

Bachelorarbeit im Studiengang Audiovisuelle Medien

Die narrativen Funktionen und filmischen Gestaltungsmittel von Flashbacks in amerikanischen Spielfilmen

Eine Untersuchung anhand von 4 Filmgenres ab dem Jahr 2000

Vorgelegt von Marie Crämer und Franziska Fernis

Matrikelnummern: 31313, 31326

An der Hochschule der Medien, Stuttgart

Am 30.08.2019

Zur Erlangung des akademischen Grades

„Bachelor of Engineering“

Erstprüferin: Prof. Katja Schmid

Zweitprüfer: Prof. Hannes Stöhr

Eidesstaatliche Erklärung

Hiermit versichern wir, Marie Crämer und Franziska Fernis, ehrenwörtlich, dass wir die vorliegende Bachelorarbeit mit dem Titel: „Die narrativen Funktionen und filmischen Gestaltungsmittel von Flashbacks in amerikanischen Spielfilmen. Eine Untersuchung anhand von 4 Filmgenres ab dem Jahr 2000“ selbstständig und ohne fremde Hilfe verfasst und keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel benutzt haben. Die Stellen der Arbeit, die dem Wortlaut oder dem Sinn nach anderen Werken entnommen wurden, sind in jedem Fall unter Angabe der Quelle kenntlich gemacht. Die Arbeit ist noch nicht veröffentlicht oder in anderer Form als Prüfungsleistung vorgelegt worden.

Wir haben die Bedeutung der ehrenwörtlichen Versicherung und die prüfungsrechtlichen Folgen (§26 Abs. 2 Bachelor-SPO (6 Semester), § 24 Abs. 2 Bachelor-SPO (7 Semester), § 23 Abs. 2 Master-SPO (3 Semester) bzw. § 19 Abs. 2 Master-SPO (4 Semester und berufsbegleitend) der HdM) einer unrichtigen oder unvollständigen ehrenwörtlichen Versicherung zur Kenntnis genommen.

Marie Crämer, Matrikelnummer 31313

Franziska Fernis, Matrikelnummer 31326

Stuttgart, den 30.08.2019

Kurzfassung

Der Flashback als Sprung zurück in der Zeit gilt als ein gängiger und wichtiger Teil des Storytellings im Film. Er beeinflusst nicht nur die erzählte Geschichte eines Films, sondern übt zudem einen enormen Einfluss auf die Wahrnehmung des Zuschauers aus. Die vorliegende Bachelorarbeit beschäftigt sich mit den narrativen Funktionen und filmischen Gestaltungsmöglichkeiten von Flashbacks. Hierbei soll vor allem der Frage nachgegangen werden, wie Flashbacks in modernen Spielfilmen des amerikanischen Kinos nach der Jahrtausendwende eingesetzt und dargestellt werden. Im Zuge dessen wird zunächst eine Definition und Klassifizierung von Flashbacks vorgenommen. Anschließend folgt ein Überblick über die geschichtliche Entwicklung des Flashbacks sowie mögliche Einflussfaktoren. Im Hauptteil der Arbeit wird eine ausführliche Analyse der Flashbacks von 32 amerikanischen Spielfilmen aus den Genres Komödie, Drama, Thriller und Science Fiction vorgenommen, deren Ergebnisse in einem anschließenden Genrevergleich zusammengefasst werden. Das Ziel dieser Arbeit besteht darin, einen möglichst umfangreichen Einblick in die Vielfalt der narrativen Funktionen und Gestaltungsmittel von Flashbacks in modernen Spielfilmen zu geben und mögliche Gemeinsamkeiten der Gestaltungsmittel und Funktionen in den einzelnen Genres zu identifizieren. Eine abschließende Reflexion rundet die Arbeit ab.

Abstract

Nowadays the flashback as a jump back in time is a widely common and important storytelling device. It doesn't only influence the story being told, but also the perception of the viewer. This bachelor thesis examines the narrative functions and audiovisual design elements of flashbacks. It will follow the question of how flashbacks are used and portrayed in modern of the American cinema after the turn of the millennium. movies. Alongside this, the foundation of this thesis is defined by a classification of flashbacks, followed by a historical documentation and a presentation of influencing factors on the portrayal of flashbacks. The main part of this thesis consists of a detailed analysis of flashbacks in 32 American movies of the genres comedy, drama, thriller and science-fiction, which is followed by a conclusion, where the results will be documented. The goal is to get an extensive insight into the varieties of narrative functions and visual design elements of flashbacks in modern movies and find similarities and differences between the genres. A final conclusion will eventually conclude this thesis.

<u>Inhaltsverzeichnis</u>	IV
---------------------------------	----

Inhaltsverzeichnis

Eidesstaatliche Erklärung	II
--	----

Kurzfassung	III
--------------------------	-----

Inhaltsverzeichnis	IV
---------------------------------	----

1 Einleitung (M. Crämer)	1
---------------------------------------	---

2 Definition und Klassifizierung von Flashbacks (F. Fernis)	4
--	---

2.1 Definition und allgemeine Klassifizierung (F. Fernis)	4
---	---

2.2 Geschichte des Begriffs (F. Fernis)	6
---	---

2.3 Externe und interne Flashbacks (F. Fernis).....	7
---	---

2.4 Flashbacks und Subjektivität (F. Fernis).....	9
---	---

2.5 Zusammenfassung (F. Fernis).....	11
--------------------------------------	----

3 Die Geschichte des Flashbacks im amerikanischen Spielfilm (M. Crämer).....	13
---	-----------

3.1 Die Entstehung des Flashbacks als filmisches Stilmittel (M. Crämer).....	13
--	----

3.2 Flashbacks im Stummfilm der 1910er und 1920er Jahre (M. Crämer).....	15
--	----

3.3 Die Entwicklung des Flashbacks vom frühen Tonfilm bis in die Achtzigerjahre (M. Crämer)....	19
---	----

3.4 Kurze Zusammenfassung (M. Crämer).....	23
--	----

4 Mögliche Einflussfaktoren auf die Funktion und Darstellung von Flashbacks heute (F. Fernis und M. Crämer)	24
--	-----------

4.1 Vorbemerkung (F. Fernis).....	24
-----------------------------------	----

4.2	Erzählmuster in modernen Spielfilmen und eine narrative Klassifizierung von Flashbacks (F.Fernis)	24
4.3	Möglichkeiten der visuellen Gestaltung von Spielfilmen und deren Flashbacks unter dem Einfluss der Digitalisierung (M. Crämer)	30
4.3.1	Kurze Geschichte der Digitalisierung im Filmbereich und Einsatzgebiete digitaler Technik (M. Crämer)	31
4.3.2	Möglichkeiten der visuellen Gestaltung von Spielfilmen und deren Flashbacks unter dem Einfluss der Digitalisierung (M.Crämer)	32
4.3.2.1	Visuelle Gestaltung und Integration von Charakteren (M. Crämer)	32
4.3.2.2	Fotorealismus bei Effekten, Animationen und Compositing (M. Crämer)	33
4.3.2.3	Neue Möglichkeiten der Farbgestaltung (M. Crämer)	34
4.3.2.4	Fortführung vordigitaler Gestaltungsformen.(M. Crämer)	36
4.3.2.5	Auditive Gestaltung von Spielfilmen in Zeiten der Digitalisierung (M. Crämer)	36
4.4	Kurzer Einblick in die Funktionsweise des Gedächtnisses nach dem aktuellen Stand der Wissenschaft (M. Crämer)	37
4.4.1	Entstehung, Speicherung und Abruf von Erinnerungen im Gehirn (M. Crämer)	38
4.4.2	Eigenschaften des menschlichen Gedächtnisses (M. Crämer)	39
4.5	Zusammenfassung (F. Fernis)	40
5.	Analyse der narrativen Funktion und Gestaltung von Flashbacks seit dem Jahr 2000 anhand von 32 amerikanischen Spielfilmen (F. Fernis und M. Crämer)	41
5.1	Vorgehen bei der Analyse (F. Fernis)	41
5.2	Komödie (F. Fernis)	43
5.2.1	Eigenschaften (F. Fernis)	43
5.2.2	Funktionen von Flashbacks in Komödien (F. Fernis)	44
5.2.3	Ergebnisse der Analyse der Gestaltungsmittel (F. Fernis)	47
5.2.3.1	Kamera (F. Fernis)	48
5.2.3.2	Schnitt (F. Fernis)	50

5.2.3.3	Übergänge und visuelle Effekte (F. Fernis).....	52
5.2.3.4	Licht- und Farbgestaltung (F. Fernis)	54
5.2.3.5	Szenen- und Kostümbild (F. Fernis).....	57
5.2.3.6	Ton und Musik (F. Fernis)	59
5.2.4	Beispielhafte Analyse eines Films (F. Fernis).....	60
5.3	Drama (F. Fernis)	65
5.3.1	Eigenschaften (F. Fernis)	65
5.3.2	Funktionen von Flashbacks in Dramen (F. Fernis).....	67
5.3.3	Ergebnisse der Analyse der Gestaltungsmittel (F. Fernis)	70
5.3.3.1	Kamera (F. Fernis).....	72
5.3.3.2	Schnitt (F. Fernis)	74
5.3.3.3	Übergänge (F. Fernis)	75
5.3.3.4	Licht- und Farbgestaltung (F. Fernis)	78
5.3.3.5	Szenen- und Kostümbild (F. Fernis).....	82
5.3.3.6	Ton und Musik (F. Fernis)	84
5.3.4	Beispielhafte Analyse eines Films (F. Fernis).....	86
5.4	Thriller (M. Crämer)	92
5.4.1	Eigenschaften des Genres (M. Crämer)	92
5.4.2	Funktionen der Flashbacks (M. Crämer).....	94
5.4.3	Ergebnisse der Analyse der Gestaltungsmittel (M. Crämer)	100
5.4.3.1	Kamera, Schnitt und visuelle Effekte (M. Crämer)	100
5.4.3.2	Licht- und Farbgestaltung (M. Crämer)	109
5.4.3.3	Szenenbild und Kostüm (M. Crämer)	113
5.4.3.4	Ton und Musik (M. Crämer)	115
5.4.4	Ausführliche Analyse der Flashbacks in SHUTTER ISLAND von Martin Scorsese (M. Crämer)	117
5.5	Science Fiction (M. Crämer).....	126
5.5.1	Eigenschaften des Genres (M. Crämer)	126

