



BACHELORARBEIT

Michael Zischka

**Film im Wandel - Eine exemplari-
sche Analyse über die Veränderung
der Filmmontage von 1982-2017**

2019

BACHELORARBEIT

Film im Wandel - Eine exemplarische Analyse über die Veränderung der Filmmontage von 1982-2017

Michael Zischka

Studiengang:
Film und Fernsehen

Seminargruppe:
FFWS14

Erstprüfer:
Prof. Dr. Detlef Gwosc

Zweitprüfer:
Benjamin Wiessner

Einreichung:
München, 07.01.2019

BACHELOR THESIS

Film in Transition – An exemplary analysis of the change in film montage from 1982-2017

author:
Michael Zischka

course of studies:
Film and Television

seminar group:
FFWS14

first examiner:
Prof. Dr. Detlef Gwosc

second examiner:
Benjamin Wiessner

submission:
Munich, 07.10.2019

Bibliografische Angaben:

Zischka, Michael

Film im Wandel – Eine exemplarische Analyse über die Veränderung der Filmmontage von 1982-2017.

Film in Transition – An exemplary analysis of the change in film montage from 1982-2017.

2019 - 81 Seiten

Mittweida, Hochschule Mittweida (FH), University of Applied Sciences,
Fakultät Medien, Bachelorarbeit, 2019

Abstract

Die vorliegende Bachelorarbeit beschäftigt sich mit der Geschichte des Filmschnitts bzw. der Filmmontage. Vor allem setzt sie sich mit der Entwicklung technischer Faktoren der Filmmontage von 1982 bis 2017 auseinander. Ziel dieser Arbeit ist es, die Entwicklungen und Veränderungen der Filmmontage, im bereits genannten Zeitraum, zu analysieren und herauszufinden, welche Aspekte für diese Entwicklungen entscheidend waren und wie sich diese auf die Filmmontage auswirken. Hierbei geht es um die Filmmontage von Kinofilmen des Science-Fiction Genres. Um diese Entwicklung darzustellen werden bestimmte Aspekte der Filmmontage der Filme „Blade Runner“ und „Blade Runner 2049“ analysiert, miteinander verglichen und ausgewertet.

Inhaltsverzeichnis

Abstract.....	IV
Abkürzungsverzeichnis.....	IX
Abbildungsverzeichnis.....	X
Tabellenverzeichnis.....	XI
1 Einleitung.....	1
1.1 Problemstellung.....	2
2 Film-Montage.....	3
2.1 Differenzierung von Film-Montage und -Schnitt.....	3
2.2 Montage im Dienste der Kontinuität.....	4
2.2.1 Definition: Kontinuität.....	4
2.2.1.1 Kontinuität der Handlung.....	4
2.2.1.2 Kontinuität der Bewegungsrichtung	4
2.2.1.3 Kontinuität der Objektpermanenz.....	5
2.2.1.4 Kontinuität des Raumes.....	5
2.3 Montage im Dienste der Authentizität.....	5
2.3.1 Definition von Authentizität.....	5
2.3.1.1 Bilder.....	6
2.3.1.2 Sprache.....	7
2.3.1.3 Dramaturgie	7
3 Unterscheidungsformen der Montage.....	8
3.1 Traditionelle und virtuelle Montage.....	8
3.1.1 Kontinuitätsmontage.....	8
3.1.2 Parallelmontage.....	9
3.1.3 Assoziationsmontage.....	10
3.1.4 Kollisionsmontage.....	11
3.1.5 Metaphorische Montage.....	11
3.1.6 Rhythmische Montage.....	11
3.1.7 Leitmotiv Montage.....	11
3.1.8 Intellektuelle Montage	12

4	Geschichte und Entwicklung der Filmmontage.....	13
4.1	Filmschnittsysteme.....	16
4.2	Lineare und non-lineare Schnittsysteme.....	16
4.3	KEM und Steenbeck.....	17
4.4	Funktionsweise der mechanischen Schnittsysteme.....	18
4.5	Digitalisierung.....	18
4.5.1	Avid Media Composer	19
4.5.2	Vorteile des digitalen Schnittes.....	20
4.5.3	Nachteile des digitalen Schnitts	21
5	Postproduktion: Das Berufsfeld des Cutters.....	23
5.1	Einheiten der Filmmontage.....	24
5.1.1	Einstellung (Shot).....	24
5.1.2	Szene (Scene).....	25
5.1.3	Sequenz (Sequence).....	25
5.1.4	Abschnitt (Take).....	25
6	Grundbegriffe der Filmanalyse	26
6.1	Mise-en-scène	26
6.2	Kameraführung.....	27
6.2.1	Mise-en-cadre.....	27
6.2.2	Einstellungsgrößen und ihre Funktionen	27
6.2.2.1	Panoramaaufnahme	27
6.2.2.2	Totale	28
6.2.2.3	Halbtotale	28
6.2.2.4	Amerikanische Einstellung.....	28
6.2.2.5	Halbnahe	28
6.2.2.6	Nahaufnahme.....	29
6.2.2.7	Großaufnahme.....	29
6.2.2.8	Detail	29
6.2.3	Kameraperspektive.....	29
6.2.3.1	Normalsicht.....	29
6.2.3.2	Vogelperspektive.....	30
6.2.3.3	Froschperspektive (Untersicht).....	30
6.2.3.4	Schrägsicht.....	30

6.2.3.5 POV (Point of view).....	30
6.2.3.6 Over-shoulder	31
6.2.4 Kamerabewegung.....	31
6.2.4.1 Kameranews.....	31
6.2.4.2 Kamerafahrt.....	33
6.2.4.3 Zoom.....	33
6.2.4.4 Vertigo-Effekt.....	34
6.2.4.5 Handkamera	34
6.2.4.6 Schärfentiefe.....	34
6.2.5 Kameranews.....	35
6.2.5.1 Der Stopptrick	35
6.2.5.2 Cut In.....	35
6.2.5.3 Cut Out.....	35
6.3 Postproduktion (Filmmontage, Effekte).....	36
6.3.1 Prozessstufen der Montage.....	36
6.3.1.1 Rohschnitt (Makromontage).....	36
6.3.1.2 Feinschnitt (Mikroschnitt).....	36
6.3.2 Pacing.....	36
6.3.3 Timing.....	37
6.3.4 Montagerhythmus.....	37
6.3.5 Einstellungsdauer	37
6.3.6 Schnittarten	38
6.3.6.1 Schnitt/Stellenbosch.....	38
6.3.6.2 Der weiche Schnitt.....	38
6.3.6.3 Der Harte Schnitt.....	38
6.3.6.4 Der Match-Cut	39
6.3.6.5 Der Jump-Cut	39
6.3.6.6 Zwischenschnitte	40
6.3.7 Blenden.....	40
6.3.7.1 Auf- /Ablende und Durchblende.....	40
6.3.7.2 Trickblenden.....	41
6.3.8 Effekte im bildlichen Bereich	41
6.3.8.1 Spezialeffekte (SFX).....	41
6.3.8.2 Visuelle Effekte (VFX).....	42

6.3.8.3 Effektarten.....	43
7 Begriffserklärung des Science-Fiction-Genres.....	44
7.1 Differenzierung von Fantasy und Science-Fiction	44
8 Inhaltsbeschreibung und Stichdaten der Filme	45
8.1 Inhaltsbeschreibung von „Blade Runner“ (1982).....	45
8.1.1 Stichpunktdaten zum Film „Blade Runner“.....	45
8.1.2 Hauptrollen.....	46
8.2. Inhaltsbeschreibung von „Blade Runner 2049“.....	46
8.2.1 Stichpunktdaten zum Film „Blade Runner 2049“.....	47
8.2.2 Hauptrollen	47
9 Montageanalyse der Filme.....	48
9.1 Tabellarische Darstellung von “Blade Runner”.....	48
9.1.1 Analyse des Films	49
9.1.2 Tabellarische Darstellung der Filmanalyse.....	51
9.2 Tabellarische Darstellung von „Blade Runner 2049“	52
9.2.1 Analyse des Films.....	52
9.2.2 Tabellarische Darstellung der Filmanalyse	54
10 Vergleich und Auswertung der Filme.....	55
10.1 Tabellarischer Vergleich von „Blade Runner“ und „Blade Runner 2049“	56
10.1.1 Auswertung des filmanalytischen Vergleiches der Beispielfilme	56
11 Fazit	57
Literaturverzeichnis.....	XII
Anlagen.....	XIII
Eigenständigkeitserklärung.....	XVIII

Abkürzungsverzeichnis

<i>3D</i>	...Dreidimensional
<i>bzw.</i>	...beziehungsweise
<i>CPU</i>	...Central Processing Unit
<i>CGI</i>	...Computer generated imagery
<i>etc.</i>	...Et cetera.
<i>Ebd.</i>	...Ebenda
<i>eng.</i>	...englisch
<i>franz.</i>	...französisch
<i>Kap</i>	...Kapitel
<i>mm</i>	...Millimeter
<i>Min.</i>	...Minuten
<i>SFX</i>	..Specialeffects
<i>u.A.</i>	...unter Anderem
<i>vgl.</i>	..vergleiche
<i>VFX</i>	...Visualeffects
<i>z.B.</i>	. zum Beispiel

Abbildungsverzeichnis

Kinetoscope	14
Moviola.....	17
Steenbeck Schneidetisch.....	18

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Tabellarische Darstellung von "Blade Runner".....	49
Tabelle 2: Tabellarische Darstellung der Filmanalyse.....	52
Tabelle 3: Tabellarische Darstellung von "Blade Runner 2049".....	53
Tabelle 4: Tabellarische Darstellung der Filmanalyse.....	55
Tabelle 5: Tabellarische Darstellung des filmanalytischen Vergleiches von "Blade Runner" und "Blade Runner 2049".....	56

1 Einleitung

Jeder Mensch kennt Geschichten und weiß, dass sie unterschiedliche Wirkungen haben können. Geschichten können über verschiedene Medien, wie die Sprache als solches, Bücher, Lieder und Filme vermittelt werden. Wobei das Medium Film eine Kombination aus dem lingualen, audiovisuellen und visuellen Elementen gebildet wird. Bilder, Dialoge/Monologe und Musik, vermitteln stets Informationen. Unterhaltung und/oder Wissen, sowie Emotionen. Der Film vereint alle Möglichkeiten des Informationstransportes. Der Schlüssel, welcher die drei Komponenten vereint und somit die Geschichte verstärkt darstellen lässt, liegt in der so genannten Film-Montage. Anfangs stellt sich für Film-Theoretiker, wie beispielsweise Sergej Eisenstein oder auch Béla Balász, die Frage, was der Film als eigenständiges Medium erbringen kann. Gibt es neue Möglichkeiten, die den Film positiv verstärken? Welche Vor- oder Nachteile hat jenes Medium, worin liegen seine Stärken und Schwächen?

Diese Fragen lassen sich auch auf die Thematik der Montage beziehen, sodass sich Theoretiker von Anfang an mit den Anwendungsmöglichkeiten und deren möglichen Nutzen für die Montage und somit auch für den Film als solches, auseinandersetzen. Die Montage durchlief, wie der Film selbst, einen stetigen Prozess der Entwicklung. Zunächst führte David Wark Griffith in den USA die Parallelmontage ein. Der sowjetische Regisseur Sergej M. Eisenstein hingegen beschäftigt sich mit so genannten Attraktionsmontage, welche später ihren Platz unter der Bezeichnung der „intellektuellen Montage“ findet. Im Gegensatz zur Parallelmontage, welche sich in einer erzählerischen Form der Montage darstellt, beschäftigt sich die intellektuelle Montage damit, Gedanken und Erkenntnisse, durch die Bilder an sich, zu vermitteln. Somit bilden die Theorien von Griffith und Eisenstein eine wichtige Grundlage, welche für die Analyse der Filme notwendig sind.

Diese Arbeit analysiert die Filme „Blade Runner“ und „Blade Runner 2049“ in Bezug auf deren Montageentwicklungen und -techniken. Beide dieser Filme gehören dem Genre des „Science-Fiction“. Jenes spielt mit ethnischen sowie praktischen Bedeutungen neuer, vielleicht in der Zukunft liegenden Technologien. „Science-Fiction ist jede Gattung, in der Phantasie und Wirklichkeit nebeneinander existieren – oder aufeinander-

derprallen -, um unseren Planeten und ferne Welten einmal mit ganz anderen Augen zu sehen.“¹, sagt Steven Jay Schneider.

Obwohl es sich bei dem Genre des Science-Fiction um eine rein fiktive Materie handelt, setzt sie sich, laut Arthur C. Clarke, mit realen Themen wie der Herkunft und der Zukunft des Menschen auseinander.² Science-Fiction Filme überschneiden sich zudem häufig mit Filmen anderer Genres. Horrorfilme, welche von Zombies oder übernatürlichen Kreaturen handeln haben ebenfalls einen hohen fiktiven Anteil, spielen also nicht in der Realität, unterscheiden sich dennoch vom klassischen Science-Fiction Stil. Beide Genres können aber durchaus der Kategorie „Fantasy“ zugeordnet werden. Dennoch unterscheiden sich Fantasy und Science-Fiction nach Rod Serling wie folgt: „Fantasy macht das Unmögliche glaubhaft, während Science-Fiction das Unglaubliche möglich macht.“³

An dieser Stelle ist zu erwähnen, dass sich der Film Bladerunner auch auf den Film-Noir beruft und sich somit wie eben schon erwähnt, eine Überschneidung mit verschiedenen Genres vorzeigt.

Diese Arbeit bezieht sich lediglich auf die Montageentwicklungen und -techniken im Spielfilmbereich des Science-Fiction-Genres, da die Analyse und die Auswertung anderer Gattungen wie der Werbungen oder den Dokumentarfilmen sich zu sehr distanzieren und den Rahmen dieser Arbeit sprengen.

1.1 Problemstellung

Anfangs war das Medium Film eine minimalistische Angelegenheit. Es gab weder Ton und Musik, und schon gar keine Spezialeffekte. Es wurden lediglich einzelne statische Bilder hintereinander montiert. Im Laufe der Zeit stieg die Popularität und Faszination für den Film so sehr an, dass sich auf Grund der hohen Wirtschaftlichkeit, neue technische Errungenschaften in der Produktionswelt etablieren konnten. Auf Grund der Gewaltigkeit und Schnelligkeit kann man diese Evolution auch als „digitale Renaissance“ bezeichnen. Das Filmmaterial wurde beispielsweise nicht mehr am Schneidetisch, wie etwa der „Moviola“, geschnitten, sondern digital am Computer bearbeitet. Diese technischen Revolutionen boten den Filmemachern neue Dimensionen in ihrem kreativen Freiraum, was sich durch neue Produktionstechniken, egal ob in der Pre- oder Postpro-

1 Schneider Steven J 2012, S.7

2 Ebd. S.7

3 Schneider Steven J 2012 S.7

duktion oder der Produktion an sich, wieder spiegelt. Aufgrund dieser extremen Veränderungen, möchte ich die Entwicklung unter dem Gesichtspunkt der Film-Montage analysieren.

2 Film-Montage

„Der Filmschnitt ist eine Folge von Szenen, die in der richtigen Reihenfolge zusammengesetzt werden und am Ende einen Film bzw. einen Clip ergeben.“⁴ Den wenigsten ist bekannt, dass es nötig ist, den Begriff der Film-Montage zu differenzieren, da die Montage und der Schnitt zweierlei Vorgänge sind, sich jedoch gegenseitig bedingen.

2.1 Differenzierung von Film-Montage und -Schnitt

Der Filmschnitt und die Film-Montage werden meist als ein Einheit betrachtet – was gewissermaßen auch so ist. Das rohe Filmmaterial wird dem „Cutter“ vorgelegt, welches er sichten und nach seinem bzw. dem Ermessen des Regisseurs, sortieren muss. Dennoch unterscheidet sich die Arbeit des Cutters in beiden Komponenten - in ihrem Effekt auf den Film. Die Montage beinhaltet das Ordnen von Einstellungen und Sequenzen, der so genannte Rohschnitt. Hierzu gehören die rein technischen Schnittarten, wie harte und weiche Schnitte (Blenden). Aber auch inhaltliche Schnittarten, wie zum Beispiel das „Crosscutting“, gehören zur Montage. Hier wird festgelegt, wie der Inhalt des Films oder Videos zum Ausdruck gebracht werden soll. Walter Murch, ein Oscar ausgezeichnete Cutter definiert den Filmmontage wie folgt: „[...] besteht aus vielen verschiedenen Filmstücken, die zu einem Bildermosaik zusammengefügt werden. Das Geheimnis aber ist, dass das Zusammenfügen dieser Einzelteile tatsächlich zu funktionieren scheint, obwohl es bedeutet, ein Blickfeld augenblicklich und vollständig durch ein anderes zu ersetzen, wobei Ersetzen manchmal auch Sprünge vor und zurück in Zeit und Raum bedeuten.“⁶

Der Film-Schnitt hingegen sei lediglich ein Wechsel von einer Szene zur nächsten – ohne jegliche Form eines visuellen Bruches.⁶ Er gestaltet die Übergänge zwischen den einzelnen Film-Sequenzen⁷ und wird auch oft Feinschnitt genannt. Unter dem Begriff des Filmschnittes ist also der rein technische Aspekt (ohne den kreativen Gestaltungen wie Überblendungen und Effekte) des „Schneidens“ an sich gemeint. Gabriele Voss

4 Kos Michael 2011, S.7

5 Murch Walter 2004, S.19

6 Vgl. Edgar-Hunt Robert 2010, S.132

7 <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=332> (Zugriff: 12.10.2012)

versteht folgendes unter dem Begriff des Schnittes: „ein Ganzes zerlegen, auftrennen. Der Schnitt zerstört Kontinuität, schafft Diskontinuität. Teilstücke entstehen.“⁸ Im Gegensatz zum Rohschnitt, gibt der Feinschnitt dem Film seinen, wie der Begriff schon sagt, seinen Feinschliff. Die einzelnen Schnitte werden verfeinert und noch genauer gesetzt, wie etwa dem Rhythmus der Filmmusik, angepasst. Dieser Verfeinerung der Sequenzen ist besonders wichtig, da ein Schnitt für den Zuschauer möglichst unerkennlich sein soll.

