus: Nach dem Übergang in Einstellung B befindet sich die Kamera nun in etwa oder exakt an der Position, welche mit Element 1 in Einstellung A bereits gezeigt wurde. Hierbei sind ebenso Kamerawinkel und -fahrten zu beachten um konsistent zu bleiben [7, S. 106–107].

Element 5 – Objekt: In Einstellung B ist nun das Objekt zu sehen, welches in Einstellung A und mittels Element 2 (dem Blick) bereits angedeutet wurde. Nicht zwingend muss es sich um einen Gegenstand oder ähnliches handeln, der nun den Fokus im Bild hat. Diese Einstellung kann ebenso von subjektivierenden Elementen wie imaginativen Objekten durchzogen sein, welche nun in dieser Form erkennbar gemacht werden können [7, S. 107–108].

Element 6 – Figur: Die Figur bzw. das Bewusstsein ist jenes Element, welches alle zuvor erwähnten in Kohärenz bringt und zusammenhält. Wie bereits zuvor angedeutet, muss es sich nicht zwingend um eine menschliche Figur handeln. Es ist lediglich die Anwesenheit eines Bewusstseins nötig. Branigan äußert sich hierzu folgendermaßen [7, S. 108]:

Element six answers the question how the elements of the POV structure are to be unified and related to character (according to categories like memory, dream, perception, etc.). Strictly speaking, it is not character (which is a rather complex notion), but a mere presence or awareness that is required.

Varianten des Point of View Shots

Die nötigen Komponenten bzw. Elemente zur Etablierung eines Point of View Shots wurden bereits beschrieben. Doch müssen diese nicht zwingend in der vorgestellten Reihenfolge gezeigt werden. Branigan sagt hierzu [7, S. 57]:

The elements of representation may be scattered in various ways in any number of shots, a single shot, or fragment of shot. What is crucial is that there exists a representation of the elements—a point, glance, transition, etc.

Wichtig ist also lediglich die vollständige Präsenz aller sechs Elemente. In welcher Anordnung diese nun gezeigt werden, hängt vielfach von der gewünschten Wirkung ab. Daraus ergeben sich folgende Varianten des Point of View Shots, welche unten nochmals beschrieben sind: *geschlossen*, *verzögert*, *offen*, *kontinuierlich*, *manipuliert*, *multipl*, *eingebettet* und *reziprok*. Einen Überblick über diese Formen bietet Tabelle 3.2. Die zwei Haupttypen nach Branigan sind der *prospektive* und der *retrospektive* Point of View Shot. Zuerst genannter ist die übliche Form, bei der die Einstellung B auf Einstellung A folgt. Beim retrospektiven Point of View Shot wird diese Reihenfolge umgedreht. Zuerst wird die subjektivierende Aufnahme (Einstellung B) gezeigt, gefolgt von der Einstellung A welche die Figur zeigt, dessen Wahrnehmung man mit der vorigen Aufnahme nachvollziehen konnte.

Geschlossener Point of View Shot: Hierbei folgt nach den Einstellungen A und B eine dritte Aufnahme, die erneut die erste (Einstellung A) zeigt. Die subjektive Aufnahme wird umschlossen und dadurch nochmals als solche bestätigt. Ebenso markiert ein geschlossener Point of View Shot klar Anfangs- und Endpunkt der subjektiven Kamera, wodurch eine Überleitung zu gänzlich neuen Einstellungen bzw. Kamerawinkeln erleichtert wird. Auch diese Point of View Struktur kann in retrospektiver Form auftreten. Dabei wird die Punkt/Blick Aufnahme von zwei Punkt/Objekt Aufnahmen umschlossen (B-A-B) und das Objekt ist somit stärker im Vordergrund. Je nach Abwandlung der dritten Aufnahme ergeben sich Varianten des geschlossenen Point of View Shots. So kann es sein, dass die Kamera nicht ganz Schritt hält und die Figur aus Einstellung A sich nicht mehr an ihrem zuvor gezeigten Standpunkt befindet. Sehr häufig betritt auch die Figur noch inmitten der Einstellung B das Bild wodurch sich die subjektive Aufnahme in eine objektive oder von einer internen Okularisierung in eine Nullfokali-

sierung verwandelt. Ebenso ist es möglich, dass sich die zweite Einstellung A etwas von der ersten bezüglich Kamerawinkel und -distanz unterscheidet [7, S. 112].

Verzögerter Point of View Shot: Bei dieser Point of View Struktur wird die zweite Einstellung dem/der Zuseher/in vorübergehend vorenthalten, um Spannung zu erzeugen. Es können sich auch mehrere andere Einstellungen zwischen A und B befinden, bevor die zugehörige Aufnahme gezeigt wird. Dabei kann sich einerseits die subjektive Aufnahme verzögern. Ebenso ist es jedoch möglich, dass diese zuerst gezeigt wird und erst später einer Punkt/Blick Aufnahme zugeordnet wird [7, S. 112–114].

Offener Point of View Shot: Beim offenen Point of View Shot wird auf die subjektive Einstellung vollkommen verzichtet. Das Objekt wird stattdessen meist lediglich durch die auditive Ebene kommuniziert [7, S. 114].

Kontinuierlicher Point of View Shot: Der kontinuierliche Point of View Shot zeigt mehrere Objekte, welche von der Figur betrachtet werden. Der Wechsel zwischen diesen kann einerseits mittels Schnitten aber ebenso durch eine subjektive Kamerafahrt erfolgen. Solche Kamerafahrten werden beispielsweise durch eine Kopfbewegung der Figur in Einstellung A vorbereitet und somit in Einstellung B fortgeführt bzw. komplettiert [7, S. 114–116]. In Verbindung mit langen Kamerafahrten lässt sich der kontinuierliche Point of View Shot schon mehr unter dem Werkzeug der Kamera – genauer dem Aspekt der Kamerabewegung – betrachten.

Manipulierter Point of View Shot: Beim manipulierten Point of View Shot weist Einstellung B nicht gänzlich alle Eigenschaften auf, welche durch Einstellung A vorgegeben wurden. So wird das Objekt der subjektiven Kamera meist etwas größer gezeigt, als dies eigentlich möglich wäre, weil sich die Figur zum Beispiel in größerer Distanz zum Objekt befindet. Ist die Abweichung nicht allzu stark und stimmen andere Aspekte, wie Kameraposition und Kamerawinkel, trotz alledem überein, wird diese Aufnahme von dem/der Zuseher/in als die Sicht der Figur akzeptiert. Es wirkt so, als würde sich die Figur sehr stark auf das Objekt fokussieren. Mit dieser Distanzänderung werden also bereits zusätzliche Informationen durch die Subjektivierung vermittelt [7, S. 116].

Multipler Point of View Shot: Der multiple Point of View Shot involviert mehrere Figuren in der Darstellung einer Wahrnehmung. Diese können abwechselnd in dieselbe Richtung blickend gezeigt werden. Sie nehmen alle das Objekt der Einstellung B wahr. Somit könnte sich beispielsweise die Struktur A-B-C-B-D-E-B ergeben wobei C, D und E weitere Punkt/Blick Aufnahmen (neben A) sind, die die anderen Figuren zeigen. Die Einstellung B kann dadurch aber meist nicht mehr genau einer Person zugeordnet werden und wirkt dadurch weniger subjektiv. Dies kann verhindert werden, indem auch die Einstellungen B hinsichtlich Kameraposition und -winkel variieren und so die unterschiedlichen Standpunkte der Figuren repräsentieren [7, S. 116–117].

Eingebetteter Point of View Shot: Der eingebettete Point of View Shot tritt auf, wenn eine Point of View Struktur in eine weitere integriert ist. Dies trifft zu, wenn die Punkt/Objekt Aufnahme der zuerst gezeigten Struktur wiederum ein Punkt/Blick Element

einer weiteren Struktur enthält und mit der subjektiven Aufnahme dieser eingebetteten Struktur fortfährt. Der Aufbau dieser Struktur gestaltet sich also beispielsweise nach der Abfolge A-B(A2)-C(B2)-A. Einstellung A bildet das erste Punkt/Blick Element. Es folgt das zugehörige Punkt/Objekt Element mit Einstellung B. Diese Einstellung zeigt aber wiederum ein Punkt/Blick Element (A2). Das zugehörige Punkt/Objekt Element dieser zweiten Struktur folgt mit Einstellung C bzw. B2. Mit dem Abschluss der Struktur kann zum Beispiel wieder zu erster Einstellung (A) zurückgekehrt werden [7, S. 117].

Reziproker Point of View Shot: Diese Struktur ähnelt dem eingebetteten Point of View Shot wobei das Punkt/Objekt Element der ersten Struktur eine Figur ist, die den Blick erwidert. Dadurch entsteht ein typisches Schuss-Gegenschuss Szenario, in der die beiden Punkt/Blick Elemente abwechselnd zu sehen sind und das jeweilige Punkt/Objekt Element des anderen bilden [7, S. 117–119].

Abweichungen: Sobald diese klassischen Strukturen unterlaufen bzw. stärker abweichend als gewohnt eingesetzt werden, ergibt sich eine gewisse Instabilität. Der/Die Zuschauer/in erfährt eine Desorientierung. Diese kann besonders für Formen des unzuverlässigen Erzählens so gewollt sein. Jedoch werden diese Arten des bewussten Brechens der Point of View Strukturen/Varianten hier nicht weiter ausgeführt, da der Fokus der Arbeit auf den Möglichkeiten zur Darstellung des Mindscreens liegt, welcher im Idealfall auch als solcher erkennbar sein soll.

Übergangsverfahren des Point of View Shots

Der Übergang von Einstellung A auf B kann klassisch mittels eines Schnitts erfolgen. Ebenso möglich ist der Einsatz von Kamerabewegungen oder Effekten wie Überblendungen. Diese fallen, bezogen auf Werkzeuge zur Subjektivierung, unter die Kategorie der Transitionsmarkierungen und werden in Abschnitt 3.3 erläutert.

3.1.2 Die dysfunktionale Montage nach Weber

Der Medienwissenschaftler Thomas Weber beschäftigte sich in seiner Arbeit *Medialität als Grenzerfahrung* [20] mit der Frage wie futuristische Medien wiederum innerhalb von Medien inszeniert werden können. Ihm zufolge zeigt ein Medium sich dem/der Zuschauer/in nicht als solches solange es keine Störung aufweist d. h. solange es zu funktionieren scheint [20, S. 13–14]. Störungen werden zudem meist im Sinne des Continuity Editings vermieden, um vergessen zu lassen, dass es sich um eine künstliche Darstellung handelt. Eine der zentralen Fragen des Werkes ist demnach, wie etwas, das unsichtbar ist, etwas anderes, das auch unsichtbar wäre, aber gar nicht existiert, repräsentieren kann. Die Dysfunktion – also die sichtbar gemachte Störung des Dargestellten – spielt in den Analysen Webers also eine wiederkehrend wichtige Rolle.

Dysfunktion und Subjektivität

Interessant für diese Arbeit ist dies deshalb, da sich laut Weber ein enger Zusammenhang zur Darstellung der Subjektivität herstellen lässt. Futuristische Medien werden oftmals

Tabelle 3.2: Varianten der Point of View Struktur. Quelle: [7, S. 46].

<i>Bezeichnung</i>	<i>Form</i>	<i>Kurzbeschreibung</i>
geschlossen	A - B - A A - B - X A - B - A' A - B, F B - A - B	Punkt/Blick Aufnahme erscheint zweifach und umschließt die Punkt/Objekt Aufnahme Kamera hält nicht Schritt A' weicht etwas von A ab Figur tritt nach gewisser Zeit ins Bild von Einstellung B retrospektiv: Punkt/Objekt Aufnahmen umschließen Punkt/Blick Aufnahme
verzögert	A - [...] - B B - [...] - A	Einstellung B verzögert sich Einstellung A verzögert sich
offen	A - [...]	Einstellung B bleibt aus
kontinuierlich	A - B1, B2, B3	mehrere Objekte werden betrachtet
manipuliert	A - B'	Punkt/Objekt Aufnahme entspricht nicht gänzlich dem Standpunkt der Figur
multipel	A - B - C - B - D - E - B A - B - A - C - B' - C	mehrere Figuren betrachten dasselbe Objekt mehrere Figuren betrachten dasselbe Objekt und Standpunkte der Punkt/Objekt Aufnahmen variieren
eingebettet	A - B(A2) - C(B2) - A	eine Point of View Struktur wird von einer zweiten umklammert
reziprok	A - B(A2) - B2(A) - B	Punkt/Objekt Aufnahme ist eine Person die in Richtung Figur der Punkt/Blick Aufnahme sieht und bildet somit weiteres Punkt/Blick Element

aus der Innenansicht und somit stellvertretend durch ein wahrnehmendes Subjekt bzw. eine wahrnehmende Figur dargestellt [20, S. 113–114]. Weber führt hier als Beispiele die Filme *Videodrome* [31] (Visionen), *Total Recall* [30] (implantierte Erinnerungen) oder *Bis ans Ende der Welt* [25] (Aufzeichnung der Träume) an. Die Erfahrungen dieser Figur werden erst dann besonders wahrgenommen, wenn die Darstellung sich an den Grenzen der Erfahrbarkeit orientiert. Die Grenzen werden laut Weber durch Funktionsstörungen oder sogenannte Krisen sichtbar [20, S. 114]:

Die Krise des Mediums, die sich in der inszenierten Dysfunktion zeigt, bringt seine Medialität zum Vorschein, so wie die Krise des Subjekts seine Subjektivität aufscheinen lässt.

Diese Grenzen der Erfahrbarkeit werden wiederum durch die physischen Grenzen der Wahrnehmung – der Apperzeption – bestimmt, welche sich wiederum am jeweiligen Subjekt bzw. an der Figur orientieren. Bei dysfunktionalen Bildern spricht Weber auch von unerwünschten Bildfehlern [20, S. 85]:

Dysfunktionale Bilder begegnen uns im Alltag auf Schritt und Tritt: Es sind keine Besonderheiten, sondern ein verdrängter Regelfall. Jeder kennt

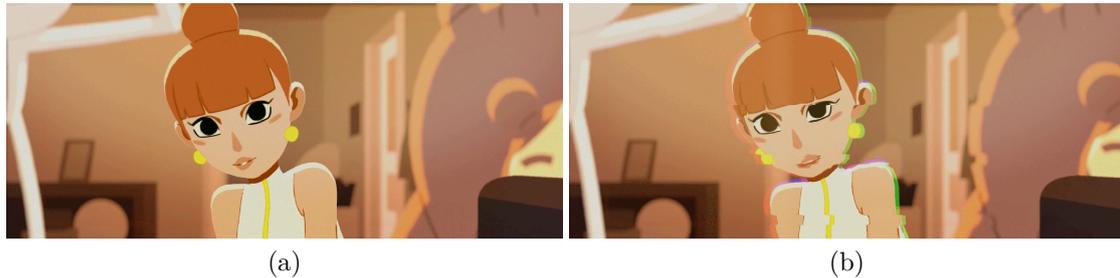


Abbildung 3.1: Ausschnitte aus dem Kurzfilm *Best Friend*. Dysfunktion des Produktes äußert sich als Störbild. Bildquelle [24].

das: falsch belichtete, unscharfe, verwackelte Bilder mit Fingern vor dem Objektiv, unfreiwilligen Doppelbeleuchtungen, falschen Farben, falscher Beleuchtung etc. Dysfunktionale Bilder werden nicht beobachtet, sondern nur als Störung der „eigentlichen“ Inhalte empfunden.

Treten also markante Übergänge auf, die vielmehr wie Fehler als gewollte Montageform wirken, spricht man von der sogenannten dysfunktionalen Montage. Im Kurzfilm *Best Friend* [24] wird ein Produkt, welches den Menschen die Einblendung einer virtuellen Umgebung auf deren Netzhaut ermöglicht, thematisiert. Zu Beginn des Films wird eine dysfunktionale Montage eingesetzt, welche die Wirkung des Produktes erstmals ersichtlich werden lässt. Die Einblendungen der Freunde verraten durch Störbilder ihre virtuelle Herkunft (siehe Abb. 3.1).

3.2 Kamera als Werkzeug

3.2.1 Kamerafahrt

Die subjektive Kamerafahrt im Point of View Shot

Allgemein besteht nach Branigan im Point of View Shot der Grundsatz, dass wenn sich eine Figur, die die Elemente Punkt und Blick bildet, in Bewegung befindet, muss auch in der zugehörigen Einstellung B mit den Elementen Punkt und Objekt diese Bewegung wiedererkennbar sein. Die Figur muss sich dabei nicht zwingend von einem Punkt zum anderen bewegen. Eine Kopfbewegung sollte zum Beispiel ebenso nachvollziehbar sein und findet in der Variante des kontinuierlichen Point of View Shots oftmals Anwendung, wie in Abschnitt 3.1.1 bereits behandelt wurde.

Kamerafahrten zur Darstellung innerer Zustände

Mit dem Mindscreen in Form einer mentalen Projektion, können Kamerafahrten ein effektives Mittel sein um einerseits die aktuelle Verfassung aber ebenso Gefühle der Reflektorfigur zu vermitteln. Kuhn sieht so beispielsweise hektische Kamerafahrten als Möglichkeit den inneren Zustand der Reflektorfigur bei gleichzeitiger Nullokularisierung darzustellen [12, S. 153]. Ein weiteres klassisches Mittel ist der Vertigo Shot, welcher eine Art Schwindelgefühl bei dem Rezipienten/der Rezipientin bewirken kann. Beim Vertigo

Shot wird eine Kamerafahrt mit einer gegenläufigen Brennweitenanpassung kombiniert, sodass das fokussierte Objekt in etwa die gleiche Größe beibehält. Je nach Richtung ergibt sich dadurch ein Effekt, bei dem sich der Hintergrund streckt oder zusammenzieht. Diese Aufnahmeform kann ebenso in eine klassische Point of View Struktur eingebettet sein. Ein objektiver Shot, welcher die Figur in eine Richtung blickend zeigt, leitet die subjektive Aufnahme ein und zeigt mit dem Vertigo Effekt eine Raumverzerrung, welche mit dem Innenleben der Figur verknüpft wird. Kuhn meint hierzu [12, S. 154]:

[...] der POV shot zeigt, was er sieht und was er dabei empfindet, derart, dass sich ein sogartiges Schwindelgefühl auch beim Zuseher einstellen kann.

3.2.2 Kamerapositionierung

Die dargestellte Perspektive im Allgemeinen wird durch die Positionierung der Kamera im Handlungsraum bestimmt. Der/die Zuseher/in erfährt dadurch verschiedenste Standpunkte und Blickwinkel, da die Kamera im Normalfall während der Handlung nicht im selben Punkt verhaftet bleibt. Grob zusammengefasst kann zwischen den Perspektiven der Normalsicht, Aufsicht und Untersicht unterschieden werden. Die Normalsicht entspricht der uns geläufigen Perspektive, also der eines normalen Menschen, da die Kamera hier auf Augenhöhe der handelnden Personen platziert ist. Die Aufsicht – auch Vogelperspektive genannt – zeigt das Geschehen von einem erhöhten Standpunkt aus, während sich die Untersicht dagegen – oder Froschperspektive – durch die Nähe zum Boden ergibt. Auf- und Untersicht können ebenso dazu benutzt werden, um auf weiterer Ebene Gefühle der Figur zu vermitteln. So kann die Figur durch die subjektive Sicht, je nach gezeigtem Größenverhältnis zu anderen Figuren, über- oder unterlegen wirken [11, S. 60–61].

Kamerapositionierung für den Point of View Shot nach Branigan

Betrachtet man erneut den Point of View Shot nach Branigan, ist die Positionierung der Kamera ein Kriterium für die Klassifizierung der Struktur. Er spricht von einer Bezugslinie, welche durch die Einstellung B und das betrachtete Objekt bestimmt wird [7, S. 110]:

Since the initial angle of shot A (point/glance) may be any angle, we choose shot B (point/object) as a reference, and take the line running from the subject's eyes to the object as a reference line.