5.5.2	Funktionen des Flashbacks (M. Crämer).....	129
5.5.3	Ergebnisse der Analyse der Gestaltungsmittel (M. Crämer)	134
5.5.3.1	Kamera, Schnitt und visuelle Effekte (M. Crämer)	134
5.5.3.2	Licht- und Farbgestaltung (M. Crämer)	143
5.5.3.3	Szenenbild und Kostüm (M. Crämer)	146
5.5.3.4	Ton und Musik (M. Crämer)	147
5.5.4	Ausführliche Analyse der Flashbacks in ELYSIUM von Neill Blomkamp (M. Crämer)	149
5.6	Kurze Zusammenfassung und Genrevergleich (F. Fernis).....	159
6.	Fazit (Marie Crämer)	163
	Quellenverzeichnis	167
	Abbildungsverzeichnis / Bildquellen	171
	Anhänge	181
	Tabellen	181
	Filmliste zu Kapitel 5: Narrative Funktion und Gestaltung von Flashbacks in Spielfilmen	197
	Timecode-Listen der Flashback-Ausschnitte auf den beigelegten DVDs	201

1. Einleitung

Erzählen wir in unserem Alltag Geschichten, so erzählen wir diese in den seltensten Fällen chronologisch vom Beginn einer Ereigniskette bis zu ihrem Ende. Stattdessen beginnen wir eine Erzählung häufig mit einer besonderen Begebenheit und erklären erst dann, wie es zu dieser kam, oder streuen Informationen zur Vorgeschichte immer wieder an passenden Stellen in die Erzählung ein. Auch bei vielen modernen Spielfilmen handelt es sich um nicht chronologische Erzählungen, die in die Gegenwartshandlung Episoden aus der Vergangenheit einfließen lassen. Dieser Sachverhalt motivierte uns dazu, uns im Zuge dieser Arbeit näher mit dem Flashback, also der filmischen Rückblende in die Vergangenheit, zu beschäftigen, welche ein gängiges Stilmittel zur Unterbrechung der Chronologie der Handlung eines Spielfilms darstellt.

Unsere Arbeit „Die narrativen Funktionen und filmischen Gestaltungsmittel von Flashbacks in amerikanischen Spielfilmen. Eine Untersuchung anhand von 4 Filmgenres ab dem Jahr 2000“ greift mit dem Flashback ein Thema auf, zu dem es, trotz des häufigen Auftretens von Rückblenden und ihrer Bedeutung für die Erzählstruktur von Spielfilmen, bisher so gut wie keine filmwissenschaftliche Fachliteratur gibt. So existiert zum Thema Flashbacks lediglich ein ausführliches, englischsprachiges Standardwerk – „Flashbacks in Film“ von Maureen Turim –, welches die geschichtliche Entwicklung von Rückblenden im Film jedoch nur bis in die Achtzigerjahre nachzeichnet. Da sich seitdem - unter anderem durch die fortschreitende Digitalisierung - große Veränderungen im Filmbereich ergeben haben, stellt sich zwangsläufig die Frage, wie Flashbacks in modernen Spielfilmen eingesetzt und dargestellt werden. Dieser Fragestellung wollen wir mit unserer Arbeit in erster Linie nachgehen. Nebenbei wollen wir am Beispiel der von uns ausgewählten 32 modernen Spielfilme auch noch der Frage nachgehen, inwieweit das Stilmittel Flashback von einzelnen Faktoren, wie zum Beispiel den Möglichkeiten der digitalen Postproduktion, beeinflusst wird oder wurde.

Dazu wird im Hauptteil der Arbeit eine umfassende Analyse der narrativen Funktionen und audiovisuellen Gestaltungsmittel der Flashbacks in 32 amerikanischen Spielfilmen aus den Genres Thriller, Drama, Komödie und Science Fiction, die alle in der Zeit von 2000 bis heute entstanden sind, vorgenommen. Mit dem Begriff „narrative Funktionen“ sind dabei die Funktionen gemeint, die ein Flashback innerhalb einer Filmerzählung übernimmt, wie zum Beispiel die Erzeugung von Spannung oder die Charakterisierung einer Hauptfigur. Bei der Analyse der audiovisuellen Gestaltungsmittel der Flashbacks wurde der Schwerpunkt auf die Betrachtung der visuellen Gestaltung gelegt. Der Ton kann, aufgrund der fehlenden Möglichkeit, alle 32 Filme in einem Kino mit Surround-Sound zu sichten, nur in seiner Stereofassung und damit nur eingeschränkt beurteilt werden. Er spielt deshalb bei der Analyse eine eher untergeordnete Rolle. Die Beschränkung der Analyse auf die Betrachtung amerikanischer Spielfilme dient der besseren Vergleichbarkeit der Analyseergebnisse. Aus demselben Grund wird bei der Analyse auch ausschließlich auf Filme zurückgegriffen, die seit dem Jahr 2000 produziert wurden. Bei der Wahl des Betrachtungszeitraumes

von 2000 bis heute wurde darüber hinaus berücksichtigt, dass erst nach 2000 die digitale Postproduktion von Spielfilmen weitgehend üblich war und sich folglich erst ab diesem Zeitpunkt der Einfluss der Digitalisierung auf die narrativen Funktionen und die Gestaltung von Flashbacks einigermaßen beurteilen lässt. Schließlich dient die Durchführung der Analyse anhand von vier verschiedenen Genres zum einen dazu, durch die thematischen Unterschiede der einzelnen Genres ein möglichst umfassendes Bild der narrativen Funktionen und der audiovisuellen Gestaltungsmittel von Flashbacks in modernen amerikanischen Spielfilmen zu erhalten. Zum anderen soll es so möglich sein, potentielle genrespezifische Funktionen und Gestaltungsmittel ausfindig zu machen. Uns ist dabei bewusst, dass die Analyse von acht Filmen pro Genre - mehr Filme waren im Rahmen der Bearbeitungszeit dieser Bachelorarbeit leider nicht möglich - keine uneingeschränkt gültigen Aussagen darüber zulässt, was die typischen narrativen Funktionen und audiovisuellen Gestaltungsmittel von Flashbacks in einem bestimmten Genre sind. Auch über den Flashback im amerikanischen Kino der 2000er und 2010er Jahre lassen sich anhand von 32 Spielfilmen keine allgemeingültigen Aussagen treffen. Die Formulierung uneingeschränkt gültiger Aussagen über die Funktionen und die Gestaltung von Flashbacks war jedoch auch nicht das Ziel dieser Arbeit, die sich eher an Filmschaffende als an Medien- und Filmwissenschaftler richten soll. Vielmehr bestand das Ziel dieser Arbeit darin, einen möglichst umfangreichen Einblick in die Vielfalt der narrativen Funktionen und Gestaltungsmittel von Flashbacks in modernen Spielfilmen zu geben und mögliche Gemeinsamkeiten der Gestaltungsmittel und Funktionen in den einzelnen Genres zu identifizieren. Dies soll Anregungen für die Entwicklung neuer spannender Erzählstrukturen schaffen und Ideen für eine präzise und innovative Gestaltung von Flashbacks liefern.

Um der eingangs formulierten Hauptfrage unseres Themas nachzugehen und diese zu beantworten, wird wie folgt vorgegangen: Zunächst soll im zweiten Kapitel eine weiterführende Definition des Flashbacks vorgenommen werden. Dabei wird auf grundlegende Arten des Flashbacks und ihre Eigenschaften eingegangen. Anschließend gibt das dritte Kapitel der Arbeit einen Überblick über die geschichtliche Entwicklung des Flashbacks sowie mögliche Einflussfaktoren. Im vierten Kapitel werden diese Faktoren dann näher erläutert und ihr möglicher Einfluss auf die Ausprägung des Flashbacks in den amerikanischen Spielfilmen aus der Zeit seit 2000 erörtert. Kapitel 5 bildet schließlich den Hauptteil der Arbeit. Hier erfolgt die Analyse der Flashbacks von jeweils acht Spielfilmen der Genres Komödie, Drama, Thriller und Science Fiction. Dabei wird untersucht, inwiefern die in Kapitel 4 betrachteten Faktoren tatsächlich einen Einfluss auf die Ausprägungen des Flashbacks in den von uns analysierten 32 Spielfilmen hatten. Die Analyse endet mit einem Genrevergleich, der mögliche genrespezifische und genreübergreifende Funktionen und Gestaltungsmittel der Flashbacks in den 32 insgesamt betrachteten Spielfilmen aufzeigen soll. In Kapitel 6 wird ein abschließendes Fazit gezogen, das die Ergebnisse der Analyse und des Genrevergleichs zusammenfasst und in einen Kontext mit der Geschichte des Flashbacks stellt.

In diesem Zusammenhang muss noch angemerkt werden, dass diese Bachelorarbeit aufgrund ihres Umfangs von zwei Studentinnen bearbeitet werden musste. Bei diesem Ergebnis handelt es sich also um eine gemeinsame Arbeit, deren einzelne Teile von den beiden Verfasserinnen jeweils selbständig bearbeitet und geschrieben wurden. Zwar mussten zu Bearbeitungszwecken immer wieder Informationen ausgetauscht werden, dennoch wurden die jeweiligen Teile von den beiden Verfasserinnen eigenständig bearbeitet. Damit erkennbar ist, von wem die Leistung erbracht wurde, sind im Inhaltsverzeichnis der Arbeit die Kapitel mit dem Namen der jeweiligen Verfasserin gekennzeichnet.