2.2 Montage im Dienste der Kontinuität

2.2.1 Definition: Kontinuität

Die Kontinuität wird als stetiger, fortlaufender Fortgang einer bestimmten Sache bezeichnet. Im Film lässt sich die Kontinuität auf einige Basis-Typen zurückführen, die Kontinuität der Handlung, der Bewegungsrichtung, der Objektpermanenz und des Raumes.

2.2.1.1 Kontinuität der Handlung

Laut Hans Jürgen Wulff sei Kontinuität der Handlung für das Erleben des Zusammenhangs einer dargestellten Handlung, verantwortlich, welche den Zusammenhang einer Reise, einer instrumentellen Handlung, einer dialogischen Handlung sowie des Dialogs selbst, herstellt.⁹

2.2.1.2 Kontinuität der Bewegungsrichtung

Über die Kontinuität der Bewegungsrichtung stellt Wulff folgendes fest: „wünscht man eine Veränderung der Position oder der Richtung einer Bewegung, sollte diese Bewegung vom Objekt ausgeführt werden oder durch eine Kamerabewegung oder durch eine Kombination beider Möglichkeiten; auf jeden Fall sollte die Bewegung sichtbar sein; Veränderungen der Richtung sollten also dargestellt sein.“¹⁰

8 Voss, Gabriele 2006, S.16

9 <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=233> (Zugriff: 13.10.2012)

10 Ebd. Artikel vom 13.12.2012

2.2.1.3 Kontinuität der Objektpermanenz

Die dritte Komponente der Kontinuität ist die so genannte Objektpermanenz. Unter dem Begriff der Objektpermanenz versteht man laut Wulff das Festhalten an der Einheit eines Objektes, wenn es sich unterschwellig dem Bewusstsein wandelt. Die Permanenz ist oft mit der Richtung gekoppelt, denn, so Wulff, wenn eine Person in Einstellung A den Bildraum nach links verlässt, so müsse sie in Einstellung B den Bildraum von rechts wieder betreten.¹¹

2.2.1.4 Kontinuität des Raumes

Der letzte und für die Film-Montage wichtigste Punkt ist die Kontinuität des Raumes, denn laut Wulff werden die verschiedenen Potentiale von „Raum“ in jedem Film durch die Vermittlung des Weltwissens des Zuschauers, seinem narrativen Wissen und seines Wissens um filmische Formen der Darbietung als seiner Bedeutungselemente konstruiert.¹² Dazu äußert sich André Bassin wie folgt: *„Der Schnitt eines Spielfilms richtet sich nach den Aspekten der Wirklichkeit.“*¹³ Wenn also die Raum-Kontinuität nicht nach den Aspekten der Wirklichkeit eingehalten wird, so wird der Zuschauer verwirrt und verliert den auf Grund der Diskontinuität den Zusammenhang.

2.3 Montage im Dienste der Authentizität

2.3.1 Definition von Authentizität

Laut Duden definiert sich die Authentizität durch den Begriff der „Echtheit“.¹⁴ Eine Sache, Person, Organisation ist als original befunden, also auf ihre Echtheit untersucht und geprüft. Im Film hat die Authentizität eine wichtige Funktion, denn: „Erzählungen können Identifikation stiften und versichern dadurch den Rezipienten, Teil einer kulturellen Gemeinschaft zu sein. Dieser Identifikationsprozess funktioniert aber nur, wenn die Erzählung auf eine dem Zuschauer in irgendeiner Weise vertraute Lebenswirklichkeit verweist. Das gilt für non-fiktionale und fiktionale Filmerzählungen in gleicher Wei-

¹¹ Ebd. Artikel vom 13.12.2012

¹² Wulff, Hans Jürgen 2012, S.49

¹³ Bassin, André 2004, S.87

¹⁴ <https://neueswort.de/authentizitaet/> (Zugriff: 12.2014)

se. Der Bezug zur Wirklichkeit wird in beiden Gattungen oft mit dem Attribut der Authentizität kategorisiert.¹⁵ Die Authentizität im Film wird in mehrere gestalterischen Kategorien unterteilt. Wobei drei Kategorien für den Film und somit auch für diese Arbeit, essenziell sind. Es handelt sich hierbei um die gestalterischen Möglichkeiten der Bilder, Sprache und Dramaturgie in Bezug auf deren Authentizität.

2.3.1.1 Bilder

Die Bilder, egal im fiktionalen (Science-Fiction) oder non-fiktionalen Film, seien laut Sponzel und Sebening, weder durch die Bestimmung ihrer Aufnahmetechnik, egal ob analog oder digital, noch durch die Gestaltung der Aufnahmen durch ihre Auflösung, Beleuchtung und Montage vom Rezipienten in dokumentarisch (non-fiktional) und fiktional zu unterscheiden.¹⁶ Gerade Filme mit fiktionalem Hintergrund müssen mit einem „höherem technischen Aufwand“¹⁷ produziert werden, da sie ihre Protagonisten, durch die narrative Wirkung aus „verschiedenen Einstellungsgrößen, Perspektiven und Kamerabewegungen“¹⁸ „in Szene“ setzen. Die Techniken, Handkamera und digitale Aufnahmetechniken, stammen ursprünglich aus dem Dokumentar Bereich des Fernsehens. Doch auch im fiktionalen Film finden diese immer häufiger ihren Nutzen.

Die Montage fiktionaler Filme, versucht ebenfalls, die Zuschauer „vom Verhältnis der Kamera zum Raum und zur Bewegung“¹⁹ abzulenken. Dies geschieht durch den Einsatz von gut terminierten und damit für und den Zuschauer unauffälligen Schnitten. Die Wahrnehmungsfluss des Zuschauers und somit sein Empfinden für die Authentizität des Filmes, soll so wenig wie möglich beeinflusst bzw. unterbrochen werden. Sponzel und Sebening äußern sich dazu: „Der fiktionale Film ist in der Regel darum bemüht, die Kontrolle über seine Ästhetik zu bewahren und nicht auf die Methoden seiner Herstellung zu verweisen.“²⁰

15 Sponzel, Daniel D., Sebening Jan, S.99

16 Vgl. Ebd. S.100

17 Ebd.

18 Ebd.

19 Ebd.

20 Ebd.

2.3.1.2 Sprache

Wie zu Anfang dieser Arbeit schon erwähnt ist die Sprache ein grundlegendes Medium für Informationsvermittlung des Menschen. Sie ist ein wichtiges „Kulturwerkzeug“²¹, ein-gestalterisches Element des Films und daher ein wichtiger Bestandteil der Authentizität. Im Vergleich zum alltäglichen Sprachgebrauch, welcher eine enorme Fülle an un-wesentlichen Informationen enthält, muss die Kommunikation zwischen den Protago-nisten, aus „zeitökonomischen Gründen“²² kurz und somit „effektiv“²³ gehalten werden. Um die Authentizität zu gewährleisten, ist wichtig, dass der Sprache, also dem Dialog, eine „organische Diktion“²⁴ erteilt wird, die von den Darstellern zum Leben erweckt werden kann. Dadurch bildet der Dialog eine Illusion filmisch geschlossenen Raumes.

2.3.1.3 Dramaturgie

Laut Definition ist die Dramaturgie das System eines Handlungsablaufes einer Erzäh-lung. Die Elemente dieses Systems sind Ereignisse einer erzählten Geschichte. Im fik-tionalen Film ist es notwendig, für jeden Protagonisten eine für die Geschichte relevan-te dramatische Handlung zu erschaffen. Für Sponzel und Sebening ist „das Wesen von Erzählungen die Abfolge dramatischer oder nicht dramatischer Handlungen und vor-daraus resultierenden Veränderungen des Protagonisten.“²⁵ Um die Identifikation (Au-thentizität) mit dem Protagonisten zu gewährleisten, muss nach Sponzel und Sebening eine stringente Kausalität von Handlung und Wirkung herausgearbeitet werden. Da es in der Gattung der fiktiven Spielfilme wenig Zeit und Raum für Szenen gibt, welche in einem nicht kausalen Zusammenhang mit dem Ablauf und der Auflösung der Erzäh-lung gibt, ist diese dramaturgische Effizienz eine Konvention des narrativen Erzäh-lens.²⁶

21 Ebd. S.101

22 Ebd. S.101 f.

23 Ebd. S.102

24 Ebd. S.102

25 Ebd. S.103

26 Ebd. S.103

3 Unterscheidungsformen der Montage

Die Filmmontage unterliegt einigen Differenzierungen. Zunächst einmal werden die Begriffe der traditionellen und virtuellen Montage geklärt.

3.1 Traditionelle und virtuelle Montage

Bei der traditionellen Montage arbeiten Sie am Filmmaterial selbst, Sie haben also eine Positiv-Kobe des Negativs vor sich, von der sie mit Schere und Klebstoff den Film materiell herstellen. Es gibt jetzt ein Verfahren, bei dem das gesamte Filmmaterial digitalisiert wird. Damit macht man eine sogenannte virtuelle Montage (Montage am Computer), das heißt, man kann die Bilder verschieben und dann die Montage speichern oder löschen. [...] All dies ist wunderbar, doch durch die Mühelosigkeit geht etwas an Präzision verloren. Zwangsläufig weil man weiß, das nichts unwiderruflich ist.“²⁷

Generell gibt es in der Filmmontage, ob in der traditionellen oder virtuellen, weitere Unterscheidungsformen, welche nun erläutert und erklärt werden.

3.1.1 Kontinuitätsmontage

Die Kontinuitätsmontage ist auch unter den Begriffen „Découpage classique“ und „Continuity Editing“ bekannt und zählt zu den am häufigsten verwendeten Montageformen. Das Konzept der Kontinuität ist ein zentrales Element der Filmproduktion. Im Film bedeutet dies eine ungebrochene, filmisch kohärente Erzählweise. (Gegenteil zur Kollisionsmontage) In diesem Fall bezieht sich die Kontinuität auf „die intersequentielle Kontinuität einer aufgelösten Szene im gleichen Raum, zum Beispiel nach dem 180-Grad-Prinzip, als auch auf die transsequentielle Kontinuität einer Handlung über mehrere verschiedene Räume und Orte hinweg.“²⁸ Um eine flüssige Erzählung ohne sprunghafte räumliche und zeitliche Übergänge zu garantieren, muss der Schnitt so unauffällig und unscheinbar wie möglich auftreten – der unsichtbare Schnitt.

Neben der 180-Grad-Regel gibt es eine Vielzahl von Regeln, die für das Kontinuitätsprinzip essenziell sind. Eine davon ist der „Eyeline Match“: „Eyeline Match bezeichnet

²⁷ Chabrol, Claude, Guérif, Francois 2004, S.60

²⁸ Beller, Hans 1993, S.18

den Wechsel zwischen zwei Einstellungen, wobei die erste eine Figur zeigt, die aus dem Bild schaut, und die zweite das, was diese Figur sieht. Dabei muss ein ungefähres Gefühl für Größe und Distanz eingehalten werden, nicht unbedingt auch die Perspektive.“²⁹

Der Tonfilm brachte die Dialoge mit sich. Das Schuss-Gegenschuss-Verfahren, welches mit dem Eyeline Match verwandt ist, ist ein dramaturgisches Mittel zur bildlichen Auflösung einer Konversation. Wie viele Montagekonzepte entstand das Schuss-Gegenschuss-Verfahren erst am Schneidetisch, denn beide Darsteller wurden getrennt von einander aufgenommen. In der Postproduktion wurden die beiden Aufnahmen dann gegeneinander geschnitten.

Der Schnitt in die Bewegung gehört ebenfalls zu der Kontinuitätsmontage. An dieser Stelle ein Beispiel: Einer halbtotalen Einstellung, in der sich eine Frau aufrichtet folgt eine Nahe, in der die Frau zum Stehen kommt.

Neben dem Schnitt in die Bewegung spielt die Bewegungsrichtung ebenfalls eine wichtige Rolle. Ist der Darsteller in einer Einstellung nach rechts aus dem Bild gegangen, muss er in der darauffolgenden Einstellung auch von rechts in das Bild eintreten. Die Bildbewegung ist also wichtig für die Orientierung des Zuschauers. Zu den „großen Feinden“ der Kontinuitätsmontage zählt der „harte Schnitt“. Er zerstört eine gleitende, flüssige Geschichte, da Bewegungen oder gar Erzählstränge unvermittelt abgebrochen werden.

Zusammenfassend kann man also sagen, dass die Kontinuitätsmontage einen harmonischen Fluss in der Filmerzählung erzeugt.

3.1.2 Parallelmontage

Bei der Parallelmontage (auch Wechsel- oder Kreuzschnitt genannt) springen Einstellungen zwischen zwei oder mehreren Handlungssträngen hin und her. David W. Griffith perfektionierte sie und ist bis heute eine oft verwendete Form der Montage. Die Handlungen, welche in einer Alternation gezeigt werden, finden häufig zur gleichen Zeit statt. Die Spannung und Dramatik kann durch den Schnittrhythmus erhöht werden, da die Handlungsstränge oft am gleichen Ort stattfinden.

²⁹ Monaco James 2000, S.60

Die Parallelmontage kann aber auch themenmotiviert als „komparative Montage“ eingesetzt werden. So wird der Zusammenhang zwischen zwei oder mehr gar mehreren Ereignissen, die nicht gleichzeitig stattfinden, hergestellt.

Der seltenste Typ der Parallelmontage, ist die diegetisch motivierte Parallelmontage. Verschieden Situationen werden ineinander verschachtelt. Dadurch erscheinen sie analog, obwohl zwischen ihnen in den häufigsten Fällen ein Verursachungsverhältnis vorliegt.

Auch als Stilmittel kann die Parallelmontage eingesetzt werden: Ein Wechsel zwischen einem auf die Kamera zufahrenden Auto und einer rennenden Person suggeriert, dass die Person vor dem Auto davon laufe. Oft wird die Parallelmontage zur Erzeugung und Steigerung der Spannung verwendet. Zudem kann das Publikum mehrere Figuren und deren Lebenswelten kennenlernen, während die Handlungslinien aufeinander zu laufen.

3.1.3 Assoziationsmontage

Der Übergang von der amerikanischen Parallelmontage zur Assoziationsmontage erfolgte durch Sergej Eisenstein. Er entwickelte die metaphorische Parallelmontage. Die Struktur dramatischer Vorgänge wurde durch episch-kommentierende narrative Elemente geändert.

Die Fähigkeit des Menschen, signifikante Bruchstücke höherer Einheiten des Denkens zu synthetisieren ist die Grundlage der Assoziationsmontage.³⁰ Setzt man Einstellungen die weder Handlung, einen gemeinsam Raum und Ähnlichkeit haben, hintereinander so entsteht für den Zuschauer der Eindruck dass diese zusammenhängen. Bedeutungen treffen möglicherweise aufeinander, die miteinander kollidieren. Dadurch werden Bedeutungsimpulse freigesetzt, die zu einem (noch) nicht gezeigten, Dritten führen.

Die assoziativen, erschlossenen Bedeutungen sind nicht immer eindeutig bzw. stabil. Wenn Assoziationsmontagen mit der Produktivität spielen, tendieren sie zur Konventionalisierung.

Die Assoziationsmontage wirkt oftmals einfallsreich und kreativ und findet häufig ihren Platz in im Filmschnitt.

30 Vgl. <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=4585> (Zugriff: 13.10.2012)

3.1.4 Kollisionsmontage

Auch diese Montageform geht auf Sergej Eisenstein zurück und ist mit der Assoziationsmontage verwandt. Die Kollisionsmontage unterliegt dem Prinzip einer Kollision von Bildern verschiedener, miteinander inkompatibler Bedeutung. Durch diese Nebeneinanderstellung wird eine für den Zuschauer, gedankliche Brücke zwischen den „Bedeutungszellen“ hergestellt.

3.1.5 Metaphorische Montage

Die Metaphorische Montage gehört ebenfalls zu den assoziativen Montageformen. Sie stützt sich auf die Symbolkraft der Bildkombination. Die Zuschauer gewinnen eine Metapher mit Erkenntnis, durch zwei Bilder die einander gegenüber gestellt werden.

Hierzu ein kleines Beispiel: Auf die Szene einer Straßendemonstration folgt eine Szene in der das Eis aufbricht.

Es besteht eine Gefahr der Konventionalisierung durch stereotype Bedeutungszuweisungen.

3.1.6 Rhythmische Montage

Die Rhythmische Montage steuert das Tempo des Films. Wenige Schnitte, Zeitlupe von Bewegung oder auch Schnitte zwischen Dialogen erzeugen Ruhe und „Bedeutung“. Allerdings können diese auch zu Langeweile führen.

Viele, kurze und schnelle Schnitte erhöhen das Tempo und gleichzeitig die Dynamik des Films. Einen starken Spannungsaufbau erzeugt man durch langsame Schnitte, auf die schnelle Schnittfolge erfolgt. Die Rhythmische Montage (wenn sie bewusst eingesetzt wird) sorgt dafür, dass sich das Publikum nicht langweilt und das Interesse am Geschehen des Films verliert und ist somit eine sehr wichtige Montageform für jeden Film.

3.1.7 Leitmotiv Montage

Das Modell der Leitmotiv Montage stammt aus der Musik wurde in die Literatur und Filmwissenschaft übernommen. Hier taucht ein bestimmtes Bild oder eine bestimmte

Szene immer wieder auf. Die formale Verwandtschaft der „Motive“ soll auf inhaltliche Beziehungen aufmerksam machen.