Während die Kamera also für die objektive Einstellung, unter Rücksichtnahme der benötigten Elemente, relativ frei positioniert werden kann, bieten sich laut Branigan mit Einstellung B verschiedene Möglichkeiten, welche in Abb. 3.2 dargestellt sind [7, S. 110]. Befindet sich die Kamera in Position 1, kann eine klassische Point of View Einstellung festgestellt werden, in welcher die Kamera sich exakt an der Position der Figur befindet und in die Richtung zeigt, welche zuvor in der zugehörigen Objektive angedeutet wurde. Umso weiter sich die Kamera von dieser Position 1 entfernt, desto weniger subjektiv wird die Aufnahme laut Branigan grundsätzlich empfunden. Dies wird jedoch beispielsweise hingegenommen, um der Struktur wie mit Position 2 mehr Stabilität zu verleihen. Die Figur – meist dessen Schulter – ist hier zusätzlich zu sehen und die Positionen der

einzelnen Elemente im Raum bestätigen sich für den Rezipienten/die Rezipientin somit. Dies entspricht dem bereits im vorigen Kapitel erwähnten *over the shoulder shot*. Mit Position 2' befindet sich die Kamera neben dem/der Betrachter/in. Da dieser/diese nicht zu sehen ist, wird diese Art von Positionierung meist angedeutet indem es sich beispielsweise beim Objekt um eine Person handelt, welche an der Kamera vorbeisieht. Umso größer der Winkel zwischen Figur und Kameraposition in der subjektiven Einstellung, desto voyeuristischer wird diese empfunden (siehe 2" in Abb. 3.2). Mit Position 3 und 10 wird etwas gezeigt, das die Figur im Moment eigentlich gar nicht erblickt. Branigan bezeichnet diese Form als falschen *eyeline match*. Vergleichbar mit den Positionen 9 und 8 wirken diese Formen eher destabilisierend und werden somit im Zuge dieser Arbeit nicht näher behandelt. Der „richtige“ *eyeline match* wäre hingegen mit Position 4 oder 5 gegeben und bietet eine typische Schuss-Gegenschuss Situation. Hickethier sieht dies nicht als subjektive Aufnahme. Laut ihm wird der/die Zuseher/in als unsichtbarer/unsichtbare Beobachter/in so nah wie möglich an das Gespräch herangeführt, ohne sich beteiligt zu fühlen [11, S. 147]. Er bleibt somit außerhalb des Dialogs und befindet sich als nicht wahrnehmbare Instanz in nächster Nähe. Kuhn führt den *eyeline match* wiederum als interne Fokalisierung mit einer speziellen Form der internen Okularisierung an. Die visuelle Erzählinstanz zeigt nicht exakt das, was die Figur wahrnimmt, aber ungefähr [12, S. 141]. Position 7 befindet sich hinter dem betrachteten Objekt. Befindet sich die Kamera bereits mit der objektiven Einstellung an diesem Punkt, kann eine Schärfeverlagerung eingesetzt werden, um mittels Fokusänderung auf die Punkt/Objekt Aufnahme zu wechseln. In dieser Anwendung befindet sich das Objekt meist zuerst im stark unscharfen Bereich des Bildes, um dann schließlich enthüllt zu werden. Da die Figur dadurch jedoch weiterhin sichtbar bleibt, hängt es von der jeweiligen Anwendungssituation ab, wie subjektiv diese Aufnahmeform letztendlich wirkt. Bei den Konventionen der klassischen Point of View Struktur bleibend lässt sich also feststellen, dass die Subjektive mit zunehmendem Abstand zur Figur und Winkel zur Bezugslinie voyeuristischer und somit objektiver wirkt. Dass die Figur aber durchaus im Mindscreen sichtbar sein kann, hat bereits die interne Fokalisierung bei Nullokularisierung gezeigt. Hierbei wird aber meist keine klassische Point of View Struktur, sondern vielmehr alternatives Werkzeug zum Einsatz gebracht.

3.2.3 Handkameraeffekte und Ich-Kamera-Filme nach Kuhn

Ein klassisches Mittel zur Subjektivierung ist das Spiel mit der Kamerabewegung an sich. Verwackelte Bilder sind oftmals im Einsatz, um die subjektive Kamera zu unterstützen. Markus Kuhn unterscheidet hier klassisch die zwei Arten der Handkamera- und Ich-Kamera-Filme [12, S. 167–184].

Handkameraeffekte

Soll der tatsächliche oder vorgetäuschte Einsatz von Kameras, welche losgelöst bedient werden, im Film ersichtlich werden, spricht Kuhn von Handkamera-Filmen. Gleichsam verwendet er den Begriff der Handkameraeffekte, da bei der Analyse des Filmmaterials nicht immer klar hervorgeht, ob diese Effekte künstlich oder durch den tatsächlichen Einsatz einer Handkamera erzeugt wurden. Als Merkmale sieht Kuhn teils ruhigere, teils hektischere Bewegungen der Kamera in jegliche Achsen und Richtungen, welche sich in

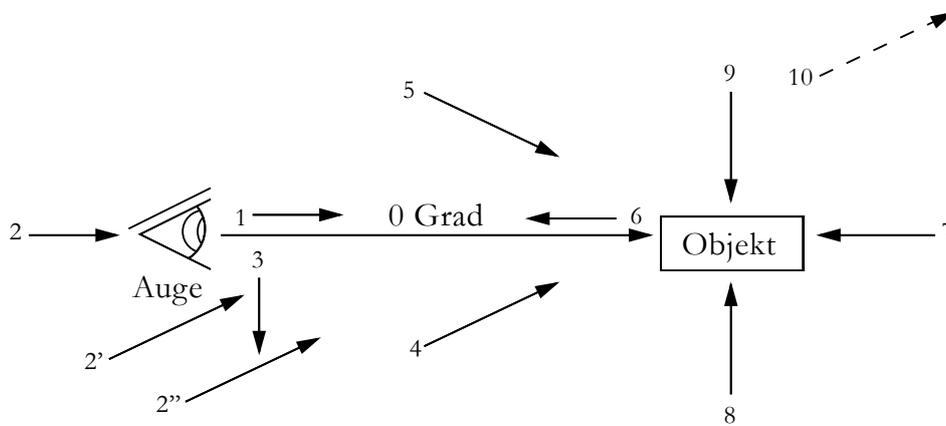


Abbildung 3.2: Möglichkeiten zur Kamerapositionierung im Point of View Shot. Abbildung basierend auf [7, S. 118].

der Erscheinung des Filmbildes äußern. Ebenso Zittern und Wackeln vermerkt er als Indiz. Da sämtliche Erscheinungen dieser Form im Animationsfilm lediglich durch künstliche Mittel und Techniken hervorgerufen werden können, ist es sinnvoll ebenso im Zuge dieser Arbeit bei der Beschreibung verwendeter Werkzeuge beim Begriff der Handkameraeffekte zu bleiben. Wenn solche Effekte auch meist einen pseudo-dokumentarischen Eindruck erwecken sollen, gibt es laut Kuhn ebenso Anwendungsfälle in denen die Handkameraeffekte subjektivierende oder anthropomorphisierende Funktionen erfüllen können. Neben Filmen in denen glaubhaft vermittelt werden soll, dass eine Kamera von einem Menschen gehalten wird, gibt es also auch solche, welche sich mittels Handkameraeffekten auf die Darstellung der menschlichen Wahrnehmung konzentrieren [12, S. 169–170]. Handkameraeffekte können dazu eingesetzt werden, interne Fokalisierung mit sich deckender interner Okularisierung zu markieren, wenn beispielsweise Anfangs- und Endmarkierung einer typischen Point of View Struktur fehlen [12, S. 143].

Ich-Kamera-Filme

Filme die über längere Perioden oder sogar den gesamten Film hindurch subjektivierende figurenbezogene Einstellungen zeigen, werden von Kuhn als Ich-Kamera-Filme oder Point-of-View-Kamera-Filme bezeichnet [12, S. 177]. Andere Filmwissenschaftler wie Beil bezeichnen diesen Sonderfall einer unvollständigen Point of View Struktur als subjektive Kamera [3, S. 68]. Im Zuge dieser Arbeit ist der Begriff der subjektiven Kamera ebenso im Einsatz, bezieht sich aber auch auf die jeweilige Punkt/Objekt Aufnahme einer vollständigen Point of View Struktur und nicht nur auf ihren isolierten Einsatz im Ich-Kamera-Film. Ich-Kamera-Filme können sich den zuvor erwähnten Handkameraeffekten bedienen. Diese bilden jedoch nicht die Voraussetzung für dessen Zuordenbarkeit. Fragen ergeben sich laut Kuhn bei solchen Filmen lediglich bei fehlen-

der objektiver Aufnahme, wenn man von einer klassischen Point of View Struktur nach Branigan spricht. Ohne Anfangs- bzw. Endmarkierungen werden zusätzliche Mittel benötigt, welche die subjektive Kamera einerseits als solche erkennbar, aber ebenso einer konkreten Figur zuordenbar machen. Während Kuhn zufolge auffällige Montageformen und auf die Wahrnehmung bezogene unrealistische Einstellungsgrößen, -perspektiven und -wechsel vermieden werden sollten, sind folgende Stilmittel möglich, um die Figurenbezogenheit zu vermitteln [12, S. 179]:

- Verwendung von Kamerafahrten, die Kopfbewegungen entsprechen,
- Verwendung von Rahmungen des Kaders zur Markierung des Blickfeld,
- Verwendung von Handkameraeffekten,
- Verwendung von Reaktionen anderer Figuren auf die Reflektorfigur und
- Unsichtbarkeit der Reflektorfigur selbst.

Die Rahmung des Kaders wird mit dem Werkzeug der Kadrierung in Abschnitt 3.5, sowie weitere subjektivierende Elemente in Verbindung mit Ich-Kamera-Filmen in Abschnitt 3.7 behandelt. Mit der Vermeidung unrealistischer Einstellungsgrößen und -perspektiven bezieht sich Kuhn vorwiegend auf die menschliche Wahrnehmung. Es kann aber ebenso die Sicht nichtmenschlicher Wesen oder Tiere dargestellt werden, wodurch im Zuge der Arbeit eher von einer figurenbezogenen Wahrnehmung gesprochen wird.

Zahlreiche kritische Ansichten zum Ich-Kamera-Film bzw. isolierten Einsatz der subjektiven Kamera bemängeln die sogenannte Leerstelle des Blickträgers/der Blickträgerin, da zur Reflektorfigur kaum weitere Informationen vermittelt werden können [3, S. 69] und somit ein sich „Hineinversetzen in die Figur“ seitens des Zusehers/der Zuseherin nur bedingt möglich ist.¹ Metz spricht auch von einer „Subjektivität ohne Subjekt“.² Die Möglichkeiten des sich Hineinversetzens sollen aber hier nun nicht weiter behandelt werden, da es im Zuge dieser Arbeit lediglich um die Aspekte der Zuordenbarkeit geht.

3.2.4 Kamera im Animationsfilm

Wo die Malerei explizit auf die Konstruktion des Bildes nach Regeln der Zentralperspektive achten musste, um eine menschenähnliche Wahrnehmung nachzubilden, ist dies den Medien Fotografie und Film bereits eingeschrieben. Es entsteht durch die Verwendung von Linsen automatisch ein Bild mit zentral platziertem Fluchtpunkt. So wird der Blick des Fotografen/der Fotografin bzw. des Filmemachers/der Filmemacherin später zu dem des Betrachters/der Betrachterin. Das filmische Bild ist demnach mit dem Blick verknüpft, wodurch sich das narrative Potenzial dessen erschließt [1, S. 14]. Im Gegensatz dazu verhält es sich im Bereich des Animationsfilm je nach Produktionsart und -technik sehr unterschiedlich. In einer 3D Umgebung erzeugte Animationsfilme basieren auf der Verwendung von Kameras im dreidimensionalen Raum. Diese sind echten Filmkameras nachempfunden, wodurch sich automatisch zentralperspektivisch organisierte Bilder ergeben, die dem menschlichen Blick nachempfunden sind. Anders lässt es sich wiederum im traditionellen Zeichentrickfilm oder computerunterstützten

¹ Christine N. Brinckmann. „Ichfilm und Ichroman“. In: *Die anthropomorphe Kamera und andere Schriften zur filmischen Narration*. Hrsg. von Mariann Lewinsky und Alexandra Schneider. Zürich: Chronos, 1997. S. 82–112. Zitiert nach [3, S. 69]

²Christian Metz. *Die unpersönliche Enunziation oder der Ort des Films*. Aus dem Französischen von Frank Kessler. Münster: Nodus, 1997. Zitiert nach [3, S. 69]

2D Animationsfilm feststellen. Zwar war eine Kamera in den Produktionsprozess des traditionellen Zeichentricks miteinbezogen wenn es um die Ablichtung der Clean Plates ging, jedoch wurde die Zentralperspektive hier nicht automatisch durch die Kameraoptik hervorgerufen. Das Bild der Clean Plate wurde bereits nach zentralperspektivischen Darstellungskriterien erzeugt [10, S. 135]. Heutige digitale Produktionsprozesse eliminieren den Arbeitsschritt des Ablichtens zwar, jedoch müssen Filmemacher/innen Kriterien wie Größenverhältnisse und Linienführung durchaus ebenso im Bereich der digitalen Produktion beachten. Besonders wenn eine subjektive Kamera aufgrund einer internen Okularisierung umgesetzt werden muss und keine künstliche Kamera wie in einer 3D Arbeitsumgebung verfügbar ist, muss bei Bewegungen der Reflektorfigur auf die konsistente Einhaltung optischer Gesetzmäßigkeiten geachtet werden.

3.3 Transitionsmarkierungen als Werkzeug

In Abschnitt 3.1.1 wurden bereits die Grundelemente des Point of View Shots nach Branigan behandelt. Der Punkt, Blick und das Objekt sind in der simpelsten Form des Point of View Shots auf zwei Einstellungen aufgeteilt, wobei eine die objektive und die jeweils andere die subjektive Aufnahme bildet. Der Wechsel zwischen diesen beiden Einstellungen bzw. der Einstieg in einen Mindscreen ohne Verwendung der klassischen Point of View Struktur soll im Zuge dieses Abschnittes als eigenes Werkzeug erläutert werden. In dieser Arbeit wird hierfür der Begriff der Transitionsmarkierung verwendet.

3.3.1 Transitionsmarkierungen nach Branigan

Um nun filmisch einen Wechsel zwischen Objektive und Mindscreen vollführen zu können, ist laut Branigan ein sogenanntes *transition device* nötig. Er sieht dabei neben einem einfachen Schnitt ebenso Effekte wie Überblendungen, Abblenden, Wischblenden oder auch Kamerabewegungen als Möglichkeit. Wenn die Kamera sich in Einstellung A (der Objektiven) nahe an der Figur befindet, reicht laut Branigan oftmals ein schneller Schwenk, eine Schärfeverlagerung oder Zoom aus, um solch einen Wechsel anzudeuten, ohne dass sich die Kameraposition verändert hat [7, S. 109–110]. Ein beliebtes Mittel ist so der schnelle Zoom-In auf das Auge der Reflektorfigur, um in den Mindscreen einzusteigen, da so die Verlagerung einer Sicht von außen auf eine Sicht von innen angedeutet wird. Da sich Branigans Theorien am klassischen Realfilm orientieren sind diese ausschließlich physisch gedacht. Im klassischen Zeichentrickfilm sind jegliche Kamerafahrten (abgesehen von Multiplane Kamerafahrten) künstlich durch den/die Filmemacher/in erzeugt.

3.3.2 Blenden als Schnittarten nach Mikos

Während Branigan also übergeordnet den Begriff des *transition device* verwendet, um sämtlich Übergangsvarianten unter einer Bezeichnung zu sammeln, sieht Lothar Mikos diese Formen weiterhin unter dem Sammelbegriff des Schnittes. Die Transitionsmarkierung ist für ihn nur eine spezielle Form des Übergangs [15, S. 208–209]. Laut ihm lassen sich grob die vier Schnittarten des harten Schnitts, der Auf- und Abblende, der Überblendung und der Trickblende unterscheiden.

Der harte Schnitt

Hierbei werden zwei Einstellungen einfach hintereinander ohne Verwendung von Effekten geschnitten. Es kann dabei einerseits auf die Einhaltung von Kontinuität geachtet werden, um den Schnitt so gut es geht unsichtbar zu machen. Der Jump Cut, bei dem Diskontinuitäten gewollt herbeigeführt werden, bildet dabei eine Sonderform des harten Schnittes [15, S. 209].

Die Auf- und Abblende

Diese Formen des Übergangs werden gerne dazu verwendet, um in einen anderen zeitlichen oder räumlichen Kontext zu wechseln. Die Aufblende hellt die Einstellung dabei graduell bis zur Farbe Weiß weiter auf und wird gerne in Verbindung mit Träumen oder Erinnerungssequenzen eingesetzt. Die Abblende hingegen lässt die Einstellung bis zur Farbe Schwarz abdunkeln und ist laut Mikos charakteristisch für Ortswechsel im Handlungsstrang. Er spricht davon, dass in diesen Formen des Übergangs meist in eine andere Zeit oder einen anderen Wirklichkeitsbereich gewechselt wird [15, S. 210], was im Grunde den Ebenenwechsel bei mentalen Metadiegesen beschreibt.

Die Überblendung und Trickblende

Orts- und Zeitwechsel können ebenso mittels Überblendungen oder Trickblenden dargestellt werden. Rückblenden bilden ein mögliches Anwendungsgebiet. Bei der Überblendung wird die alte Einstellung von der neuen überlagert. Bei der Trickblende kann die neue Einstellung auf verschiedenste Arten eingeblendet werden. Die kann zum Beispiel die alte Einstellung aus dem Bild schieben, sich aufskalieren oder auch hereinklappen [15, S. 210–211].

3.3.3 Wechsel der Darstellungsart

Der Animationsfilm hingegen bietet noch weitaus mehr Möglichkeiten als die bereits dargestellten Transitionsmarkierungen, um zur internen Fokalisierung zu wechseln. Dabei muss nicht zwingend der Wechsel selbst markiert werden. Wenn die Darstellungsart zwischen objektiven und subjektiven Sequenzen wechselt, ist eine zusätzliche Markierung des Überganges nicht zwingend nötig. Hänselmann spricht bei diesem Wechsel der Darstellungsart auch von einem Wechsel der „Wahlfaktoren“ und meint dabei die angewandte Technik oder auch das Material im Produktionsprozess. So könnte eine detaillierte Animation mit Illustrationscharakter in eine Darstellungsart mit malerischer Ästhetik wechseln, um die mentale Metadiegeese einer Figur anzuzeigen. Die Wahl der Technik für die Metadiegeese bzw. die weitere Ebene sollte dabei jedoch nicht beliebig ausfallen, sondern immer im Bezug zur Darstellungsart der Intradiegeese gesetzt werden, da diese in den meisten Fällen detaillierter ausfällt wie Hänselmann ebenso anmerkt [10, S. 201]:

Meist indiziert aber der Grad an maltechnisch bedingter Abstraktion hierarchisch den Grad an Fiktionalität oder diachroner Opposition, so dass ein narrativ fixierter, aktueller Erzählzeitpunkt in einer linearen Geschichte in

der Regel detaillierter dargestellt ist als zeitlich oder hinsichtlich des Realitätsgrads von ihm abweichende Sequenzen, die bspw. Erinnerungen, Berichte etc. bzw. Wünsche, Träume, etc. enthalten, und das umso deutlicher je stärker vom aktuellen Erzählzeitpunkt abgewichen wird.

3.3.4 Transformation

Eine weitere Art des Wechsels bietet der Animationsfilm mit der Transformation. Dabei ist die langsame Verwandlung von Elementen der Diegese gemeint. Für den Übergang in mentale Metadiegesen wird so oftmals die Figur in der normalen diegetischen Umgebung gezeigt, während diese Umgebung bzw. der Hintergrund sich schließlich langsam ausgeblendet oder umgestaltet, sodass sich die Figur nach vollständiger Transformation im Mindscreen befindet. Hänselmann sieht diese Art des Wechsels als möglichen Übergang in sogenannte Transzendenzräume, in welchen sich der innere Zustand der Figuren darstellen lässt [10, S. 472–474]. Bei diesen handelt es sich um nichts anderes als den Mindscreen in Form einer mentalen Metadiegesen. Die Transformation als Transitionsmarkierung für den Mindscreen muss sich jedoch nicht auf den Hintergrund beschränken. Ebenso können sich einzelne Elemente der Diegese verwandeln, wie bereits im vorherigen Kapitel angedeutet wurde. Die Transformation bietet also ebenso eine Möglichkeit für den Übergang in eine mentale Einblendung oder mentale Metalepse. Fraglich bleibt wie sich ein solches Fantasieelement einordnen lässt, wenn es sich nach der Transformation als Teil der Diegese verhält. Im Sinne der mentalen Einblendung handelt es sich durchaus um ein Element, welches sich gewissermaßen über Elemente der Diegese blendet. Andererseits agiert das Objekt oder die Figur wie ein Teil der Diegese – was für eine mentale Metalepse sprechen würde – wobei dafür auch das „darunter-“ bzw. „dahinterliegende“ Element verantwortlich gemacht werden könnte.

3.4 Farbe als Werkzeug

Grundsätzlich muss unterschieden werden, ob Farbe im Animationsfilm als Entität oder Qualität auftritt. Als Entität kann die Farbe dabei eine Figur repräsentieren, während sie als Qualität an eine andere Entität gebunden ist und weitere Informationen zu dieser liefert. Meist tritt Farbe im Animationsfilm als dieser Zusatzcode auf und kann zwei Funktionsweisen erfüllen [10, S. 195–197]: die Funktionsweise der semantischen Repräsentation und die der syntaktischen Konjunktion.

3.4.1 Farbe als semantische Repräsentation

Farbe als semantische Repräsentation bedient sich der Farbsymbolik und verbindet die Farbe mit Gemütszuständen oder Gefühlen. Rot steht dabei beispielsweise für die Liebe, Leidenschaft oder das Feuer während Schwarz mit der Trauer oder dem Bösen in Verbindung gebracht wird. Beim Einsatz dieser Farbsymboliken muss jedoch die jeweilige Zielgruppe hinterfragt werden, da diese Assoziationen stark kulturabhängig sind und sich ebenso am jeweiligen Sprachgebrauch orientieren. Im deutschsprachigen Raum ist „Grün vor Neid“ eine gängige Redewendung und stellt so eine Verbindung zwischen der Farbe Grün und dem Gefühl des Neids her. Jedoch ist den meisten Völkern – Mon-

golen und Malaien ausgenommen – eher Gelb als Farbe des Neids bekannt [36]. Als semantische Repräsentation kann Farbe in einem Point of View Shot beispielsweise die momentane Situation mit den repräsentativen Farben der Gefühle der Reflektorfigur ergänzen. Im Kurzfilm *Augenblicke* [23] findet Farbe in Kombination mit der subjektiven Kamera ebenso ihren Einsatz und vermittelt so beispielsweise die Aggression der Reflektorfigur durch das Rotwerden seiner Haut (siehe Abb. 4.13c). Eingehender werden diese Aspekte jedoch in Kapitel 4 analysiert. Die Farbe muss aber nicht zwingend an ein Objekt der Diegese gebunden sein. Ebenso kann sich die subjektive Kamera, in Form eines visuellen Effektes, zur Gänze einfärben. Dieses Beispiel wird im Abschnitt 3.6 unter dem Thema der kreativen Symboliken nochmals aufgegriffen.