Zum Schluss soll auch noch auf das umfangreiche Anschauungsmaterial verwiesen werden, das dieser Bachelorarbeit in Form von mehreren DVDs beiliegt. Die Filmausschnitte sind dabei lediglich als Hilfestellung für die Korrektoren gedacht und nicht für eine Veröffentlichung bestimmt. Im Text wird auf die Filmausschnitte mithilfe von Timecodes verwiesen. Diesen Timecodes sind in den Tabellen ab Seite 201 im Anhang dieser Arbeit jeweils die Namen der entsprechenden Filmdateien zugeordnet. Aufgrund der Fülle der von uns im Zuge dieser Bachelorarbeit analysierten Flashbacks, wurden dieser Arbeit nur die wichtigsten Flashbacks als Filmausschnitte beigelegt. Das Vorhandensein eines Filmausschnitts ist in den Genres Thriller und Science Fiction durch einen fettgedruckten Timecode markiert.

2. Definition und Klassifizierung von Flashbacks

2.1 Definition und allgemeine Klassifizierung

Die Bedeutung des Begriffs „Flashback“ bedarf wohl für die meisten Menschen auf den ersten Blick keiner besonderen Erklärung. Die häufigste Assoziation ist die eines Sprungs in eine andere Zeitebene, besonders im filmischen Bereich, was insbesondere den ersten Hollywood-Film-Klassikern zu verdanken ist. Dieser Meinung ist auch die amerikanische Autorin Maureen Turim, welche als Professorin an der University of Florida tätig ist, in ihrem Buch „Flashbacks in Film“:

“Most readers are probably familiar with what we mean by a flashback in film. For many, Hollywood classics have defined this familiarity with the flashback technique including such famous examples in Orson Welles’s Citizen Kane, (1941), cited in virtually every dictionary of film that attempts a definition of the flashback.”¹

Jedoch bedarf es für eine umfassende Definition des Begriffs etwas mehr an Tiefe und Komplexität als es zunächst erscheint.

Turim definiert in ihrem Buch den Flashback unter anderem als signifikanten Teil des theoretischen Konzeptualisierens des Films:

“The flashback is a privileged moment in unfolding that juxtaposes different moments of temporal reference.[...]”²

Die Rückblende schafft demnach eine Gegenüberstellung verschiedener Sequenzen, die auf unterschiedlichen Zeitebenen stattfinden.

Das Einleiten einer Rückblende im Bewegtbild definiert Turim als eindeutigen, filmischen Übergang zwischen einer Sequenz in der Gegenwart und einer Sequenz in der Vergangenheit.

Indikatoren für diesen Übergang und somit das Einleiten des Flashbacks können Elemente wie Voice-Overs, Übergangs-Effekte wie Dissolves, Farbveränderungen, Veränderungen in der Mise En Scène, wie beispielsweise der Wechsel von Kostümen oder Abwandlungen in der äußeren Erscheinung eines Charakters sein, welche alle als Indikatoren für eine andere Zeitebene oder -epoche fungieren.³

Um eine Einordnung von Flashbacks in gegenwärtige Erzählstrukturen zu finden, bedarf es vorab einer Unterscheidung zwischen “fabula” und “syuzhet”, welche Begriffe sind, die dem Russischen Formalismus entsprungen sind. Der US-amerikanische Filmwissenschaftler David Bordwell definiert

¹ TURIM, Maureen (2015). Flashbacks in Film: Memory & History. Routledge Library Editions: Cinema. Volume 39. Paperback. Abingdon: Routledge, Chapman and Hall Inc., S. 1.

² Ebd., S. 1

³ Vgl. ebd., S. 16

die Fabula als “[...] *chronological, cause-and-effect chain of events occurring within a given duration an a spatial field.*”⁴

Es handelt sich bei der Fabula folglich um die Geschichte, welche in einer linearen Form vorliegt. Auf ein Ereignis folgt das nächste, und so weiter. Die Geschichte ist zwar in sich chronologisch, muss aber nicht unbedingt chronologisch erzählt werden. Das “syuzhet” bezeichnet Bordwell als “[...] *the actual arrangement and presentation of the fabula in the film. [...], the patterning of the story as a blow-by-blow recounting of the film could render it.*”⁵

Dies bezeichnet demnach nicht nur das, was der Erzähler beschließt zu erzählen, sondern vor allem auch die Reihenfolge, in der die Fabula oder die Geschichte erzählt wird. Dieser Begriff ist besonders wichtig für die narrativen Funktionen von Flashbacks.

Da eine Narrative mit dem Einschleiben von Rückblenden an Chronologie bzw. Linearität verliert, haben Flashbacks eine maßgebliche Auswirkung auf die Anordnung der Ereignisse in einer Erzählung. Dies hat wiederum auch eine Auswirkung auf das Gesamtbild der Geschichte, also der Fabula. Eine genauere narrative Klassifizierung von Flashbacks findet in Punkt 4 dieser Arbeit statt.

Es findet sich zudem eine Aufteilung von Flashbacks in intern und extern, sowie subjektiv und objektiv.

Bei der Unterscheidung zwischen intern und extern variieren die Flashbacks in der Position in der narrativen Timeline eines Films.

Bei dem subjektiven Flashback handelt es sich meist um eine Erinnerung eines Charakters, bei dem objektiven meist um einen oder mehrere neutrale Zeitsprünge. Narrative Elemente wie Dialoge, Voiceover oder Titeleinblendungen fungieren hierbei meist als Indikatoren für den Zeitsprung und untermalen die Intention der Rückblende.⁶

Auf die Bedeutung von Subjektivität und Objektivität im Bezug auf Flashbacks, sowie die genauere Definition von internen und externen Flashbacks wird in einem späteren Unterkapitel genauer eingegangen.

Darüber hinaus finden sich in Flashbacks Variationen in Länge und Form der Darstellung.

Tritt ein Flashback beispielsweise in Form einer Erzählung auf, kann er sich über einen sehr langen Zeitraum erstrecken. Ein gesamter Film, der in Form einer Rückblende erzählt wird, ist nicht selten. Flashbacks können jedoch auch nur von sehr kurzer Dauer sein. Der US-amerikanische Filmwissenschaftler David Bordwell definiert diese als “brief flashbacks” (übersetzt: kurze/knappe Flashbacks), bei denen es sich um sehr kurze, plötzliche Erinnerungen eines Charakters handelt, die nur von sehr kurzer Dauer sind. In einem Film können mehrere brief flashbacks auftauchen. Nicht nur die Anzahl an Flashbacks kann in einem Film variieren. Auch die Zeit, die ein Flashback zurückliegt, also der Zeitraum zwischen dem Vergangenen und der Gegenwart, kann sehr unterschiedlich sein.

⁴ BORDWELL, David (1985). *Narration in the Fiction Film*. 1. Auflage. Madison: The University of Wisconsin Press, S. 49.

⁵ Ebd., S. 50

⁶ Vgl. TURIM (2015), S. 1

Der französische Literaturwissenschaftler Gérard Genette definiert diese Zeit in seinem Essay “Nouveau discours du récit” aus dem Jahr 1972 als “portée”. Sie bezeichnet, wie weit die vergangenen Ereignisse zurückliegen. Es kann sich sowohl um wenige Stunden, als auch um mehrere Jahre handeln. Als “amplitude” bezeichnet Genette die Länge des Flashbacks. Auch diese kann von Sekunden bis Jahre dauern.⁷

Auch in der Form der bildlichen und auditiven Darstellung können Rückblenden im Film variieren. Meist ist ein Flashback lediglich eine reguläre Filmsequenz, also eine Kombination aus Bild und Ton, so wie sie in der gegenwärtigen Handlung dargestellt wird.

Den “auditory flashback” hingegen beschreibt Bordwell als die Erinnerung an oder das Auftreten früherer Dialoge im Film, die gegebenenfalls von früheren Bildern aus dem Film begleitet werden. Eine andere Art von auditory flashbacks sind die sonic flashbacks, welche lediglich Flashbacks in Form von auditiven Sequenzen als Sprung in die Vergangenheit ohne Begleitung von bildlichen Sequenzen sind.⁸

Besonders zur Zeit des Stummfilms fanden vor allem die brief flashbacks eine große Verwendung. Mit dem Hinzukommen des Tons wurden die Rückblenden länger und deren Beziehungen zur Gegenwart differenzierter.⁹

Zusammenfassend handelt es sich bei einem Flashback oder einer Rückblende um ein Bild oder eine filmische Sequenz, welche ein Ereignis darstellt, das zeitlich vor den darauffolgenden Sequenzen stattgefunden hat. Es kann sich dabei um subjektive Erinnerungen eines Charakters oder objektive Erzählungen handeln. Diese können in ihrer bildlichen und auditiven Darstellung variieren. In jedem Fall interveniert der Zeitsprung in die Vergangenheit mit der gegenwärtigen Narrative des Films und verändert die Chronologie der Handlung in eine a-chronologische Erzählung.

Auf die verschiedenen Erzählmuster im Film und eine narrative Klassifizierung von Flashbacks wird in einem späteren Punkt genauer eingegangen.

2.2 Geschichte des Begriffs

Der Zeitsprung in einer Narrative, sei es im Film oder Literatur, subjektiv oder objektiv, wird allgemein als Flashback bezeichnet. Es ist der Begriff, der in diverser Literatur, sowie in Filmanalysen die meiste Verwendung findet.

Darüber hinaus gibt es zwei weitere Bezeichnungen, die alternativ zu dem Begriff Flashback verwendet werden können.

Rückblende ist der Begriff, mit dem der “Flashback” am akkuratesten übersetzt werden kann.

⁷ Vgl. GENETTE, Gérard (1972). Figures III. Collection Poétique. Paris: Éditions du Seuil, S. 89-90. Online auf: <https://www.fichier-pdf.fr/2013/07/07/genette-gerard-figures-iii-discours-de-r-gerard-genette/genette-gerard-figures-iii-discours-de-r-gerard-genette.pdf> [Stand: 25.08.2019]

⁸ Vgl. BORDWELL, David, THOMPSON, Kristin (2017): Observations on film art: Fantasy, Flashbacks, and what-ifs: 2016 pays off the past. Online auf: <http://www.davidbordwell.net/blog/2017/01/02/fantasy-flashbacks-and-what-ifs-2016-pays-off-the-past/> [Stand: 25.08.2019]

⁹ Vgl. BORDWELL (1985), S. 194

Der Begriff bezieht sich jedoch meist ausschließlich auf den filmischen Bereich und wird definiert als „in einen [Spiel]film eingeblendeter Abschnitt, der ein zur Zeit des dargestellten Handlungsablaufs bereits vergangenes Ereignis, Geschehen wiedergibt.“¹⁰

Der Begriff „Analepse“ hingegen entstammt dem griechischen Wort ἀνάληψις *análepsis* und kann als Wiederaufnahme oder Wiederherstellung übersetzt werden. Die Analepse bezieht sich neben dem filmischen- auch auf den literarischen Bereich. Sie bezeichnet Ereignisse, die sich vor den bisher erzählten Ereignissen ereignet haben und wiederaufgenommen werden.¹¹

Andere Synonyme für Flashback sind Rückwendung oder Retrospektive.