Die Zuschauer werden hier durch immer wieder an einen bestimmten Vorgang erinnert. Das Leitmotiv kann mit einer Figur, einer Idee oder einem Ort verbunden sein. Leitmotive im Film können unter anderem auch Melodien oder Töne sein.

3.1.8 Intellektuelle Montage

Auch die intellektuelle Montage lässt sich auf den sowjetischen Regisseur Sergej Eisenstein zurück führen. Eisenstein empfindet die Verbindung ausgewählter Details der szenischen Handlung als primitiv: „Anstatt die Aufnahmen flüssig zu einer Sequenz zusammenzufügen, [...] müsse eine wirkungsvolle Filmerzählung durch eine Reihe von Schocks vorangetrieben werden, so dass jeder Schnitt den Widerspruch zwischen zwei Einstellungen erhöhe.“³¹

Das Neue an Eisensteins Montageformen waren die konträren Einstellungen. Eisenstein setzt auf die vorhin erwähnte Kollision.³² Diese Kollision zeigt sich in den Parametern Tiefenschärfe, Einstellungsgröße und Beleuchtungsstil.

„Jene grundlegenden Elemente einer einzelnen Einstellung – die er Attraktionen nannte – (sollten) wechselseitig aufeinander einwirken, um neue Bedeutungen zu schaffen. Attraktionen, so wie er sie definierte, enthielten 'jedes aggressive Moment (...) das den Zuschauer einer Einwirkung auf die Sinne oder Psyche aussetzt (...).“³³

Eisenstein vertrat die Ansicht, dass die fotografische Realität nicht den eigentlichen Zweck eines Films erfülle. „Für Eisenstein war es nötig, den Realismus zu zerstören, um sich der Realität zu nähern.“³⁴

Zusammenfassend kann man sagen dass die intellektuelle Montage dazu dient, beim Publikum, Denkprozesse auszulösen. Dies ergibt sich durch das Nebeneinanderstellen zweier Einstellungen. Neben der Summe dieser Einstellungen, ergibt sich auch ein neuer Sinn, welcher erst durch das Nachdenken ergibt.

31 Reisz, Karel, Millar, Garvin 1988, S.27

32 Vgl. Kap. 3.1.4

33 Monaco James 2000, S.430

34 Ebd. S.431

4 Geschichte und Entwicklung der Filmmontage

4.1 Anfänge

In der Entwicklung der Kinematographie sind kleine und größere Schritte bezüglich der Entwicklung von einfacheren zu komplizierteren Montageformen, zu finden, ähnlich wie in der natürlichen Evolution. Um zu verstehen warum der heutige Film so aussieht, wie wir ihn kennen, ist es nötig sich seiner Vergangenheit, seinen Wurzeln, vertraut zu machen. Da die Filmgeschichte ein sehr vielseitiges und weitläufiges Thema darstellt, werden in dieser Arbeit die einzelnen Etappen der Evolution des Filmschnittes erläutert.

Der Kinetoscope, ein handbetriebener Münzfilmkasten, welcher von Thomas Edison erfunden und patentiert wurde, kamen erstmalig im Jahre 1894 am Broadway und anderen großen amerikanischen Städten zum Einsatz. Die Filmschleifen waren bis zu einer Minute lang. Damit leichter beschnitten und zusammengeklebt werden konnte, damit der Filmstreifen besser in das Vorführgerät passte, wurde zu Anfang des Filmes lediglich Anfang und Ende der Einstellung geschnitten – „jede Einstellung war eine ungeschnittene Szene.“³⁵ Die Gebrüder Lumière, unter anderem, zeigten mit ihrem "Cinematographen" verschiedene solcher Szenen. Jede Szene bestand aus einer Einstellung und wurde mit dem Cinematographen auf eine Leinwand projiziert.

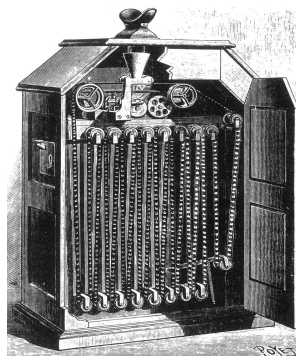


Abbildung 1: Kinetoscope

Der französische Filmkünstler und Illusionist George Méliès stellte 1896 durch einen Zufall fest, dass ein Filmstreifen aus mehr als nur einer Einstellung bestehen konnte. Der Film einer Aufnahme verding sich in der Kamera. So konnte Méliès erst nach einer ein-minütigen Pause weiter kurbeln: „Während dieser Minute hatten sich natürlich die Passanten, Omnibusse, Wagen von der Stelle bewegt. Als ich den Streifen, den ich

dort, wo er gerissen war, wieder zusammengefügt hatte, projizierte, sah ich plötzlich, daß aus dem Omnibus Madeleine-Bastille ein Leichenwagen und aus Männern Frauen geworden waren.“³⁵ Das Prinzip, das Einstellungen, welche Unterschiedliches zeigen, zeitlich und nahtlos hintereinander sowie räumlich identisch aufeinander projiziert werden konnten³⁶, wurde sichtbar. Der „Stopptrick“ entstand. Der Stopptrick ist der älteste und bekannteste Kameratricks. Menschen und Gegenstände konnten durch das Anhalten der Aufnahme (Kamera) verschwinden oder ausgetauscht werden. „Die Übergänge in den französischen und amerikanischen Film dieser Art waren oft schon Überblendungen oder Irisblende, um „harte“ Schnitte zu vermeiden.“³⁷

Der Film entwickelte sich so gesehen über die Zeit hinweg zu einer manipulierbaren Kunst: Die Filmzeit zweier aneinander montierten Einstellungen musste nicht mehr mit der Realzeit der Einzeleinstellungen identisch sein, was wiederum neue gestalterische Möglichkeiten offenbarte. Einstellungen wurden unterbrochen, abgewechselt, gegenübergestellt und neu angeordnet.“³⁸ Die Montagetechnik und ihre Fortschritte hingen eng mit „den Entwicklungsschritten und qualitativen Sprüngen“³⁹ technischer, ästhetischer und wirtschaftlicher Entwicklung des Films zusammen. Die Zuschauer, welche durch die gestalterischen Fortschritte fasziniert und in den Bann gezogen waren, verlangten dem Film immer mehr ab. Neue Geschichten und Sichtweisen für die Unterhaltung wurden gefordert. „Hatte um 1900 der Anteil der zuvor erwähnten dokumentarischen Filme noch 87% betragen, war er 1904 bereits halbiert, und um 1908 standen nur noch 4% dokumentarischen Filmen 96% fiktionalen Filme gegenüber.“⁴⁰

Zwischen 1909 und 1914 entstanden dann die Traumfabriken. Sie stellten die industrielle Fertigung des Filmes. Die Filmbranche war geboren und zentralisierte sich mehr und mehr. Hierarchien, Abteilungen, Arbeitsteilungen sowie neue Standards und Normen etablierten sich. Um das Jahr 1911 bildete sich somit allmählich der Beruf des „Filmeditors“. Aus „Einspulern“ (besaßen zwischen 15 und 30 Einstellungen) wurden „Mehrspuler“. Das Publikum beschwerte sich, über zu abrupte Enden der Filme, da nicht mehr Kapazitäten für „Geschichten“ auf den Spulen verfügbar waren.

35 Vgl. Zit. Nach Ebert, Jürgen 1979, S.558

36 Beller Hans 1999, S.7

37 Ebd. S.7

38 Ebd. S.7

39 Ebd. S.8

40 Vgl. Paech Joachim 1988, S.25

1913 setzte sich die Norm eines „abendfüllenden“ Film, welcher eine Film-Länge von fünf Rollen und mehr hatte, durch. Dadurch bekamen auch die Produzenten eine immer wichtigere Rolle – das Interesse galt nun immer mehr den ökonomischen Gesichtspunkten: „Zum Beispiel wurden alle Innendrehn oder Außendrehn, die zu einem Set gehören, aus der Chronologie der späteren Filmerzählung herausgenommen und hintereinander abgedreht. Ort, Zeit und Handlung wurden zusätzlich von Kamera und Regie auch nach ästhetischen Gesichtspunkten durch die Auflösung in „takes“ am „set“ fragmentiert und mußten nun am Schneidetisch wieder zusammengesetzt werden.“⁴¹ Ereignisse konnten so aus ihrer Dauer und Chronologie gelöst werden. Die Filmkunst begann sich weiter zu entwickeln. Neue Schnittsysteme wurden erfunden, um den Prozess des Schnittes bzw. der Montage zu vereinfachen und eröffnete somit die Möglichkeit fiktionale Filme mit Protagonisten zu produzieren.

Einer der größten Meilensteine war wohl „Star Wars“ (1977) von Georg Lucas. Er arbeitete mit zusätzlichen Computer gesteuerten Kamerabewegungen. Diese ermöglichten ihm Mehrfachbelichtungen auszuführen und Vorder- und Hintergründe hintereinander aufzunehmen.⁴² Gleiche Bewegungen konnten dadurch genau wiederholt werden. Man sparte an Filmrollen und vereinfachte den Filmschnitt, da man weniger einzelne Szenen schneiden musste.

Im Jahre 1988 erschienen die ersten, nicht-linearen Schnittsysteme auf dem Markt. Zu Beginn fanden sie ihren Gebrauch lediglich in der Fernsehproduktion. Einige Schnittsysteme wurden entwickelt und vorgestellt, jedoch waren diese oft nicht für die Filmbearbeitung im digitalen Bereich ausgelegt. Digitale Systeme wandeln analogen in digitale Signale um und speichern diese auf der Festplatte.

Durch den Film „Avatar – Aufbruch nach Pandora“ (2009) von James Cameron folgte eine weitere Revolution bzw. Evolution des Filmschnitts. Der Film wurde in einem verlassenen, leeren Lager mit wenigen Schauspielern, ohne Gegenstände und Hintergründen in 3D gedreht. Durch eine virtuelle Kamera wurde der Film ohne Schauspieler, live von den Cuttern in Zusammenarbeit mit dem Regisseur geschnitten.

Um die Filmmontage von früher und heute besser zu verstehen, wird nun auf die verschiedenen Schnittsysteme eingegangen.

41 Beller Hans 1999, S.9

42 Ohanian Thomas A und Phillips Michael E 2000, S.14

4.2 Filmschnittsysteme

Schnittsysteme befinden sich im ständigen Wandel, wie der Film selbst. So sei jede Einführung neuer Technik gleichzeitig der Punkt, an dem etwas anderes verlassen werde.⁴³

In diesem Kapitel werden auf die essenziellen Schnittsysteme von 1920 bis heute beschrieben und eingegangen.

4.3 Lineare und non-lineare Schnittsysteme

Ein lineares Schnittsystem funktioniert wie folgt: Das Abspielgerät gibt das Bildmaterial wieder, während das Aufnahmegerät diese aufzeichnet. Veränderungen des Bildes, wie Farbeffekt, Computergrafiken und Blenden können durch den Bildmischer eingefügt werden.

Die non-linearen Schnittsysteme legen die Filmsequenzen auf der Festplatte eines Computers ab, welche dann digitalisiert von einer Schnitt-Software bearbeitet werden.

4.4 Moviola

Iwan Serrurier, geboren in den Niederlanden arbeitete zu seiner Zeit als Zeichner für die „Southern Pacific Railroad“. 1923 erfand er das erste Schnittsystem – die Moviola.



Abbildung 2: Moviola

Durch den Tonfilm, welcher in der Zeit um 1928 entstand, wurde die Moviola weiter entwickelt. Es wurden Tonköpfe für den optischen Sound (Movietone) und Drehschei-

43 Ohanian und Phillips 2001, S.117

ben für die Aufnahme von Schallplatten eingebaut. Zudem bekam die Moviola Sucher für alten 65mm bzw. 70mm und den 16mm sowie den 35mm Filmrollen. Des Weiteren baute Serrurier einen Projektor, Synchronizer, Aufwickler und Soundreader dazu. 1938 wurde eine Vorschaumaschine integriert.

Durch den zweiten Weltkrieg sank die Nachfrage stark. Serrurier entwickelte kleinere Moviolas, sodass es nun Journalisten möglich war, ihre Propaganda-Beiträge zu erstellen und sie sofort zu schneiden. Serrurier erlitt 1965 einen Herzinfarkt, von dem er sich nicht mehr wirklich erholen konnte und verkaufte sein Unternehmen an „Magnasync“, welche die Moviola an die „J & R Film Company“ verkauften.

4.5 KEM und Steenbeck



Abbildung 3: Steenbeck Schneidetisch

Die Flachbett-Schnittsysteme KEM und Steenbeck kamen in den 1930er Jahren auf den Markt. W. Steenbeck & Co. wurde 1931 von Wilhelm Steenbeck in der Hansestadt Hamburg gegründet. 1934 wurde die Maschine durch ihre Flachbettkonstruktion in der Film- und Editor-Szene bekannt. In den 1950er und 1960er Jahren exportierte Steenbeck nach England und die USA.

Steenbeck's einzige Konkurrenz war der KEM (Keller-Elektro-Mechanik). Leider gibt es kaum Informationen zu diesem Produkt. Walter Murch beschreibt ihn allerdings wie folgt: „[...] horizontaler Schneidetische aus Deutschland, die ruhiger liefen, das Filmmaterial schonender behandelten, zwei große Bildschirm und zwei Tonspuren hatten, und besser geeignet waren, große Mengen an Film zu bewältigen. [...]“⁴⁴

44 Murch Walter 2004, S.46

4.6 Funktionsweise der mechanischen Schnittsysteme

Bis in die 1980er Jahre schnitt ein Cutter auf der Moviola oder Steenbeck bzw. KEM. Diese Schnittsysteme funktionieren nach einer fast identischen Vorgehensweise. Sie besitzen zwei Bildschirme und bis zu drei Audiospuren. Je nach Filmteller, werden sie als 4-, 6-, oder 8-Tellertische bezeichnet. Bild und Tonspuren sind mechanisch miteinander verbunden. Die Problematik besteht jedoch darin, dass Ton und Bild synchron angelegt werden müssen. Ist der Synchronisationspunkt aber festgelegt, bleibt der Ton beim Umrollen weiterhin synchron.

Bei der Moviola wurde das Material von Oben nach unten, bei Steenbeck und KEM von links nach rechts. Auf einem Bildschirm betrachtet der Cutter das Bild während er den Ton abhört. Mit einem Fettstift markiert er dabei den Schnittpunkt. Geschnitten und geklebt wird mit der so genannten Klebepresse. Auf den linken Tellern blieb dann das ungeschnittene Material liegen, auf dem rechten Teller das geschnittene.⁴⁵

Beim Rohschnitt, müssen die über gebliebenen Film- und Tonstücke aufbewahrt werden. Diese Bilder und auch der Ton werden beschriftet und in einem Behälter aufbewahrt, wobei der Ton an einem Galgen aufgehängt wird. Die nächste Szene wird darauf folgend aus dem weiteren Rohmaterial geschnitten. Mit Hilfe der Klebepresse wird die Szene an das Ende der bereits fertig geschnittenen Szene geklebt. Um das abgeschnittene Material gegeben falls nochmal verwenden zu können, muss es markiert werden, um die Synchronität zu gewährleisten. Vergleicht man die Montage von früher zu heute, erkennt man sofort, dass der Einsatz von Computern den Prozess des Schnittes enorm beschleunigt. Den Vorteil des KEM drückt Walter Murch wie folgt aus: „Der Vorteil des linearen KEM-Systems liegt dagegen darin, daß ich nicht immer mit ihm sprechen muß - es kommt vor, daß das System mich anspricht. Das System macht mir ständig Vorschläge, die ich begutachten soll, und es findet so etwas wie ein Dialog statt.“⁴⁶

4.7 Digitalisierung

In den 1970er und 1980er Jahre fand die Entwicklung digitaler Systeme wie dem Avid statt. Trotz großen Investitionen der Firmen in Forschung und Weiterentwicklung

45 Ohanian und Phillips 2000, S.124

46 Murch, Walter 2004, S.48

schafften die digitalen Systeme den Durchbruch in der Filmbranche zu Beginn nicht. Zu hohe Preise der Computer, Hardware und der Ausstattung die für den Schnitt nötig ist, waren die Gründe. Zudem können die Schnittsysteme nicht wirklich was mit der Hardware anfangen. Um eine große Menge von Filmmetern zu speichern, war die Speicherkapazität der Festplatten zu klein. „Man konnte den gesamten Film nicht einfach als Ganzes abspeichern und mußte ihn daher zunächst in Stücke aufteilen, was zu ernsthaften verfahrenstechnischen und künstlerischen Verrenkungen führte.“⁴⁷ Allerdings finden die Systeme bei den Fernsehsendern ihre Sympathie. Vor allem Avid wird bis heute von vielen verschiedenen Fernsehsendern genutzt. Doch es dauerte nicht lange bis die neuen Technologien auch im Spiel- bzw. Kinofilm ihren Platz finden.

Es existieren viele digitale Schnittsysteme. Aufgrund der großen Vielfalt dieser Systeme, möchte ich in dieser Arbeit auf die populärste Schnitt-Software eingehen – der Avid Media Composer.

4.7.1 Avid Media Composer

Avid und seine Erfolgsgeschichte begann 1987. Bill Warner gelang es, das aufgenommene Filmmaterial, welches noch auf Videobändern aufgenommen war, auf eine Festplatte zu speichern. Durch ihn wurde die Möglichkeit, Filme mit Hilfe des Einsatzes des Computers, zu schneiden.

Avid ist/war das Aushängeschild des digitalen Filmschnitts und leitete eine neues Zeitalter der Filmmontage ein. Durch ihn wurde beim Schnitt erstmals ein Computer eingesetzt. Aufnahmen konnten einfacher angeschaut werden, in verschiedenen Einstellungen Schnitte vorgenommen werden und Sequenzen konnten neu zugeordnet werden.