3.4.2 Farbe als syntaktische Konjunktion

Farbe als syntaktische Konjunktion verbindet Elemente entweder aufgrund ihrer farbigen Äquivalenz oder ihrer Gegensätzlichkeit miteinander. Auf Ebene der Montage können dadurch unterschiedliche Szenen zueinander in Beziehung gesetzt werden [10, S. 196]. Oftmals finden so Sepiatöne in Erinnerungssequenzen ihre Anwendung, während andere Szenen keine abnorme Färbung aufweisen. Mentale Metadiegesen können auf diesem Weg beispielsweise zusätzlich markiert werden.

3.4.3 Weiß und Schwarz als Extrempositionen

Weiß und Schwarz bilden gewissermaßen Sonderformen in der Farbsymbolik. Genau genommen können sie nicht als Farben gesehen werden, da sie keine Position im Farbkreis einnehmen und vielmehr, je nach angewandtem Farbmodell, alle Farben in sich vereinen. Des Weiteren wird Weiß, als Grundfarbe bzw. Ausgangsbasis in der Bildproduktion, mit einem „Nichtvorhandensein“ und Schwarz mit einer „Überrepräsentiertheit“ verbunden. Ein weißes Blatt Papier füllt sich in der Regel nach und nach mit Farbe und zeigt sich in Extremform des maximalen Farbauftrages schließlich als schwarzes Blatt Papier [10, S. 198–199]. Daher wird Weiß im Animationsfilm mit einer gewissen Leere aber ebenso mit maximalen Potenzial assoziiert, während Schwarz die existentielle Fülle und Wahl- bzw. Alternativlosigkeit ausdrückt. Mit diesem Hintergrundwissen können Weiß und Schwarz somit gezielt als Grundfarben eingesetzt werden, um beispielsweise eine Figur in einem metaphorisch besetzten Raum zu platzieren. Wurden im Film zuvor szenisch verortbare Hintergründe eingesetzt und befindet sich die Figur im nächsten Moment in einem Weißraum, wird dem/der Zuseher/in ein Ebenenwechsel kommuniziert. Man befindet sich fortan auf metadiegetischer Ebene, die vermutlich durch die Figur selbst hervorgehoben wurde. So lassen sich in Hänselmanns Aussage zu solchen Weißräumen, in denen die Reflektorfigur selbst von außen zu sehen ist, Parallelen zur internen Fokalisierung bei Nullokularisierung erkennen [10, S. 199–200]:

Die plötzliche Versetzung der Figur in einen reinweißen Raum bzw. eigentlich in einen Nicht-Raum spiegelt den psychischen Zustand der Figur wider: Die Art der äußeren Präsentation der Figur gibt Auskunft über den inneren Zustand der Figur. Es ist als sähen wir durch die Augen der Figur auf die Figur selbst, wodurch die objektive Darbietung insgesamt subjektiv eingefärbt wird.

Der Weißraum muss jedoch nicht zwingend in einer Nullokkularisierung eingesetzt werden. In *Augenblicke* ist der Weißraum aus subjektiver Sicht der Figur zu sehen (siehe Abb. 4.13d).

3.5 Kadrierung als Werkzeug

Bei der Kadrierung werden Teile des Filmbildes durch Rahmen oder andere Formen der Maskierung verdeckt und der Handlungsraum dadurch verkleinert [10, S. 283]. Jedoch muss dabei unterschieden werden, ob die Maskierung durch Elemente der Diegese hervorgerufen oder das Filmbild künstlich beschnitten wird. Bei Elementen der Diegese handelt es sich häufig um Schlüssellocher oder technische Apparaturen durch die die Reflektorfigur einen Blick wirft. Diese Kadrierung zur Markierung eines spezifischen Blicks wird im Folgenden zuerst behandelt bevor auf andere Arten der Kadrierung eingegangen wird.

3.5.1 Kadrierung durch Elemente der Diegese

Beschränkungen oder Beschneidungen des Bildes sind ein klassisches Mittel, um einen spezifischen Blick nachzuzeichnen. Sei dies ein Blick durch ein Schlüsselloch, den Sucher einer Kamera, ein Fernglas, das Visier einer Waffe und ähnliches. Ebenso kann die Sicht der Figur durch Objekte wie Masken, Anzüge oder Brillen eingeschränkt sein. Es handelt sich bei den Objekten, die die Kadrierung verursachen, also um Objekte der Diegese. Sie werden in dieser Arbeit als kadrierende Objekte bezeichnet. Diese Form der Markierung wird meist als subjektive Kamera innerhalb einer klassischen Point of View Struktur platziert. Dabei wird in der zugehörigen objektiven Aufnahme aufgelöst durch welches Objekt oder welche Apparatur das Sichtfeld der Figur beeinflusst wurde. Die Kadrierung des Bildes markiert also die Einschränkung der Wahrnehmung bzw. des Sichtfeldes der Reflektorfigur (vgl. [12, S. 144–145]). Eine weitere klassische Adaptierung dieser Kadrierung ist die Nachbildung des Wimpernschlags, wenn die Figur beispielsweise einschläft oder andersherum ihr Bewusstsein wieder erlangt. Solche Aufnahmen sind sehr gängig und daher meist eindeutig verständlich. Dadurch kommen diese Einstellungen leicht ohne einleitende objektive Einstellung im Sinne einer Point of View Struktur aus. Branigan bezeichnet diese Art der Markierung, neben Aspekten die Ton und Kameraarbeit betreffen, auch als sekundäre Hinweise [7, S. 106]:

More frequently, the secondary cues exist to reinforce spatial orientation.
The cues may involve elements of the mise-en-scene.

3.5.2 Künstliche Kadrierung

Bei der künstlichen Kadrierung, das heißt die Einschränkung des Filmbildes durch eine künstliche Rahmung, kann zwischen einer einfachen Schachtelkadrierung und der Mehrfachkadrierung unterschieden werden. Die Schachtelkadrierung verkleinert dabei den Handlungsbereich durch eine einzelne äußere Rahmung. Relevanter zur Darstellung von Mindscreens zeigt sich jedoch die Mehrfachkadrierung, da diese mehrere Perspektiven in sich vereint. Hänselmann spricht hierbei auch von einem multiperspektivischen

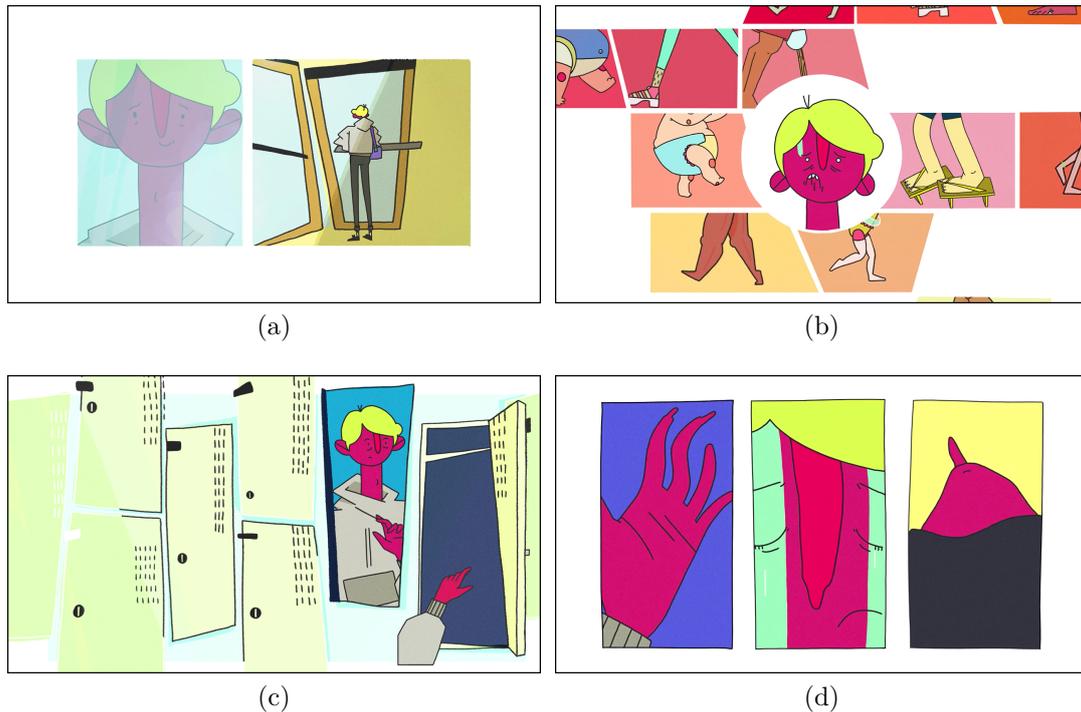


Abbildung 3.3: Ausschnitte aus dem Kurzfilm *Immersion*. Einsatz der Mehrfachkadrage zur Darstellung der objektiven und subjektiven Aufnahme zugleich. Die schwarzen Rahmen wurden nachträglich eingefügt, um die Grenzen des Filmbildes sichtbar zu machen. Bildquelle [26].

Blick [10, S. 287]. So kann die Mehrfachkadrage verwendet werden, um sowohl die objektive Punkt-Blick als auch die subjektive Punkt-Objekt Aufnahme zu verknüpfen. Der/Die Zuseher/in kann dadurch sowohl den Blick der Reflektorfigur als auch dessen Mindscreen sehen. Da die beiden Darstellungsfelder in Wechselwirkung zueinander stehen, erklärt sich die dargestellte subjektive Sicht von selbst und ist durch die spezielle Art der Darstellungsform bereits implizit markiert. Im Kurzfilm *Immersion* [26] wird die Mehrfachkadrage in der hier beschriebenen Form als Kombination von Punkt-Blick und Punkt-Objekt Aufnahme eingesetzt, wie in Abb. 3.3 zu sehen ist. Der Protagonist wird in unterschiedlichen Situationen auf seinem Weg zum öffentlichen Schwimmbad begleitet. Die Kadrierung wird je nach Szene sehr unterschiedlich umgesetzt, während sie in einigen ebenso ausbleibt, sodass auch filmbildfüllende Szenen ihren Einsatz finden. Die erste visuell subjektivierende Einstellung zeigt sich, als der Protagonist sich selbst im spiegelnden Glas der Eingangstür erblickt (siehe Abb. 3.3a). Weitere Aspekte sind in dieser Szene nicht von Bedeutung, sodass die Mehrfachkadrage lediglich aus diesen beiden Einstellungen besteht. Zusätzliche Variationen der Mehrfachkadrage werden mit zunehmender Nervosität des Protagonisten eingesetzt. So auch als er beispielsweise in Richtung zahlreicher, an ihm vorbeilaufender, Menschen blickt. Jede Person – genauer genommen die Beine der Person – erhält in dieser Kadrierung ein eigenes Darstellungsfeld bzw. eine eigene Einstellung, während die Punkt-Blick Einstellung des Protagonisten in der Mitte all dieser platziert wurde. Durch diese Art der Mehr-

fachkadrung wird gezeigt worauf der Protagonist seine Aufmerksamkeit legt. Ebenso wird auf weiterer Ebene durch die Anordnung der Einstellungen vermittelt, dass sich die Figur in dem Moment eingeengt oder umzingelt zu fühlen scheint, was sich durch deren Gesichtsausdruck bestätigen ließe (siehe Abb. 3.3b). Schlussfolgernd kann also gesagt werden, dass die Aufteilung der Kadrierungselemente nicht den ganzen Film über konstant bleiben muss, sondern durchaus je nach Anwendungsart variieren kann. Es können die jeweils subjektiven Sichten verschiedener Reflektorfiguren als interne Okularisierung genauso wie unterschiedliche interne Fokalisierungen als Nullokularisierungen miteinander kombiniert werden. Eine weitere Sonderform bildet die Mehrfachkadrung in ihrer Möglichkeit disparate Handlungsräume miteinander zu verknüpfen und in Verbindung zu setzen, wie ebenso Hänselmann in seinem Buch *Der Zeichentrickfilm* betont [10, S. 291]. Als Beispiel führt er den Kurzfilm *On The Land, At Sea And In The Air* [28] an, in dem sich die einzelnen Handlungsräume gegen Ende des Films in einen einzigen konsistenten Darstellungsraum verwandeln. Hänselmann sieht hierbei ein Potenzial, welches im Realfilm so nicht gegeben ist. Der Animationsfilm kann mittels der Mehrfachkadrung eine Verbindung zwischen unterschiedlichen Handlungsräumen herstellen, während derartige Verknüpfungen im Realfilm nur mittels aufwendiger Montage und Nachbearbeitung des Ausgangsmaterials möglich ist. Die Mehrfachkadrung wird von einigen Filmwissenschaftlern/Filmwissenschaftlerinnen, wie Kuhn (siehe [12, S. 165–166]) und Beil (siehe [3, S. 179–182]), ebenso als Splitscreen bezeichnet wobei Hänselmann hier weiter differenziert und der Splitscreen für ihn eher eine Sonderform der Mehrfachkadrung darstellt, in der das Filmbild in zwei in der Regel gleichgroße Teile zerschnitten wird, die ohne Rahmung nahtlos aneinander anschließen [10, S. 286–291].

3.6 Symboliken als Werkzeug

Symboliken, welche im Filmbild eingeblendet oder auf Objekte oder Figuren projiziert werden, können ebenso zur Markierung des Mindscreens beitragen. Hierbei sei auf die Definition des Symboles nach Peirce verwiesen [17], da eine Einführung in die Semiotik an dieser Stelle den Rahmen sprengen würde. Lediglich Hänselmanns zusammengefasste Definition sei hier erwähnt, in der er Symbole als Zeichenrelationen basierend auf Absprachen und Konventionen, die etwas nicht direkt repräsentieren, sondern in einem uneigentlichen Sinne darstellen, bezeichnet [10, S. 522].

Filmemacher/innen können sich dabei konventioneller Symbolik bedienen oder versuchen neue Bedeutungsebenen in Form von kreativer Symbolik zu etablieren. Mit konventionellen Symboliken sind solche gemeint, deren Bedeutung sich bereits im Wissenssystem eines bestimmten Kulturkreises verankert hat [10, S. 523–525]. Werden Symboliken aber bisher nicht verwendete Bedeutungsinhalte verliehen, spricht man laut Hänselmann von kreativen Symboliken. Bei kreativen Symboliken findet der Prozess der Bedeutungsgebung im Zuge der Narration, als sogenannte operative symbolische Semantisierung statt. Dies erfolgt mittels Einsatzes einer Regel, die sich wiederkehrend bestätigt, um so eine Relation zu festigen. Die Bildung der Regel erfolgt dabei nach dem Muster „Wenn A, dann B.“ und ebenso „Wenn nicht A, dann nicht B.“ wobei A und B die zu verknüpfenden Elemente darstellen. Der sich wiederholende Einsatz der Regel festigt die Relation und somit das Symbol. Bereits bestehenden Symbolen können auf diese Art neue Bedeutungen verliehen werden. Laut Hänselmann gilt jedoch,



Abbildung 3.4: Ausschnitte aus dem Kurzfilm *Augenblicke*. Der Schatten und die Haarsträhne der Protagonistin als subjektivierende Elemente. Bildquelle [23].

dass die symbolische Bedeutung umso stärker hervortritt je abstrakter die Darstellung des Symbols ist und je weniger dieses bereits mit anderen Bedeutungsebenen belegt ist [10, S. 528–529]. Mit dem gerade beschriebenen Einsatz der Regel kann ebenso die Farbsymbolik als Werkzeug mit neuer Bedeutung aufgeladen werden. Konventionelle Farbsymboliken wurden bereits in Abschnitt 3.4.1 beschrieben. Um nun beispielsweise eine zu Gänze grünliche Färbung des Filmbildes mit einer mentalen Metadiegesen einer Figur zu verknüpfen, ist lediglich die Bildung einer Regel und dessen Wiederholung nötig um die Farbe Grün hier als Symbol zu manifestieren. Die Regeln lauten dabei: „Wenn das Filmbild sich grünlich einfärbt, wird gerade eine mentale Metadiegesen der Reflektorfigur gezeigt“ sowie „Wenn die grünliche Färbung des Filmbildes verschwindet, markiert dies das Ende der mentalen Metadiegesen.“ Findet dieser Zusammenhang während des Animationsfilms oft genug seinen Einsatz, festigt sich die grünliche Färbung des Filmbildes als Symbol für die mentale Metadiegesen.

3.7 Subjektivierende Elemente als Werkzeug

Wie bereits in Abschnitt 3.2.3 angedeutet wurde, kann es besonders bei Ich-Kamera-Filmen nötig sein neben Handkameraeffekten, die die Körper- und Kopfbewegungen der Reflektorfigur nachahmen, weitere Markierungselemente zu verwenden, die die subjektive Kamera einer Figur zuordenbar machen. Kuhn nennt hierbei den klassischen Blick in den Spiegel, Zigarettenrauch der vor dem Gesicht der Reflektorfigur aufsteigt, die Sichtbarkeit der Hände bei Interaktionen oder der Füße beim Gehen und Laufen [12, S. 144]. Weitere figurenbezogene Elemente sind Schatten sowie Haarsträhnen der Reflektorfigur die gezielt im Filmbild platziert werden können, wie es im Kurzfilm *Augenblicke* [23] der Fall ist (siehe Abb. 3.4). Ebenso spielt die auditive Ebene eine wichtige Rolle. Diese wird hier nicht im Detail aufgearbeitet, jedoch seien effektive Mittel wie der Einsatz des Voice-off der Figur oder die realistische Positionierung von Soundelementen im Raum erwähnt. Dabei kann die Vernachlässigung klassischer Regeln durchaus zu einer stärkeren Bindung an die Reflektorfigur führen. Im Kurzfilm *Räuber und Gendarm* [29] beispielsweise wird mit einer starken Verlagerung der einzelnen Stimmen der Figuren gearbeitet, was teils zu einer Verschlechterung der Verständlichkeit führt, da Stimmen

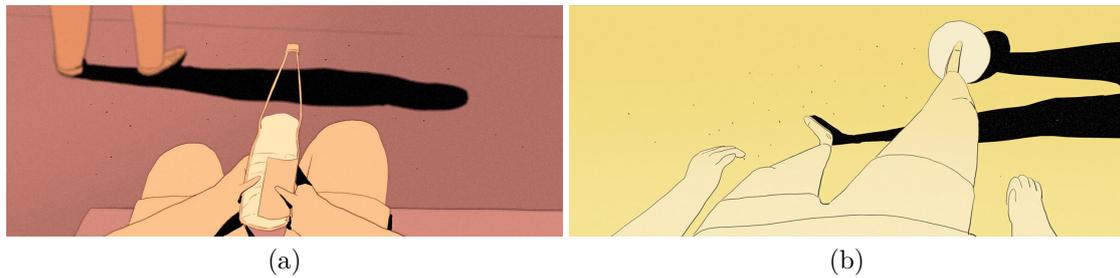


Abbildung 3.5: Ausschnitte aus dem Kurzfilm *Räuber und Gendarm*. Subjektivierende Elemente wie die Sichtbarkeit der Hände, Füße und Schatten der Figur verstärken die Bindung zur Reflektorfigur. Bildquelle [29].

klassischerweise zentral positioniert werden. Dies verstärkt in diesem Fall jedoch den Konnex zur Reflektorfigur. Zudem sind regelmäßig die Hände und Beine des Protagonisten bzw. der Reflektorfigur zu sehen (siehe Abb. 3.5).

Handelt es sich beim visualisierten Mindscreen um Bewusstseinszustände, die imaginative Filmbildelemente hervorrufen können und die sich, unter Berücksichtigung des Genres, nur sehr unwahrscheinlich tatsächlich in die Szene einordnen lassen, dann können auch diese imaginativen Objekte oder Figuren ein Indiz für den Mindscreen und somit subjektivierende Elemente darstellen.

3.8 Visuelle Effekte als Werkzeug

Bei der Darstellung mentaler Projektionen bilden visuelle Effekte neben Kamerafahrten ein weiteres zentrales Element, um den mentalen Zustand und ebenso das Wahrnehmungsvermögen der Reflektorfigur abzubilden. Branigan benennt die Aufnahme einer subjektiven Kamera innerhalb einer klassischen Point of View Struktur, die mit visuellen Effekten angereichert wird, auch als *perception shot*. Dabei liegt der Fokus nicht auf der Darstellung dessen was die Reflektorfigur erblickt, sondern auf welche Weise die Wahrnehmung der Figur beeinflusst ist und diese Abweichung vom „Normalzustand“ somit dargestellt werden kann [7, S. 80]:

[...] what is important is not so much that a character sees something, but that he experiences difficulty in seeing.

Die Möglichkeiten reichen dabei von verschwommenen Bildern – um Betrunkenheit, Verwirrtheit, Drogeneinfluss oder Verletzungen anzuzeigen – über optische Effekte wie wellenartige Verzerrungen oder sogar Doppelbilder. Im Animationsfilm ließen sich ebenso Verwischungen in die Kategorie der visuellen Effekte einordnen, wenn diese zur Markierung eines mentalen Zustandes eingesetzt werden. Normalerweise werden diese verwendet um Bewegungsunschärfe, welche im Realfilm automatisch durch eine schnelle Kamerabewegung entsteht, künstlich nachzustellen. Ganze dargestellte Objekte oder nur Teile davon werden dabei in aufgelöster Form als Farbstreifen und Linienanordnungen dargestellt, um Geschwindigkeit anzuzeigen [10, S. 625]. Im Kurzfilm *Augenblicke* [23] wird diese Technik intensiv bei der Darstellung des Kampfes zwischen Täter und Opfer eingesetzt (siehe Abb. 3.6). Kommen schnelle Schwenks zum Einsatz dann lassen



Abbildung 3.6: Ausschnitte aus dem Kurzfilm *Augenblicke*. Verwischungen zur Darstellung der mentalen Projektion der jeweiligen Reflektorfigur. Bildquelle [23].

sich im Zeichentrick auch sogenannte schematische Raumbrücken einsetzen. Damit können Einstellungswechsel geschaffen werden, die im Realfilm ohne Nachbearbeitung so nicht möglich wären. Es werden mit den gezeichneten Einzelbildern beispielsweise zwei Orte miteinander verbunden, die in Wirklichkeit nicht beieinanderliegen und somit eine Überbrückung des Raums dazwischen geschaffen [10].