Der Begriff, der in dieser Arbeit vorherrschend benutzt werden wird, ist jedoch der Flashback.

Die Etymologie des Begriffs ist auf die Zusammenführung der beiden englischen Begriffe „flash“ (Blitz) und „back“ (zurück) zurückzuführen, wobei der Begriff „flash“, vor allem in der Literatur, lediglich als ein kurzer Blick von einer Person zu einer anderen bezeichnet wurde.¹²

Mit der Entwicklung erster analoger Schnitttechniken und der Fähigkeit, zwischen verschiedenen Zeitebenen hin- und her zu schneiden etablierte sich der Begriff „Flashback“ schließlich in der Filmbranche. Rückblenden in die Vergangenheit wurden damals oft mit einem hellen Aufblitzen („flash“) eingeleitet. Später wurde der Begriff auch in der Literatur und im Theater als Bezeichnung eines Zeitsprungs verwendet:

“[...] flashbacks: interpolated narratives or scenes (...) which represent events that happened before the point at which the work opened.”¹³

Mittlerweile hat sich der Begriff in der Filmbranche etabliert und ist ein fester Bestandteil des Filmjargons. Auch in der Literatur findet der Begriff heutzutage eine sehr häufige Anwendung.

2.3 Externe und Interne Flashbacks

Wie in dem vorherigen Punkt bereits erwähnt wurde, bedarf die präzise Kategorisierung von Flashbacks zunächst einer allgemeineren Aufteilung. Zusätzlich zu der generellen Einteilung zwischen subjektiven und objektiven Rückblenden kann des Weiteren zwischen externen und internen Flashbacks unterschieden werden.

Wenn eine Rückblende in einem Film Ereignisse zeigt, welche vor der Haupthandlung stattgefunden haben, also außerhalb des Plots, wird diese als externer Flashback definiert. Die Geschehnisse innerhalb des Flashbacks finden außerhalb und vor Beginn der Rahmenhandlung statt und werden

¹⁰ Dudenredaktion (o. J.). Rückblende. Online auf: <https://www.duden.de/rechtschreibung/Rueckblende> [Stand: 25.08.2019]

¹¹ Vgl. BURDORF, Dieter, FASBENDER, Christoph, MOENNIGHOFF, Burkhard (Hg.) (2007). Metzler Lexikon Literatur: Begriffe und Definitionen. 3., völlig neu bearbeitete Auflage. Stuttgart: Verlag J.B. Metzler, S. 22.

¹² Vgl. TURIM (2015), S. 3-4

¹³ ABRAMS, Meyer Howard (1999). A Glossary of Literary Terms. 7. Auflage. Boston: Heinle & Heinle, S. 226-227. Online auf: https://mthoyibi.files.wordpress.com/2011/05/a-glossary-of-literary-terms-7th-ed_m-h-abrams-1999.pdf [Stand: 21.08.19]

daher als extern bezeichnet.¹⁴ Es kann sich entweder um eine Erinnerung eines Charakters an beispielsweise Kindheitserlebnisse handeln, welche Informationen über die Vorgeschichte des Charakters liefern, oder aber die Rückblende wird in Form eines objektiven Zeitsprungs ohne der Mitwirkung von Subjektivität gezeigt.

Findet eine Rückblende innerhalb der Haupthandlung statt, handelt es sich um einen internen Flashback. Hierbei werden Sequenzen gezeigt, welche nach dem Beginn der Rahmenhandlung passiert sind. Dies können Szenen sein, die schon einmal gezeigt wurden, aber auch welche, die sich zwar im Handlungsrahmen befinden, dem Zuschauer aber noch nicht gezeigt wurden.¹⁵ (Abb. X)

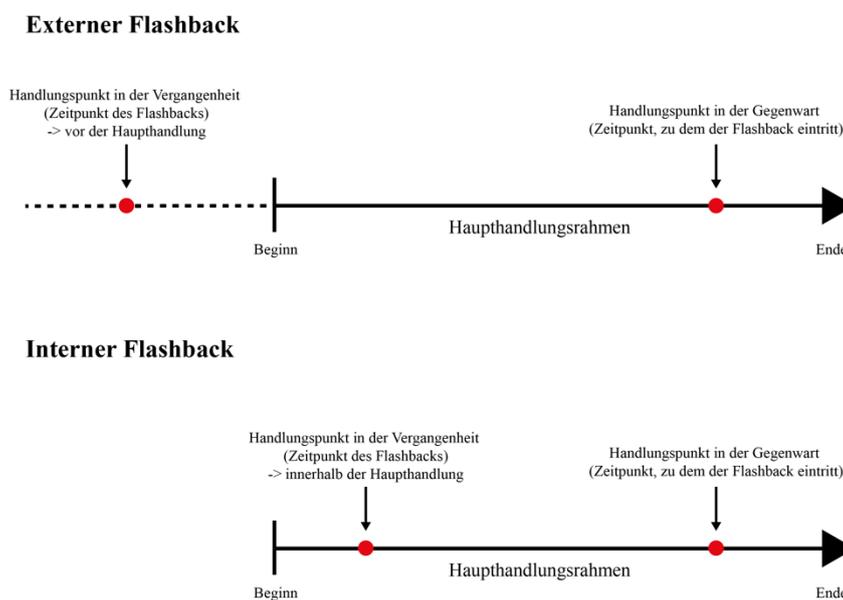


Abb. 1: Visualisierung von externen und internen Flashbacks

Es kann sich auch hierbei um eine subjektive Erinnerung eines Charakters handeln, bei der die Geschichte beispielsweise mehrere Tage oder Wochen in der Zeit zurückspringt oder aber um einen objektiven Zeitsprung innerhalb der Haupthandlung.

Des Weiteren kann es sich sowohl bei externen, als auch bei internen Flashbacks entweder um Sequenzen handeln, die der Zuschauer bereits gesehen hat oder aber um Ereignisse, die dem Zuschauer noch nicht vor Augen geführt worden sind.

¹⁴ Vgl. BORDWELL (1985), S. 78

¹⁵ Vgl. Ebd., S. 78

2.4 Flashbacks und Subjektivität

Will man sich einen Überblick über die Definition und die Funktion von Flashbacks verschaffen, ist eine Kategorisierung unumgänglich. Eine erste Kategorisierung findet sich in der Aufteilung von externen und internen Flashbacks. Diese Unterscheidung wurde bereits im vorhergehenden Unterkapitel erläutert. Hierbei geht es hauptsächlich um die zeitliche Einordnung des Flashbacks in der narrativen Timeline des Films.

Führt man eine tiefere Analyse der Funktion von Flashbacks durch, finden sich in der Thematik der Subjektivität signifikante Aspekte, die es gilt näher zu beleuchten.

Allgemein kann im Bezug auf Flashbacks zwischen Subjektivität und Objektivität unterschieden werden.

Der französische Professor für Amerikanische Literatur und Kino Gilles Ménégaldo legt in seinem Artikel "Flashbacks in Film Noir" zu Beginn eine allgemeine Definition des Flashbacks und dessen Kategorisierung dar:

*"In its classic form, the flashback is introduced when the image in the present dissolves (or shifts) to an image in the past, understood either as a story being told or a subjective memory. [...] The flashback consists in the insertion of a past scene within the present flow of film narrative, interrupting that flow. Memory is one of the mental processes involved in flashback which is thus often related to the subjectivity of consciousness."*¹⁶

Die allgemeine Aufteilung zwischen subjektiven und objektiven Flashbacks besagt also, dass es sich bei subjektiven Flashbacks häufig um Erinnerungen eines Charakters handelt, die den Zuschauer in eine andere Zeitebene zurückführen. Bei objektiven Flashbacks handelt es sich dagegen lediglich um einen Sprung in eine andere Zeit, ohne dass es sich um eine Erinnerung handelt und ohne dass eine andere subjektive Verbindung zu einem bestimmten Charakter im Film besteht.

Handelt es sich in einem Film um einen subjektiven Flashback, wird dieser häufig als Erinnerungen dargestellt, welche in ihrer Form, Ideologie und auch ihrem Grad an Subjektivität variieren können. Manche sind ausschließlich subjektiv und es wird deutlich, dass sie sich nur auf einen Charakter beziehen. Andere Erinnerungen besitzen einen geringeren Grad an Subjektivität¹⁷, in dem es sich beispielsweise um mehrere Erinnerungen handelt oder eine allgemeine Ambiguität im Bezug auf die Narrative bei dem Zuschauer besteht.

Allgemein bedienen sich Erinnerungen in Form von subjektiven Rückblenden oft dem Konzept der assoziativen Erinnerung. Durch eine bestimmte Situation in der Gegenwart werden Erinnerungen an

¹⁶ MÉNÉGALDO, Gilles (2004): Flashbacks in Film Noir. In: François Gallix, Vanessa Guignery (Hg.): Crimes Fictions. Subverted Codes and New Structures. Paris: Presses de l'Université Paris Sorbonne, Collections «sillages critiques», S. 157-175.

¹⁷ Vgl. TURIM (2015), S. 2

Ereignisse ausgelöst, die meist eine lange Zeit zurückliegen und von der Person als vergessen oder unterdrückt gegolten haben.¹⁸

Auslöser für diese Erinnerungen können bestimmte Ereignisse, Dialoge, sowie Sinneseindrücke wie Gerüche und Geräusche in der Gegenwart sein.