Der Avid arbeitete effizienter und besser als die anderen Schnittsysteme die bis dahin entwickelt/veröffentlicht wurden. Er schuf ein „neues non-lineares Schneiden“. In den Schon in den 1990er Jahren wurde der Avid anderen Schnittsystemen vorgezogen und wurde im professionellen Filmschnitt zum Standard. Die Erfolgsgeschichte des Avid war noch nicht zu Ende. Avid erhielt im Jahre 1993 den ersten von insgesamt 12 Emmy-Auszeichnungen, sowie einen Grammy und zwei Oscars in der Kategorie „technische Erfolge bei digitalen Schnittsystemen.“

Der Avid Media Composer ist trotz steigender Konkurrenz des von Adobe entwickelten Schnittprogramms „Premiere“ oder auch dem von Apple produzierten „Final Cut“, das

47 Ebd. S.80

mit Abstand weit verbreitetste professionelle Schnittsystem in der Film- und Fernsehindustrie.

4.7.2 Vorteile des digitalen Schnittes

Wie eben erwähnt, gestaltet sich der Schnittprozess durch den Einsatz des Computers und der elektronischen Systeme der so genannten virtuellen Montage einfacher und schneller denn: „Die Filmbilder selbst werden davon nicht berührt, nur die Befehle an den Computer, was mit den Bildern geschehen soll [...] - ein fundamentaler Unterschied zu den mechanischen Systemen, die etwas gestalten, was ziemlich dramatisch destruktive Montage genannt wird. Das bedeutet, daß beim mechanischen Schnitt die Bilder und die Information über die Anordnung der Bilder ein und dasselbe sind: Bringt man die Einstellungen in eine bestimmte Reihenfolge, legt man damit automatisch die Information über die Reihenfolge dieser Einstellungen fest.“⁴⁸ Ein wichtiger Vorteil der daraus entsteht ist der Zeit- bzw. Geschwindigkeitsfaktor denn: „[...] Reine Geschwindigkeit ist sowohl für die Studios, die an einer schnellen Fertigstellung ihrer Filme interessiert sind attraktiv als auch für die Cutter, die in jede Stunde, die ihnen die Produzenten zubilligen, soviel Kreativität wie möglich zu packen versuchen.“⁴⁹ Die Möglichkeiten kreative Prozesse aus zu probieren und gegeben falls um zu setzen, steigert die Qualität der Nachbearbeitung und bringt somit neue schnitt-stilistische Mittel zum Vorschein. Schnelle Schnitte aus zu führen, funktioniert auf einer digitalen Maschine leichter, da man einen wahlfreien Zugang hat und die Filmstreifen nicht länger per Hand zusammenkleben und Ausschnitte ablegen muss.⁵⁰

Der nächste große Vorteil der elektronischen Schnitt Systemen äußert sich im Kostenfaktor. Waren zu Beginn die Kosten der Computer und Computer-Hardware sehr hoch, wurden sie im Laufe der Zeit günstiger und etablieren sich immer mehr in den Postproduktionsfirmen. Dadurch mussten zum einen keine teuren Kopien des Filmmaterials erstellt werden, und zum anderen spart man sich einige Arbeitskräfte im Schneiderraum, welche zur Zeit des Analogfilms essenziell waren. Computer automatisieren Dinge wie das Ablegen von Ausschnitten und das Erstellen von Listen, was zuvor von Assistenten und Auszubildenden erledigt wurde.⁵¹ All diese „nebensächlichen“ Arbeitsschritte werden bei den elektronischen Schnitt Systemen durch „ein paar“ Maus-Klicks

48 Ebd. S.79

49 Ebd. S.79

50 Ebd. S.112

51 Ebd. S.80

vollzogen. Das beeinflusst auch den Zugriff auf das zu schneidende Filmmaterial denn: „In einem traditionellen Schneiderraum herrscht eine gewisse mittelalterliche „Handwerkszunft“- Atmosphäre mit einer klar gegliederten Hierarchie und langen Ausbildungsphasen in obskuren Nebentätigkeiten, [...]die in der digitalen Domäne reduziert sind oder ganz wegfallen.“⁵² Dies führt wiederum zu dem Aspekt, dass sich die Arbeitsverhältnisse in einem Schneiderraum verbessern. Frei von Lärm und körperlichen Einsatz, wie man es aus der Zeit des Anlogschnittes gewöhnt war, zivilisiert sich die Arbeitsatmosphäre in den Schnitträumlichkeiten der Postproduktion-Firmen.

Durch die virtuelle Montage und der Flexibilität der elektronischen Schnittsysteme ist es einem Regisseur nun auch möglich, das Material in einem „ungeschnittenen“ Zustand zu begutachten, auch wenn die Aufnahmen schon für unterschiedliche Versionen der Montagen für den Film verwendet werden.⁵³ Auch stilistische Vorgänge wie eine Einstellung rückwärts ab zu spielen werden jetzt per Maus-Klick generiert. Es ist nicht mehr notwendig, wie zur Zeit der Moviola, jedes einzelne Bild zu schneiden und anders herum wieder zusammen zu kleben. Walter Murch fasst dies wie folgt zusammen: „Die digitalen Systeme Avid und Lightworks sind viel versprechend, weil sie die Möglichkeiten bieten, die Vorteile der non-linearen Methode der Moviola mit dem Vorteil des KEM-Systems, große Mengen Material schnell handhaben und bewerten zu können, mit einander verbinden.“⁵⁴

Die digitalen Schnittsysteme ermöglichen verschiedene Elemente wie die Zeitlupen, Überblendungen und Spezial Effekte kostengünstiger und zeiteffizienter zu kreieren.

Walter Murch fasst dies wie folgt zusammen: „Die digitalen Systeme Avid und Lightworks sind viel versprechend, weil sie die Möglichkeiten bieten, die Vorteile der non-linearen Methode der Moviola mit dem Vorteil des KEM-Systems, große Mengen Material schnell handhaben und bewerten zu können, mit einander verbinden.

4.7.3 Nachteile des digitalen Schnitts

Die digitalen Schnittsysteme weisen viele technische Vorteile bezüglich der Effizienz und des Schaffungsrahmen der Kreativität auf. Dennoch gab/gibt es einige Nachteile, welche der digitale Schnitt mit sich bringt. Zunächst war die Entwicklung von analog zu digital für einige Cutter, aufgrund des großen technischen Wandels, eine große Um-

52 Ebd.

53 Ebd.

54 Ebd. S.50

stellung. Mit dem Einsatz von Tastatur und Maus kamen viele Cutter nicht zurecht⁵⁵ denn: „Schneiden ist eine Art eingefrorener Tanz, dessen Erfolg in nicht unerheblichem Maß vom Körpereinsatz des Cutters abhängt“⁵⁶ Vor der Digitalisierung war der Beruf des Cutters sehr körperbetont, was sich komplett änderte.

Die hohen Beschaffungskosten von Computer und Hardware verursachten oft Engpässe im Arbeitsfluss denn sie waren so teuer, daß man sich gewöhnlich für jeden Film nur eine leisten konnte und dies führte wiederum dazu: „daß der Cutter und sein Assistent in separaten Schichten arbeiten mußten - das heißt, der Assistent arbeitete nachts mit all den Problemen, die bei einem solchen Arrangement zu erwarten sind.“⁵⁷ Bei mehreren Systemen gab es keine Möglichkeit, dass alle Systeme den Zugriff auf dasselbe Material bekamen.

Ein weiterer Nachteil war, dass die Technik noch zu unausgereift war. Dies spiegelte sich in der Bildqualität wieder, welche sich zwischen „schwach und ausreichend“⁵⁸ befand. Die schlechte Auflösung (mangelnde Schärfe) sorgte für viele Montagefehler. Um das Maximum an Filmmaterial auf ein Speichermedium zu überspielen musste man zusätzlich die Auflösung nochmal verringern. Durch die zu geringe Speicherkapazität mussten die vielen Stunden an Material auf verschiedene Speichermedien gelegt werden, sodass man während dem Schnitt oft das Medium wechseln musste. Diese Problematik und auch der langsame CPU des Computers machten den Schnitt zu einem sehr zeitaufwendigen Prozess. „Der Film muß möglichst platz- und kostensparend auf die Festplatte des Computers gespeichert werden. [...] im Ergebnis können die wenigen Details, die das Auge schnell auf einmal aufnehmen kann, einen unachtsamen Cutter dazu verleiten, eher zu schneiden, als er es bei einem Filmbild mit sämtlichen Details tun würde.“⁵⁹ Kostenspielig, unbequem und kompliziert war es auch bei analog-elektronischen Systemen das Material auf das jeweilige Speichermedium des Computers zu bekommen.

Die Aufmerksamkeit und die vorherige Überlegung eines Cutters, ob er den Schnitt hier haben möchte bzw. ausführen soll oder nicht, wird durch die elektronischen Schnittsysteme eingeschränkt, da die Flexibilität der Systeme ein „rückgängig machen“ ohne große Mühen ermöglichen. „Ein höheres Niveau erreicht man durch Erkennen. Man ist

55 Ebd. S.89 f.

56 Ebd. S.90

57 Ebd. S.88

58 Ebd. S.89

59 Ebd. S.113

nicht fähig, mit eigenen Worten auszudrücken, was man haben will, aber man kann es erkennen, wenn man es sieht.“⁶⁰

5 Postproduktion: Das Berufsfeld des Cutters

Der Schnitt war bis zur Digitalisierung ein „minimalistische“ Angelegenheit. Um Filmmaterial zu schneiden brauchte man lediglich eine Schere und Filmkleber. Seit damals hat sich die Filmbranche gewandelt. „Der englische Patient“, welcher von Walter Murch geschnitten wurde, war der erste Film, der komplett auf einem digitalen System geschnitten wurde und setzt so mit den Grundstein einer neuen Ära für die Cutter.(vgl. Kapitel 3)

Der Cutter bringt die Bilder in eine logische Reihenfolge und ist somit auch maßgeblich an der dramaturgischen Entwicklung des Filmes beteiligt – Ohne den Cutter kann ein Film nicht hergestellt werden. Neben dem Regisseur, der im Normalfall eng mit der Postproduktion zusammen arbeitet, ist der Cutter wohl der einzige, der das komplette Filmmaterial durchgeht und sich damit auseinandersetzt, es ausbalanciert und winzige Details beachtet, welche eine große Bedeutung haben können.⁶¹

Das nach den Vorstellungen des Regisseurs, vom Kameramann aufgezeichnete Filmmaterial wird an den Cutter weiter gegeben. Dieser sorgt für Struktur. Das bedeutet er sichtet, sortiert und montiert das Material (nach Vorgaben des Regisseurs bzw. des Drehbuches). „In dieser Phase entsteht der Film aus den Stücken, die während der Produktion entstanden sind.“⁶² In einigen Fällen wird der Cutter von einem Assistenten unterstützt.

Er sucht passende Filmstücke aus und fügt sie zu zusammen: Die ausgewählten Bilder sollen im Rhythmus, Tempo und der Bewegung zusammenpassen/harmonisieren. Neben dem Regisseur, herrscht auch ein enger Kontakt zu den Tonmischern und SFX-Spezialisten, die an dem Film beteiligt sind. Die Postproduktion besteht also aus einem Team von „kreative Experten, die Ihnen Rat und Vorschläge geben können und die mit Ihnen eher als für Sie kreativ sind.“⁶³

60 Ebd. S.48

61 Ondaatje Michael 2008, S.31

62 Hunt-Edgar 2010, S.126

63 Hunt-Edgar 2010, S.124

Zum einen geht der Cutter auf die Wünsche des Regisseurs ein, zum anderen entwickelt er durch die starke Auseinandersetzung mit dem Filmmaterial auch eigene Vorstellungen des Schnittes, welche er dem Regisseur durchaus mitteilt. Zudem fügt der Cutter unterschwellige Details und verborgene Strukturen dem Film hinzu – er besitzt ein Feingefühl.

Der Cutter mischt den Ton selber ab, schickt ihn danach dennoch ins Tonstudio, in dem der Ton nochmals bearbeitet wird, denn „die meisten Filme erzeugen ihre spezifischen Stimmungen erst mit dem in der Postproduktion geschaffenen Ton.“⁶⁴ Ebenso werden Szenen, welche mit Spezialeffekten (SFX) ausgestattet werden sollen, zu einem SFX-Spezialisten gesendet. Generell ist das Zusammenstellen und Schneiden ein wichtiger Prozess, bevor im Detail noch der Ton, der Vorspann und visuelle Effekte ergänzt werden.⁶⁵

„Der Cutter arbeitet auf der makroskopischen und gleichzeitig auf der mikroskopischen Ebene: von der Entscheidung, wie lange genau jede Einstellung dauert, bis zur Umstrukturierung und Umsetzung von Szenen – manchmal bis hin zum Streichen ganzer Handlungsstränge.“⁶⁶

5.1 Einheiten der Filmmontage

Für einen Cutter ist es wichtig, sich mit bestimmten Fachbegriffen auseinander zu setzen und sich aus zu kennen. Das „filmische Erzählen“ basiert auf dem bildhaften Zerlegen von Ereignissen. Unter dem Gesichtspunkt der Bedeutung für die Geschichte und dem sinnvollen Zusammenhang zu einem neu gestalteten Gesamteindruck werden die Ereignisse in kurze oder längere Einzelteile zerlegt. Die filmische Erzählung wird durch folgende Begriffe gestaltet.

5.1.1 Einstellung (Shot)

Der [...] Begriff der Einstellung setzte sich erst in den 50er Jahren durch⁶⁷ und ist der kleinste Baustein Montageeinheiten. Der Shot ist ein ohne Unterbrechung aufgenom-

64 Ebd. S.126

65 Ebd. S.128

66 Ondaatje Michael 2008, S.31

67 Beller Hans 2005, S.11

menes Filmstück. Die Shots setzen sich im Schneiderraum dann zu einer Szene und später zu einem Film zusammen.

5.1.2 Szene (Scene)

Die Szene ist nach der Einstellung die nächstgrößere Einheit. Der Begriff der Szene entstammt dem Sprachgebrauch des Theaters. Aber auch im Film wird dieser Ausdruck verwendet. Die Szene definiert sich über eine kontinuierliche, länger anhaltende Handlung im Film. Figur, Ort und Zeit stehen hierbei in einem Zusammenhang, welcher sich meist aus dem Drehbuch oder dem Kopf des Zuschauers erschließt. Die Szene besteht meist aus mehreren Einstellungen.

5.1.3 Sequenz (Sequence)

„Also größere Montageeinheit gilt die Sequenz, die Folge inhaltlich eng zusammengehörender Einstellungen.“⁶⁸

Die Sequenz wird (im deutschsprachigen Raum) oft mit dem Begriff der Szene gleichgesetzt. Die Abfolge der Ereignisse in Zeit und/oder Ort sind in der Sequenz nicht kontinuierlich. Darin unterscheidet sie sich zur Einstellung.

Nach Steinmetz ist die Sequenz ist das Gerüst für die Geschichte und ihrer dramaturgischen Konstruktion. „Grundelement des Films, der aus mehreren Einstellungen besteht und einen gedanklichen oder formalen Zusammenhang bildet.“⁶⁹

5.1.4 Abschnitt (Take)

Eine Einstellung wird beim Drehen meistens mehrfach wiederholt. Die Anzahl der wiederholten Einstellungen werden als „Takes“ bezeichnet. Der Regisseur wiederholt die Aufnahme von Einstellungen um Fehler, wie Versprecher der Darsteller, auszubessern bzw. zu eliminieren oder auch in der späteren Postproduktion (Schnitt) einen größeren Handlungsspielraum zu haben.

68 Beil Benjamin, Kühnel Jürgen; Neuhaus Christian 2012, S.113

69 Steinmetz Ralf 2005, S.11

6 Grundbegriffe der Filmanalyse

Spielfilme lassen sich differenziert behandeln, wenn man sich mit ihrer Filmsprache auseinandersetzt. Deshalb ist es wichtig, die Grundlagen der Filmsprache zu kennen. Die gestalterischen Grundbegriffe sowie ihrer Herangehensweise werden im folgenden Kapitel näher erläutert. Die Filmanalyse und ihre Begrifflichkeiten lassen sich in fünf Unterbereiche teilen – Kamera, Montage, Ton, Dramaturgie und Bildgestaltung.

Aufgrund des großen Umfangs des Themengebietes der Filmanalyse, wird in dieser Arbeit nur die Kategorien der Kameraführung, Montage und Tonbearbeitung eingegangen, welche in einer direkten Beziehung zur Filmmontage stehen.

6.1 Mise-en-scène

Auch wenn die „mise-en-scène“ nicht im direkten Zusammenhang mit der in dieser Arbeit folgenden Montageanalyse in Zusammenhang steht, ist es doch wichtig diesen Begriff kurz zu erläutern.

Der Begriff „mise-en-scène“ findet seinen Ursprung im Theater ist aber dennoch ein relevanter Aspekt der Filmproduktion, denn beinhaltet alles, was für die Entstehung des letztendlichen Bildes nötig ist.

Mise-en-scène umfasst:

- die im Bildausschnitt sichtbare Bildgestaltung
- Bildkomposition
- Farbkomposition und Lichtgestaltung
- Requisiten und Kostüme
- Raum und Tiefe
- Schauspielführung
- Anordnung der Figuren und Objekte im Bild
- Maske etc.

6.2 Kameraführung

Die Kamera sorgt für das Filmmaterial, welches der Cutter in der Montage zusammensetzt und steht somit in direkter Verbindung zur Filmmontage. Um ein schönes und funktionstüchtiges Bild zu drehen, ist es wichtig, dass alle folgend genannten Komponenten der Kameraführung bestmöglich festgelegt und umgesetzt werden. Nun ein Wort zu der Zusammenfassung dieser Parameter.