Kapitel 4

Analyse exemplarischer Animationsfilmbeispiele

4.1 Die Kurzfilmanalyse

4.1.1 Der Analyseprozess

Nachdem in vorhergehenden Abschnitten der Arbeit die Methoden und Techniken zur Darstellung des Mindscreens im Animationsfilm erörtert wurden, sollen diese in folgendem Abschnitt nun anhand exemplarischer Beispiele auf ihren Einsatz untersucht werden. Für die Analyse wurden aktuelle Filmbeispiele herangezogen. Kriterien für die Auswahl waren einerseits der mehrfache Einsatz subjektiver Einstellungen, sowie die Verwendung möglichst unterschiedlicher Techniken. Dabei fiel die Entscheidung auf die Kurzfilme *Acid Rain* [22] von Tomek Popakul sowie *Augenblicke* [23] von Kiana Naghs-hineh.

4.1.2 Betrachtungsfelder der Analyse

Die zuvor behandelten Werkzeuge der Montage, Kamera, Transitionsmarkierung, Farbe, Kadrierung, Symbolik, subjektivierenden Elemente und visuellen Effekte sollten im Zuge dieses Kapitels jeweils einen eigenen Analyseabschnitt bilden. Auf die Analyse des Werkzeuges der Kadrierung wurde jedoch bei beiden Filmen und ebenso auf das Werkzeug der Symbolik beim Film *Acid Rain* verzichtet, da festgestellt wurde, dass diese nicht verwendet wurden.

4.1.3 Herangehensweise

Zuerst wird vom jeweiligen Kurzfilm ein grobes Sequenzprotokoll erstellt, um erörtern zu können, welche Abschnitte des Films Mindscreens enthalten. Vorab bereits ein genaues Einstellungsprotokoll des gesamten Films anzufertigen, wäre für die meisten Anwendungsfälle, welche nur vereinzelt subjektivierende Aufnahmen zeigen, weniger sinnvoll. Daher ist die Idee zuerst die zur Betrachtung relevanten Abschnitte des Films anhand eines Sequenzprotokolls zu erörtern, um anschließend diese Einzelsequenzen genauer zu analysieren. Im Falle des Films *Augenblicke*, welcher ausschließlich mit subjektiver

Kamera arbeitet, wurde hingegen sofort ein Einstellungsprotokoll erstellt. Die bei der Analyse entstandenen Protokolle befinden sich in den Anhängen A und B.

4.2 Analyse des Kurzfilms *Acid Rain*

4.2.1 Informationen zum Kurzfilm

Acid Rain [22] ist ein circa 26-minütiger Animationsfilm des polnischen Künstlers Tomek Popakul und feierte am Sundance Festival 2019 seine Premiere [33]. Veröffentlicht wurde der Kurzfilm bis dato (September 2019) hingegen noch nicht. Die Geschichte handelt von dem Mädchen namens Young, das sich – lediglich mit einem Rucksack ausgerüstet – auf den Weg macht, um ihrem tristen Alltag zu entfliehen. Auf ihrer Reise lernt sie den etwas eigenartigen Skinny kennen. Dieser lebt nicht nur in seinem Wohnmobil, sondern nutzt dieses auch dazu, um seine nicht ganz so legalen Geschäfte abzuwickeln. Popakuls Intention war es dem/der Zuseher/in mit *Acid Rain* gemischte Gefühle zu vermitteln: Faszination und Widerwille, Gemeinschaft und Distanzierung, Natur und Zivilisation [32]. So zeigt sich in *Acid Rain* der Umgang mit Drogen aus den unterschiedlichsten Perspektiven. Young wird einerseits im Rausch von wunderbaren Eindrücken überwältigt, erlebt aber genauso einige der tiefen Abgründe, die die Substanzen mit sich bringen können. Der Kurzfilm ist daher von Mindscreens stark durchzogen. Diese sind, besonders wenn sich die Charaktere unter Drogeneinfluss befinden, auffallend markiert. Den Einsatz subjektiver Aufnahmen bezeichnet Popakul dabei auch selbst als eines der Hauptcharakteristika seiner Filme.¹ Mit 3DS Max als Software seiner Wahl arbeitet er in einer klassischen 3D Umgebung, die ihm automatisch zentralperspektivisch organisierte Filmbilder liefert. Den zweidimensionalen Look erhält er letztendlich durch den Einsatz bestimmter Toon Shader.² In Abbildung 4.1 wird die Anzahl der Mindscreens je Sequenz dargestellt. Dies bedeutet jedoch nicht, dass in den jeweiligen Sequenzen ausschließlich subjektive Bilder vorherrschend sind. Die Grafik soll lediglich einen groben Überblick über Verteilung und Anzahl der Mindscreen Einstellungen geben.

4.2.2 Montage

Point of View Montage

Grundsätzlich können in *Acid Rain* Point of View Montageformen lediglich bezogen auf die beiden Hauptcharaktere Young und Skinny beobachtet werden, da diese sich während des gesamten Films hinweg im Zentrum der Geschehnisse befinden. Tendenzen zum Einsatz der klassischen Elemente des Point of View Shots nach Branigan sind in *Acid Rain* jedenfalls klar zu erkennen.

Im Falle von geschlossenen Point of View Shots stimmt meist der zweite Shot der Objektive nicht zur Gänze mit dem ersten überein. Ebenso entsprechen Kameraposition und Kamerawinkel der Subjektive oftmals nicht exakt der zugehörigen Punkt-Blick Aufnahme, sind jedoch in den meisten Fälle trotz dessen verständlich. Ein Beispiel hierfür wäre Sequenz 9. Young und Skinny sind in diesem Abschnitt des Films mit dem

¹Information aus persönlichem Mailverkehr mit Popakul entnommen.

²FMX Conference Talk „Flattening Earth – turning 3D into 2D“ von Tomek Popakul am 03.05.2019 in Stuttgart.

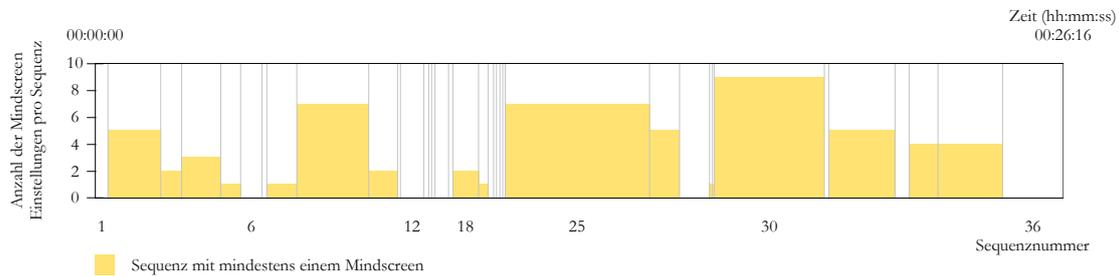


Abbildung 4.1: Überblick über die Verwendung von Mindscreens in Tomek Popakuls Kurzfilm *Acid Rain*.

Wohnmobil unterwegs und es sind bereits erste Rauschzustände in den Mindscreens erkennbar. Young wirkt sehr fokussiert auf das von ihr Wahrgenommene (siehe Abb. 4.2f). In der nächsten Einstellung wird dies durch die subjektive Kamera erklärt. Sie nimmt das Wasser auf der Windschutzscheibe in schrillen Farben wahr (siehe Abb. 4.2g). Die darauffolgende Einstellung bestätigt die vorhergehende, indem man Young nochmals von der Seite aus näherer Distanz sieht (siehe Abb. 4.2h). Die nachfolgende Änderung der Kameraposition zeigt jedoch, dass sie der Windschutzscheibe nicht mehr so nahe ist, wie vor dem Mindscreen (siehe Abb. 4.2i).

Diese Sequenz würde ebenso unter die Kategorie des multiplen Point of View Shots fallen. Noch bevor Young in den Fokus rückt sieht man die Windschutzscheibe aus den Augen von Skinny (siehe Abb. 4.2b). Dies wird durch eine zugehörige Objektive bestätigt, in der beide zu sehen sind und Young vorübergehend nach oben und nicht nach vorne blickt (siehe Abb. 4.2e). Erst anschließend richtet sie ihre Aufmerksamkeit auf das Wasser auf der Scheibe (siehe Abb. 4.2f) und es erfolgt ein Schnitt auf ihre Subjektive. Dass es sich um die Sicht zweier unterschiedlicher Reflektorfiguren handelt, wird zusätzlich dadurch bestätigt, dass das Wasser nur bei Young die bunten Farben aufweist.

Die geschlossenen Point of View Szenen kommen in *Acid Rain* hauptsächlich in prospektiver Form zum Ausdruck. Die einzige Ausnahme scheint hier eine der letzten Szenen – Sequenz 32 – zu bilden, in der Skinny sich gerade mit Young in dem verlassenen Tunnel oder Bunker befindet. In einem kurzem Moment der Ruhe, wechselt die Einstellung auf einen Mindscreen von Skinny. Er blickt an sich herunter und betrachtet sich im Spiegel (siehe Abb. 4.3b). Im nächsten Moment hat sich Young bereits befreit und versucht ihn mit einem Messer auf Abstand zu halten. Diese Einstellung wird sehr lange gehalten, um die Spannung zu verstärken, da der/die Zuseher/in in dem Moment noch nicht genau weiß, wie Skinny wohl darauf reagieren wird. Man kann schon fast von einem verzögerten Point of View Shot sprechen. Die nächste Einstellung bildet die zugehörige Punkt/Blick Aufnahme. Der/Die Zuseher/in erkennt nun, dass Skinny sich zu ergeben scheint. In einer abschließenden zweiten Subjektive sieht man erneut Young wie sie vorsichtig – noch immer mit dem Messer in der zweiten Hand – versucht jemanden (vermutlich die Polizei) anzurufen (siehe Abb. 4.3f). Es handelt sich hierbei also um einen retrospektiven geschlossenen Point of View Shot. Dieser bestätigt sich zusätzlich

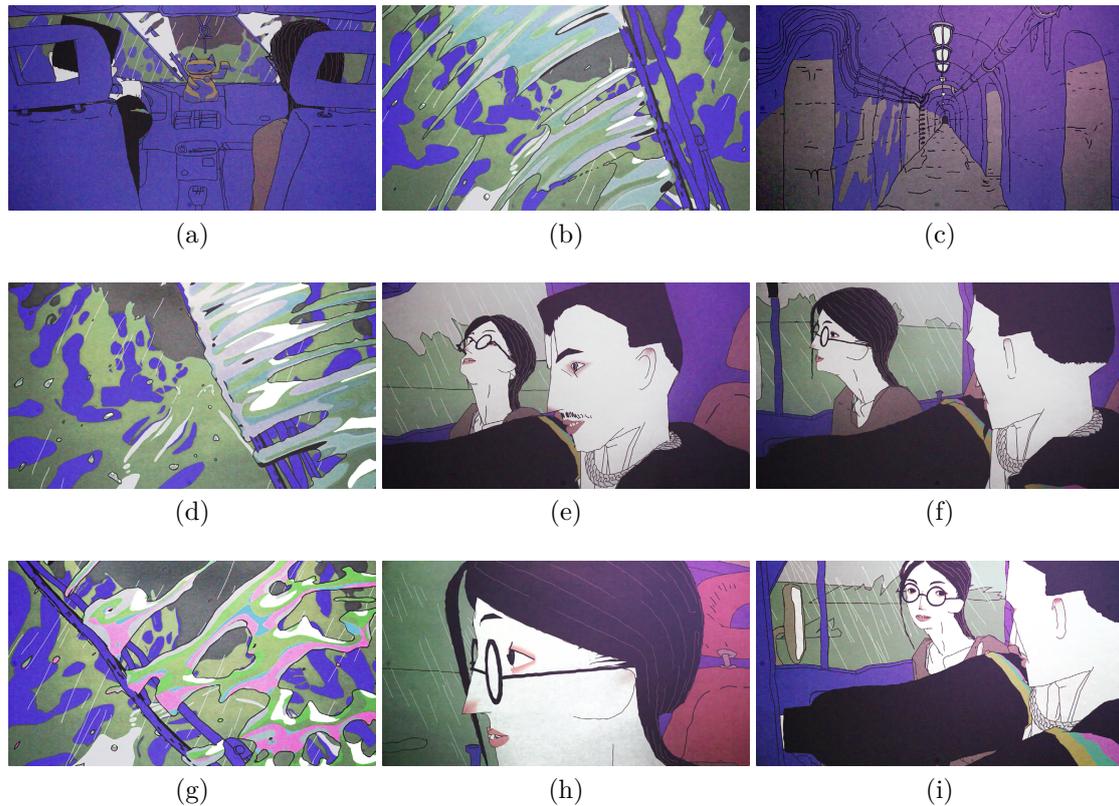


Abbildung 4.2: Ausschnitte aus Sequenz 9 des Kurzfilms *Acid Rain*. Skinny und Young sind mit dem Wohnmobil unterwegs. Zuerst sieht man die Windschutzscheibe aus Skinneys Augen. Ein dysfunktionales Bild unterbricht die Subjektive. Skinneys Punkt/Objekt Aufnahme wird durch die nachfolgende Punkt/Blick Aufnahme bestätigt. Anschließend betrachtet Young fasziniert die Scheibe. Die nachfolgende subjektive Einstellung zeigt die Sicht aus ihren Augen. Bildquelle [22].

durch das subjektivierende Element des Spiegels in der ersten Punkt-Objekt Aufnahme.

Andere Abschnitte des Kurzfilms enthalten zwar ebenso retrospektive Montageformen, jedoch treten diese dann nicht in geschlossener Form auf. Zusätzliche Werkzeuge, wie die Bewegung der Kamera, unterstützen jedoch die Subjektivierung ausreichend, sodass diese als solche erkennbar ist. Des Weiteren hält die subjektive Aufnahme in dieser Form meist länger an, es werden unterschiedliche Objekte betrachtet oder die Reflektorfigur befindet sich in Bewegung. Man könnte somit von einer kontinuierlichen retrospektiven Point of View Montage sprechen.

Die Form der vorgeschobenen Subjektivierung findet in *Acid Rain* meist dann ihren Einsatz, wenn eine neue Sequenz eingeleitet wird oder verglichen zu der vorhergehenden Einstellung Zeit vergangen ist. So auch in Sequenz 4. Young und Skinny sind in diesem Abschnitt des Films erneut mit dem Wohnmobil unterwegs. In einer Einstellung ist Skinny zu sehen wie er gerade einen Zug von einem Joint nimmt (siehe Abb. 4.4b). Im nächsten Frame ist bereits die Subjektive von Young zu sehen, jedoch dreht Skinny hier bereits einen weiteren Joint (siehe Abb. 4.4c). Somit muss zwischen diesen beiden

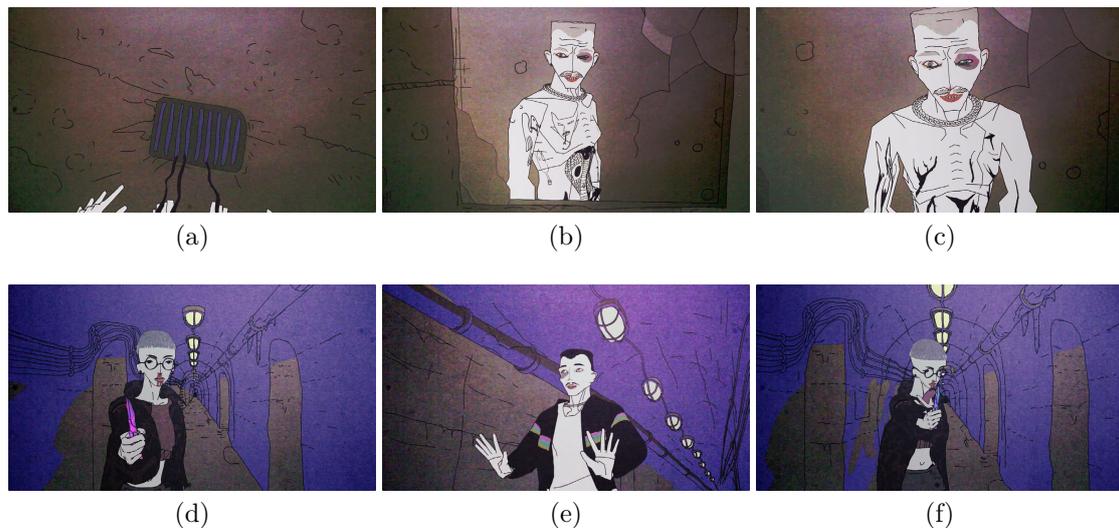


Abbildung 4.3: Ausschnitte aus Sequenz 32 des Kurzfilms *Acid Rain*. Skinny betrachtet sich im Spiegel. Währenddessen kann sich Young befreien. Der/Die Zuseher/in nimmt Skinnys subjektive Sicht wahr. Diese bestätigt sich durch die nachfolgende Objektive, in der er sich ergibt. Bildquelle [22].

Einstellung etwas Zeit vergangen sein. Der Shot verwandelt sich anschließend in einen kontinuierlichen Point of View Shot, als Young beginnt sich im Wohnmobil umzusehen (siehe Abb. 4.4d–h). In der nächsten Einstellung befindet man sich wieder in Skinnys Sicht, und die vorherige Subjektive von Young bestätigt sich, als Skinny zu ihr blickt und bemerkt, dass sie gerade nach hinten sieht (siehe Abb. 4.4i).

Ebenso lässt sich beobachten, dass die subjektiven Einstellungen in *Acid Rain* zu den Eigenschaften des manipulierten Point of View Shots tendieren. Sie sind meist größer dargestellt, als die für die menschliche Wahrnehmung üblich wäre. Dies lässt sich aber durchaus mit dem vorhandenen Rauschzustand und der somit beeinflussten Wahrnehmung der Protagonisten begründen.

Betrachtet man abseits der unterschiedlichen Point of View Montageformen die einzelnen Elemente des Point of View Shots kann festgestellt werden, dass der Blick oftmals nicht zur gezeigten Punkt/Objekt Aufnahme zu passen scheint. Die bereits erwähnten Zeitsprünge könnten hierfür jedoch eine Ursache sein.

Dysfunktionale Montage

In *Acid Rain* ist neben der klassischen Point of View Montage ebenso eine Form der dysfunktionalen Montage zu beobachten. In den Sequenzen 9, 10 und 30 ist jeweils für circa eine Sekunde das Bild eines scheinbar unterirdischen Tunnels zu sehen. Der Wechsel zu diesem Bild erfolgt in allen drei Sequenzen mittels eines harten Schnittes und ohne direktem Bezug zur momentanen Handlung. Aus diesem Grund wirkt die Aufnahme wie ein Störbild oder ein Fehler. Laut Weber (siehe Abschnitt 3.1.2) kann dies als dysfunktionale Montage bezeichnet werden. Die ersten beiden dieser Aufnahmen erscheinen im ersten Drittel des Kurzfilms, die letzte dysfunktionale Montage lässt sich



Abbildung 4.4: Ausschnitte aus Sequenz 4 des Kurzfilms *Acid Rain*. Skinny und Young sind mit dem Wohnmobil unterwegs und konsumieren Drogen. Die Auswirkungen äußern sich in der beeinflussten verzerrten Wahrnehmung beider Figuren. Bildquelle [22].

ungefähr zu Beginn des letzten Drittels verorten (siehe Abb. 4.1). Die Kamera bewegt sich in diesen Szenen stets in Sichtrichtung vorwärts, wobei sich die Geschwindigkeit dieser Kamerafahrt von Ausschnitt zu Ausschnitt steigert.

Dysfunktionale Montage in Sequenz 9: Das erste dysfunktionale Bild des Tunnels ist in der bereits erörterten Sequenz 9 zu sehen. Es befindet sich zwischen zwei subjektiven Aufnahmen von Skinny, in der er das Wasser auf der Windschutzscheibe betrachtet (siehe Abb. 4.2c). Wie bereits erwähnt erfolgt der Wechsel mit einem harten Schnitt. Lediglich durch einen langsam lauter werdenden surrenden Ton kündigt sich das dysfunktionale Bild bzw. der Mindscreen an. Es wirkt so als würde Skinny in Gedanken

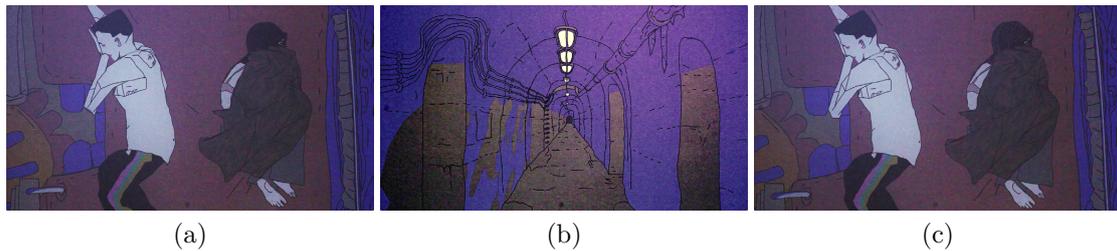


Abbildung 4.5: Ausschnitte aus Sequenz 10 des Kurzfilms *Acid Rain*. Skinny und Young übernachteten im Wohnmobil. Das dysfunktionale Bild des Tunnels tritt zum zweiten Mal auf. Bildquelle [22].

abschweifen oder als würde sich das Bild ihm aufdrängen. Die Geräusche des Scheibenwischers sind weiterhin im Hintergrund zu hören, was ebenso bestätigen würde, dass für die Szene kein Ortswechsel stattfindet und man sich immer noch im Wohnmobil befindet. Mit Ende des dysfunktionalen Bildes verschwindet ebenso der surrende Ton. Im nachfolgenden Bild ist die exakt selbe Einstellung des Scheibenwischers wie bereits zuvor zu sehen (siehe Abb. 4.2d). Dass es sich bei diesem dysfunktionalen Bild also um die Figurenperspektive Skinneys handelt, wirkt durchaus schlüssig.