Repräsentiert ein Flashback eine Erinnerung, so schafft dieser ein subjektives Bild der geschichtlichen Geschehnisse, die zu der Zeit des Flashbacks stattgefunden haben. Bei diesen sogenannten “subjective memories” werden den geschichtlichen Ereignissen in ihrem sozialen und politischen Umfeld die Subjektivität des sich erinnernden Charakters zugewiesen. Es handelt es sich hierbei demnach oft um eine Kombination zwischen der subjektiven Wahrnehmung vergangener Situationen eines Charakters und der Beobachtung der Geschehnisse als außenstehender Zuschauer, welche, innerhalb der subjektiven Erzählungen, einen Eindruck der Umstände der damaligen Zeit vermitteln.¹⁹

Gelegentlich bedienen sich manche Filme bei Rückblenden einer Kombination aus Subjektivität und Objektivität. Die Flashbacks werden als subjektive Erinnerungen initiiert, entfernen sich dann jedoch von der Subjektivität und zeigen beispielsweise Ereignisse, von denen der Charakter nichts weiß oder mit denen er nicht direkt in Verbindung steht. Somit geht der Flashback in eine objektive Erzählung der Ereignisse über. Folglich wird ein breiteres Bild der geschehenen Ereignisse und damit zusätzliche Informationen geliefert, die über die Subjektivität des Charakters hinaus gehen.

Der Einsatz von subjektiven Flashbacks in Form von Erzählungen oder Erinnerungen bringt zudem in den meisten Fällen den Aspekt der Reliabilität gegenüber dem Zuschauer mit sich. Wird dem Zuschauer eine Erzählung aus Sicht eines Charakters gezeigt, so fungiert der Betrachter zunächst als objektiver Beobachter. Gleichzeitig stellt sich jedoch auch die Frage der Glaubwürdigkeit. Allgemein gilt, je subjektiver die gezeigten Geschehnisse dargestellt werden, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit, dass das Gezeigte einer niedrigen Reliabilität entspricht. Vor allem wenn mehrere verschiedene subjektive Erinnerungen von mehreren verschiedenen Personen gezeigt werden, nimmt der Zuschauer die Flashbacks in ihrer Gesamtheit als allgemeine Hypothese der objektiv geschehenen Ereignisse wahr, anstatt als eine Pluralität von Wahrheiten.

Zusammenfassend sind subjektive Flashbacks in Form von subjektiven Erinnerungen, welche frühere Ereignisse darstellen, an die sich der Charakter erinnert, heutzutage eine sehr häufig verwendete Art von Rückblenden. Vor allem die brief flashbacks in Form von kurzen Erinnerungen, werden oft eingesetzt.

Jedoch finden auch objektive Flashbacks, bei denen lediglich ein oder mehrere Zeitsprünge in der Handlung stattfinden, ohne sich auf dabei einen Point-of-view eines Charakters zu beziehen, heutzutage eine häufige Verwendung.²⁰

¹⁸ Vgl. TURIM (2015), S. 19

¹⁹ Vgl. ebd., S. 2

²⁰ Vgl. BORDWELL und THOMPSON (2017)

2.5 Zusammenfassung

Der Flashback ist ein narratives Element, welches ein oder mehrere Ereignisse darstellt, welche in der Vergangenheit stattgefunden haben; also vor dem Zeitpunkt in der Gegenwart, zu dem der Flashback eingeleitet wird. Rückblenden können allgemein in ihrer Position in der Timeline, ihrer Länge, ihrer Darstellung, sowie ihrer Subjektivität variieren.

In allen Fällen interveniert der Flashback in die gegenwärtige Narrative des Films und verändert die Chronologie der Handlung.

Eine Aufteilung von Flashbacks findet sich zunächst in extern und intern. Findet ein Flashback zeitlich vor der Haupthandlung statt, handelt es sich um einen externen Flashback. Findet er innerhalb der Rahmenhandlung statt, spricht man von einem internen Flashback.

Weiterführend kann zwischen subjektiv und objektiv unterschieden werden, wobei subjektive Flashbacks meistens Erinnerungen eines Charakters zeigen und objektive Flashbacks einen leidlichen Sprung in der Timeline darstellen. Die Subjektivität kann weiterhin aufgeteilt werden in wahrnehmende und mentale Subjektivität. Filme bedienen sich meist subjektiver Flashbacks in Form von Erinnerungen. Es kann sich bei einem Flashback lediglich um die Darstellung von Bildern handeln, Bilder in Kombination mit Ton oder ausschließlich Audiosequenzen (z.B. auditory flashback). Das untenstehende Diagramm ist ein Versuch, die eben genannte Klassifizierung von Flashbacks zu visualisieren. (Abb. X)

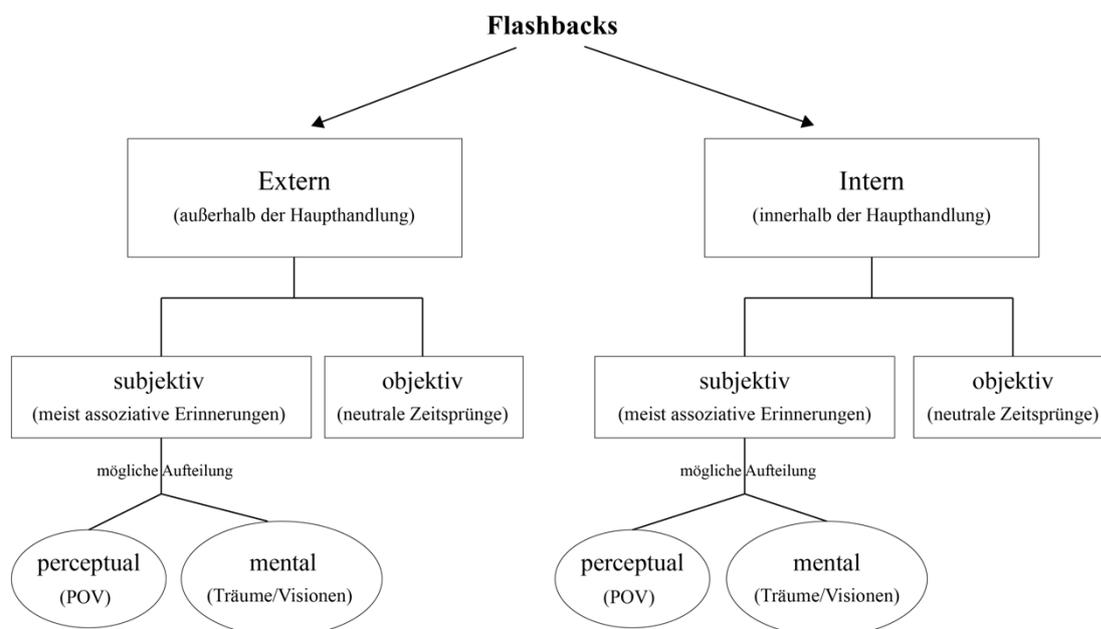


Abb. 2: Klassifizierung von Flashbacks

Die Verwendung dieser verschiedenen Arten von Flashbacks, sowie eine genauere Untersuchung der narrativen Funktionen wird sich aus der Filmanalyse im fünften Punkt dieser Arbeit zeigen. Die Funktion von Flashbacks und deren Einsatz hat sich im Laufe der Geschichte maßgeblich verändert. Eine genauere Erläuterung der geschichtlichen Entwicklung wird in dem nächsten Punkt stattfinden.

3. Die Geschichte des Flashbacks im amerikanischen Spielfilm

Um die Ausprägungen des Flashbacks im Hollywood-Kino der letzten Jahre besser zu verstehen und im fünften Kapitel dieser Arbeit fundiert analysieren zu können, soll hier zunächst ein kurzer Überblick über die Entwicklung dieses filmischen Stilmittels im Laufe der Filmgeschichte gegeben werden. Dieses geschichtliche Wissen soll bei der späteren Analyse dazu dienen, historisch bedingte Eigenschaften der Flashbacks identifizieren zu können sowie neue narrative Funktionen und visuelle Gestaltungsmerkmale von Flashbacks, die sich seit dem Jahr 2000 herausgebildet haben, auszumachen.

Obwohl der Flashback ein filmisches Stilmittel mit einer langen und vielfältigen Geschichte ist, die bis zu den Anfängen des Films zurückreicht, gibt es bisher nur sehr wenige wissenschaftliche Publikationen zu diesem Thema. Der geschichtliche Abriss in diesem Kapitel bezieht sich daher im Wesentlichen auf die ausführliche Arbeit „Flashbacks in Film – Memory and History“ der amerikanischen Film- und Medienwissenschaftlerin Maureen Turim und gibt deren Erkenntnisse in stark verkürzter und chronologischer Form wieder. Da sich diese Bachelorarbeit mit den Flashbacks in amerikanischen Spielfilmen von 2000 bis heute beschäftigt, beschränkt sich dieses Kapitel auf die geschichtliche Entwicklung von Flashbacks im amerikanischen Film. Entwicklungen außerhalb der USA werden nur dann betrachtet, wenn sie wesentlichen Einfluss auf die Ausprägung der Flashbacks im amerikanischen Film hatten.

3.1 Die Entstehung des Flashbacks als filmisches Stilmittel

Am Ende des 19. Jahrhunderts und zu Beginn des 20. Jahrhunderts – in der Zeit, in der die ersten Filme entstanden – bestand ein generelles Interesse an Geschichten, die sich mit Vergangenen auseinandersetzten. Literarische Genres wie zum Beispiel der „psychological novel“ beschäftigten sich mit der Verbindung von Gegenwart und Vergangenheit. Einige sehr bekannte Schriftsteller wie Marcel Proust, Thomas Mann und Joseph Conrad nutzten in ihren Werken Rückblenden. In der Literatur und im Theater können solche Rückblenden in die Vergangenheit mit geschriebener oder gesprochener Sprache umgesetzt werden. Zum Beispiel können die Erinnerungen eines Charakters in einem Roman beschrieben werden.²¹ In einem Theaterstück kann der Charakter mündlich von Vergangenen berichten.