6.2.1 Mise-en-cadre

Diese eben genannten Parameter werden in der „mise-en-cadre“ festgelegt. Der Begriff „mise-en-cadre“ (franz.: „in einen Rahmen bringen“) beschreibt das von der Kamera eingefangene Bild und gibt an welche Einstellungsgrößen, welche Einstellungsweiten und welche Kamerapositionen im Film verwendet werden (sollen) und wie diese sich verändern. „Sie sind also die eigentlich filmografischen oder kinematografischen Codes, soweit sie sich auf den Drehvorgang beziehen.“⁷⁰ Durchgeführt für sie durch das zuständige Kamerateam.

6.2.2 Einstellungsgrößen und ihre Funktionen

Die Einstellungsgrößen stellen die Größe des im Bild dargestellten Mensch/Objekt im Verhältnis zu seiner Umgebung da. Gewählt wird die Einstellungsgröße durch die Kamera. Der Blick des Zuschauers und die Aussageabsicht der jeweiligen Einstellung wird durch die Kamera gelenkt. Man unterscheidet in acht Varianten der Einstellungen.

6.2.2.1 Panoramaaufnahme

Panoramaaufnahmen geben dem Zuschauer eine Übersicht der Umgebung/Landschaft und ist somit wichtig für die Orientierung im Film – Er bekommt einen Überblick über den Handlungsraum. „[...] eine oft vernachlässigte Einstellung, die das Publikum in die Szene einführt und zeigt, wo die Handlung spielt. Dies muss nicht immer am Filmanfang sein, sondern kann auch jede Sequenz nach einem Schauplatzwechsel eröff-

70 Beil, Kühnel, Neuhaus. 2012 S.22

nen.“⁷¹ Benjamin Beil beschreibt sie als „ein Extrem der Totalen“⁷², welche oft in Verbindung mit panoramaorientierten Schwenks auftreten.

6.2.2.2 Totale

Auch hier ist die Person bzw. das Objekt ihrem Umfeld untergeordnet jedoch etwas größer im Bild dargestellt. Auch die Totale dient der räumlichen Orientierung und ist „eine Einstellung die die ganze Szenerie entfaltet.“⁷³ Emotionen lassen sich in dieser Einstellung, ähnlich wie in der Panoramaaufnahme, nur schwer vermitteln.

6.2.2.3 Halbtotale

Der Mensch oder das Objekt sind von Fuß bis Kopf sichtbar (bis zur Bildgrenze), „etwa eine Gruppenaufnahme; sie rückt das Figurenensemble einer Szene so ins Bild, dass die Figuren die ganze Höhe des Bildes ausfüllen.“⁷⁴In dieser Einstellung ist die Körpersprache (Gestik) gut zu erkennen. Für den Ausdruck der Mimik ist die Einstellung jedoch zu groß. Der Zuschauer orientiert sich durch die Halbtotale Einstellung im unmittelbaren Handlungsraum.

6.2.2.4 Amerikanische Einstellung

Die Personen werden ab dem Oberschenkel nach oben abgebildet. Die Bezeichnung dieser Einstellung stammt aus dem Western-Genre – sie bildet die Person so ab, daß man gerade noch sehen kann, „wie die Hand zum Revolver greift um den entscheidenden Schuss abzugeben.“⁷⁵

6.2.2.5 Halbnahe

Die Person wird bis etwa zur Hüfte gezeigt. Die Halbnahe und Amerikanische werden häufig, aufgrund des ähnlichen Bildausschnittes, zu einer Einstellung zusammengefasst. Sie betont die Beziehung der Personen im Bild zueinander.

71 Edgar-Hunt Robert 2010, S.88

72 Beil, Kühnel, Neuhaus 2012, S.79

73 Ebd. S.79

74 Beil, Kühnel, Neuhaus 2012, S.79

75 Hirckethier Knut 2001, S.58

6.2.2.6 Nahaufnahme

Bei der Nahaufnahme ist der Schauspieler ab der Brusthöhe dargestellt. Die Nahe und Halbnah Aufnahme werden oft in Dialogen verwendet, da sie sowohl Gestik als auch Mimik betonen. Nach Robert Edgar-Hunt ermöglicht sie eine größere Nähe und Gebärde ohne detaillierte Emotionen einer Großaufnahme.⁷⁶

6.2.2.7 Großaufnahme

Der Kopf einer Person wird in dieser Einstellung komplett erfasst, sie „ zeigt Hals und Gesicht einer Figur.“⁷⁷ Die Kamera geht sehr nah an die Handlung bzw. den Darsteller heran so dass eine starke Identifikation des Publikums mit der Figur, da eine Konzentration auf deren Mimik/Empfindung stattfindet, hergestellt wird.

6.2.2.8 Detail

Das Publikum bekommt einen kleinen Teil eines Objektes/Körpers zu sehen. Der Zuschauer bekommt das Gefühl diesem stark vergrößerten Ausschnitt sehr nah zu sein. Durch das Detail erfolgt oft eine Spannungssteigerung und sorgt für eine emotionale Beteiligung des Zuschauers.

6.2.3 Kameraperspektive

Die Kameraperspektive entscheidet, ob eine Kamera neutral dokumentiert bzw. abbildet oder die Einzelelemente des Bildes in den Vordergrund bringt. Sie definiert „Kamerastandpunkt und Kamerawinkel“⁷⁸ , aus der eine Person oder ein Objekt aufgenommen wird. Die Expressivität des Bildes steigt oder fällt mit dem Winkel, der Brennweite und der Distanz.

6.2.3.1 Normalsicht

Die Normalsicht, auch Augenhöhe genannt, befindet sich auf Augenhöhe mit der handelnden Person. Dabei ist der Kamerawinkel gleich null und die imaginäre Blickachse befindet sich im Bildzentrum.

⁷⁶ Edgar-Hunt Robert 2010, S.88

⁷⁷ Beil, Kühnel, Neuhaus 2012, S.80

6.2.3.2 Vogelperspektive

Hier nimmt die Kamera eine erhöhte Position ein. Im Extremfall nimmt sie die Perspektive eines Vogels ein – daher der Ausdruck Vogelperspektive. Sie stellt Personen oder Objekte von oben dar. Die Vogelperspektive gibt Aufschluss und Orientierung über große Szenerien und verdeutlicht bestimmte Bildornamente, lässt aber unter Umständen das Gezeigte klein, verloren und unbedeutsam aussehen.

6.2.3.3 Froschperspektive (Untersicht)

Personen und Objekte werden hier aus einer sehr niedrigen Position abgebildet. Im Extremfall nimmt sie die Perspektive eines Frosches ein. Diese Perspektive lässt das Gezeigte groß, mächtig, dominant und bedeutsam aussehen und wird daher oft verwendet um Hierarchiegefälle bzw. Autoritäten zwischen Personen deutlich zu machen.

6.2.3.4 Schrägsicht

Bei der Schrägsicht nimmt die Kamera einen anderen vertikalen Winkel als das Objekt/die Person ein. Durch die gekippte Kamera kommt steht das Bild schräg auf der Leinwand und kommt fällt aus dem Gleichgewicht.

Eingesetzt wird die Schrägsicht, wenn das Bild eine dramaturgische Aussage wie Verwirrung und Chaos erhalten soll. Die Dynamik der Schrägsichtbilder lenke den Zuschauer allerdings schnell ab und sollten somit nur gezielt eingesetzt werden.

6.2.3.5 POV (Point of view)

Diese Einstellung detoniert die subjektive Sicht einer Figur. Nach der klassischen Definition wird in der ersten Einstellung ein bestimmter Beobachtungspunkt festgelegt. Eine Figur richtet ihren Blick auf etwas, das außerhalb ihres Kaders liegt. In der nächsten Einstellung befindet sich die Kamera an der Stelle der Figur und zeigt, worauf der Blick gerichtet war. Damit der Eindruck der subjektiven Sichtweise gewährleistet ist, muss zwischen den Einstellungen eine zeitliche und räumliche Kontinuität bestehen. Diese Perspektive erhöht die Identifikation des Zuschauers mit dem Darsteller. Zur Steigerung der Subjektivität kommt oft auch die Handkamera zum Einsatz.

6.2.3.6 Over-shoulder

Die Over-shoulder kann man als Einstellung oder als Perspektive sehen und wird oft für die Aufnahme von Konversationen genutzt. Diese Perspektive ist ein Teil der Schuss-Gegenschuss-Auflösung. Das Bild des Sprechenden wird „über die Schulter“ des Zuhörenden gezeigt. Das Bild der nicht im Fokus stehenden Person sieht man also um Anschnitt von hinten. Das Schuss-Gegenschuss Verfahren ermöglicht die körperliche Nähe der Darsteller zu visuallisieren und zu repräsentieren.

Eine wichtige Regel hierbei ist die 180-Grad-Regel. Der Raum wird hier wie eine Bühne betrachtet. Die Kamera darf nur innerhalb eines 180-Grad Kreises um die Personen oder Objekte filmen. So wird die gedachte Achse zwischen den Darstellern im Bild nicht übersprungen, um für das Publikum die räumliche Orientierung, eine Kontinuität der Bewegung von Aufnahme zu Aufnahme und den Bezug der Person zueinander zu erhalten. Sie hält die Konstanz der Bewegungsrichtung aufrecht.

Bei der Schuss-Gegenschuss-Aufnahme bedeutet das: Die Kamera wechselt ihre Position, bleibt aber auf der gleichen Seite der gedachten Blickachse. Wird die Achse übersprungen ist der Zuschauer verwirrt und verliert die Orientierung. Dies wird als Achsen-sprung bezeichnet.

6.2.4 Kamerabewegung

Neben der Kameraeinstellung und – Perspektive spielt die Kamerabewegung im Film eine wichtige Rolle, da sie ein wichtiges Ausdrucksmittel ist. Kamerabewegungen werden in zwei unterschiedliche Arten kategorisiert. In Kamerafahrten und Kameraschwenks. Sie lenken die Aufmerksamkeit des Zuschauers durch die Veränderung der Bildkomposition und festigen seine, die im Film geschaffene Illusion der Teilnahme. Besonders Kamerafahrten sind eine bevorzugte Bewegungstechnik, um die Bedeutung einer Person oder eines Objektes durch subtile Hin- und Wegfahrten zu untermalen und eine gewisse Dynamik im Bild zu kreieren.

6.2.4.1 Kameraschwenks

Kameraschwenks können horizontal, vertikal und (je nach Kopf des Stativs) diagonal ausgeführt werden. Die Blicke des Zuschauers werden durch sie gelenkt/kontrolliert und ermöglichen und halten sich bewegende Objekte im Bildausschnitt oder bilden neue Bildelemente ab. „Und gerade auf diesem Gebiet (Kamerabewegung) hat der

Film einige ihm ganz eigene Wahrheiten entdeckt, denn die Kontrolle über die Perspektive des Zuschauers durch den Filmemacher ist der Hauptunterschied zwischen Film und Bühne.“⁷⁸

Langsame Schwenks und Kamerafahrten unterstützen ruhige Momente der Handlung und suggerieren dem Zuschauer eine entspannte Situation, während schnelle und hektische Kamerabewegungen Unruhen näherbringen. Im Normalfall werden Schwenks auf Stativen mit einem zweiachsigen Kopf ausgeführt. Allerdings gibt es auch die Möglichkeit den Schwenk auf anderen technischen Apparaten wie einer Drohne oder einem Gimble zu drehen. Wichtig dabei ist nur, dass der Standpunkt der Kamera sich nicht verändert.

Neben dem horizontalen (Schwenk), vertikalen (Neigen) und diagonalen Schwenk gibt es noch weitere Formen

- Panoramashwenk: Das Aufnehmen eines Panoramas durch einen langsamen Schwenken der Kamera.
- Reißschwenk: Eine „gerissene Aufnahme“ ist ein sehr schneller Schwenk von einem Bildobjekt zu einem anderen, so dass der Raum zwischen Anfangs- und Zielbild vollkommen verwischt ist.
- Übersichtsschwenk: bei Szeneneröffnungen wird manchmal mit Übersichtsschwenken gearbeitet, die wie ein etablierender Schwenk das Handlungsfeld der Szene präsentieren, ohne dabei eine bestimmte Figur zu begleiten
- Begleitsschwenk: Einer der häufigsten Schwenks ist der Begleitsschwenk, bei dem ein bewegtes Objekt oder eine Figur mit der Kamera verfolgt wird.
- Verfolgungsschwenk: Wenn die Kamera schwenkend oder fahrend eine sich bewegende Figur als Bildthema festzuhalten sucht, spricht man von einer „Verfolgung“ – so darauf hindeutend, dass dem Bild das Bemühen, die Figur zu fixieren, ablesbar ist
- Suchschwenk: Eine Sonderform des Schwenks, bei der die Bewegung der Kamera eine Suchbewegung illuminiert. Die meisten Suchschwenks im Spielfilm sind als subjektive Einstellungen markiert und illustrieren den suchenden Blick einer Figur der erzählten Welt.

78 Vgl. Monaco 1995, S.97

6.2.4.2 Kamerafahrt

Eine Kamera, welche ihren Standort verlässt, beginnt eine Fahrt. Die Kamerafahrt verändert stetig ihre Perspektive und gibt die Tiefenwirkung eines drei dimensionalen Raum am besten wieder. Szenen mit wechselnden Perspektiven, welche durch eine Kamerafahrt und nicht durch den Schnitt erzeugt wird, übt eine größere Suggestivität aus. Oft werden komplexe Kamerafahrten zu Beginn des Filmes gezeigt, da die Aufmerksamkeit der Zuschauer zu diesem Zeitpunkt noch am höchsten ist.

Das Filmequipment spielt in der Kamerabewegung eine große Rolle. Die geplante Kamerabewegung entscheidet darüber, welches Equipment zum Einsatz kommt. Einige von ihnen sind aufwendig aufzubauen und schwierig einzusetzen. So verlangt eine Kamerafahrt auf einem Dolly in den meisten Fällen den Aufbau von Schienen, welcher sich auf unebenen Untergründen wie Waldböden schwierig gestaltet. Der Untergrund muss durch Unterbauten präpariert und die Schienen um Hindernisse wie Bäume gelegt werden.

Auch die Kranfahrt beinhaltet komplizierte Aufbauprozesse. Diese Prozesse dürfen nur von einer, sich mit dem Kranmodell auskennenden, Crew durchgeführt werden. Die Crew sollte mit den örtlichen Gegebenheiten und der allgemeinen Sicherheit am Drehort vertraut sein.

6.2.4.3 Zoom

„Beim Zoom bleibt die Kamera statisch, und das Bild nähert oder entfernt sich, von einer Totalen oder Naheinstellung zur Großaufnahme oder umgekehrt. Dadurch wird unsere Aufmerksamkeit auf etwas gelenkt bzw. von einem emotionalen Moment abgezogen.“⁷⁹ Es entsteht eine Stauchung oder Dehnung des Raumes – Das Verhältnis der Positionen und Größen der im Bild dargestellten Personen oder Objekten bleiben unverändert. Durch eine Kamerafahrt würden sich die Raumverhältnisse massiv verändern. Bildausschnitte können durch den Zoom bequem und mit wenig Aufwand verändert werden. Aus diesem Grund ist der Zoom im Film, ein verpöntes Mittel der Kamerabewegung, da er eine Kamerabewegung lediglich, mit einem deutlich zu sehenden Unterschied imitiert – Er ist die „Billigversion“ der Kamerafahrt. Das Zoom-Objektiv ist eine Aufnahme- oder Projektionsoptik. Die Brennweite kann stufenlos, manuell oder motorisch, verstellt werden.

79 Edgar-Hunt Robert 2010, S.89

6.2.4.4 Vertigo-Effekt

Der so genannte „Vertigo-Effekt“, welcher das erste mal in Alfred Hitchcocks Film Vertigo – Aus dem Reich der Toten im Jahre 1958 verwendet wurde, ist eine Mischung aus Kamerafahrt und Zoom, welche zur gleichen Zeit getätigt werden, dar. Er stellt die Sehgewohnheiten des Zuschauers in Frage. Durch ihn werden die von einer Figur abnormalen gefühlten Sinneseindrücke, dem Zuschauer verdeutlicht. Der Vertigo-Effekt wird generiert, indem die Kamera eine Fahrt auf das Motiv hin oder weg vollführt, während gleichzeitig ein Zoomobjektiv die Veränderung des Bildwinkels ausgleicht und somit die perspektivische Verzerrung ausgleicht.⁸⁰

6.2.4.5 Handkamera

Das Bild wackelt bei der ohne verwendetem Kamerastativ oder -Gimble. Mal weniger mal mehr. Die Authentizität und Unmittelbarkeit des Bildes wird hierdurch verstärkt. Die Handkamera (Action-Cam) wird benutzt um Unruhen und Panik in der Gestaltung des Bildes zu generieren. Sie erinnert an die Point-of-View, das ich bei beiden Techniken die Einsatzzwecke überschneiden.

6.2.4.6 Schärfentiefe

Der Begriff der Schärfentiefe meint den Umfang des Schärfenunterschiedes zwischen dem fokussierten und nicht fokussierten Bereich eines Bildes. Wenn der nicht fokussierte Bereich unscharf ist, spricht man von einer kleinen Tiefenschärfe. Eine große Tiefenschärfe bedeutet, dass auch der nicht fokussierte Anteil eines Bildes gut zu erkennen ist. Hier spielen gewisse Faktoren eine Rolle.

- Desto weiter eine Blende geöffnet ist, umso mehr Licht fällt auf den Sensor einer Kamera und umso kleiner ist die Schärfentiefe.
- Die Schärfentiefe verringert sich mit einer höher werdenden Brennweite. Mit höher werdender Brennweite, verringert sich die Schärfentiefe. Je größer die Fläche des Kamerasensors umso geringer ist die Tiefenschärfe bei gleicher Blendenöffnung wie auf einem vergleichsweise kleineren Sensor.
- Auch der Abstand zwischen Kamera und fokussierten Objekt bestimmt die Schärfentiefe. Wenn der Gegenstand, den man fokussiert, sich nah an der Op-

⁸⁰ <https://www.youtube.com/watch?v=7u0k0gXJBTM>

tik befindet, erscheint die Tiefenschärfe geringer als wenn man etwas im Hintergrund fokussiert.