Dysfunktionale Montage in Sequenz 10: Ein weiteres dysfunktionales Bild ist in Sequenz 10 zu sehen. Skinny und Young liegen in dieser Szene im Bett des Wohnmobils und schlafen. Skinny legt Young die Hand auf die Schulter. Nachdem Young diese Berührung zurückweist, dreht er sich mit dem Rücken zu ihr. Kurz danach erscheint erneut das Bild des Tunnels (siehe Abb. 4.5b). Wieder ist ein ähnlich surrender Ton zu hören, der sich diesmal jedoch nicht im Vorhinein ankündigt aber mit Ende der Aufnahme verklingt. Danach ist dasselbe Bild wie zuvor von Skinny und Young zu sehen. In dieser Sequenz ist das dysfunktionale Bild nun nicht mehr eindeutig zuordenbar, da keine subjektive Aufnahme vorgeschoben wurde und sich beide Figuren im Fokus befinden. Da das Bild aber durch die vorhergehende Sequenz mit Skinny verknüpft wurde, tendiert der/die Zuseher/in vermutlich dazu es erneut mit ihm zu assoziieren. In dieser Einstellung könnte das dysfunktionale Bild einem Traum in Form einer mentalen Metadiegeese entsprechen.

Dysfunktionale Montage in Sequenz 30: In Sequenz 30 erscheint das dysfunktionale Bild zweimal und findet bezogen auf die Kamerafahrt seinen Höhepunkt. Ebenso erfährt die Geschichte in dieser Sequenz eine entscheidende Wendung. Skinny und Young sind erneut mit dem Wohnmobil unterwegs. Auf dem Weg treffen sie den Feuerjongleur von der Rave Party. Young will ihn mitnehmen, während Skinny sichtlich etwas Groll gegen den zusätzlichen Beifahrer hegt. Man sieht, dass der Mitfahrer eine Art Echsen- oder Schlangenzunge besitzt (siehe Abb. 4.6d). Dies lässt sich aber durch eine vorhergehende Sequenz durchaus als mentale Einblendung deuten. Zumal sich in Sequenz 26 eine geschlossenen Point of View Montage befindet, in der Skinny bei zwei Personen – die wie die Zollbeamten aus Sequenz 19 gekleidet sind – einen Echschwanz wahrnimmt (siehe Abb. 4.8c). Da der Film *Acid Rain* zusätzlich nicht dem Fantasy Genre zuge-

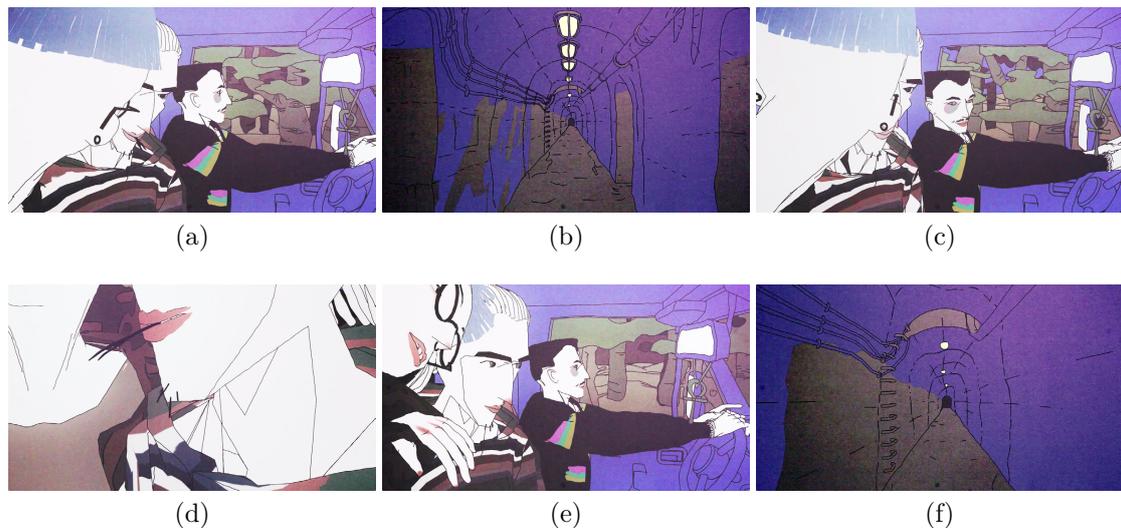


Abbildung 4.6: Ausschnitte aus Sequenz 30 des Kurzfilms *Acid Rain*. Skinnys subjektive Wahrnehmung wird zweimal durch ein dysfunktionales Bild gestört. Bildquelle [22].

ordnet werden kann, handelt es sich somit um unnatürliche Elemente im Filmbild, die der Wahrnehmung Skinnys zugeschrieben werden können. Die dysfunktionalen Bilder des Tunnels werden wie bereits zuvor mit dem elektrischen Ton unterstützt. Die Musik des Autoradios ist weiterhin zu hören, wodurch erneut bestätigt wird, dass kein Szenewechsel stattfindet. Die sich zuspitzende, schneller werdende Kamerafahrt in den dysfunktionalen Bildern kann mit einer inneren Unruhe Skinnys verbunden werden. Kurz nach diesen Montageformen verletzt Skinny den Jongleur mit einem Messer und wirft ihn aus dem Auto.

Deutungsversuch dysfunktionale Bilder: Die dysfunktionalen Bilder des unterirdischen Tunnels sind zu Beginn noch nicht direkt einzuordnen. Man verbindet die Störbilder – durch die erste Montage zwischen zwei Point of View Shot Bildern – jedoch tendenziell vermutlich eher mit Skinny. Gegen Ende des Films wird die Darstellung schließlich einem konkreten Schauplatz zugeordnet. Skinny hält Young in einem verlassenen unterirdischen Tunnel fest, nachdem sie vor ihm fliehen wollte. Das Ende des Kurzfilms war nicht sofort abzusehen, da sich Skinny zuvor nicht als gewalttätig gezeigt hat. Durch seine Halluzinationen und diese Auflösung ergibt sich jedoch eine neue Bedeutungsebene für die dysfunktionale Montage. Umso markanter sich die Störbilder zeigten, desto stärker wurden Skinnys Wahnvorstellungen. Er hat Dinge gesehen, die andere Menschen um ihn herum so nicht wahrnehmen konnten, wie beispielsweise den Echschwanz bei den Beamten oder die Schlangenzunge bei dem Jongleur. Dieser Mindscreen könnte als schizophrener Zustand gedeutet werden. Bestätigen würde sich diese Deutung durch seinen Blick in den Spiegel in Sequenz 32 (siehe Abb. 4.3b). Er nimmt sich selbst ebenso anders als zuvor wahr.

4.2.3 Kamera

Position der Kamera

Wie bereits im vorigen Abschnitt erwähnt wurde, wird in *Acid Rain* bei klassischen Point of View Shots oftmals die tatsächliche Position der Reflektorfigur vernachlässigt, um das Objekt aus geringerer Distanz oder aus einem etwas anderen Winkel zu zeigen. In den meisten Fällen ist dies jedoch auf den Rauschzustand der beiden Protagonisten zurückzuführen, wie im Falle der bereits erwähnten Sequenz 9, in der die beiden die Windschutzscheibe im Fokus haben.

Subjektive Kamerafahrten in Verbindung mit mentalen Zustände

Sehr häufig werden Kamerabewegungen in Verbindung mit Mindscreens intensiv dazu eingesetzt, um entweder eine Bewegung der Reflektorfigur als subjektive Kamerafahrt fortzuführen, oder mentale Projektionen anzuzeigen. So wird in Sequenz 25 etwa die berauschte Young durch eine Kamera in Nullokkularisierung begleitet. Die Kamera scheint trotzdem aufgrund ihrer ruckeligen, teils schwimmenden Bewegungen auf der Reflektorfigur zu verhaften, bis sie schließlich die Figur von vorne zeigt und somit in eine subjektive Kamera überleitet. Einige Einstellungen später kommen die ruckeligen Kamerabewegungen, die kleinen Schritten gleichen, erneut zum Einsatz und werden dann auch im Point of View Shot fortgesetzt. Man könnte in diesem Fall auch von Handkameraeffekten sprechen, die dazu dienen den aktuellen Zustand der Reflektorfigur widerzuspiegeln. Schrittartige Kamerabewegungen sind aber nicht zwingend ein Indiz für den Einsatz eines Mindscreens in *Acid Rain*. Auch in Sequenz 5 werden diese beispielsweise eingesetzt, während Young und Skinny gerade das Haus seiner Großmutter betreten. Weitere Anzeichen einer Subjektivierung sind jedoch nicht zu erkennen weshalb die Intention des Filmemachers hier wohl eine andere gewesen sein muss. Eine weitere Art des Widerspiegeln eines inneren Zustandes wird auch bei Skinny in Verbindung mit den dysfunktionalen Bildern bzw. seinen mentalen Metadiegesen eingesetzt. Wie bereits festgestellt, wird die Kamerafahrt in der Szene, die den unterirdischen Gang zeigt, von mal zu mal schneller bis schließlich auch seine innere Anspannung in Sequenz 30 den Höhepunkt erreicht hat. Ein weiteres Beispiel, in dem die Kamera die Gefühlslage der Figur zeigt, ist ebenso in Sequenz 30 zu finden. Nachdem Skinny den dritten Passagier von Bord wirft, blickt Young geschockt aus dem Fenster. Die Kamera zeigt ihr Gesicht und geht dabei im Rhythmus ihres Atems vor und zurück. Ihr Schock und ihre Anspannung werden demzufolge repräsentativ durch die Kamerafahrt vermittelt.

Spiegelblick ohne subjektiver Kamera

Während in den meisten Fällen Kopf- und Körperbewegungen in der subjektiven Point of View Shot Aufnahme berücksichtigt werden, gibt es diesbezüglich auch Ausnahmen. In den Sequenzen 14 und 30 blicken die Protagonisten jeweils kurz in den Spiegel. Die Augen blicken jedoch ebenso noch in andere Richtungen, was aber nicht durch eine subjektive Kamerafahrt unterstützt wird. Dadurch können diese Aufnahmen nicht als Mindscreen eingeordnet werden, zudem sich keine weiteren Werkzeuge feststellen lassen, die für das Gegenteil sprechen.

4.2.4 Transitionsmarkierungen

Da der gesamte Kurzfilm nur harte Schnitte einsetzt, sind auch für die Überleitung zum Mindscreen keine Auf-, Ab- oder Überblendungen zu beobachten. Der Mindscreen beginnt in *Acid Rain* also immer schlagartig. Zum Teil auch deshalb, weil Szenen schlichtweg mit subjektiver Kamera beginnen und somit in retrospektiver Point of View Form erst als solche aufgelöst werden. Kamerafahrten in Richtung des Gesichts der Reflektorfigur sind zwar zu beobachten doch sind diese so unauffällig, dass sie nicht als Transitionsmarkierung gezählt werden können. Nur zwei Mindscreens in den Sequenzen 4 und 32 bilden hier klare Ausnahmen. In Sequenz 4 haben Skinny und Young beinahe einen Autounfall. Skinny kann das Auto im letzten Moment am entgegenkommenden Auto vorbeilenken. Die subjektive Kamera folgt dabei seiner reißenden Bewegung und befindet sich einen Moment später außerhalb seines Körpers und wieder innerhalb Youngs optischer Perspektive. Durch die schnelle Kamerabewegung fällt dieser Wechsel somit kaum auf. In Sequenz 32 findet sich Young angekettet in Skinnys Versteck. Diese Aufnahme entspricht durch den Point of View Shot bereits einem markierten Mindscreen. Durch den plötzlichen Zoom in auf Skinnys Gesicht wird jedoch in die Visualisierung des Schockzustands von Young übergeleitet, in dem zusätzlich als Werkzeuge Verzerrungen und imaginative Elemente zum Einsatz kommen.

4.2.5 Farbe

Acid Rain bedient sich allgemein einer sehr einfachen Stilistik. Die einzelnen Bildelemente werden hauptsächlich flächendeckend mit jeweils einer einzigen Farbe dargestellt. Starke Abweichungen sind dadurch für den/die Zuseher/in gut erkennbar und lassen sich schließlich auch als Markierung eines Mindscreens deuten.

Farben als Symbol für Youngs Rauschzustand

Den stärkeren Konnex zum Rauschzustand bilden jedoch die spektralfarbigen Überlagerungen zweier Schlüsselemente des Films, dem Wasser und dem Messer (siehe Abb. 4.7). Spektralfarben oder Regenbogenfarben als semantische Repräsentation werden auch abseits dieses Kurzfilms bereits durch psychedelische Kunstwerke, welche sich diesen oftmals bedienen [37], zu bewusstseinsweiternden Drogen in Verbindung gebracht. Durch Youngs Mindscreen des bunten Wassers auf der Windschutzscheibe, welcher bereits mit der Montage in Abschnitt 4.2.2 erörtert wurde (siehe Abb. 4.2g), festigen sich die Spektralfarben als Symbol nochmals für den/die Zuseher/in. Ab dieser Szene sind sie ein wiederkehrendes Element, welches mit Youngs Wahrnehmung und somit ihrem Mindscreen einhergehen kann. Den ersten Auftritt haben die bunten Farben aber bereits mit dem Butterfly Messer in Sequenz 8. Hier kann der/die Zuseher/in die bunten Farben des Messers aber noch nicht einordnen. Ebenso sind keine weiteren Anzeichen für einen Mindscreen gegeben, weshalb diese Einstellung auch nicht als solcher gesehen werden kann. In Sequenz 9 wird das Wasser neben der Aufnahme der Windschutzscheibe noch ein zweites Mal in bunten Farben gezeigt als Young schließlich aus dem Wohnmobil aussteigt und durch den Regen läuft. Obwohl eine Nullokularisierung vorliegt, ist diese Aufnahme in Kombination mit Handkameraeffekten und der nicht zu vernachlässigenden Audioebene als Mindscreen einzuordnen. Bestätigt wird dies eben-

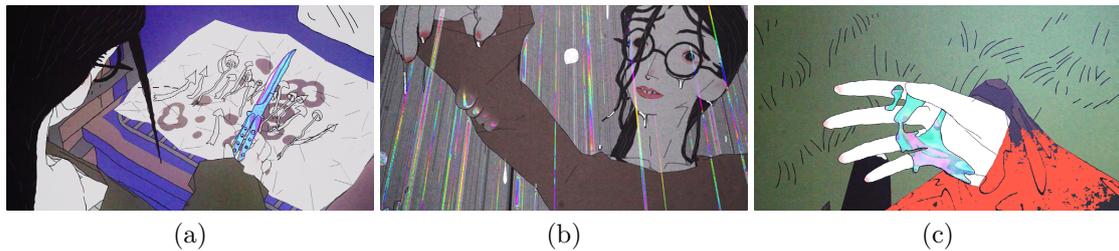


Abbildung 4.7: Ausschnitte aus dem Kurzfilm *Acid Rain*. Einsatz der Spektralfarben als Symbol. Bildquelle [22].

so durch eine folgende Einstellung als Skinny hinzutritt und Young zurück ins Auto holen will. Mit dem Schnitt auf beide Protagonisten verschwinden gleichzeitig die bunten Farben des Wasser und der zuvor vorherrschende surrende Ton. Auf der Rave Party werden die Spektralfarben erstmals durch Youngs Übelkeit mit einem negativen Gefühl, aber immer noch mit dem Rauschzustand, in Verbindung gebracht. Gegen Ende verhilft Young das Messer, welches in Sequenz 8 erstmals zu sehen war, schließlich zur Flucht. Auch in dieser Aufnahme erscheint das Messer wieder in den bunten Farben. Allerdings wäre die Aufnahme selbst nach Aufbau einer klassischen Point of View Struktur eher Skinny zuordenbar, weshalb die Stärke des Konnex zu Young mit dieser Szene etwas einbüßen muss. Trotz dessen können die Spektralfarben in diesem Fall dank vorbestehender Symbolik und wiederkehrendem Auftritt mit Young, ihrem mentalen Zustand unter Drogeneinfluss sowie dessen Visualisierung mittels Mindscreen verknüpft werden.

4.2.6 Subjektivierende Elemente

Da es sich bei den meisten Mindscreens in *Acid Rain* um interne Fokalisierungen bei interner Okularisierung handelt, könnte man schlussfolgern, dass demnach auch zahlreiche subjektivierende Elemente zur Unterstützung des Mindscreens vorhanden sind. Dies ist aber so nur auf die imaginativen Elemente bezogen festzustellen.

Hände, Beine und spiegelnde Oberflächen

Abseits von Händen und Beinen der Reflektorfigur, die je nach Handlung immer wieder im Bild zu sehen sind, werden wenig diegetische Elemente als Mittel eingesetzt. Kamerabewegung, -positionierung und die klassische Point of View Struktur tragen bereits viel zum Erkennen des Mindscreens bei. Der Spiegel als subjektivierendes Element findet zwar in insgesamt drei Szenen seinen Einsatz, jedoch ist in Zusammenarbeit mit anderen Werkzeugen hier nur in der letzten dieser Szenen ein Mindscreen feststellbar. In Sequenz 32 sieht Skinny nach einem Blick auf den Boden in den Spiegel und erblickt sich selbst als gealterte Version seiner selbst (siehe Abb. 4.3b). Ähnlich wie ein Spiegel verhält es sich mit einer Wasserpfütze in Sequenz 9. Young ist zuerst in einer Nullokularisierung zu sehen. Sie kniet am Boden und blickt in die Pfütze. Die nächste Einstellung zeigt ihr Gesicht. Man könnte annehmen dass es sich um eine interne Okularisierung handelt in der der/die Zuseher/in nun ihren subjektiven Blick einnimmt. Bei genauerer Beobachtung ihrer Haare fällt jedoch auf, dass es sich doch um eine etwas ungewöhnliche

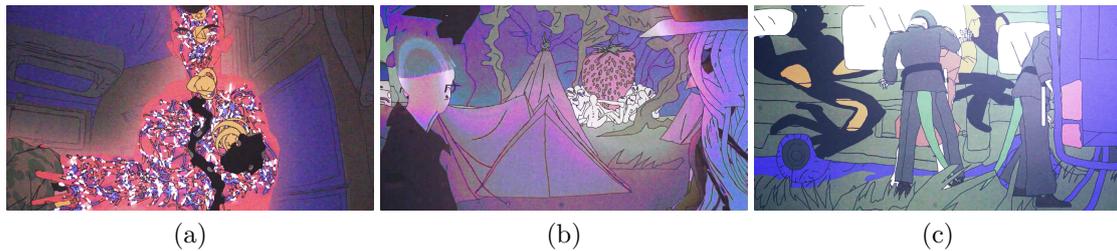


Abbildung 4.8: Ausschnitte aus dem Kurzfilm *Acid Rain*. Mentale Einblendungen zeigen imaginative Bildelemente und wirken somit subjektivierend. Bildquelle [22].

Kameraposition in Richtung ihres Gesichts handelt.

Imaginative Elemente

Abseits von den diegetischen Hilfsmitteln sind zahlreiche nicht-diegetische Objekte festzustellen, die dem Bewusstsein der Reflektorfigur im berauschten Zustand zu entspringen scheinen. Young sieht so etwa Skinneys Körper als Ansammlung von Energiebahnen, Aliens um eine große Erdbeere herum sitzend oder musterhafte Anordnungen von Pilzen und Augen (siehe Abb. 4.8). Skinny hingegen sieht Polizisten oder Beamte mit Echsenschwänzen, eine Echsenszunge beim Feuerjongleur und schwarzen Rauch als er in Sequenz 32 an sich hinunterblickt. Da seine Mindscreens nicht so wie die von Young durch Verzerrungen oder besondere Farbsymboliken ergänzt werden, kann die Art des mentalen Zustand, der dargestellt wird, nicht genau bestimmt werden. Gleichermäßen ist seine Erscheinung als älterer Mann in Sequenz 32 nicht mit Sicherheit zuordenbar, zudem sich einen Moment später die Tattoos am Oberkörper sogar aufzulösen beginnen (siehe Abb. 4.3c).

4.2.7 Visuelle Effekte

Visuelle Effekte zeigen sich in *Acid Rain* zur Unterstützung der mentalen Projektionen ausschließlich in Form der bereits beschriebenen Farbanomalien und als Bildverzerrungen. Diese Verzerrungen sind sowohl in der internen Fokalisierung als auch in der Nullokularisierung zu erkennen, jedoch ausschließlich auf Youngs Mindscreen beschränkt. Folgende Sequenzen weisen durch Verzerrungen auf einen Mindscreen hin:

- Sequenz 4: Nach ein paar Zügen am Joint beginnt sich Youngs Wahrnehmung zu verändern. Sie sieht sich um Wohnwagen um und der/die Zuseher/in teilt ihren Blick mittels interner Okularisierung (siehe Abb. 4.9a). Ihre Umgebung scheint sich in fließenden Bewegungen zu wölben.
- Sequenz 9: Young scheint erneut unter Drogeneinfluss – vermutlich durch die zuvor gesammelten Pilze – zu stehen. Sie betrachtet das Wasser auf der Windschutzscheibe, das sich in bunten Farben zeigt, während sich Scheibenwischer und Hintergrund erneut verzerren.
- Sequenz 10: Als Young in diesem halluzinogenen Zustand Skinny betrachtet, sieht sie ihn als eine Ansammlung von Arterien, Venen, Energiebahnen und Energiezentren, während sich die Objekte im Hintergrund erneut zu wölben scheinen.