Im Vergleich dazu war die sprachliche Darstellung vergangener Ereignisse mithilfe von Zwischentiteln im Stummfilm nur sehr begrenzt möglich. Dies führte dazu, dass die Filmemacher der Stummfilmzeit eine visuelle Alternative für die sprachliche Beschreibung der Vergangenheit entwickeln mussten.²² So entstand der Flashback, den Maureen Turim als „[...] means of specifically

²¹ Vgl. TURIM (2015), S. 22 - 23

²² Vgl. ebd., S. 22 - 23

*cinematic storytelling*²³ beschreibt. Weiter führt sie aus:

*„As the immediate visual drifting of one image into another image from the ‘past’ through a cut, a dissolve or a fade-in and -out, or as a fade-in superimposition of an image from the past within a part of the early cinematic frame, the flashback in film is a cinematic device that fully exploits the properties of successive moving images.“*²⁴

Die Wiedergabe von Vergangenen als Bild im Bild, die Maureen Turim hier als letztes beschreibt, war dabei eine gängige Darstellungsform für frühe Flashbacks. Es gab verschiedene Möglichkeiten, um diesen Bild-im-Bild-Effekt zu erzeugen. Eine Möglichkeit war die Staffelung der Inszenierung, wobei die Szene in der Gegenwart bei den Dreharbeiten im Vordergrund gespielt wurde und die Szene in der Vergangenheit im Hintergrund. Eine andere Möglichkeit war die Projektion von Filmszenen oder Dias, die das Vergangene darstellten, während eine Szene gedreht wurde. Darüber hinaus konnte ein Bild im Bild auch durch die Arbeit mit Masken und doppelter Belichtung erzeugt werden. Der Ursprung der Darstellung früher Flashbacks als Bild im Bild kann in Theaterstücken und Diashows aus dem 19. Jahrhundert gesehen werden, die Visionen auf ähnliche Weise darstellten.²⁵

Auch in den Stummfilmen vor 1910 waren Visionen ein gängiges Stilmittel. Zu dieser Zeit gab es keine klare Trennung zwischen Vision und Flashback, wobei das Konzept der Vision vorherrschend gewesen zu sein scheint. Bei den frühesten Flashbacks handelte es sich demnach nicht um Flashbacks im eigentlichen Sinn, sondern um Visionen, die Vergangenes zeigten und deshalb im weitesten Sinne als Flashbacks gesehen werden können. Die meisten Visionen stellten jedoch nicht die Vergangenheit, sondern Vorstellungen anderer Art dar.²⁶

Ein sehr frühes Beispiel für eine solche Vision, die vergangene Ereignisse zeigt, findet sich in dem französischen Film HISTOIRE D'UN CRIME (1901) von Ferdinand Zecca. In diesem Film hat ein Krimineller in seiner Zelle eine Traumvision, die Situationen vor seiner Verhaftung zeigt. Sie werden als Bild im Bild dargestellt. Um den Bild-im-Bild-Effekt zu erzeugen, wurde eine zweite Bühne in die Wand der Gefängniszelle eingelassen, so dass es wirkt, als ob die Vision der Vergangenheit über dem Kriminellen schwebt. In der amerikanischen Filmgeschichte scheint es keinen so frühen Film mit einer Vision, die, wie HISTOIRE D'UN CRIME, Vergangenes darstellt, zu geben. Es ist jedoch möglich, dass es in dieser Zeit auch in den USA Filme mit dieser Art von Vision gab, die nicht mehr erhalten sind oder noch nicht entdeckt wurden.²⁷

Als den ersten Film mit „true flashbacks“²⁸ bezeichnet der Filmhistoriker Barry Salt in seiner ausführlichen Betrachtung der historischen Entwicklung verschiedenster filmischer Stilmittel „Film

²³ TURIM (2015, S.22

²⁴ Ebd., S.22

²⁵ Vgl. ebd., S. 23-24

²⁶ Vgl. ebd., S. 27

²⁷ Vgl. ebd., S. 24

²⁸ SALT, Barry (1983). Film Style and Technology: History and Analysis. London: Starword, S. 111

Style and Technology: History and Analysis“ den Streifen *NAPOLEON – MAN OF DESTINY* (1909). In diesem Film erinnert sich Napoleon nach der Schlacht von Waterloo an Szenen aus seinem Leben. Es handelt sich laut Salt bei den Sprüngen in die Vergangenheit deshalb um „true flashbacks“, da *NAPOLEON* der erste Film ist, in dem die sich erinnernde Figur nicht schläft, sondern wach ist.²⁹ Dieser These des „true flashbacks“ widerspricht Maureen Turims grundlegende Definition des Flashbacks als „[...] *an image or a filmic segment that is understood as representing temporal occurrences anterior to those in the images that preceded it*“³⁰, welche Träume miteinschließt. Generell ist es schwierig, den genauen Zeitpunkt für die Entstehung des Flashbacks als filmisches Stilmittel historisch auszumachen, da nur wenige Stummfilme aus der Anfangszeit des Films erhalten sind.³¹ Dennoch haben Forscher, die sich mit dem frühen Kino beschäftigen, einige Filme mit Flashbacks ausfindig gemacht. Dabei handelt sich meist, wie bereits beschrieben, um Visionen, die Vergangenes zeigen.³² Erst im folgenden Jahrzehnt trat der Flashback als eigenständiges Konzept hervor.

3.2 Flashbacks im Stummfilm der 1910er und 1920er Jahre

Da nicht viele Flashback-Filme aus den Zehnerjahren erhalten sind, können Angaben zu den Flashbacks in Stummfilmen der Zehnerjahre nur mithilfe der wenigen noch existierenden Filme und anderer Quellen gemacht werden. Aus den Rezeptionen von Flashbacks durch Filmkritiker und den Erwähnungen des Stilmittels in historischen Filmhandbüchern entnimmt Maureen Turim, dass der Flashback in den Stummfilmen der Zehnerjahre ein häufig verwendetes Stilmittel war. Zu diesem Zeitpunkt hatte sich der Flashback bereits so weiterentwickelt, dass er nun eindeutig als Rückblende in die Vergangenheit erkennbar war.³³ Anhand der noch existierenden Flashback-Filme aus der damaligen Zeit kann darauf geschlossen werden, dass der Übergang von der Gegenwart in die Vergangenheit bei Flashbacks in den Zehnerjahren in der Regel über eine Aufblende, Abblende oder Überblendung erfolgte.³⁴ Barry Salt schreibt über die Darstellung des Übergangs zwischen Gegenwart und Vergangenheit bei Flashbacks von 1914 bis 1919:

*„During these years the usual way of entering and leaving a flash-back was through a dissolve, and this was in fact the principal use at this time for this device.“*³⁵

²⁹ Vgl. SALT (1983), S. 111

³⁰ TURIM (2015), S. 1

³¹ Vgl. ebd., S. 21

³² Vgl. ebd., S. 24

³³ Vgl. ebd., S. 28 - 29

³⁴ Vgl. ebd., S. 31

³⁵ SALT (1983), S. 167

Darüber hinaus kann man aus seiner Analyse der Funktion der Überblendung im Zeitraum von 1907 bis 1913 folgern, dass der Übergang zur Vergangenheit bei Flashbacks bereits vor 1914 mit einer Überblendung gelöst wurde.³⁶

Die von Salt formulierte Aussage bezüglich des Übergangs zwischen Gegenwart und Vergangenheit bei Flashbacks von 1914 bis 1919 klingt allgemeingültig, muss aber mit Vorbehalt gesehen werden, zumal er sich nie dazu äußert, wie viele und welche Filme er gesichtet hat, um zu seinen Feststellungen zu gelangen. Auch geht er nicht darauf ein, dass viele Flashback-Filme aus dieser Zeit nicht mehr existieren und deshalb nicht ausgewertet werden können, um eine wirklich allgemeingültige Aussage über die Gestaltung von Flashbacks in den Zehnerjahren treffen zu können. Seine Ausführungen können aber zumindest Hinweise geben, welche visuellen Gestaltungsmittel zu diesem Zeitpunkt bereits zur Darstellung der Einleitung eines Flashbacks verwendet wurden. Besonders die Beispiele für Flashback-Filme, die Salt tatsächlich analysiert hat, sind in diesem Kontext sehr hilfreich.

So kann man seiner kurzen Analyse von Oscar Apfels THE PASSER-BY (1912) entnehmen, dass die Kombination aus einer Zufahrt auf das Gesicht desjenigen, der sich im Rahmen eines Flashbacks erinnert, und einer anschließenden Überblendung zu der ersten Einstellung in der Vergangenheit auch damals schon als Einleitung für einen Flashback existierte.³⁷

Neben der Gestaltung der Übergänge zwischen den Zeitebenen muss auch die visuelle Gestaltung innerhalb der Flashbacks zu diesem Zeitpunkt in der Geschichte betrachtet werden.