Die Verwendung von unterschiedlichen Schärfenebenen erzielen dramatische Effekte.⁸¹

6.2.5 Kameraschnitttechniken

Der Schnitt muss nicht zwangsläufig am Schneidetisch bzw. Computer getätigt werden. Die ersten Schnitte erfolgten an der Kamera selbst, lang bevor es den Schnitt wie man ihn heute kennt, gab. Einige Kameraschnittarten finden auch heute noch ihren Einsatz.

Dennoch ist zu erwähnen, dass all diese Schnittarten dennoch ebenso in der Postproduktion d.h. Im Schnitt umsetzbar sind.

6.2.5.1 Der Stopptrick

Der Stopptrick zeigt in verschiedenen Einstellungsgrößen an verschiedenen Örtlichkeiten sich ähnelnde Objekte dargestellt.

6.2.5.2 Cut In

Hier wechselt die Kamera nach einem Schnitt nicht ihre Position, zeigt aber einen kleineren Bildausschnitt. Die Verkleinerung des Bildausschnittes erfolgt durch den Zoom. Des Weiteren darf die Kameraachse nicht geändert werden, da die Kamera stets die Perspektive, d.h. ihren Standpunkt und Neigungswinkel beibehalten muss.

6.2.5.3 Cut Out

Die Kamera hat ihre Position nach dem Schnitt nicht geändert und zeigt einen größeren Bildausschnitt (Zoom)

81 Vgl. Edgar-Hunt, Robert 2010, S.89

6.3 Postproduktion (Filmmontage, Effekte)

6.3.1 Prozessstufen der Montage

Der Film durchläuft in der Postproduktion mehrere Prozesse seiner Anfertigung. Der Prozess beginnt beim Rohschnitt geht über den Feinschnitt und endet in der Farb-,Ton- und Effektbearbeitung, bevor er auf den Markt gebracht wird. Besonders eingegangen wird hierbei auf den Roh- und Feinschnitt.

6.3.1.1 Rohschnitt (Makromontage)

Die erste Auswahl und Anordnung des Filmmaterials wird als Rohschnitt bezeichnet. Es ist die erste Version des Schnittes eines Filmes. Er ist der erste Anhaltspunkt, der für den noch zu findenden Schnittrhythmus dient.

6.3.1.2 Feinschnitt (Mikroschnitt)

Der Feinschnitt beinhaltet die Fertigstellung des Schnittes eines Films. Der Feinschnitt erfolgt unmittelbar auf den Prozess des Rohschnittes. Die Reihenfolge der Szenen und Einstellungen sowie die Grundstruktur der Geschichte werden im Feinschnitt festgelegt. Der Editor muss hier jeden einzelnen Schnitt, jeden Übergang genaustens prüfen und die beste Variante festlegen, da jedes Einzelbild eine mehr oder weniger starke Veränderung mit sich bringen kann.

6.3.2 Pacing

Der Begriff Pacing bezeichnet im Filmschnitt das Tempo, das innerhalb einer Einstellung bzw. Einstellungsabfolge vorhanden ist. Auditive- oder visuelle Bewegungsimpulse bilden das Pacing. In den meisten Fällen ist es unregelmäßig und bildet dadurch rhythmische Strukturen.

6.3.3 Timing

Das Timing in der Filmmontage definiert zum einen den Ausstieg aus einer Einstellung und zum anderen den Einstieg in die neue, darauffolgende Einstellung. Die Dauer der anhaltenden Einstellung wird hier beschrieben.

6.3.4 Montagerhythmus

Laut Lexikon ist der Rhythmus eine Art Gliederung von einem zeitlichen Vorgang oder einer räumlichen Erweiterung in wahrnehmbare Segmente, in einer Art bzw. Form, dass sich die betonten und unbetonten sowie kurze und lange Teile einer Bewegung für den Betrachter bzw. Zuschauer immer wiederkehren oder ähnlich empfundene Segmente zusammenfügen.⁸²

Der Schnittrhythmus entsteht durch das Zusammenspiel von Abwechslung, Wiederholung und Tempo. Durch die Abwechslung und Wiederholung setzen sich die Schnitte zusammen – die Schnittfrequenz ist das Tempo.⁸³ Der visuelle Rhythmus entsteht also durch das Aneinanderfügen der Einstellungen selbst (welche unterschiedlichen Einstellungslängen haben), dem grafischen Aufbau der Bilder und deren Bewegung. An dieser Stelle ist zu erwähnen dass die Länge der Einstellungen und der damit entstehende Rhythmus individuell definiert werden.

Jede Einstellung besitzt einen eigenen Rhythmus. Daher spielt es eine große Rolle, wie sich zwei Einstellungen, welche hintereinander geschnitten werden, unterscheiden. Je größer der Kontrast, desto intensiver wird der Schnitt wahrgenommen.

6.3.5 Einstellungsdauer

Die Einstellungen eines Filmes besitzen i.d.R. unterschiedliche Längen und sind somit variabel. Die Einstellungsdauer wird von einigen Faktoren bedingt. Gewöhnlich besteht eine Szene aus einer Aneinanderreihung von langen kurzen Einstellungen. Diese Aneinanderreihung bedingt wiederum den Rhythmus des Schnitts. (Vgl. Kap. 6.3.4 Montagerhythmus) In der Filmsprache ist hier die Rede von einer langsamen oder schnellen Bildfolge. Die „langen Einstellungen“ vermitteln dem Zuschauer einen intensiveren Eindruck, sodass das Bild eine stärkere Bedeutung, als „kurze Einstellungen“, erhält.

82 Vgl. Das Moderne Lexikon, Lexikon-Institut Bertelsmann, Gütersloh, 1972

83 Vgl. Block, Bruce: Creating the visual Structure of Film, TV and Digital Media. Burlington 2008, S. 209

Das Gegenteil zu der Abfolge von langen Einstellungen, ist der so genannte „schnelle Schnitt“. Die aneinander gereihten Einstellungen sind hier von kurzer Dauer und geben der Handlung des Films die „Dynamik“. Kurze und lange Einstellungen können auch ins Extreme ausgebaut werden. So kann beispielsweise ein ungeschnittener Gesamtfilm oder eine komplette Sequenz, welche in einer einzigen Einstellung gedreht wird, als Extrem der Einstellungsdauer betitelt werden.

6.3.6 Schnittarten

Im Laufe der Zeit haben sich verschiedene Arten von Schnittübergängen mit unterschiedlichen Wirkungen auf den Zuschauer entwickelt. Die wichtigsten unter ihnen werden nun erläutert und geklärt, da sie ein elementarer Bestandteil der folgenden Filmanalyse darstellen. Zunächst muss aber der Begriff des Schnitts an sich geklärt werden.

6.3.6.1 Schnitt/Stellenbosch

Die Schnittstelle (eng. Cut) ist die Trennstelle von einer Einstellung auf die folgende. Er kann in unterschiedlichen Variationen vorkommen.

6.3.6.2 Der weiche Schnitt

Der weiche oder auch „unsichtbare“ Schnitt reißt das Publikum nicht aus der Erzählung – er bleibt für die Wahrnehmung des Zuschauers unauffällig. Hollywood Filme bedienen sich überwiegend an ihm, da er von den Rezipienten nicht wahrgenommen wird und somit den Erzählfluss der Geschichte nicht unterbricht. Durch den kontinuierlichen Fluss von Bewegungen und Blickachsen werden die Blicke des Publikums sanft über die einzelnen Schnittstellen geführt.

6.3.6.3 Der Harte Schnitt

Zwei aufeinander geschnittene Bilder besitzen keine direkte Verbindung. Es findet meist ein örtlicher bzw. zeitlicher Wechsel statt. Die Schnittstelle bricht die Kontinuität des Geschehens.

6.3.6.4 Der Match-Cut

Auch der Match-Cut beruft sich auf das Kontinuitätsprinzip. Er kann über verschiedene Wege zum Einsatz gebracht werden. Zum einen kann er über die im Bild stattfindende Bewegung vollzogen werden, indem die Bewegungsrichtung von einer Einstellung zur nächsten, folgenden Einstellung weiter geführt wird und somit Sprünge in Zeit und Raum ermöglicht. Die Bewegung die am Ende der ersten Einstellung beginnt, wird am Anfang der zweiten Einstellung zu Ende geführt, ohne dass ein Schnitt vom Rezipienten wahrgenommen wird.⁸⁴ Zum anderen können die Einstellungen durch den Einsatz von Ton miteinander gekoppelt werden. Weitere Möglichkeiten des Match-Cuts ist der Übergang durch die Farbgestaltung und die Einstellungsgrößen. In beiden Einstellungen finden sich beispielsweise ähnliche Objekte mit der selben Form und Farbe, welche in der gleichen Einstellungsgröße aufgenommen werden. In dem man die Bildausschnitte der Einstellungen angleicht wird die Schnittstelle für den Zuschauer, aufgrund der Synchronität der Bildkomposition, relativ bis ganz und gar unauffällig bzw. unsichtbar. Durch die gleiche Vorgehensweise aller Variationen des Match-Cuts ist es möglich die verschiedenen Arten an einer Schnittstelle kombiniert ein zu setzen.

6.3.6.5 Der Jump-Cut

Beim Jump-Cut wird zwischen zwei Einstellungen, welche den gleichen Bildausschnitt und die gleiche Distanz der Kamera zum im Bild dargestellten Objekt haben, umgeschnitten. Er tätigt lediglich einen Sprung in der Handlung eines Films. Im Gegensatz zum Match-Cut ist wird der Jump-Cut vom Zuschauer sehr stark wahrgenommen und unterbricht kurzzeitig den Erzählfluss. Dies kann unter Umständen bei den Zuschauern für Verwirrung sorgen. „Der Schnitt, der für einen Moment den Fluss der Bilder unterbricht, ist ohnehin immer ein kleiner Tod des Films und zugleich [...] unabdingbar für die Voraussetzung für die Verlebendigung der totenstarrten Einzelbilder.“⁸⁵ D.h. damit ein Jump-Cut visuell funktioniert und die totenstarrten Einzelbilder „zum Leben erweckt“ sollte er beabsichtigt produziert werden. Er wird eingesetzt um zwei ähnliche Einstellungen voneinander zu trennen, zwei unterschiedliche Einstellungen sowie getrennte Zeiten oder Räume zu miteinander zu verbinden. Im Bereich des Spielfilms wird der Jump-Cut zur visuellen Darstellung von vergehender Zeit in der Handlung oder auch zur Erzeugung von Unruhe eingesetzt.

84 Vgl. Beller (1993) S.26

85 Binotto Johannes 2011, S.265

Auch der Jump-Cut kann über verschiedene Varianten ausgeführt werden. Zum einen kann er über unterschiedliche Bild- und Bewegungsanschlüsse definiert sein und zum anderen über das nicht einhalten von räumlichen Anschlüssen.

6.3.6.6 Zwischenschnitte

Zwischenschnitte lenken den Zuschauer von der eigentlichen Handlung ab. Sie ermöglichen beispielsweise das Einschleiben von Rückblenden und Zeitsprüngen, ohne dass der Zuschauer sich dessen sofort bewusst ist. Die Handlung des Films verliert nicht Logik und Schnitte können durch sie oftmals versteckt werden und bleiben so unbemerkt.

6.3.7 Blenden

Die Überblendungen fallen ebenfalls in die Kategorie des weichen bzw. unsichtbaren Schnittes. Durch die Überblendung löst sich eine Einstellung bzw. Szene langsam oder schnell in die nachfolgende Einstellung auf. Die erste Einstellung wird also schwächer während die darauffolgende Einstellung immer stärker wird. Durch Überblendungen werden Visionen, Rückblicke, so wie unterschiedliche räumliche und zeitliche Faktoren dargestellt.

Allgemein unterscheidet man die Überblendungen in Auf-/Abblenden bzw. Überblendungen und Trickblenden. Durch die Digitalisierung und die damit steigende technische Innovation gibt es heute zu Tage eine vielseitige Kategorisierung der einzelnen Formen der Überblendung auf die nun näher eingegangen wird.

6.3.7.1 Auf- /Abblende und Durchblende

Unter der Auf- bzw. Abblendung versteht man eine allmähliche Steigerung bzw. Reduzierung der Blendenöffnung bei der das Bild von Schwarz zu sichtbar oder von sichtbar zu schwarz wird. Durch die eben genannten technischen Erneuerungen ist es auch möglich das Bild beispielsweise in eine weiße oder auch anders farbige Farbfläche übergehen zu lassen. Geht die Einstellung direkt in die drauf folgende Einstellung über, so spricht man von einer Überblendung.

Das Ab- und Aufblenden ist als Markierung von Szenen- bzw. Sequenzgrenzen anzusehen und gilt als Form der „filmischen Interpunktion“. Die filmische Interpunktion meint die Markierung eines räumlichen und/oder zeitlichen Sprunges bei gleichzeitig gleich-

laufender Kontinuität des Bilderflusses.⁸⁶ Typischerweise werden Auf- und Abblenden zu Beginn oder am Ende von Filmen bzw. Sequenzen/Szenen eingesetzt. Im seltensten Fall werden sie mittig einer Szene platziert.

6.3.7.2 Trickblenden

Die Trickblende ist eine kunstvolle Form des Übergangs zwischen zwei Einstellungen und treten in unterschiedlichen Variationen auf. Sie können sich in jede Richtung bewegen und unterschiedlichste Gestalten annehmen. So schiebt beispielsweise die Wischblende die erste Einstellung vertikal oder horizontal aus dem Bild, sodass die zweite, darauffolgende Einstellung erscheint. Durch die elektronische Bildbearbeitung weitet sich das Spektrum der Trickblenden aus und können durchaus in Kombinationen auftreten. Zudem werden sie häufig verwendet um ein bestimmtes Element des Bildes in den Überblendungseffekt mit einzubeziehen. Eine kurze Aufzählung soll die gängigsten Typen der Trickblenden darstellen.

- Schiebeblenden: Wischblende, Vorhangblende
- Klapp-Blende: einfache Klappblende, Jalousie-Blende
- Masken-Blenden: Irisblende, Kastenblende, Herzblende etc.
- Mechanische Blenden: Objekt-Blenden, Fettblende
- Unschärfe-Blenden: Reißschwenk
- Elektronische Blenden: Bildrotationen, Flugblenden

6.3.8 Effekte im bildlichen Bereich

6.3.8.1 Spezialeffekte (SFX)

Der Überbegriff „Spezialeffekte“ beinhaltet verschiedene Arten. Vor allem im amerikanischen Spielfilm wird dann von ihnen Gebrauch gemacht, wenn die Darstellung einer Situation bzw. eines Objektes über die filmische, physikalische Welt hinausgeht, bzw. ein zu hohes Verletzungsrisiko sowohl für den Stuntman als auch für das Filmteam darstellt oder zu hohe Kosten für die Erstellung des Effektes anfallen. „[...] Wir sind in Hol-

⁸⁶ Vgl. Beil; Kühnel; Neuhaus 2016, S.153

lywood und müssen durch Überhöhung genau die dramatische Bedrohung erzeugen, die dem Zuschauer den Atem nimmt."⁸⁷ Einige der Spezialeffekte ermöglichen es die Handlung eines Filmes so zu gestalten, wie es in der realen Welt niemals möglich wäre. Entweder werden Spezialeffekte unmittelbar am Drehort vor der Kamera wie z.B. eine Explosionen oder auch durch filmtechnische Verfahren wie dem Stopptrick, erzeugt. Die analogen Vorgehensweisen von optischen Effekten umfassen fotografische Trick-Techniken und bestimmte Manipulationen, bestimmter Elemente vor der Kamera wie beispielsweise die Modellaufnahme und Animation. In Zeiten der Technologisierung bzw. Digitalisierung werden Spezialeffekte in der Postproduktion über den Computer erzeugt und fallen somit unter den Begriff der visuellen Effekte. Die meisten Spezialeffekte wurden aus den großen Studios Hollywoods heraus erfunden, entwickelt und zum Einsatz gebracht. Die Erfinder solcher Effekte stammen aus den Bereichen der Architekten, Fotografen, Künstlern und auch Kameraleuten – oft auch in Zusammenarbeit.

6.3.8.2 Visuelle Effekte (VFX)

Unter dem Begriff „visuelle Effekte“ versteht man Effekte, welche durch digitale Technik erzeugt werden. „[...] also alles, was man sehen kann [...]“⁸⁸ Hierbei kann es sich um die Nachbearbeitung von real gefilmten Material oder auch komplett digital hergestellten Bildern handeln (CGI – Computer generated imagery). Zu ihnen gehören Arbeiten mit Masken und Vorhangmodellen, Stop-Motion, Im Computer generierte Bilder usw. Laut Bertram wird VFX in Deutschland für alle digital erstellten Effekte verwendet: „In Deutschland spricht man von Visual Effects (VFX), wenn digitale Effekte gemeint sind. Special Effects (SFX) wird häufig als übergeordneter Begriff verwendet.“⁸⁹ Im US-amerikanischen Spielfilm hingegen, werden den Visual Effects alle Special Effects und Digital Effects zugeordnet. Demnach nach zählt, so Gehr und Ott, ein am Set künstlich hergestellter Nebel genauso zu den Visual Effects wie eine am computer-generierte Landschaft.⁹⁰ Durch den technologischen Fortschritt können Objekte, Personen und Landschaften so wirklichkeits- und detailgetreu nachgebaut werden, sodass es dem Zuschauer oft schwer fällt, zu unterscheiden was nun real gedreht und was am Computer nach gebildet wird. „Visual Effects dienen der Erzeugung von Illusionen, dienen dazu, daß die Zuschauer im Kino oder vor dem Fernsehgerät einen Wirklichkeitseindruck

87 Fangmeier, Stefan. Artikel 01.03.2001 <https://www.spektrum.de/magazin/wirklicher-als-die-wirklichkeit/827381>

88 Bertram Sacha 2005, S.26 f.

89 Bertram Sacha 2005, S.26

90 Vgl. Gehr Herbert, Ott Stephan 2000. S.217

vermittelt bekommen und wie beim Träumen glauben, was sie sehen und empfinden."⁹¹ Ergänzend behauptet Bertram, dass es bei den Visual Effects jahrelang darum ging, den Zuschauer zu betrügen.⁹²

6.3.8.3 Effektarten

Da viele verschiedene Effekte in den Bereichen der Special- und Visual Effects gibt und sich diese Arbeit nur bedingt mit der Thematik auseinander setzt, zählt der Autor nun die unterkategorisierten Bereiche auf.