Abbildung 4.9: Ausschnitte aus dem Kurzfilm *Acid Rain*. Bildinhalte verzerrten sich durch Youngs veränderte Wahrnehmung. Bildquelle [22].

- Sequenz 25: Auf der Party ist Youngs Wahrnehmung schließlich am stärksten beeinflusst und ihr Rauschzustand ist erstmals ebenso aus der Nullokularisierung zu beobachten. Nicht nur der Hintergrund sondern ebenso alle Personen um sie herum und sie selbst krümmen sich in fließenden Bewegungen (siehe Abb. 4.9b).
- Sequenz 32: In dieser Sequenz ist die Verzerrung lediglich auf eine Figur bezogen und ist auch nicht auf eine Wahrnehmungsveränderung zurückzuführen. Young ist in Skinneys Versteck angekettet und nimmt seine Aggressionen (vermutlich durch ihren Schockzustand) in extremen Ausmaß wahr. Skinneys Mund und Hals beginnen sich in der subjektiven Kamera durch starke Verzerrungen zu entfremden, während seine Worte in schlangenartiger Gestalt dargestellt werden (siehe Abb. 4.9c).

4.2.8 Fazit

Zusammenfassend lassen sich in *Acid Rain* eine Vielzahl an zuvor vorgestellten Markierungen des Mindscreens entdecken. Der klassische Point of View Shot nach Branigan, welcher ursprünglich ein Instrument des Realfilms darstellte, wurde ebenso in diesem Animationsfilm eingesetzt, um subjektivierende Aufnahmen als solche deutlich zu machen. Dass viele Mindscreens in einer manipulierten Form des Point of View Shots festzustellen sind und der Blick nicht immer exakt zur Punkt/Objekt Aufnahme passt, fällt oftmals nicht auf, da sich diese Aufnahmen gut in die insgesamt sehr wackeligen Animationen und grob modellierten Objekte, Charaktere und Environments einfügen. Die jeweils angewandte Animationsstilistik ist also bei Adaption der Werkzeug des Mindscreens durchaus von Bedeutung. Ebenso zeigt sich, dass eine figurenbezogene Darstellung – wie die der Spektralfarben bei Young – dabei helfen kann wiederkehrende Elemente mit dem Mindscreen zu verknüpfen. Konsistenz ist allerdings essentiell und so hätte die eingesetzte Farbsymbolik in *Acid Rain* ohne der Aufnahme des Messer in Sequenz 8, welches keinem Mindscreen zugeordnet werden konnte, insgesamt wohl noch stärkere Wirkung gezeigt. Trotz dessen waren die Mindscreens in diesem Kurzfilm gut erkennbar und konnten meist ohne Probleme einer Reflektorfigur zugeordnet werden. Transitionsmarkierungen sind demnach nicht zwingend nötig um einen Mindscreen bereits voranzukündigen, wenn dieser durch alternative Werkzeuge verdeutlicht wird. Bestätigt wird dies zusätzlich durch die dysfunktionale Montage in *Acid Rain*. In die mentale Metalepse von Skinny wird stets mit hartem Schnitt eingestiegen ohne zusätz-

lich visuell einen Ebenenwechsel und Mindscreen anzudeuten. Die einzige Unterstützung bietet hierbei die Audioebene, ohne die jedoch der visuelle Part wohl weitaus weniger verständlich wäre.

4.3 Analyse des Kurzfilms *Augenblicke*

4.3.1 Informationen zum Kurzfilm

Augenblicke [23] ist ein etwa 4-minütiger Kurzfilm der Filmemacherin Kiana Naghshineh und wurde 2018 im Zuge ihres Abschlusses an der Filmakademie Baden-Württemberg produziert. Zum gegenwärtigen Zeitpunkt (September 2019) ist der Film allerdings noch nicht veröffentlicht worden. Der 2D-Animationsfilm handelt von den Erlebnissen einer Frau im Zuge ihres nächtlichen Nachhausewegs durch die Gassen der Stadt [34]. Sie wird von einem Mann überwältigt, der offensichtlich vorhatte sie zu vergewaltigen. Nach einem längeren Kampf zwischen den beiden werden die Bewohner der Straße schließlich aufmerksam und der Täter ergreift dadurch die Flucht. Am Ende des Kurzfilms sieht der/die Zuseher/in die subjektive Sicht der Protagonistin auf ihren eigenen nackten Körper im Wasser. Die Bilder der Auseinandersetzung wirken somit nachträglich betrachtet wie die Schilderung ihrer Erinnerungen an das Erlebnis. Dementsprechend subjektiv gefärbt sind die Momente des Kampfes, zudem es scheinbar keine einzige objektive Aufnahme im Film zu geben scheint und das Ganze aus den Augen der Beteiligten mittels interner Okularisierung erzählt wird. Ebenso die Sicht des unbekanntes Täters bleibt dem/der Zuseher/in nicht vorenthalten. Da der gesamte Kurzfilm fast ausschließlich ohne Schnitte auskommt, ist das Einstellungsprotokoll in Anhang B nicht ganz im klassischen Sinne zu verstehen. Vielmehr wurden die Bilder, an Stellen die extreme Kamerafahrten und somit Transitionsmarkierungen andeuten, aufgetrennt, um diese Übergänge besser als einzelne „Einstellungen“ im Prozess der Analyse aufschlüsseln zu können (siehe Abb. 4.10). Die Analyse beschäftigt sich, verglichen mit der von *Acid Rain*, also weniger mit dem Herausfiltern einzelner Mindscreens, da diese ohnehin den gesamten Kurzfilm durchziehen, sondern vielmehr mit den Übergängen zwischen diesen und der Unterscheidbarkeit des Mindscreens von Protagonistin und Täter.

4.3.2 Montage

Da der gesamte Film aus zwei Figurenperspektiven erzählt wird, liegt der Fokus der Montage auf dem Wechsel zwischen diesen beiden Ansichten. Eine Montage im klassischen Sinne ist also nicht vorhanden, da diese als Teil der Produktion vermutlich direkt in den Animationsprozess integriert wurde. Fließende Strukturen und Formen verbinden die einzelnen Einstellungen sowie Auf-, Ab- und Überblendungen helfen oftmals ebenso von einem Bild zum nächsten überzuleiten. Die einzige Ausnahme bildet der Schnitt zwischen Einstellung 23 und 24. Hier wird ohne zusätzliches Werkzeug in den Mindscreen eingestiegen, der die Erinnerung der Protagonistin darstellt.

4.3.3 Kamera

Betrachtet man zunächst die Position der Kamera, kann festgestellt werden, dass sich diese meist ungefähr auf Augenhöhe der Reflektorfigur befindet, wodurch eine erste

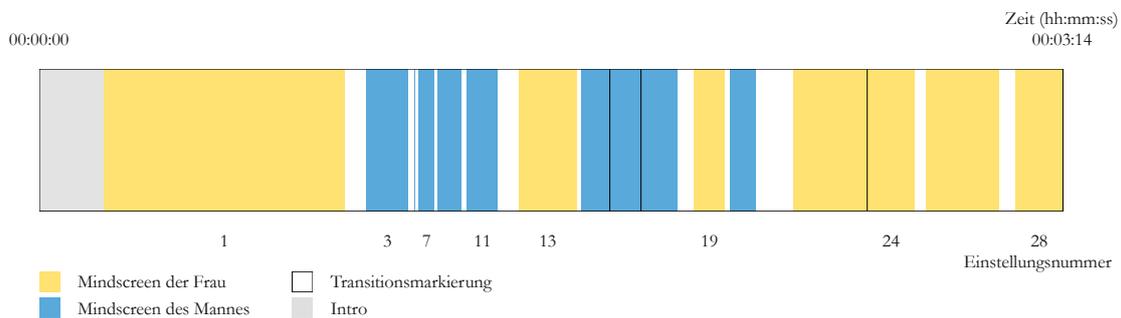


Abbildung 4.10: Überblick über die Aufteilung der Mindscreens innerhalb Kiana Naghsinehs Kurzfilm *Augenblicke*.

Eigenschaft der internen Okularisierung bereits gegeben ist. Trotzdem wird dem/der Zuseher/in innerhalb der ersten paar Sekunden des Films unmissverständlich klar gemacht, dass die Kamerafahrten den Kopfbewegungen der Protagonistin entsprechen. Schritte auf Soundebene werden durch sanfte Handkameraeffekte passend zum Rhythmus der Schritte ergänzt. Nach einer Kopfdrehung nach links fällt der Protagonistin eine Haarsträhne ins Gesicht – diese wird als subjektivierendes Element in Abschnitt 4.3.7 weiter behandelt – und dem/der Zuseher/in ist vermutlich zu diesem Zeitpunkt bereits klar, dass es sich wohl um einen Mindscreen handeln muss.

In *Augenblicke* kann grundsätzlich zwischen zwei Arten von Kamerabewegungen unterschieden werden: Diejenigen, die sich ausschließlich durch die Körper- und Kopfbewegungen der Reflektorfigur ergeben und diejenigen die zusätzlich oder gleichzeitig als Wechsel zwischen einzelnen Einstellungen bzw. Mindscreens funktionalisiert werden. In den Kampfszenen sind die meisten Kamerafahrten entsprechend hektisch und schnell. In Momenten der Ruhe wird dem teilweise entgegenwirkt. Dies sind Momente, die aber letztlich nur von der Reflektorfigur selbst als ruhiger wahrgenommen werden, da die Situation sich beispielsweise für sie in die Länge zieht. So verhält sich die Kamera zu Beginn, als die Protagonistin zu Boden gerissen wird, sehr ruhig, da ihr der Augenblick des Falls länger vorkommt, als er eigentlich ist. Die Kamera markiert somit ihren Moment des Schocks. Weitere Beispiele, in denen Kamerabewegungen mentale Zustände beschreiben sind in Einstellung 19 und 21 zu finden. So zeigt eine zitternde Kamera in Einstellung 19 ihren angsterfüllten Zustand. Gleichsam wird das Zittern mit Einstellung 21 und dem Mindscreen des Mannes fortgesetzt. In seinem Fall ergänzt es jedoch vielmehr seine vorhandene Aggression und Wut.

Da die Auseinandersetzungen zwischen den beiden sehr hektisch verlaufen, kann währenddessen kaum eine genauere Position der Reflektorfigur ausgemacht werden. Lediglich die Straßenlichter und Hausmauern tragen ein wenig zur Orientierung bei. Meistens stellt sich der Hintergrund sehr verwischt dar (siehe Abschnitt 4.3.8). Solange diese Verwischungen aber mit der jeweiligen Situation harmonieren, kann auch der Hintergrund genug Information vermitteln. So auch in Einstellung 1, als es kurz so scheint als könnte die Protagonistin entkommen. Sie kann sich von dem Mann losreißen und läuft

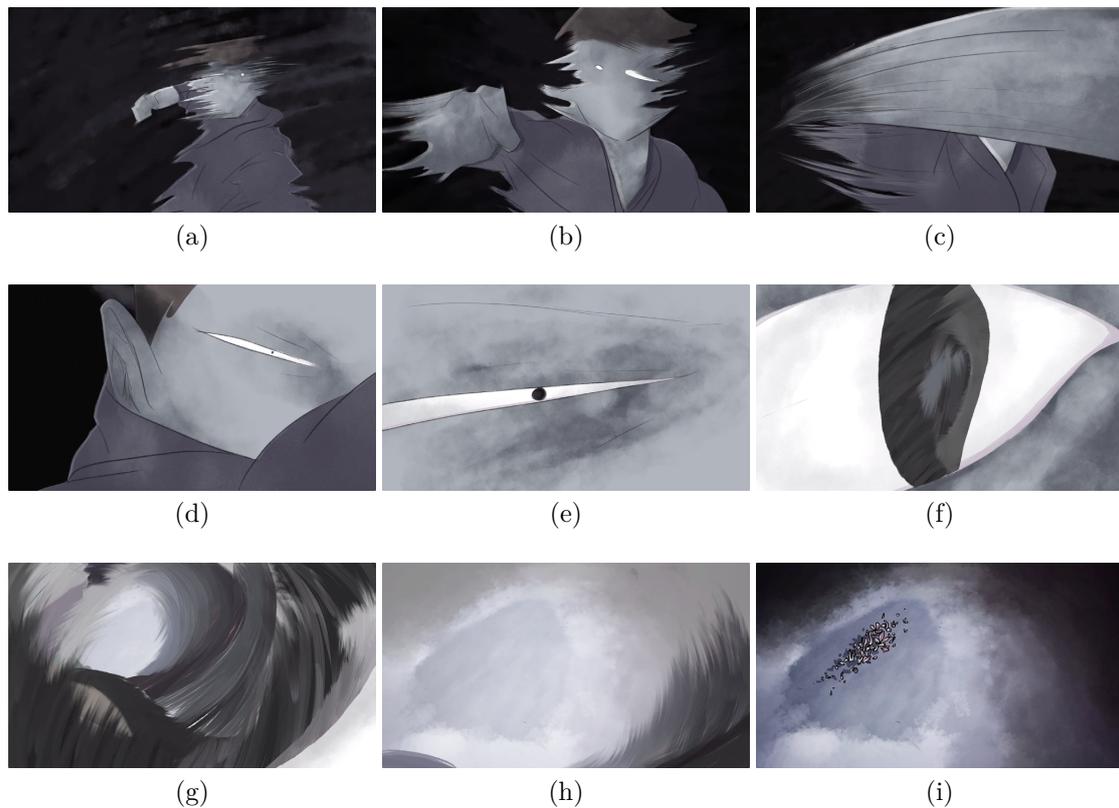


Abbildung 4.11: Ausschnitte aus dem Kurzfilm *Augenblicke*. Kamerafahrt Richtung Auge der Reflektorfigur, um in den Mindscreen dieser überzuleiten. Bildquelle [23].

davon. Die sich hastig hin- und herbewegenden Strukturen des Hintergrundes erinnern an typische Handkameraeffekte. Abseits von der Audioebene, die diesen Moment mit schnellen Schritten ergänzt, wird das Weglaufen somit als solches erkennbar. Wie genau die Kamera nun ebenso als Instrument der Transitionsmarkierung funktionalisiert wird, wird im folgenden Abschnitt 4.3.4 erörtert.

4.3.4 Transitionsmarkierungen

Das Auge des Täters

Kamerafahrten in Richtung Auge sind ein vielfach eingesetztes Mittel zur Einleitung des Mindscreens. Auch in *Augenblicke* wird diese Transitionsmarkierung einmal eingesetzt. Sie bildet den ersten Übergang zwischen den beiden Figuren in Einstellung 2. Daher liegt es nahe, dass insbesondere hier – zu Beginn des Kurzfilms – bewusst eine klar verständliche Form des Wechsels gewählt wurde. Die Protagonistin wird in dieser Szene von der Faust des Täters getroffen. Die Kamera verlässt kurz vor dem Treffer ihre Perspektive, fährt entlang seines Armes in Richtung seines Auges und lässt in der Iris des Mannes in das nächste Bild überblenden (siehe Abb. 4.11).

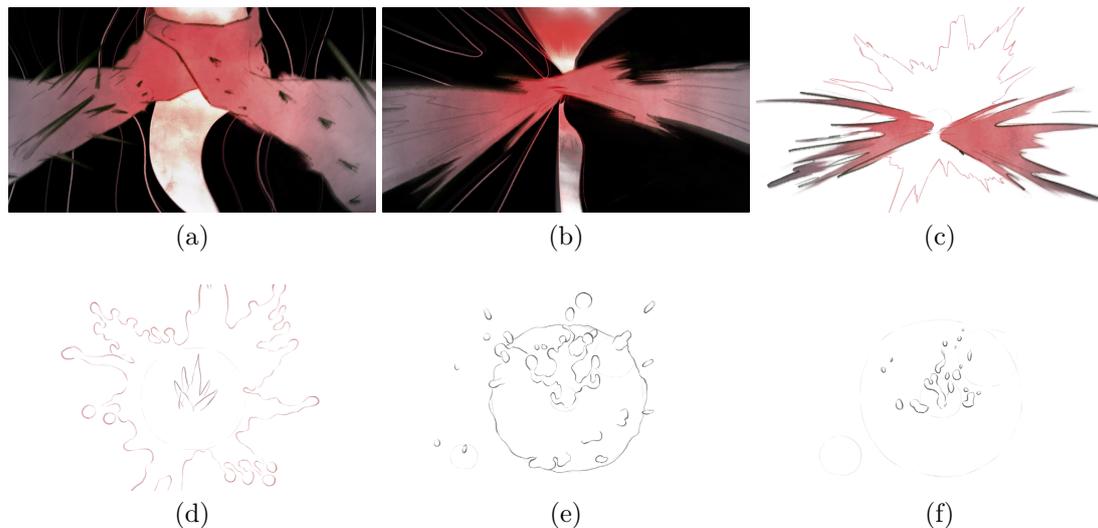


Abbildung 4.12: Ausschnitte aus dem Kurzfilm *Augenblicke*. Eine Figurentransformation als Transitionsmarkierung zwischen zwei Mindscreens. Die Hände des Täters werden zu Wasser. Bildquelle [23].

Figuren- und Objekttransformation

In den meisten Fällen leiten in *Augenblicke* jedoch Transformationen in Kombination mit Ab- oder Überblendungen den nächsten Mindscreen ein. Mit Einstellung 10 beispielsweise sieht man den Täter zu einem Zeitpunkt vor dem Überfall in der angrenzenden Seitengasse. Als die Protagonistin aus dem Bild verschwindet dunkelt dieses graduell ab, bis eine Art Schatten in die Szene fliegt aus der sich dann die am Boden liegende Protagonistin bildet. Hierbei wurde also eine Figurentransformation angewendet, um von einem Mindscreen in den nächsten zu wechseln. In Einstellung 12 wachsen aus den Armen des Mannes rankenartige Pflanzen die schließlich die gesamte Bildfläche einnehmen und mit einer Schwarzblende zum Mindscreen der Frau führen. In Einstellung 22 wiederum scheint das ganze Bild sich von einem Moment auf den anderen zu verflüssigen. Die Arme des Täters verwandeln sich in Wasser während sich die restlichen Bildelemente verkleinern und auflösen scheinen sodass im Hintergrund ein Weißraum zum Vorschein kommt (siehe Abb. 4.12).

Kamerabewegungen als unsichtbare Transitionsmarkierungen

Die Transitionsmarkierungen, die sich Kamerabewegungen bedienen, sind in *Augenblicke* letztendlich die unauffälligsten. Diese passieren meist so rasch, dass schon eher von unsichtbaren Markierungen gesprochen werden kann. Trotz allem werden sie von dem Rezipienten/der Rezipientin zumindest unterbewusst wahrgenommen. Die schnellen Bewegungen werden durch verwischte Bilder angedeutet, die zwischen den Kameraendpositionen nur grob zu erkennen sind. Ab Einstellung 3 wird die Täter-Perspektive mit einem etwas länger andauernden Mindscreen gezeigt, da die Erzählzeit zwischenzeitlich einen Sprung in die Vergangenheit macht. Hierbei könnte es sich um eine in den Mindscreen eingebettete mentale Metadiegeese handeln, in der sich der Täter an

die vorherigen Momente zurückerinnert. Auch innerhalb dieser Erinnerungsbilder sind Zeitsprünge vorhanden. Eine schematische Raumüberbrückung, wie sie im vorigen Kapitel mit Abschnitt 3.8 behandelt wurde, führt den Täter so etwa rückwärts in der Zeit von dem Moment in dem das Mädchen gerade die Straße entlang geht zu dem Moment in der Seitengasse, in der er sich vor der Tat befunden haben muss.

4.3.5 Farbe

Den gesamten Kurzfilm hindurch wird eine Farbpalette an Blau- und Grautönen konsistent eingehalten. Elemente die symbolisch markiert wurden heben sich sehr auffällig von diesen Farben ab und erzeugen somit für den/die Zuseher/in eindeutig erkennbare Markierungen eines Mindscreens.

Die sich wandelnde Bedeutung der Farbe Rot

Besonders rötliche Farbtöne werden in Verbindung mit dem Mindscreen des Täters mehrfach eingesetzt. Sie sind je nach Einstellung semantisch unterschiedlich besetzt und vermitteln somit die Gefühlslage der Reflektorfigur:

- Einstellung 3: Der Mann sieht die am Boden liegende Frau für einen kurzen Moment als wunderschönes Blumenbeet in Rosa- und Rottönen (siehe Abb. 4.13a). Er nähert sich ihr mit ruhigen Schritten und wirkt entspannt.
- Einstellung 16: In der mentalen Projektion befindet sich während des Kampfes ein kurzer Moment der Ruhe und scheinbaren Zeitlosigkeit. Der Täter fährt der Protagonistin durchs Haar. Die Farbe Rot scheint zwischen den Haarsträhnen hindurch (siehe Abb. 4.13b). Kurz danach packt er zu und wirft sie um.
- Einstellung 21: Der Täter würgt die Protagonistin am Hals. Dornen schießen pulsierend aus seinen Armen heraus und seine Haut färbt sich blutrot (siehe Abb. 4.13c). Er selbst zittert und pulsiert ebenso vor Wut, wie durch die Kamerabewegungen (siehe Abschnitt 4.3.3) und heftiges Atmen auf Tonebene bestätigt wird.