So handelte es sich bei den Flashbacks in den Melodramen der Zehnerjahre meist um Tableaux.³⁸ Tableaux sind „*Einstellungen des frühen Kinos, die auf einem starren Gegenüber von Handlungsraum und Kamerastandort beruhen und die in der Regel eine ganze Szene zeigen [...]*“³⁹. Viele Flashbacks bestanden also nur aus einer einzigen, festen Einstellung ohne Kamerabewegung. Turim schreibt über die Funktion dieser Flashbacks in den Melodramen:

*„Flashbacks symbolize the conditions that inform a character’s emotional trauma and initiate a shift of direction in the narrative. As such they activate conflicts and emphasize the symbolic thematization so central to melodrama.“*⁴⁰

Turim nennt als Beispiel für einen Film mit einem Flashback in Form eines Tableaux THE DESERTER (1915) von Thomas Ince. Hier leitet die Rückblende eine dramatische Wendung des Films ein, die mit der Desertion des Protagonisten und dessen anschließendem Tod endet.⁴¹

³⁶ Vgl. SALT (1983), S. 122

³⁷ Vgl. ebd., S. 113

³⁸ Vgl. TURIM (2015), S. 39

³⁹ ZU HÜNIGEN, James; WULFF, Hans Jürgen: Art. Tableau. In: Hans Jürgen Wulff (Hg.): Lexikon der Filmbegriffe. Im Internet unter: <https://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=1225>, [Stand 06.07.2019]

⁴⁰ TURIM (2015), S. 40

⁴¹ Vgl. ebd., S. 39

Im Allgemeinen übernahmen die Flashbacks in den Stummfilmen der Zehnerjahre bereits vielfältige Funktionen innerhalb von filmischen Erzählungen. Maureen Turim unterscheidet sieben grundlegende Funktionen des Flashbacks in amerikanischen Stummfilmen:

Die erste Funktion bezeichnet sie als „Story within the story“⁴². Die filmische Gegenwart bildet hierbei lediglich den Rahmen für die **Wiedergabe einer Geschichte aus der Vergangenheit** in Form eines Flashbacks. In seiner zweiten Funktion diente der Flashback in der damaligen Zeit **zur visuellen Darstellung von Zeugenaussagen**. Darüber hinaus wurden Flashbacks als **belehrende Erinnerungen** für die Zuschauer*innen an etwas, das bereits im Film geschehen war, eingesetzt. Als vierte Funktion des Flashbacks in frühen Stummfilmen identifiziert Turim „Haunting of the past“⁴³. Dabei ist der Flashback ein Ausdruck der **krankhaften Besessenheit eines Charakters von der Vergangenheit** oder eines **treuen Festhaltens an der Vergangenheit**. Flashbacks fanden ebenfalls dann Einsatz, wenn ein Charakter in einem Film eine Geschichte aus der Vergangenheit erzählte. Es handelt sich in diesem Fall in der Regel um die **subjektive Sichtweise des Charakters** auf das vergangene Ereignis. Turim nennt diese fünfte Funktion des Flashbacks „Character’s narration“⁴⁴ und unterscheidet sie von der sechsten Funktion „Character’s past explained“⁴⁵. Bei der letzteren diente der Flashback dazu, **grundlegende Informationen über einen Charakter** sowie dessen Eigenschaften zu vermitteln. Hierbei kommt nicht unbedingt die subjektive Sicht des jeweiligen Protagonisten zum Tragen. Schließlich wurde der Flashback in den Stummfilmen der damaligen Zeit auch **zur Spannungserzeugung** eingesetzt. Die Spannung entsteht dadurch, dass zu einem frühen Zeitpunkt in einer Filmerzählung bestimmte Informationen zurückgehalten werden, die der Flashback im Nachhinein liefert. Die Erzeugung von Spannung ist die letzte der von Turim beschriebenen Funktionen von Flashbacks in frühen amerikanischen Stummfilmen. Laut ihr finden sich die hier aufgeführten sieben Funktionen von Flashbacks in abgewandelter Form auch im späteren Tonfilm wieder.⁴⁶

Da D.W. Griffith der heute wohl bekannteste Filmmacher der damaligen Zeit ist und einen großen Einfluss auf die Entwicklung des Stummfilms hatte, ist eine Betrachtung der Flashbacks in seinen Filmen ebenfalls von großem Interesse. Griffith produzierte sowohl in den Zehnerjahren als auch in den Zwanzigern Filme, die Flashbacks enthielten. Laut Turim setzt auch er unter anderem Tableaux als Flashbacks ein, zum Beispiel in dem Film BIRTH OF A NATION (1915), in welchem Margaret, die Tochter eines Plantagenbesitzers, einen Flashback hat, der in einem Tableau zeigt, wie ihr Bruder im Bürgerkrieg starb. Auch die Funktionen der Flashbacks in Griffiths Filmen sind ähnlich wie in anderen Stummfilmen aus dieser Zeit. Es handelt sich dabei um subjektive Erinnerungen oder die visuelle Darstellung einer im Film erzählten Geschichte aus der Vergangenheit. Grundsätzlich

⁴²TURIM (2015), S. 33

⁴³ Ebd.

⁴⁴ Ebd.

⁴⁵ Ebd.

⁴⁶ Vgl. ebd., S. 32 - 33

zeichnen sich die Flashbacks in Griffiths Filmen durch ihre Emotionalität und ihre Symbolhaftigkeit aus.⁴⁷

Auch in den Zwanzigerjahren stellen Flashbacks in stummen Melodramen das Vergangene häufig in symbolischer Form dar. Im Vergleich zu Griffiths Flashbacks ist die Symbolhaftigkeit dieser späteren Flashbacks jedoch abgeschwächt.⁴⁸ Gestalterisch erfolgte laut Barry Salt der Übergang von der Gegenwart in die Vergangenheit und von der Vergangenheit in die Gegenwart bei den meisten Flashbacks auch in den Zwanzigerjahren weiterhin über eine Überblendung.⁴⁹

Auf funktioneller Ebene benennt Maureen Turim in „Flashbacks in Film“ den „biographical flashback“⁵⁰ und den „trial testimony flashback“⁵¹ als zwei Konventionen zur Verwendung von Flashbacks, die in den Stummfilmen der Zwanzigerjahre häufig vorkamen und als typisch für diese Zeit gelten können. Der „biographical flashback“ enthält eine **Lebensgeschichte, die von einer Filmfigur in der Rahmenhandlung in der Gegenwart**, die den Flashback umschließt, **erinnert oder erzählt wird**. Der größte Teil der Filmhandlung findet somit im Flashback statt und liegt in der Vergangenheit.⁵²

Der „trial testimony flashback“ gibt die **Vergangenheit wieder, die von einem Zeugen beobachtet wurde**. Es geht dabei nicht darum, den subjektiven Bericht eines Zeugen mit seinen Ungenauigkeiten und Fehlern zu illustrieren, sondern eher um eine objektive Rekonstruktion des Vergangenen.⁵³

Zusammenfassend ist festzustellen, dass der Schwerpunkt der Entwicklung des Flashbacks in den amerikanischen Filmen der Zehner- und Zwanzigerjahre darauf lag, dass sich mit der wachsenden Vielfalt an Geschichten, die in filmischer Form erzählt wurden, zahlreiche neue narrative Funktionen des Flashbacks und Variationen dieser Funktionen herausbildeten. In Bezug auf die visuelle Gestaltung und den Aufbau der Flashbacks blieben viele frühe Formen, wie zum Beispiel der Flashback als Tableau mit symbolischer Bedeutung, der häufig in Melodramen eingesetzt wurde, noch lange Zeit erhalten.

Durch Einflüsse aus Europa erhielten die Flashbacks in amerikanischen Filmen, wie zum Beispiel THE LAST COMMAND (1928) von Josef von Sternberg, eine stärkere psychologische Komponente.⁵⁴ Flashbacks in Form eines symbolhaften Tableaus wurden mit der Zeit immer seltener, da durch diese Art des Flashbacks nicht genügend Charaktertiefe vermittelt werden konnte.⁵⁵

⁴⁷ Vgl. TURIM (2015), S. 40 - 41

⁴⁸ Vgl. ebd., S. 49

⁴⁹ Vgl. SALT (1983), S. 193

⁵⁰ TURIM (2015), S. 51

⁵¹ Ebd.

⁵² Vgl. ebd.

⁵³ Vgl. ebd., S. 54

⁵⁴ Vgl. ebd., S.55

⁵⁵ Vgl. ebd., S.58

3.3 Die Entwicklung des Flashbacks vom frühen Tonfilm bis in die Achtzigerjahre

Nach der Einführung des Tonfilms wurden Anfang der Dreißigerjahre zunächst nur noch relativ wenige Filme mit Flashbacks produziert.⁵⁶ Maureen Turim vermutet in „Flashbacks in Film“, dass ein Grund hierfür in „[...] *certain early assumptions about the use of sound, assumptions that are themselves connected to the synchronous sound recording of the first ‘talkies’*“⁵⁷ liegen könnte. Leider geht sie jedoch nicht näher darauf ein, welche Annahmen bezüglich der technischen Durchführung von Tonaufnahmen die Filmemacher dazu bewogen haben könnten, überwiegend Filme mit einem zeitlich linearen Aufbau zu produzieren. An anderer Stelle meint sie jedoch zu diesem Thema, dass der Ton die Möglichkeit bot Zusammenhänge direkt auszudrücken⁵⁸, was komplexe Plot-Strukturen mit Flashbacks nicht notwendig machte.

Eine dritte mögliche Ursache für den seltenen Einsatz von Flashbacks in den Filmen der frühen Dreißigerjahre ist unabhängig von der Einführung des Tonfilms zu sehen. Da die Filmemacher der damaligen Zeit die aktuelle Wirtschaftskrise in den USA und deren Gründe nicht in ihren Filmen thematisieren wollten, konzentrierten sich diese mehr darauf, den Zuschauer*innen Unterhaltung zu bieten als die Vergangenheit mithilfe von Flashbacks zu analysieren.⁵⁹

Bei den wenigen Filmen mit Flashbacks, die Anfang der Dreißigerjahre produziert wurden, handelte es sich oft um Remakes von erfolgreichen Stummfilmen, die Flashbacks enthielten. Aufgewertet durch den Einsatz von Ton sollten sie zu einem erneuten Erfolg werden.⁶⁰

Die relative Seltenheit des Flashbacks zu Beginn der Dreißigerjahre zeigt, dass die Einführung des Tonfilms als eine technische Neuerung und die Haltung der Gesellschaft gegenüber der Vergangenheit beide im Laufe der Filmgeschichte einen Einfluss auf die Entwicklung des Flashbacks hatten.

Als wichtigste Funktion des Flashbacks im Tonfilm bildete sich im Laufe der Zeit die Darstellung der subjektiven Sichtweise, die ein Film in Bezug auf Geschichtliches vertritt, heraus.⁶¹ Zwei von Maureen Turim als typisch für die Vierzigerjahre identifizierte Arten von Flashbacks, die sie „biographical flashback“⁶² und „binding flashback“⁶³ nennt, erfüllten diese Funktion auf unterschiedliche Weise und sollen daher in diesem Abschnitt kurz betrachtet werden.

Darüber hinaus beschäftigen sich Flashbacks in den Vierzigerjahren auch besonders häufig mit der Psyche. Auf die Flashbacks im psychologischen Melodrama, die sich ganz offensichtlich der Psyche widmen und die Flashbacks im Film noir, in denen eine Beschäftigung mit der Psyche nur indirekt stattfindet, soll deshalb ebenfalls knapp eingegangen werden.⁶⁴

⁵⁶ Vgl. TURIM (2015), S.106

⁵⁷ Ebd.