Zu den Special Effects gehören:

- Optische Effekte: z.B. optische Illusionen
- Physische/Mechanische Effekte: z.B. Make-Up-Effekte
- Modelle und gebaute Sets: z.B. Nachbildung von einem Wolkenkratzer
- Analoge Animationen: z.B. Stop-Motion-Animation
- Chemische Effekte: z.B. Explosion

Zu den Digital Effects gehören:

- Optische Effekte: z.B. Animation, Digital Make-Up
- Digitale Modelle
- Digitale Animation

91 Ebd. S.23

92 Vgl. Bertram 2005, S.176

7 Begriffserklärung des Science-Fiction-Genres

Der Science-Fiction Film erzählt in ferner oder nahe liegender Zukunft spielende Geschichten. Nach Janousek ist der der Science-Fiction Film als ein Zukunftsfilm.⁹³ Übersetzt man den Begriff „Science-Fiction“ wörtlich ins Deutsche so bedeutet dieser „Wissenschaftsfiktion“. Man kann also sagen, dass in diesem Genre, die Erzählungen in einem fiktiven Kontext stehen jedoch dem Begriff der Wissenschaft nicht zu viel Bedeutung gegeben werden darf. Neben den technischen Zukunftsvisionen, zählen beispielsweise auch Katastrophenphantasien wie sie beispielsweise im Film „2012 – Das Ende der Welt“ von Roland Emmerich, vorkommen, zu dem Science-Fiction-Genre. Der Science-Fiction-Film muss also nicht zwangsläufig in einer technisch vorangeschrittenen Zukunft spielen, dennoch findet er in einer unwahren und/oder fantastischen Welt. Dies bringt den Autor zur Differenzierung des Science-Fiction- und Fantasy-Genres.

7.1 Differenzierung von Fantasy und Science-Fiction

„Fantasy“ ist wohlgermerkt eines der ältesten fiktiven Genres der Menschheit, denn alle mythologische Sagen und Fabeln fallen lassen sich auf dieses Genre beziehen. Laut Erwin Schotzger überschreitet Fantasy die Realität in einer bestimmten Art und Weise, welche mit Naturgesetzen und wissenschaftlicher Erkenntnisse nicht erklärbar sei.⁹⁴ Science-Fiction stellt wie bereits erwähnt (vgl. Kap. 7) eine in der Zukunft liegende, wissenschaftliche und humanistische, technische Weiterentwicklung in den Vordergrund. Des Weiteren nimmt Science-Fiction immer in eine positive oder negative Rolle bzgl. eines Zukunftsszenarios ein. Gegenwärtige Situationen oder Gegebenheiten, egal ob sie von gesellschaftlicher, wirtschaftlicher, politischer oder auch sozialer Natur sind, bekommt der Zuschauer einen Eindruck davon, wie sich die Zukunft sowohl ins Positive als auch ins Negative entwickeln könnte. Nach Roloff und Seeßlen ist Science-Fiction in der Lage sich weit von realen Sachverhalten und Umständen zu distanzieren, enthält aber auch einen starken Anteil der realen Gesellschaft unserer Welt.⁹⁵

93 Janousek, Florian 2007, S.4

94 <https://www.film.at/fantasy-oder-sci-fi-was-ist-eigentlich-der-unterschied> (Artikel: 08.03.2018)

95 Roloff Berhard, Seeßlen Georg 1980, S.11

8 Inhaltsbeschreibung und Stichdaten der Filme

8.1 Inhaltsbeschreibung von „Blade Runner“

Der Film „Bladerunner“, vom Regisseur Ridley Scott, erschien 1982. Er spielt in Los Angeles im Jahre 2019. Künstliche geschaffene Menschen, die sog. Replikanten, wurden erschaffen um auf anderen Planeten Kriege und Schwerstarbeiten für die Menschen zu auszuführen. Da die Replikanten anfangen, ein eigenes Bewusstsein zu entwickeln und dies gegen den Menschen ein setzen, waren Wissenschaftler dazu gezwungen, den Robotern eine Sicherheitsvorkehrung einzubauen. Die Lebenszeit der Replikanten darf maximal vier Jahre anhalten. Aufgrund ihrer ausgehenden Gefahr, dürfen die Replikanten nur auf anderen Planeten eingesetzt und gehalten werden. Auf der Erde herrscht gegen sie ein Verbot. Die Bladerunner stellen eine Art Polizei dar, welche die Aufgabe haben, die exilierten Replikanten zu verfolgen und die Erde zu schützen. Sechs Replikanten entfliehen. Deckard, gespielt von Harrison Ford, welcher zu den Blade Runnern gehört, soll diese verfolgen und einfangen. Durch die Entwicklung ihres eigenen Bewusstseins, wissen die Replikanten von ihrer verkürzten Lebenserwartung und wollen sie durch Erpressung ihres Erschaffers „Tyrell“, dem Chef der Tyrell Corporation, verlängern. Deckard verliebt sich während seiner Reise nach der Suche der Replikanten in eine von ihnen. Ihr Name ist Rachel, gespielt von Sean Young. Dies löst bei Deckard einen Gewissenskonflikt aus.

8.1.1 Stichpunktdaten zum Film „Blade Runner“

- Regisseur: Ridley Scott
- Produktion: Michael Deeley
- Drehbuch: Hampton Fancher, David Peoples
- Kamera: Jordan Cronenweth
- Schnitt: Terry Rawlings
- Musik: Vangelis
- Erscheinungsdatum: 25. Juni 1982

- Laufzeit: 117 Min.

8.1.2 Hauptrollen

- Harrison Ford: Rick Deckard
- Rutger Hauer: Roy Batty
- Sean Young: Rachel
- Edward James Olmos: Gaff
- Daryl Hannah: Pris
- M. Emmet Walsh: Bryant
- Joe Turkel: Dr. Eldon Tyrell
- William Sanderson: J.F. Sebastian

8.2. Inhaltsbeschreibung von „Blade Runner 2049“

Der Film „Blade Runner 2049“ spielt wie der Name schon verrät im Jahre 2049 in Los Angeles. Die Stadt wird nicht nur von Menschen, sondern auch von den künstlichen Menschen, den Replikanten bewohnt. Sie dienen aber nicht mehr, wie in der Vergangenheit, als Sklaven. Auch wenn das Replikantenproblem der Vergangenheit angehört, existieren weiterhin welche – wie Officer K., welcher aber einer besonders hochentwickelten Spezies der Replikanten angehört. Seine Aufgabe ist es, die noch existierenden, im Untergrund lebenden Replikanten, aufzuspüren, da die Produktion auf Grund ihrer unbegrenzten Lebensdauer eingestellt wurde. Officer K. soll sie eliminieren.

Nach dem Verbot der Replikanten⁹⁶ wird im Jahre 2036 die Produktion des neuen verbesserten Modells des Replikanten, dem „Nexus 9“, welches von Niander Wallace vorgestellt wird, wieder erlaubt. Dennoch halten sich einige Replikanten des älteren Modells „Nexus 6“ nach wie vor auf der Erde auf. Um diese aufzuspüren und zu eliminieren sind weiterhin die Blade Runner im Einsatz. Zu ihnen gehört Officer K., gespielt von Ryan Gosling. Auf seiner Reise stößt Officer K. auf ein gut gehütetes Geheimnis, dass

96 Vgl. Kapitel 8.1

ihn auf die Fährte von dem ehemaligen Bladerunner Rick Deckard führt, welcher vor 30 Jahren in Los Angeles untertauchte und verschwand.

8.2.1 Stichpunktdaten zum Film „Blade Runner 2049“

- Regisseur: Denis Villeneuve
- Produktion: Johnson Brodehrick, Andrew Kosove, Bud Yorkin, Cynthia Yorkin
- Drehbuch: Hampton Fancher, Michael Green
- Kamera: Roger Deakins
- Schnitt: Joe Walker
- Musik: Hans Zimmer, Benjamin Wallfisch
- Erscheinungsdatum: 5. Oktober 2017 (Deutschland); 6. Oktober 2017 (USA)
- Laufzeit: 164 Min.

8.2.2 Hauptrollen

- Ryan Gosling: Officer K. / Joe
- Harrison Ford: Rick Deckard
- Robin Wright: Joshi
- Ana de Armas: Joi
- Wood Harris: Nandez
- Jared Leto: Niander Wallace
- Sean Young/Loren Peta: Rachel

9 Montageanalyse der Filme

Im folgenden Analyseteil werden die Film „Blade Runner“ und „Blade Runner 2049“ untersucht, verglichen und ausgewertet. Dies bezieht sich auf bestimmte, vom Verfasser ausgesuchte Kategorien des Filmschnitts und des Kameraeinsatzes, welche die Filmmontage bedingen. Tabellarische Darstellungen sollen das Verhältnis der beiden Filme zueinander visualisieren. Durch die Analyse soll festgestellt werden, ob sich die Filmmontage, genauer gesagt der Schnittrhythmus und der Einsatz von bestimmten gestalterischen Techniken im Film, im Zeitraum von 1982 bis 2017 gewandelt haben.

9.1 Tabellarische Darstellung von “Blade Runner”

Kategorie	Anzahl
Schnittstellen	935
Harter Schnitt	25
Weicher Schnitt	5
Jump-Cut	16
Match-Cut	0
Aufblende	1
Abblende	1
Überblendung	7
Trickblende	0
Schuss-Gegenschuss-Verfahren	22
Schärfentiefe	0
Zeitlupe	13
Schnittbilder	109
Point-of-View	0

Tabelle 1: Tabellarische Darstellung von "Blade Runner"

9.1.1 Analyse des Films

Zu Anfangs ist zu erwähnen, dass im folgenden Text pro Kategorie lediglich eine Timecode Angabe als Sinnbild bzw. Beispiel eingesetzt wird. Alle einzelnen Timecodes einer Kategorie bzw. aller Kategorien zu nennen, würde den Umfangsrahmen dieser Arbeit sprengen. Die Auswahl der Kategorien sind den Überbegriffen des Schnitts und der Kamerabewegung untergeordnet, wobei Ergänzend ist auch hier zu erwähnen, dass die zu analysierenden Kategorien stark eingegrenzt sind um den Umfang der Arbeit gerecht zu bleiben. Da vor allem der Schnitt und die Kamera ausschlaggebend für die Montage sind, möchte der Autor auf diese beiden Kategorien in der Analyse eingehen, wobei das Hauptaugenmerk auf dem Aspekt des Schnittes liegt. Mise-en-scène, Ton und Spezialeffekte stellen zwar auch einen Teil der Montage dar, allerdings wäre auch hier die Einhaltung des Umfangs dieser Arbeit, aufgrund der Fülle dieser zu analysierenden Faktoren, nicht einzuhalten.

Bei einer Laufzeit von 112,34 bzw. 6.740 Sekunden weist der Film Blade Runner 935 einzelne Schnittstellen vor. Demnach tritt durchschnittlich alle 0,12 Minuten bzw. 7,21 Sekunden ein Schnitt auf. Diese Schnitte werden in unterschiedlichen Formen angewendet. Orts- oder/und Zeitwechsel werden durch den harten Schnitt klar definiert. Der Film besitzt 25 harte Schnitte. Demnach erfolgt alle 4,50 Minuten ein örtlicher und/oder zeitlicher Wechsel in der Geschichte des Filmes. Weiche bzw. unsichtbare Schnitte⁹⁷ werden im ganzen Film fünf mal zum Einsatz gebracht, sodass im Durchschnitt alle 22,47 Minuten eine solcher Schnitt vorkommt. Neben den harten und weichen Schnittmethoden weist der Film noch andere Schnittformen wie den Jump- und Match-Cut vor. Während der Jump-Cut durchschnittlich alle 7,02 Minuten im Film erfolgt⁹⁸, also insgesamt 16 mal zum Einsatz kommt, wird der Match-Cut in diesem Film nicht eingesetzt. Andere Schnittarten waren im Film nicht zu erkennen. Neben dem Schnitt an sich, werden in Bladerunner auch Überblendungen für den Übergang zweier Einstellungen eingesetzt. Neben den Auf- und Abblenden im Vorspann, welche lediglich zur Darstellung der Logos der am Film beteiligten Produktionsfirmen, eingesetzt wird, sorgen sieben Überblendungen für für einen sanften Übergang von einer Einstellung zur nächsten. Alle 16,05 Minuten erfolgt im Durchschnitt eine solche Überblendung.⁹⁹ Trickblenden wie beispielsweise die Wisch- oder auch Schiebeblende werden im vorliegenden Film nicht eingesetzt. Ein weiteres wichtiges Element der Montage ist das

97 Vgl. Scott, Ridley: Blade Runner. Warner Brothers, 1982 , Timecode: 00:26:08

98 Vgl. Ebd. 00:03:28

99 Vgl. Ebd. 00:11:03

Schuss-Gegenschuss-Verfahren. Sie ist ein fester Bestandteil für die Darstellung einer Konversation zwischen zwei oder mehreren Menschen, sowie innere Monologe in Bezug auf ein außenstehendes Objekt. Es ist zu erwähnen, dass sich die Zahl der Schuss-Gegenschuss-Verfahren nicht auf die einzelnen Schnitt innerhalb des Verfahrens bezieht, sondern auf die Sequenzen an sich, in denen eine Unterhaltung geschieht. In diesem Fall kommen in Blade Runner insgesamt 22 Unterhaltungsszenen bzw. -sequenzen vor.¹⁰⁰ Sie treten durchschnittlich alle 5,12 Minuten auf. Ein weiterer, gestalterischer und führender Aspekt ist die Arbeit mit der Schärfentiefe bzw. die Verlagerung dieser, da sie ein Stilmittel mit leitender Funktion darstellt. Der Blick des Zuschauers wird durch sie gelenkt, doch in diesem Film wird sie nicht eingesetzt. Allerdings wird im Film der Gebrauch von Zeitlupen eingesetzt. Sie dramatisiert eine bestimmte Handlung oder eine Situation. Im Film kommt die Zeitlupe insgesamt 13 mal zum Einsatz.¹⁰¹ Der Gebrauch einer Zeitlupen Einstellung würde im Schnitt 8,64 auftauchen. Im Film allerdings werden die verlangsamten Einstellungen innerhalb einer Sequenz verwendet. Schnittbilder sind für die moderne Filmmontage von hoher Bedeutung. So treten sie insgesamt 109 mal im Film auf. Im Schnitt wird alle 1,03 Minuten ein solches Schnittbild gezeigt. Die Point-of-View findet in diesem Film keinen Gebrauch.

100 Vgl. Ebd. 00:05:00

101 Vgl. Ebd. 00:57:46

9.1.2 Tabellarische Darstellung der Filmanalyse

Kategorie	Anzahl	Durchschnittliches Vorkommen in Min.
Schnittstellen	935	0,12
Harter Schnitt	25	4,5
Weicher Schnitt	5	22,47
Jump-Cut	16	7,02
Match-Cut	0	0
Aufblende	1	-
Abblende	1	-
Überblendung	7	16,05
Trickblende	0	0
Schuss-Gegenschuss-Verfahren	22	5,12
Schärfentiefe	0	0
Zeitlupe	13	8,64
Schnittbilder	109	1,03
Point-of-View	0	0

Tabelle 2: Tabellarische Darstellung der Filmanalyse

9.2 Tabellarische Darstellung von „Blade Runner 2049“

Kategorie	Anzahl
Schnittstellen	1585
Harter Schnitt	37
Weicher Schnitt	15
Jump-Cut	45
Match-Cut	1
Aufblenden	3
Abblenden	2
Überblendung	0
Trickblende	0
Schuss-Gegenschuss-Verfahren	37
Schärfentiefe	18
Zeitlupe	4
Schnittbilder	144
Point-of-View	8

Tabelle 3: Tabellarische Darstellung von "Blade Runner 2049"

9.2.1 Analyse des Films

Bei einer Laufzeit von 163,27 Minuten weist der Film Blade Runner 2049 insgesamt 1585 Schnittstellen auf. Im Durchschnitt tritt dem zu Folge alle 00,10 Minuten eine Schnittstelle auf. Diese Schnittstellen unterteilen sich wie folgt. Insgesamt werden 37 harte¹⁰² und 15 weiche Schnitte gezählt.¹⁰³ Demnach treten diese im Schnitt alle 04,41 bzw. 10,90 Minuten auf. Auch der Jump-Cut findet seinen Einsatz. Bei 45 gezählten Jump-Cuts tritt er alle 03,63 Minuten auf.¹⁰⁴ Der Match-Cut tritt lediglich einmal im gan-

¹⁰²Vgl. Villeneuve, Denis: Blade Runner 2049. 2017, Timecode: 00:12:35

¹⁰³Vgl. Ebd. 00:033:31

¹⁰⁴Vgl. Ebd. 00:04:54

zen Film auf.¹⁰⁵ Auch in diesem Film existieren neben den unterschiedlichen Schnittarten die Überblendungsmethoden. Die Aufblende wird im Film drei mal verwendet und tritt somit alle 54,42 Minuten auf.¹⁰⁶ Die Abblendtechnik hingegen tritt nur zwei mal auf, weshalb sie durchschnittlich alle 81,64 Minuten erscheint.¹⁰⁷ Trickblende und die Überblendung finden im Film keinen Gebrauch. Vom Schuss-Gegenschuss-Verfahren wird im Film insgesamt 37 mal Gebrauch gemacht.¹⁰⁸ Szenen in denen das Schuss-Gegenschuss-Verfahren vorkommt treten durchschnittlich alle 04,41 Minuten auf. Auch die Verwendung von Schärfentiefen und Schärfenverlagerungen kommen im Film vor. Insgesamt kommen sie 18 mal im Film vor, sodass alle 09,10 Minuten eine solche Einstellung erscheint.¹⁰⁹ Zeitlupen treten insgesamt vier mal auf.¹¹⁰ Über den Film verteilt tritt demzufolge alle 40,81 Minuten eine Zeitlupe auf. Schnittbilder werden insgesamt 144 mal eingesetzt.¹¹¹ Im Schnitt wird also alle 01,13 Minuten ein solches Schnittbild gezeigt. In diesem Film findet auch die Point-of-View-Einstellung ihren Gebrauch. Insgesamt tritt sie acht mal auf, was bedeutet das alle 20,41 Minuten eine solche Einstellung gezeigt wird.¹¹²

105 Vgl. Ebd. 02:16:43

106 Vgl. Ebd. 02:01:36

107 Vgl. Ebd. 02:11:48

108 Vgl. Ebd. 00:06:05

109 Vgl. Ebd. 00:03:00

110 Vgl. Ebd. 00:58:36

111 Vgl. Ebd. 00:05:50

112 Vgl. Ebd. 00:18:45

9.2.2 Tabellarische Darstellung der Filmanalyse

Kategorie	Anzahl	Durchschnittliches Vorkommen in Min.
Schnittstellen	1585	0,1
Harter Schnitt	37	4,41
Weicher Schnitt	15	10,9
Jump-Cut	45	3,63
Match-Cut	1	-
Aufblenden	3	54,42
Abblenden	2	81,64
Überblendung	0	-
Trickblende	0	-
Schuss-Gegenschuss-Verfahren	37	4,41
Schärfentiefe	18	9,1
Zeitlupe	4	40,81
Schnittbilder	144	1,13
Point-of-View	8	20,41

Tabelle 4: Tabellarische Darstellung der Filmanalyse

10 Vergleich und Auswertung der Filme

Die folgende Tabelle stellt die Veränderung bestimmter filmischer Montageaspekte der Filme „Blade Runner“ (1982) und „Blade Runner 2049“ (2017) dar. Die Tabelle bezieht sich auf den Zeitraum zwischen 1982 und 2017.