Die Farbe Rot durchwandert hierbei also unterschiedliche Stadien semantischer Repräsentation. Beginnend bei romantisch angehauchter Symbolik schlägt die Bedeutung mit dem Bild in Einstellung 16 schließlich um. Der durchaus ästhetische Moment, der durch die Haare gleitenden Hand, wird abrupt durch Gewalt unterbrochen. Die Stimmung des Täters scheint in diesem Moment von anfänglicher Anziehung und Erregung zu purer Aggression und Wut umzuschlagen und findet in Einstellung 21 schließlich seinen Höhepunkt. Die jeweils angewandte Bildsymbolik (siehe Abschnitt 4.3.6) ist aber letztendlich ausschlaggebend im Prozess der Bedeutungsgebung für die Farbe und spielt demnach eine nicht zu vernachlässigende Rolle.

Subjektiver Weißraum

Mit Einstellung 22 wechselt mittels Transformation (siehe Abschnitt 4.3.4) der diegetische Handlungsort und ebenso Mindscreen. Die Szenerie löst sich auf und verwandelt sich in weißes Wasser. Die Beine der Protagonistin tauchen langsam auf. Durch die nicht vorhandenen Farben wirkt die Szene wie ein Weißraum aus subjektiver Sicht. Die

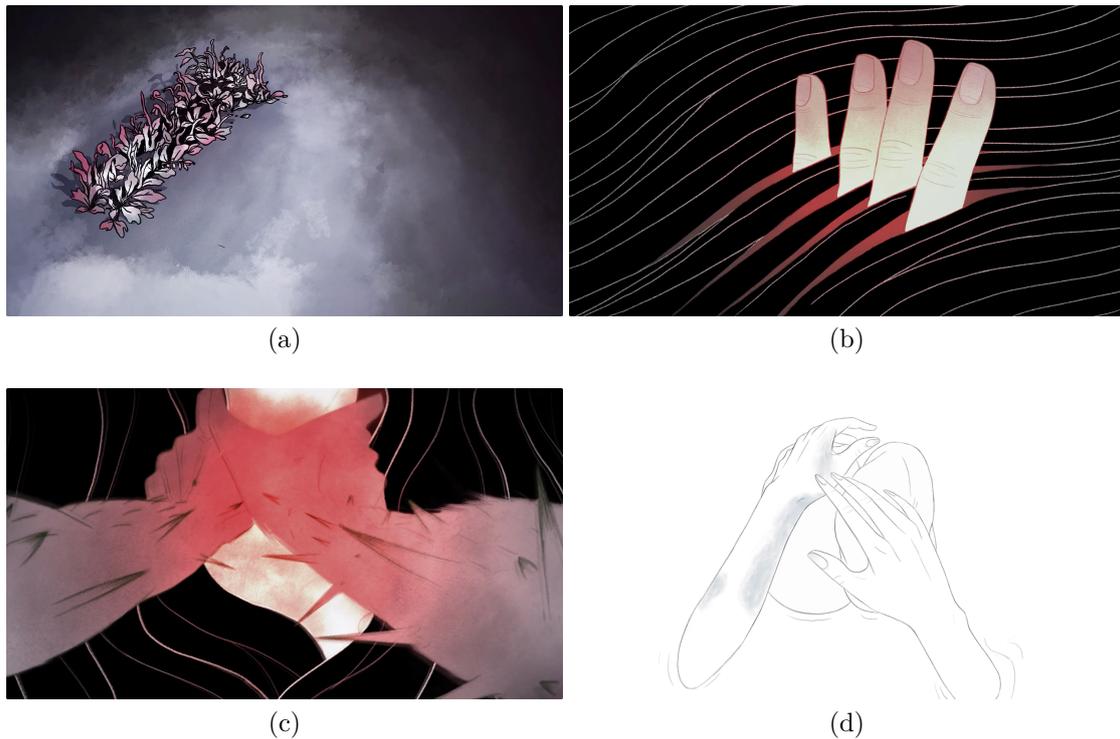


Abbildung 4.13: Ausschnitte aus dem Kurzfilm *Augenblicke*. Unterschiedliche Einsatzgebiete und Bedeutungsebenen der Farbe Rot sowie Einsatz eines Weißraum in Kombination mit subjektiver Kamera. Bildquelle [23].

blauen Flecken auf ihrer Haut bilden das einzig Farbige in der Szenerie und somit wohl auch den Fokus der Reflektorfigur (siehe Abb. 4.13d). Farbe wird in diesem Kontext also dazu genutzt um die gelenkte Aufmerksamkeit der Figur zu visualisieren.

4.3.6 Symboliken

Symboliken werden in *Augenblicke* im Zuge mentaler Einblendungen zum Einsatz gebracht. Da die einzelnen Symbole jeweils nur ein einziges Mal verwendet werden, handelt es sich nicht um kreative sondern um konventionell etablierte Symbolik. Im folgenden werden die mentalen Einblendungen erläutert.

Die Pflanzen

Mittels Kamerafahrt auf das Auge wird in Einstellung 3 auf den Mindscreen des Täters gewechselt. Zu Beginn ist in der Szenerie nichts zu sehen. Dann beginnen nach und nach rötliche Blumen und Pflanzen aus dem Boden zu wachsen, bis diese erneut verblühen und darunter die Protagonistin zum Vorschein kommt (siehe Abb. 4.13a). Aus literarischer Sicht sind Blumen unter anderem ein Symbol des Lebens, der/des Geliebten und der Vergänglichkeit [8, S. 56–58]. So kann es sein, dass der Täter sein Opfer in dem Moment als seine Geliebte betrachtet. Die Tatsache, dass die Blumen in dieser Szene aber ebenso schnell verblühen wie sie gewachsen sind, macht das Bild auch zum Symbol

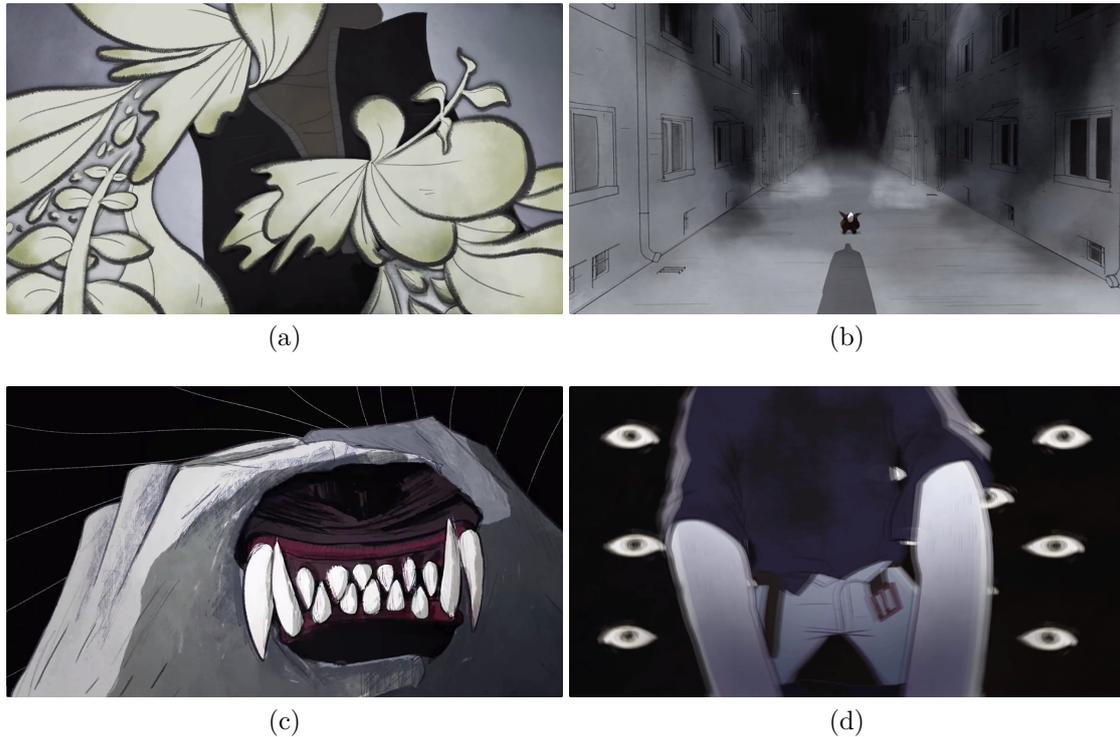


Abbildung 4.14: Ausschnitte aus dem Kurzfilm *Augenblicke*. Einsatz konventioneller Symbolik in Form von mentalen Einblendungen. Bildquelle [23].

der Vergänglichkeit bzw. Flüchtigkeit alles Schönen.

Des Weiteren sind Pflanzen als mentale Einblendung in Einstellung 11 zu sehen. Als der Mann sich über die Protagonistin beugt und den Reißverschluss ihres Rocks öffnet, wachsen rankenartige Pflanzen aus seinen Armen (siehe Abb. 4.14a), bis diese das gesamte Bild verdecken und die Abblende schließlich auf den Mindscreen der Frau überleitet. Diese Pflanzen sind im Gegensatz zu den rosafarbenen Blumen aus Einstellung 3 grün-gelblich eingefärbt und bilden somit im Sinne der Farbenlehre und -symbolik das komplementäre ergänzende Element zur Protagonistin.

Der Hase

In Einstellung 7 bietet ein Zeitsprung einen kurzen Rückblick auf die ersten Momente vor der Begegnung aus den Augen des Täters. Die Frau verwandelt sich hier mittels einer Figurentransformation kurz in einen kleinen Hasen (siehe Abb. 4.14b). Als Sinnbild für die menschliche Schwäche und Feigheit [8, S. 175] kann es also sein, dass der Hase für den Täter ein leicht zu überwältigendes Opfer darstellt.

Der Wolf

Als sich die Protagonistin in Einstellung 15 gegen ihren Angreifer zur Wehr setzt, nimmt dieser sie zwischenzeitlich als Wolf mit scharfen weißen Zähnen wahr (siehe Abb. 4.14c). Er sieht sie in diesen Momenten nicht länger als Opfer, sondern kurzzeitig sogar als

Verbildlichung der Zügellosigkeit und Stärke, welche in [8] als Deutungsmöglichkeiten des Wolfes angegeben werden [8, S. 486–488].

Die Dornen

In Einstellung 21 kniet der Täter über der Protagonistin und würgt sie am Hals. Seine Arme färben sich in einem tiefen Rotton (siehe Abb. 4.13c) und unterstützen dabei sein Gefühl von Zorn und Aggression, wie in Abschnitt 4.3.5 bereits festgestellt wurde. Gleichzeitig schießen Dornen in pulsierenden Bewegungen aus seinen Unterarmen. Als Symbol für Bestrafung und Leid [8, S. 76–77] ergänzen die Dornen die Visualisierung der Gefühlslage des Täters.

Die Augen

Als die Protagonistin in Einstellung 24 schon beinahe ohnmächtig wird, sieht sie sich öffnende Augen um sich herum (siehe Abb. 4.14d). In diesem Moment lässt der unbekannte Täter von ihr ab und läuft rasch davon. Die Augen verschwinden und übrig bleiben die hell erleuchteten Fenster der Wohnhäuser, in denen Silhouetten zu erkennen sind. Das geöffnete Auge steht in dieser Situation als Abstraktion klar für die Bewohner/innen der Straße bzw. deren Wachsamkeit [8, S. 33] und Aufmerksamkeit, ohne die es die Protagonistin vielleicht nicht lebend aus der Situation geschafft hätte.

4.3.7 Subjektivierende Elemente

Bereits in der ersten Einstellung wird das subjektivierende Element der Haarsträhne dazu eingesetzt dem/der Zuseher/in zu zeigen, dass er die subjektive Sicht der Figur teilt. Die Hand der Reflektorfigur ergänzt die Einstellung als die Protagonistin sich die Strähne auch dem Gesicht zieht (siehe Abb. 4.15a). Der Schatten auf dem Boden bildet das dritte subjektivierende Element. Neben den Kamerabewegungen, die ein Umherblicken der Reflektorfigur anzeigen (siehe Abschnitt 4.3.3), tragen diese drei subjektivierenden Elemente bereits in den ersten Sekunden des Films zur Festigung des Mindscreens bei. In den Kampfsequenzen sind ebenso vereinzelt Haare der Protagonistin zu sehen, diese dienen aber hauptsächlich dazu die Richtungen der Kamerabewegungen zu unterstützen. Ein weiteres Mal sind die einzelnen Strähnen schließlich in Einstellung 13 zu sehen (siehe Abb. 3.4b). Eine Transitionsmarkierung leitet vom Mindscreen des Täters auf den ihren über. Da abseits von ihnen und seinen Händen nicht viel im Bild zu sehen ist, helfen die Haarsträhnen dem/der Zuseher/in unmittelbar nach dem Wechsel die gegenwärtige Reflektorfigur zu verdeutlichen. Der Mindscreen des Mannes wird im Vergleich dazu hauptsächlich durch seine Hände unterstützt. In Einstellung 9 wird zudem mit der Zigarette vorm Gesicht ein weiteres klassisches Mittel des subjektive Kamera zum Einsatz gebracht (siehe Abb. 4.15b).

4.3.8 Visuelle Effekte

Bisherige Erörterungen zeigten den intensiven Einsatz von Kamerafahrten für den Wechsel zwischen den Mindscreens. Da es sich bei *Augenblicke* um einen 2D Animationsfilm handelt, sind sämtlich Kamerafahrten in diesem Sinne künstlich erzeugt. Sogenannte

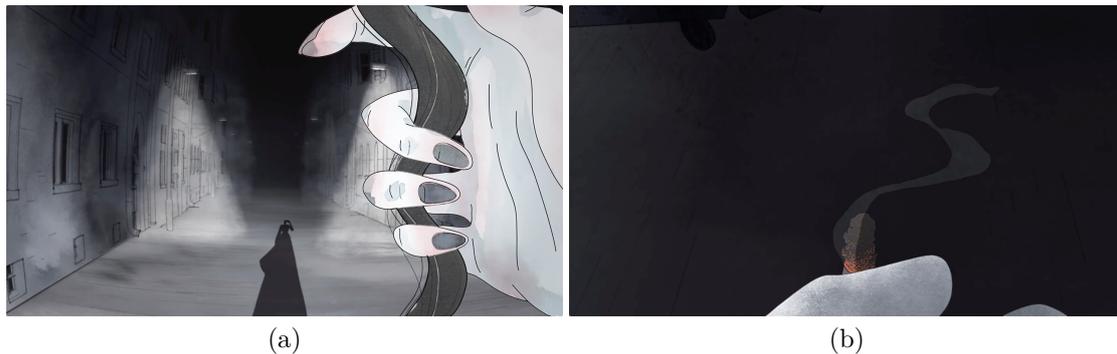


Abbildung 4.15: Ausschnitte aus dem Kurzfilm *Augenblicke*. Hände, Haarsträhnen und Schatten als subjektivierende Elemente. Bildquelle [23].

Verwischungen tragen aber dazu bei, dass diese Transitionsmarkierungen als besonders schnelle Kamerafahrten empfunden werden. Die Objekte oder Figuren werden dabei in Richtung Kamera- bzw. Figurenbewegung verwischt. Des Weiteren helfen sie die gesamte Handlung etwas diffuser erscheinen zu lassen, so wie es die Figuren in dem Moment vermutlich auch empfunden haben. So ist der Täter für die Protagonistin kaum im Detail zu erkennen. Proportionen und Gesichtszüge sind ohnehin nicht oft zu sehen und dadurch schwer auszumachen. Durch den Einsatz der Verwischungen wird diese unklare Darstellung nochmals verstärkt (siehe Abb. 3.6). Es muss allerdings zwischen Verwischungen und Unschärfe unterschieden werden. Beides bewirkt einen ähnlichen Effekt. Verwischungen erzeugen zwar eine gewisse Unschärfe in der Bewegung bei Betrachtung der Animation, als Einzelbild gesehen sind diese jedoch klare Darstellungen. Unschärfe im Bild als visueller Effekt wird in *Augenblicke* ebenso eingesetzt. Da für die schnellen Kamerabewegungen aber ausschließlich Verwischungen zum Einsatz kommen, kann die Unschärfe eindeutiger einem mentalen Zustand zugeordnet werden. Denn unscharfe Bilder werden nur zur Umschreibung von Benommenheit oder beinahe Bewusstlosigkeit in den Einstellungen 15 und 24 benutzt. In Einstellung 15 beispielsweise musste der Mann zuvor einen Schlag der Protagonistin abfangen und ist für einen kurzen Moment etwas benommen. Dies äußert sich in einer unregelmäßigen Unschärfe des Hintergrundes (siehe Abb. 4.16a).

Ein weiterer visueller Effekt, der zur Darstellung mentaler Projektionen eingesetzt wurde sind Verzerrungen. Der beim Werkzeug der Kamera (Abschnitt 4.3.3) bereits beschriebene Moment des Falls in Einstellung 1 kommt der Protagonistin überaus lange vor. Ihre Arme ziehen sich dabei mittels einer Verzerrung stark in die Länge (siehe Abb. 4.16b). Sie ist für einen kurzen Moment nicht imstande sich zu bewegen und wird vom Täter zuerst in verschiedene Richtungen gezogen, bis sie von einem Moment auf den anderen den Arm des Mannes umklammert und versucht sich zu befreien. Dies wird auch dementsprechend auf Tonebene unterstützt, sodass beim Fall sämtliche Geräusche dumpf und gefiltert wirken. Es wird also ein betäubter Zustand der Reflektorfigur gezeigt. Auf sehr ähnliche Weise wird die Verzerrung der Arme in Einstellung 19 eingesetzt nachdem die Protagonistin erneut zu Boden fiel und anschließend in Richtung Gasse aufblickt. Die Straße wirkt stark in die Länge gezogen. In einer mentalen Projektion

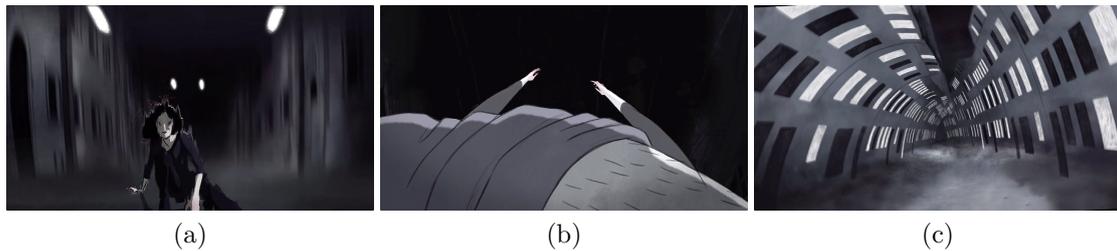


Abbildung 4.16: Ausschnitte aus dem Kurzfilm *Augenblicke*. Unschärfe und Verzerrungen als visuelle Effekte zur Unterstützung der mentalen Projektion. Bildquelle [23].

sieht die Protagonistin wie ein Licht nach dem anderen die Fenster erhellt. Die Kamera zittert und die Häuser beginnen sich zu wölben (siehe Abb. 4.16c) bis sie sich schließlich in einer Objekttransformation zu Wellen verwandeln. Da ebenso die Tonebene erneut dumpf geschaltet wird, wirkt es so als würde sich die Protagonistin wirklich unter Wasser befinden, was ihren gegenwärtigen Zustand gut beschreibt, da sie in dem Moment vom Täter gewürgt wird und somit kaum Luft bekommt. Die Wellen hätten auch unter der Kategorie der Symboliken beschrieben werden können, allerdings werden sie in dieser Szene lediglich symbolhaft eingesetzt und wären für sich alleinstehend weniger bis kaum als Welle oder Wasser erkennbar.

4.3.9 Fazit

Bei der Analyse dieses Animationsfilms zeigte sich erneut die Relevanz der Konsistenz in der Markierung des Mindscreens. Die Position der Kamera wurde so in etwa durchgehend auf Augenhöhe der Reflektorfigur gehalten. Kamerabewegungen stehen ebenso meist in direktem Zusammenhang mit der Figur oder werden für Übergänge verwendet. Weitere Funktionen erfüllen diese in *Augenblicke* nicht und tragen zu einem durchgängigen Konzept der Markierung bei. Bereits zu Beginn des Films werden einerseits mehrfach eingesetzte Werkzeuge in Form von Haarsträhnen, Schatten oder Kamerabewegungen, aber ebenso klassische Transitionsmarkierungen, wie die Kamerafahrt in Richtung Auge, zum Einsatz gebracht. Konventionelle Markierungen aus dem Bereich des Realfilms – welche dem Rezipienten/der Rezipientin bereits durch ihren vielfachen Einsatz in unterschiedlichsten Filmen verständlich sind – können demzufolge dazu benutzt werden, dem/der Zuseher/in die spezifische Mindscreen-Darstellung eines Animationsfilms näher zu bringen. Mit weiterem Verlauf des Film werden die Übergänge und Markierungen zunehmend chaotischer und weniger lesbar. Dieser Umstand fügt sich jedoch gut in die Handlung des Films ein, wodurch gezeigt wird, dass ein reduzierter Einsatz der Werkzeuge des Mindscreens ebenso für die Handlung dienlich sein kann, wenn dadurch besonders stressige Situationen unterstrichen werden.