10.1 Tabellarischer Vergleich von “Blade Runner” und “Blade Runner 2049”

Kategorie	Blade Runner	Blade Runner 2049	Steigerung in %
Schnittstellen	935	1585	69,52
Harter Schnitt	25	37	48
Weicher Schnitt	5	15	200
Jump-Cut	16	45	181,25
Match-Cut	0	1	0
Aufblende	1	3	200
Abblende	1	2	100
Überblendung	7	0	0
Trickblende	0	0	0
Schuss-Gegenschuss-Verfahren	22	37	68,18
Schärfentiefe	0	18	0
Zeitlupe	13	4	225
Schnittbilder	109	144	32,11
Point-of-View	0	8	0
Laufzeit	112,34	163,27	45,34

Tabelle 5: Tabellarische Darstellung des filmanalytischen Vergleiches von "Blade Runner" und "Blade Runner 2049"

10.1.1 Auswertung des filmanalytischen Vergleiches der Beispielfilme

Wenn man die Filme Blade Runner und Blade Runner 2049 miteinander vergleicht, fällt auf, dass sich im Zeitraum von 1982, dem Erscheinungsjahr von Blade Runner, und 2017, dem Erscheinungsjahr von Blade Runner 2049, eine Entwicklung der Filmmontage zu sehen ist. Der erste und auffälligste Unterschied der beiden Filme ist der Unterschied ihrer Laufzeiten. Die Laufzeit von Blade Runner und Blade Runner 2049 steigert sich um 45,34 %. Dementsprechend weist der Film Blade Runner 2049 ebenso eine Steigerung der Anzahl seiner Schnittstellen auf. Die Steigerung der Schnittstellen vom Original Film zu seiner Fortsetzung beträgt 69,52 %. Die Darstellung von Orts- und/oder Zeitwechsel in der Handlung, welche meist durch die harten Schnitte erfolgen, steigert sich um 48 %. Der Gebrauch von weichen oder auch unsichtbare Schnitte erhöht sich sogar um 200%. Während sich das Auftreten des Jump-Cuts um 181,25% erhöht ist beim Match-Cut keine prozentuale Veränderung der Häufigkeit seines Vorkommens zu analysieren, da er lediglich ein mal im Film Blade Runner 2049 vorkommt. Der allgemeine Einsatz von Blendungsmethoden ist zurück gegangen. Wenn man aber die einzelnen Formen der Blenden betrachtet, fällt auf, dass sie in den Filmen unterschiedlich oft eingesetzt werden. Während im Film Blade Runner die Aufblende ein mal eingesetzt wird, tritt sie in Blade Runner 2049 drei mal auf – eine Steigerung von 200%. Die Ablende erfolgt im im Originalfilm einmal, während sie in der Fortsetzung 2 mal vorkommt. Auch hier ist eine Steigerung des Einsatzes von 100% zu sehen. Anders ist es bei den Überblendungen. Während sie in Blade Runner insgesamt sieben mal vor kommt, erscheint sie in Blade Runner 2049 gar nicht. Trickblenden, egal ob Wisch- oder Vorhangblende, finden in keinem der beiden Filme ihren Nutzen. Ein Punkt dieser Analyse in Bezug auf die stilistische Kameraführung ist das Schuss-Gegenschuss-Verfahren. Die Anzahl der Szenen bzw. Sequenzen, in denen das Verfahren zu sehen ist, steigt um 68,18%. Während in Blade Runner keine Einstellungen mit Schärfenverlagerungen vorkommen, kommen sie in Bladerunner 2049, 18 mal vor. Der Einsatz von Zeitlupen hingegen, verringert sich von Blade Runner zu Bladerunner 2049 um ganze 225%. Die Anzahl der Schnittbilder steigt 109 auf 144, was eine Steigerung von 32,11% ausmacht. Auch der Einsatz von Point-of-View Einstellungen steigert sich von null auf insgesamt acht Verwendungen. Beide Filme weisen das Parallelmontage Muster auf. Mehrere Handlungsstränge verlaufen parallel, kreuzen sich aber dennoch an bestimmten Punkten in der Handlung. Die Montage geschieht im Sinne der Kontinuität.

11 Fazit

Betrachtet man die Filmmontage von seinen Anfängen bis heute, stellt man fest dass sie sich in einem dauerhaften Entwicklungsprozess befindet. Dies unterstreicht auch die vorangegangene Analyse der Film Blade Runner und Blade Runner 2049. Der Zeitraum der zwischen beiden Filmen liegt beträgt 35 Jahre. Vergleicht man nun beide Filme, dann fällt auf, dass sich die Effizienz des Schnitt- bzw. Montagevorgangs gesteigert hat. Dies spiegelt sich vor allem durch die erhöhte Schnittfrequenz wieder. Die Schnittfrequenz zeichnet sich durch den Anstieg der im Film vorkommenden Schnitte aus, zu denen auch der erhöhte Einsatz von Schnittbildern gehört. Auch die Verwendung der eingesetzten Schnitt- und Blendarten verweisen auf eine Entwicklung der Filmmontage. So werden in Blade Runner 2049 beispielsweise mehr Jump- und Match-Cuts verwendet, als in Blade Runner. Eine Rückentwicklung hingegen weisen die Blendmethoden auf. Während die Auf- und Abblenden zwar häufiger eingesetzt werden, wird die Überblendung zweier Einstellungen in Blade Runner 2049 nicht mehr eingesetzt. Sie wird von den bereits eben erwähnten Jump- und Match-Cuts abgelöst. Auch das Verwenden von weichen Schnitten stieg stark an und ersetzt die Überblendung. Zu erwähnen ist außerdem, dass die Auf- und Abblenden nicht im Zusammenhang mit der Handlung des Filmes eingesetzt werden, sondern lediglich als Überblendung der Produktionsfirmen im Vorspann eingesetzt werden. Auch der Einsatz von Kamerabedingten Faktoren lässt auf eine Veränderung der Montage zurück schließen. Techniken wie die Point-of-View oder die Verlagerung von Schärfentiefen kommen vermehrt zum Einsatz. Auf den Einsatz von Zeitlupen hingegen, wird in Blade Runner 2049 komplett verzichtet.

Unter Rücksichtnahme, dass einige filmanalytische Punkte wie beispielsweise CGI-generierte Bilder oder auch die Arbeit mit Licht und Ton in der Analyse nicht berücksichtigt worden sind, kann man jedoch sagen, dass sich die Filmmontage in dem Zeitraum von 1982 bis 2017 stark gewandelt hat. Zwar kann man nicht sagen, dass in einem modernen Film auch eine gewissen Anzahl an modernen Montagetechniken enthalten sein müssen, dennoch ist eine Veränderung bzgl. der Qualität der Filme erkennbar.- Dies liegt u. A. an der gestiegenen Popularität und dem größeren wirtschaftlichen Interesse an dem Medium Film. Hans Beller schreibt dazu wie folgt: „Die Fortschritte in der Montagetechnik standen jedoch nicht für sich, sondern hingen eng mit den anderen Entwicklungsschritten und qualitativen Sprüngen der ästhetischen, technischen und ö-

konomischen Entwicklung des Films zusammen.“¹¹³ Mehr Gelder werden durch die Filme eingenommen, welche, wiederum in die Weiterentwicklung der Filmtechnik investiert wird. Somit steigert sich die Quantität bzgl. der Filmproduktion wodurch aufwendigere bzw. komplexere Arbeiten in weniger Zeit umgesetzt werden können. Wie sich die Montage in Zukunft entwickeln wird ist nur schwer ein zu schätzen. Aber eins ist Gewiss. Sie wird in stetiger Entwicklung bleiben.

113 Beller, Hans 1999, S.8

Literaturverzeichnis

Anousek, Florian: Der Erfolg des Science-Fiction-Kinos. Die Utopie als Mainstream, Saarbrücken 2007

Bassin, André: Was ist Film? Alexander Verlag. Berlin 2004

Beil, Benjamin; Kühnel Jürgen; Neuhaus, Christian: Studienhandbuch Filmanalyse – Ästhetik und Dramaturgie des Spielfilms. Wilhem Fink Verlag. München 2012

Beil; Kühnel; Neuhaus: Studienhandbuch Filmanalyse: Ästhetik und Dramaturgie des Spielfilms. Wilhelm Fink Verlag. Paderborn 2016

Beller, Hans: Handbuch der Filmmontage. München 2005

Beller, Hans: Handbuch der Filmmontage. Praxis und Prinzipien des Filmschnitts. München 1999

Beller, Hans: Handbuch der Filmmontage. TR-Verlagsunion GmbH. 1993 München

Bertram, Sacha: VFX. Konstanz 2005

Binotto, Johannes: Jump Cut. Zur Chronologik von Film und Psychoanalyse. In: Wiederkehr und Verheissung. Dynamiken der Medialität in der Zeitlichkeit. Zürich 2011

Block, Bruce: Creating the visual Structure of Film, TV and Digital Media. Burlington 2008

Chabrol, Claude und Guérif, Francois: Wie man einen Film macht. Autorenhaus Verlag. 2004 Berlin

Ebert, Jürgen: Montage Editing Schnitt. In: Filmkritik Nr. 276, Dezember 1979

Edgar-Hunt, Robert: Basics Film Regie. Stiebner Verlag. München 2010

Gehr ,Herbert; Ott, Stephan: Film-Design. Visual Effects für Kino und Fernsehen. Bergisch Gladbach 2000

Hirckethier, Knut: Film und Fernsehanalyse. Weimar 2001

Kos, Michael: Die Geschichte des Filmschnitts. Siegen 2011

Monaco, James: Filme und neue Medien. Lexikon der Fachbegriffe. Rowohlt Taschenbuch Verlag, Reinbeck bei Hamburg 2000

Murch, Walter: Ein Lidschlag, ein Schnitt – die Kunst der Filmmontage. Alexander Verlag. Berlin 2004

Ohanian, T. & Phillips, M.: Digitale Filmherstellung. Wesslingen 2001 (Vorwort des Filmmachers James Cameron)

Ohanian, Thomas A. und Phillips Michael E.: Digitale Filmherstellung. Die Veränderungen im Kunst und Handwerk des Filmmachens. Übersetzung der 2. Auflage. Media-book Verlag 2001

Ondaatje, Michael: Die Kunst des Filmschnitts. Gespräche mit Walter Murch, München 2008

Paech, Joachim: Literatur und Film. Stuttgart 1988,

Reisz, Karel; Millar, Garvin: Geschichte und Technik der Filmmontage. München 1988

Roloff, Bernhard, Seeßlen, Georg: Kino des Utopischen. Geschichte und Mythologie des Science-Fiction-Films. Reinbek 1980

Schneider, Steven. J.: 101 Science-Fiction Filme. Edition Olms. Zürich 2012

Sponsel, Daniel D., Sebening Jan: Authentizität in fiktionalen und non-fiktionalen Filmen: Kriterien zur Wirklichkeitsanordnungen im filmischen Raum. 2009

Steinmetz, Ralf: Filme sehen und lernen – Grundlagen der Filmästhetik. Zweitausend-eins-Verlag. Frankfurt a. M. 2005

Voss, Gabriele: Schnitte in Raum und Zeit. Vorwerk 8. Berlin 2006

Wulff, Hans Jürgen: Vom Wahr=Genommenen zum Imaginären: Rezeptive Schichten des filmischen Raums. Jahrbuch immersiver Medien 2. 2012

Onlinequellen

Wulff, Hans Jürgen: Sequenz und Szene,

<http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=332>

, Stand: 12.10.2012

Wulff, Hans Jürgen: Kontinuität,

<http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=233>

Stand: 13.10.2012

Albers, Markus: Das Luxusproblem,

<https://neueswort.de/authentizitaet/> www.neueswort.de,

Stand: 12.2014

Wulff, Hans Jürgen; **Haucke** Lutz: Assoziationsmontage,

<http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=4585>,

Stand: 13.10.2012

Schotzger, Erwin: Fantasy oder Sci-Fi: Was ist da eigentlich der Unterschied?

<https://www.film.at/fantasy-oder-sci-fi-was-ist-eigentlich-der-unterschied>,

Stand: 8.3.2018

Youtube URL:

<https://www.youtube.com/watch?v=7u0k0gXJBTM> Youtube URL,

Stand: 20.5.2014

Filmverzeichnis

„**Blade Runner**“ (Scott Ridley, 1982)

„**Blade Runner 2049**“ (Denis Villeneuve, 2017)

Anlagen

Anlage1. Tabellarische Darstellung von „Blade Runner“

Kategorie	Anzahl
Schnittstellen	935
Harter Schnitt	25
Weicher Schnitt	5
Jump-Cut	16
Match-Cut	0
Aufblende	1
Abblende	1
Überblendung	7
Trickblende	0
Schuss-Gegenschuss-Verfahren	22
Schärfentiefe	0
Zeitlupe	13
Schnittbilder	109
Point-of-View	0

Anlage 2. Tabellarische Darstellung der Film Analyse

Kategorie	Anzahl	Durchschnittliches Vorkommen in Min.
Schnittstellen	935	0,12
Harter Schnitt	25	4,5
Weicher Schnitt	5	22,47
Jump-Cut	16	7,02
Match-Cut	0	0
Aufblende	1	-
Abblende	1	-
Überblendung	7	16,05
Trickblende	0	0
Schuss-Gegenschuss-Verfahren	22	5,12
Schärfentiefe	0	0
Zeitlupe	13	8,64
Schnittbilder	109	1,03
Point-of-View	0	0

Anlage 3: Tabellarische Darstellung von „Blade Runner 2049“

Kategorie	Anzahl
Schnittstellen	1585
Harter Schnitt	37
Weicher Schnitt	15
Jump-Cut	45
Match-Cut	1
Aufblenden	3
Abblenden	2
Überblendung	0
Trickblende	0
Schuss-Gegenschuss-Verfahren	37
Schärfentiefe	18
Zeitlupe	4
Schnittbilder	144
Point-of-View	8

Anlage 4: Tabellarische Darstellung der Filmanalyse

Kategorie	Anzahl	Durchschnittliches Vor- kommen in Min.
Schnittstellen	1585	0,1
Harter Schnitt	37	4,41
Weicher Schnitt	15	10,9
Jump-Cut	45	3,63
Match-Cut	1	-
Aufblenden	3	54,42
Abblenden	2	81,64
Überblendung	0	-
Trickblende	0	-
Schuss-Gegenschuss-Ver- fahren	37	4,41
Schärfentiefe	18	9,1
Zeitlupe	4	40,81
Schnittbilder	144	1,13
Point-of-View	8	20,41

Anlage 5: Tabellarische Darstellung des filmanalytischen Vergleiches der Filme „Blade Runner“ und „Blade Runner 2049“

Kategorie	Blade Runner	Blade Runner 2049	Steigerung in %
Schnittstellen	935	1585	69,52
Harter Schnitt	25	37	48
Weicher Schnitt	5	15	200
Jump-Cut	16	45	181,25
Match-Cut	0	1	0
Aufblende	1	3	200
Abblende	1	2	100
Überblendung	7	0	0
Trickblende	0	0	0
Schuss-Gegenschuss-Verfahren	22	37	68,18
Schärfentiefe	0	18	0
Zeitlupe	13	4	225
Schnittbilder	109	144	32,11
Point-of-View	0	8	0
Laufzeit	112,34	163,27	45,34

Eigenständigkeitserklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und nur unter Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel angefertigt habe. Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus Quellen entnommen wurden, sind als solche kenntlich gemacht. Diese Arbeit wurde in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

München, den 05. Januar 2019

Michael Zischka