Kapitel 5

Fazit und Ausblick

Bereits zu Beginn der Arbeit wurde schnell ersichtlich, dass sich die Subjektivitäts- und Perspektivenbegriffe als sehr vielschichtig zeigen und somit neben der Wahl eines konkreten Modells ebenso dessen Ausdifferenzierung nötig ist, bevor konkrete Umsetzungsmöglichkeiten zur visuellen Subjektivierung erörtert werden können. Da sich die Subjektivität aus dem Akt des Erzählens erschließt, konnte der Mindscreen demnach als Erzählung durch die Filmfigur erkannt werden. Dessen facettenreiche Darstellungsmöglichkeiten konnten durch das Analyseinstrument der Fokalisierung sowie der Spaltung des Subjekts im Zuge des Akts der Erzählung begründet werden. So werden ebenso Visualisierungen, in denen die sogenannte Reflektorfigur von außen zu sehen ist, als Mindscreen begriffen. Im weiteren Verlauf wurden Mittel zur Darstellung des Mindscreens erörtert, wobei sowohl aus dem Realfilm bereits bekannte und somit konventionalisierte Werkzeuge auf ihre Übertragungsmöglichkeit in den Animationsfilm untersucht, als auch speziell für den Animationsfilm ausgelegte Instrumente in die Untersuchung miteinbezogen wurden. Dabei hat sich gezeigt, dass der klassische Point of View Shot nach Branigan ohne Schwierigkeiten für die rein optische Perspektive anwenden lässt. Adaptationen sind bis zu einem gewissen Grad möglich, wobei sich dieser Spielraum ebenso nach der Stilistik des Films richtet. Insbesondere bei imaginären Elementen kann der Animationsfilm seine Stärken zeigen und Figuren- oder Objekttransformation helfen bei der Markierung des Mindscreens. Sind mehrere Reflektorfiguren bzw. unterschiedliche Mindscreens zu sehen, können figurenbezogene Markierungen zur klaren Unterscheidbarkeit beitragen, wohingegen eine reduzierte Form der Markierung ebenso gewünscht sein kann, wenn diese zur Unterstützung der Handlung dient. Abschließend muss angemerkt werden, dass sich all diese Ergebnisse auf zentralperspektivisch organisierte Darstellungen stützen, die letztendlich die menschliche Wahrnehmung nicht exakt darzustellen, aber zumindest nachzuahmen vermögen. Wie sich die im Laufe dieser Arbeit etablierten Herangehensweisen für nicht-zentralperspektivisch angeordnete Animationsfilmbilder eignen, wurde nicht untersucht. Die Möglichkeiten dieser nichtlinearen Art der Darstellung mentaler Prozesse des Mindscreens bilden somit einen Themenbereich, welcher auch in Zukunft weiterhin auf spannende Betrachtungen und Ergebnisse hoffen lässt.

Anhang A

Sequenzprotokoll Kurzfilm *Acid Rain*

Sequenz Nr.	Zeit	Dauer	Ort	Handlung	Anzahl Subjektive
1	00:00–00:20	20s	Youngs Zuhause	Establishing Shot	0
2	00:20–01:46	1m 26s	auf einer Brücke in der Stadt	Das Mädchen Young trifft Skinny.	5
3	01:46–02:20	34s	auf dem Parkplatz	Young fragt Skinny nach einer Zigarette und findet einen Joint in der Zigarettenschachtel. Skinny lässt sie einsteigen.	2
4	02:20–03:24	1m 4s	im Wohnmobil, auf der Fahrt	Beide ziehen am Joint. Skinny übersieht beinahe ein entgegenkommendes Auto. Erste leichte Rauschzustände sind zu erkennen.	3
5	03:24–03:56	32s	im Haus von Skinneys Großmutter	Skinny holt etwas unter dem Bett hervor, legt seiner Großmutter Geld auf den Tisch und verabschiedet sich wieder. Die Großmutter greift nach der Hand des Mädchens.	1
6	03:56–04:31	35s	im Garten oder Wald	Skinny sucht nach einer bestimmten Pilzsorte, die dort wächst.	0
7	04:31–04:39	8s	im Wohnmobil	Skinny legt die Pilze zum Trocknen auf und Young betrachtet einen Flyer zu einer Rave Party.	0
8	04:39–05:28	49s	an der Tankstelle	Skinny holt Bier, sie sieht sich währenddessen im Wohnmobil um und findet ein Foto einer anderen Frau.	1
9	05:28–07:25	1m 57s	zuerst unterwegs im Wohnmobil, dann draußen	Fahrt im Wohnmobil: Kurz ist das Bild eines Bunkers/Kellers zu sehen. Young steigt aus dem Fahrzeug aus und betrachtet den Regen bzw. nimmt ihn in ihrem Zustand als besonders wahr.	7
10	07:25–08:12	47s	im Wohnmobil	Die beiden ziehen sich trockene Kleidung an und übernachten im Wohnmobil, man sieht wieder das Bild des Bunkers.	2
11	08:12–08:17	5s	draußen in der Natur	Ein Bild sich paarender Libellen.	0
12	08:17–08:55	38s	im Wohnmobil, draußen vorm Wohnmobil	Am Tag danach: Sie badet sich draußen in einem Teich. Skinny schert ihr die Haare.	0
13	08:55–09:03	8s	nicht definierbar	Eine spiralförmige Anordnung von Steinen.	0
14	09:03–09:08	5s	im Wohnmobil	Sie betrachtet sich durch den Spiegel der Sonnenblende.	0
15	09:08–09:14	6s	nicht definierbar	Blätter im Wind.	0
16	09:14–09:35	21s	auf einem verlassenen Grundstück	Skinny und Young betreten ein verlassenes Haus und verbrennen eine alte Tür im Freien in einem Lagerfeuer.	0
17	09:35–09:42	7s	nicht definierbar	Audiokassette mit der Aufschrift „Mixtape from XXXX“.	0
18	09:42–10:24	42s	im Wohnmobil	Die beiden verstecken (vermutlich) Drogen in Kinderüberraschungseiern für die bevorstehenden Grenzkontrollen.	2
19	10:24–10:40	16s	im Wohnmobil an der Grenze	Das Fahrzeug wird für Grenzkontrollen angehalten.	1
20	10:40–10:49	9s	auf einer Toilette	Die beiden holen die Drogen wieder hervor.	0
21 – 23	10:49–11:04	15s	im Wohnmobil	Kamerafahrt vorbei an verschiedenen Szenerien.	0
24	11:04–11:08	4s	gebirgige Szenerie	Man sieht das Wohnmobil bergauf fahren.	0
25	11:08–15:03	3m 55s	in der Nähe der Party, bei der Party	Skinny und Young sind bei der Party angekommen, sie mischen sich unter die Menge. Das Mädchen lernt einen Feuerjongleur kennen und verbringt anschließend Zeit mit ihm.	7
26	15:03–15:52	49s	bei der Party	Young wacht neben einem Fremden draußen auf und muss sich übergeben. Sie macht sich auf die Suche nach Skinny und will mit ihm zum Wohnmobil zurück. Skinny sieht zwei Uniformierte mit Echsenchwanz.	5
27	15:52–16:41	49s	im Wald	Die beiden finden nicht zum Wohnmobil zurück. Skinny ruft einen Freund an.	0
28	16:41–16:46	5s	im UFO	Die beiden sind an Board des Freundes, der wie ein Alien aussieht.	1
29	16:46–16:49	3s	beim Wohnmobil	Das UFO fliegt davon. Die beiden sind wieder beim Wohnmobil.	1
30	16:49–19:48	2m 59s	unterwegs im Wohnmobil	Die beiden treffen den Feuerjongleur auf ihrem Weg. Young will, dass Skinny ihn mitnimmt. Skinny verletzt ihn später während der Fahrt mit dem Messer und wirft ihn aus dem Auto. Sie bekommt Angst und will aussteigen. Skinny lässt sie aber nicht.	9
31	19:48–19:55	7s	nicht definierbar	Bild einer Falltüre und Schwarzblende.	0
32	19:55–21:43	1m 48s	in einem Keller/in dem Bunker	Young findet sich angekettet in einem verlassenen Raum wieder. Skinny fühlt sich betrogen. Sie kann sich befreien und flieht aus dem unterirdischen Bau.	5
33	21:43–22:06	23s	im Bus	Das Mädchen steigt in einen Bus.	0
34	22:06–22:53	47s	Youngs Zu Hause	Sie ist wieder zu Hause und sieht mit ihrer Mutter fern.	4
35	22:53–24:38	1m 45s	im Gefängnis und draußen davor	Sie besucht Skinny im Gefängnis. Sie sieht draußen auf der Straße in der Pfütze ein weiteres Mal die schönen Muster des Wassers.	4
36	24:38–26:16	1m 38s	-	Abspann	0

Anhang B

Einstellungsprotokoll Kurzfilm *Augenblicke*

Einstellung Nr.	Zeit	Dauer	Handlung	Reflektorfigur
0	00:00–00:12	12s	Intro	-
1	00:12–0:58	46s	Protagonistin ist auf dem Nachhauseweg durch eine Gasse. Sie wird von einem Mann überwältigt, der sie von hinten umklammert. Sie versucht sich frei zu bekommen und schafft dies sogar kurz. Sie versucht wegzulaufen, jedoch packt er sie kurz danach bereits wieder am Arm. Die Protagonistin versucht erneut sich zu befreien während er zum Schlag ausholt.	Sie
2	00:58–01:02	4s	Transitionsmarkierung: Kamerafahrt auf sein Auge, Überblendung auf seine subjektive Kamera.	-
3	01:02–01:10	8s	Protagonistin liegt am Boden. Er nähert sich ihr und öffnet dabei seine Gürtelschnalle.	Er
4	01:10–01:11	1s	Transitionsmarkierung: sich verwischende Linien.	-
5	01:11–01:11	~0,5s	Er hält ihr von hinten die Hand auf den Mund und drückt sie an sich.	Er
6	01:11–01:12	1s	Transitionsmarkierung: Kamera fährt aus ihm raus, sie klappt ins Bild.	-
7	01:12–01:15	3s	Sie geht die Straße entlang und ist von hinten zu sehen. Er ist ihr bereits sehr nahe. Zeitsprung: Er befindet sich noch etwas weiter weg. Sie verwandelt sich in einen Hasen und wieder zurück.	Er
8	01:15–01:15	~0,5s	Räumliche Kamerafahrt, Abblende.	-
9	01:15–01:20	5s	Zeit läuft rückwärts: Man sieht wie er eine Zigarette geraucht hat, als sie in der angrenzenden Gasse vorbeilief. Er nahm noch einen Zug bevor er die halbgerauchte Zigarette zum Boden warf.	Er
10	01:20–01:21	1s	Überblendung der Gasse auf eine Figurentransformation ihres, auf dem Boden liegenden, Körpers.	-
11	01:21–01:27	6s	Er kniet sich über sie, fährt ihr durchs Haar und öffnet ihr den Reißverschluss des Rocks. Ranken und Blüten beginnen ausgehend von seinen Armen zu wachsen.	Er
12	01:27–01:31	4s	Transitionsmarkierung: die Blüten füllen das Bild, Abblende.	-
13	01:31–01:42	11s	Subjektive Kamera zeigt ihre Hände am Boden. Seine Hand fährt ihr über den Arm. Sie entdeckt den Schlüsselbund weiter weg von ihr liegend. Sie kann ihn erreichen und schlägt mit dem Schlüsselbund in der Hand zu.	Sie
14	01:42–01:42	~0,5s	Aufblende, Kamerafahrt.	-
15	01:42–01:48	6s	Er sieht sie vor sich am Boden. Sie springt auf ihn zu und verwandelt sich in einen Wolf, dessen Zähne sich in seinen Arm bohren. Zwischendurch ist ihre Hand statt des Wolfskopfes zu sehen. Erscheinung wechselt einige Male. Er kann ihren Angriff abfangen. Die Zeit scheint kurz still zu stehen.	Er
16	01:48–01:54	6s	Ihr Haar bewegt sich wellenartig durchs Bild. Er fährt ihr durchs Haar, hält kurz inne und packt dann zu. Ihre Haare in Nahaufnahme werden mit dem Bild ihres Falls überblendet.	Er
17	01:54–02:01	7s	Sie kratzt ihn am Arm, sie rangeln, er schlägt sie erneut und zieht sie an den Haaren zu Boden.	Er
18	02:01–02:04	3s	Transitionsmarkierung: sich verwischende Linien, Kamera wandert über ihre linke Hand hinweg zurück an die Position ihres Kopfes.	-
19	02:04–02:10	6s	Sie blickt Richtung Gasse: Die Lichter werden nacheinander angeschattet und die Häuserreihen wölben sich, verwandeln sich zu Meereswellen die anschließend über ihr brechen.	Sie
20	02:10–02:11	1s	Wellen und Wasser werden immer dunkler. Kurze Schwarzblende.	-
21	02:11–02:16	5s	Seine Hände würgen ihren Hals. Pulsierende Dornen wachsen aus seinen Armen und die Haut färbt sich glühend rot.	Er
22	02:16–02:23	7s	Die Szene fällt in sich zusammen. Alle Elemente außer der Arme lösen sich auf. Das Rot der Arme wird zu Wasser. Ein Weißraum bildet sich.	-
23	02:23–02:37	14s	Ihre Beine tauchen aus dem Wasser auf. Sie betrachtet ihre blauen Flecken, greift sich an den Hals.	Sie
24	02:37–02:46	9s	Sie liegt am Boden und wird gewürgt, verliert langsam das Bewusstsein. Sie sieht Augen dort wo sich die Fenster der Gassen befinden. Er ergreift die Flucht.	Sie
25	02:46–02:48	2s	Überblendung auf ihre Sicht in der Badewanne.	-
26	02:48–03:02	14s	Sie sitzt in der Badewanne. Die Szenerie löst sich im Wasser auf. Weißraum.	Sie
27	03:02–03:05	3s	Überblendung auf die Gasse.	-
28	03:05–03:14	9s	Die Protagonistin, wie sie erneut die Gasse entlang geht.	Sie
29	03:14–03:55	41s	Abspann	-

Anhang C

Inhalt der CD-ROM/DVD

Format: CD-ROM, Single Layer, ISO9660-Format

C.1 Masterarbeit

Pfad: /

Witzmann_Melanie_2019.pdf PDF-Datei der Masterarbeit

C.2 Abbildungen

Pfad: /images

*.png Original Rastergrafiken

*.pdf Original Vektorgrafiken

C.3 Protokolle

Pfad: /protokolle

Protokoll_AcidRain.pdf Sequenzprotokoll *Acid Rain*

Protokoll_Augenblicke.pdf Einstellungsprotokoll *Augenblicke*

Quellenverzeichnis

Literatur

- [1] Jacques Aumont. „Der Point of View“. *montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation* 16.1 (2007), S. 13–44 (siehe S. 7, 9, 29).
- [2] Jacques Aumont. „Le point de vue“. *Communications* 38.2 (1983), S. 3–29 (siehe S. 9).
- [3] Benjamin Beil. *First Person Perspectives. Point of View und figurenzentrierte Erzählformen im Film und im Computerspiel*. Hrsg. von Rolf F. Nohr. Münster: LIT, 2010 (siehe S. 28, 29, 36).
- [4] Benjamin Beil. „Mindscales. Erinnerungsräume im zeitgenössischen Film“. *Rabbit Eye. Zeitschrift für Filmforschung* 1.2 (2010), S. 2–18 (siehe S. 3).
- [5] David Bordwell, Kristin Thompson und Jeff Smith. *Film Art. An Introduction*. 11. Aufl. New York: McGraw-Hill, 2017 (siehe S. 18).
- [6] Edward Branigan. „Die Point-of-View-Struktur“. *montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation* 16.1 (2007), S. 45–70 (siehe S. 18, 19).
- [7] Edward Branigan. *Point of View in the Cinema. A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film*. Hrsg. von Thomas A. Sebeok, Roland Posner und Rey Alain. Berlin: de Gruyter, 1984 (siehe S. 10, 15, 18, 20–24, 26, 28, 30, 34, 38).
- [8] Günter Butzer und Joachim Jacob. *Metzler Lexikon literarischer Symbole*. 2. Aufl. Stuttgart: J.B. Metzler, 2012 (siehe S. 58–60).
- [9] Jens Eder. *Die Figur im Film. Grundlagen der Figurenanalyse*. 2. Aufl. Marburg: Schüren, 2014 (siehe S. 4, 8, 9).
- [10] Matthias C. Hänselmann. *Der Zeichentrickfilm. Eine Einführung in die Semiotik und Narratologie der Bildanimation*. Hrsg. von Martin Nies. Marburg: Schüren, 2016 (siehe S. 5, 30–39).
- [11] Knut Hickethier. *Film- und Fernsehanalyse*. 5. Aufl. Stuttgart: J.B. Metzler, 2012 (siehe S. 1, 18, 26, 27).
- [12] Markus Kuhn. *Filmnarratologie. Ein erzähltheoretisches Analysemodell*. Berlin: de Gruyter, 2013 (siehe S. 3, 5–7, 11, 12, 15, 17, 25–29, 34, 36, 37).
- [13] Gottfried Wilhelm Leibniz. *Monadologie und andere metaphysische Schriften*. Hrsg. von Ulrich J. Schneider. Hamburg: Felix Meiner, 2002 (siehe S. 8).

- [14] Anke-Marie Lohmeier. *Hermeneutische Theorie des Films*. Hrsg. von Dieter Baacke, Wolfgang Gast und Straßner Erich. Berlin: de Gruyter, 2012 (siehe S. 15).
- [15] Lothar Mikos. *Film-und Fernsehanalyse*. 3. Aufl. Konstanz: UVK, 2015 (siehe S. 17, 30, 31).
- [16] Ansgar Nünning. *Metzler Lexikon Literatur- und Kulturtheorie. Ansätze – Personen – Grundbegriffe*. 4. Aufl. Stuttgart: J.B. Metzler, 2008 (siehe S. 7, 8).
- [17] Charles S. Peirce. *Phänomen und Logik der Zeichen*. Hrsg. von Helmut Pape. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1983 (siehe S. 36).
- [18] Oliver Schmidt. *Hybride Räume. Filmwelten im Hollywood-Kino der Jahrtausendwende*. Marburg: Schüren, 2013 (siehe S. 3).
- [19] Robert F. Schmidt, Florian Lang und Manfred Heckmann. *Physiologie des Menschen. Mit Pathophysiologie*. 31. Aufl. Heidelberg: Springer, 2011 (siehe S. 15).
- [20] Thomas Weber. *Medialität als Grenzerfahrung. Futurische Medien im Kino der 80er und 90er Jahre*. Bielefeld: transcript, 2008 (siehe S. 23, 24).

Audiovisuelle Medien

- [21] *2001: A Space Odyssey*. Film. Regie: Stanley Kubrick. Drehbuch: Stanley Kubrick, Arthur C. Clarke. 1968 (siehe S. 20).
- [22] *Acid Rain*. Film. Regie/Drehbuch: Tomek Popakul. 2019 (siehe S. 2, 40, 41, 43–47, 50–52).
- [23] *Augenblicke*. Film. Regie/Drehbuch: Kiana Naghshineh. 2018 (siehe S. 2, 33, 37–40, 53, 55, 56, 58, 59, 61, 62).
- [24] *Best Friend*. Film. Regie/Drehbuch: Nicholas Olivieri, Shen Yi, Juliana De Lucca, Varun Nair, David Feliu. 2018 (siehe S. 25).
- [25] *Bis ans Ende der Welt*. Film. Regie: Wim Wenders. 1991 (siehe S. 24).
- [26] *Immersion*. Film. Regie/Drehbuch: Lalita Lupina. 2016 (siehe S. 35).
- [27] *Lady in the Lake*. Film. Regie: Robert Montgomery. 1946 (siehe S. 1).
- [28] *On The Land, At Sea And In The Air*. Film. Regie/Drehbuch: Paul Driessen. 1980 (siehe S. 36).
- [29] *Räuber und Gendarm*. Film. Regie/Drehbuch: Florian Maubach. 2017 (siehe S. 37, 38).
- [30] *Total Recall*. Film. Regie: Paul Verhoeven. 1990 (siehe S. 24).
- [31] *Videodrome*. Film. Regie/Drehbuch: David Cronenberg. 1983 (siehe S. 24).

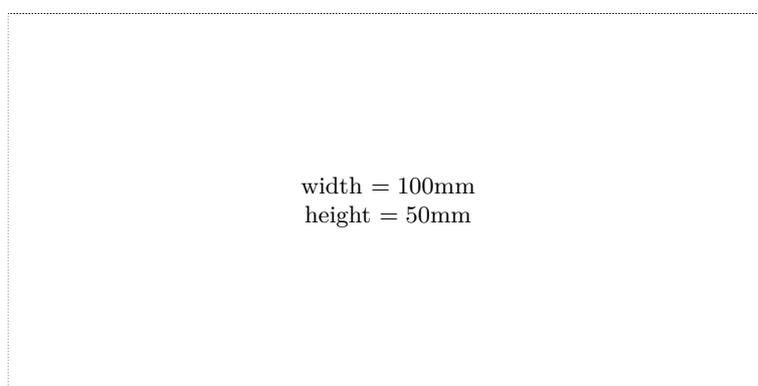
Online-Quellen

- [32] *Acid Rain*. 2019. URL: <https://calls.ars.electronica.art/prix2019/prixwinner/32853> (besucht am 01.06.2019) (siehe S. 41).

- [33] *Acid Rain by Tomek Popakul*. 2019. URL: <https://www.zippyframes.com/index.php/shorts/acid-rain-by-tomek-popakul> (besucht am 04.09.2019) (siehe S. 41).
- [34] *Augenblicke*. URL: <https://www.kiana-naghshineh.com/augenblicke> (besucht am 12.09.2019) (siehe S. 53).
- [35] *Lexikon der Filmbegriffe. mindscreens*. 2012. URL: <https://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=3563> (besucht am 22.08.2019) (siehe S. 3).
- [36] *Meyers Großes Konversations-Lexikon. Farbsymbolik*. URL: <http://www.zeno.org/Meyers-1905/A/Farbensymbolik> (besucht am 26.08.2019) (siehe S. 33).
- [37] *Psychedelische Kunst*. Juni 2019. URL: https://de.wikipedia.org/wiki/Psychedelische_Kunst (besucht am 03.09.2019) (siehe S. 49).

Messbox zur Druckkontrolle

— Druckgröße kontrollieren! —



— Diese Seite nach dem Druck entfernen! —