⁵⁸ Vgl. ebd., S. 109

⁵⁹ Vgl. ebd., S. 106

⁶⁰ Vgl. ebd., S. 107-108

⁶¹ Vgl. ebd., S. 105

⁶² Ebd., S. 110

⁶³ Ebd., S. 123

⁶⁴ Vgl. ebd., S. 143

In den von Maureen Turim als „biographical flashback“ film⁶⁵ bezeichneten Spielfilmen erzählen „biographical flashbacks“ die Lebensgeschichte einer in der Regel komplett fiktiven Person, die den Hauptcharakter des Films darstellt. Meist handelt es sich dabei um eine fiktive Berühmtheit. Die Flashbacks sind in eine Rahmenhandlung in der Gegenwart eingebettet, in der oft ein Journalist oder ein Biograf auftreten, die über das Leben der Berühmtheit recherchieren. Diese Recherche motiviert die Sprünge in die Vergangenheit in Form der „biographical flashbacks“.⁶⁶ Diese Art des Flashbacks liefert meist eine kritische Sicht auf den American Dream und das Leben der berühmten Persönlichkeiten aus Politik und Wirtschaft, das sie darstellen. Als ein Meisterwerk des „biographical flashback film“ gilt CITIZEN KANE (1941).⁶⁷

Neben den „biographical flashbacks“, welche die Biografien von fiktiven Berühmtheiten wiedergeben, gibt es in den Melodramen der damaligen Zeit, wie THE HARD WAY (1943) von Vincent Sherman, noch eine andere Art von „biographical flashbacks“. Diese stellen die Geschichte einer Person, die vergeblich versucht, aus der Arbeiterklasse in eine andere gesellschaftliche Schicht aufzusteigen, dar.⁶⁸ Während die Flashbacks, welche die Lebensgeschichte einer Berühmtheit schildern, dies in der Regel aus der Sicht von anderen Personen tun, präsentiert diese Art der „biographical flashbacks“ die Biografie einer Person aus der Perspektive des oder der Betroffenen selbst.⁶⁹

Die zweite in den Vierzigerjahren häufig auftretende Art des Flashbacks, welche die subjektive Darstellung von Vergangenem mit einem Vergleich zwischen zwei verschiedenen Zeitpunkten in der Geschichte verbindet, war der „binding flashback“. In Spielfilmen mit „binding flashbacks“ bilden meist die Erfüllung der Pflicht als Soldat im Ausland oder das Leben an der Heimatfront die Gegenwart der Erzählung. Diese wird über die Flashbacks, die den Ersten Weltkrieg oder das Leben vor dem Krieg thematisieren, in eine vergleichende Beziehung zur Vergangenheit gestellt. In späteren Filmen werden in den Flashbacks Kriegserfahrungen erinnert, wobei die Handlung in der Gegenwart, in der die Flashbacks eingebettet sind, nach dem Krieg angesiedelt ist. Generell werden „binding flashbacks“, die eine Verbindung zwischen zwei geschichtlichen Zeitpunkten herstellen, in den Filmen der Vierzigerjahre ganz unterschiedlich eingesetzt und dargestellt.⁷⁰ CASABLANCA (1942) von Michael Curtiz stellt über einen „binding flashback“ beispielsweise eine Beziehung zwischen der Zeit vor und nach der Eroberung Frankreichs durch die Nationalsozialisten her.⁷¹

Neben den „biographical flashbacks“ und den „binding flashbacks“ gab es in den Vierzigerjahren auch in den psychologischen Melodramen und Film noirs jeweils besondere Formen von Flashbacks.

⁶⁵ TURIM (2015), S. 112

⁶⁶ Vgl. ebd., S. 110

⁶⁷ Vgl. ebd., S.112

⁶⁸ Vgl. ebd., S. 119

⁶⁹ Vgl. ebd., S. 121

⁷⁰ Vgl. ebd., S. 122 - 123

⁷¹ Vgl. ebd., S. 126

Das psychologische Melodrama, das die Erkundung der weiblichen Psyche darstellt, und der Film noir, der sich in indirekter Form mit der männlichen Psyche auseinandersetzt, besitzen viele thematische und stilistische Gemeinsamkeiten. So geht es in beiden Genres häufig um ein Verbrechen, das aufgeklärt werden muss, und beide Genres nutzen zum Beispiel oft das Stilmittel des Voice-Over-Kommentars. Während die Flashbacks im Film noir zu der fatalistischen Grundhaltung der Filme beitragen, stehen die Flashbacks im psychologischen Melodrama im Zusammenhang mit einer möglichen Problemlösung.⁷²

Im Film noir unterscheidet Maureen Turim den „investigative flashback“⁷³ und den „confessional flashback“⁷⁴ als zwei grundlegende Typen.

In Filmen mit „investigative flashbacks“ dient die Beschäftigung mit der Vergangenheit über die Flashbacks dem Versuch des Protagonisten, ein Verbrechen aufzuklären. Die Zuschauer*innen sollen durch Hinweise und falsche Fährten, die in den Flashbacks gestreut werden, dazu angeregt werden, bei der Suche nach der Aufklärung aktiv mitzudenken. Darüber hinaus werfen die Flashbacks dadurch immer wieder die Frage nach Schuld und Unschuld auf.⁷⁵

„Confessional flashbacks“ dienen im Gegensatz dazu der Selbstanalyse des kriminellen Protagonisten eines Film noirs. Über die „confessional flashbacks“ rekonstruiert der Protagonist die Ereignisse in der Vergangenheit, die dazu geführt haben, dass er nun kriminell ist.⁷⁶

Ein wichtiges Gestaltungselement, das in den meisten Flashbacks im Film noir zu finden ist, ist der Voice-Over-Kommentar. Dieser schafft nicht nur den Übergang zwischen Gegenwart und Vergangenheit, sondern bleibt auch innerhalb der Flashbacks erhalten. Eine eindeutige Abgrenzung von Gegenwart und Vergangenheit bzw. Flashback findet im Film noir unter anderem über den Voice-Over-Kommentar statt. Visuell unterscheiden sich die beiden Zeitebenen nicht in allen Filmen.⁷⁷

Während Sigmund Freuds Theorien im Film noir nur auf symbolischer Ebene mitschwingen⁷⁸, wird sein Konzept der Psychoanalyse im psychologischen Melodrama auf narrativer Ebene angewendet.⁷⁹ Seine Erkenntnisse in Bezug auf Träume und psychische Erkrankungen werden in psychologischen Melodramen jedoch häufig verzerrt dargestellt, um in einem Film ein zufriedenstellendes Ende zu ermöglichen.⁸⁰ Die Flashbacks in psychologischen Melodramen dienen der Untersuchung der Psyche der Protagonistin. In manchen Filmen wird dabei versucht, über die Gestaltung der Flashbacks die Erinnerungsprozesse einer psychisch kranken Person nachzubilden.⁸¹

⁷² Vgl. TURIM (2015), S. 143

⁷³ Ebd., S. 172

⁷⁴ Ebd., S. 172

⁷⁵ Vgl. ebd., S. 172 - 173

⁷⁶ Vgl. ebd., S. 172

⁷⁷ Vgl. ebd., S. 171

⁷⁸ Vgl. ebd., S. 175

⁷⁹ Vgl. ebd., S. 148

⁸⁰ Vgl. ebd., S. 149

⁸¹ Vgl. ebd., S. 156 - 157

Die Entstehung der hier vorgestellten Typen von Flashbacks in den Vierzigerjahren zeigt, dass die Entwicklung neuer Formen des Flashbacks auch dadurch beeinflusst wird, mit welchen Themen sich Spielfilme zu einem bestimmten Zeitpunkt in der Filmgeschichte beschäftigen und welche Genres und Erzählstrukturen populär sind. Der Flashback war als filmisches Stilmittel in den Vierzigerjahren quasi dauerhaft präsent und wurde, wie oben erläutert, zum definierenden Merkmal bestimmter Gruppen von Filmen und Genres. Die Vierzigerjahre können daher als Blütezeit des Flashbacks im amerikanischen Film gesehen werden.

In den späten Fünfzigerjahren und in den Sechzigerjahren wurde der Flashback in amerikanischen Spielfilmen dagegen eher selten verwendet. Die Weiterentwicklung des Flashbacks als Stilmittel wurde in dieser Zeit in erster Linie von den Strömungen der filmischen Moderne in Europa und Japan betrieben.⁸²

Die amerikanischen Flashback-Filme der Siebziger- und Achtzigerjahre, wie zum Beispiel *THE GODFATHER II* (1975, Frances Ford Coppola) oder *ONCE UPON A TIME IN AMERICA* (1984, Sergio Leone), übernahmen schließlich einzelne von der Moderne entwickelte Gestaltungsmittel für Flashbacks, setzten aber weiterhin die bereits bekannten Typen von Flashbacks ein. Der Einsatz moderner Gestaltungsmittel änderte nichts daran, dass die Flashbacks in vielen amerikanischen Filmen klassischen Funktionen wie der Darstellung der Psychologie eines Charakters oder der Erzeugung von Spannung dienten.⁸³ Da die Ausprägungen des Flashbacks, welche die Moderne hervorbrachte, in der Zeit nach 1950, wie bereits erwähnt, einen gewissen Einfluss auf die Gestaltung von Flashbacks in amerikanischen Spielfilmen hatten, soll an dieser Stelle kurz auf die Weiterentwicklung des Stilmittels in der filmischen Moderne eingegangen werden.

Die Filme der Moderne handeln oft von Charakteren, die durch den Zweiten Weltkrieg oder andere Traumata psychische Verletzungen erlitten haben. Anders als in den amerikanischen Filmen der Vierzigerjahre, die sich ebenfalls mit der Psyche beschäftigen, wird in diesen Filmen jedoch versucht, Erinnerungsprozesse mit filmischen Mitteln nachzuahmen.⁸⁴

Zu diesem Zweck werden beispielsweise sehr kurze Flashbacks eingesetzt, die als Einleitung für längere Erinnerungssequenzen dienen. Sie sollen das plötzliche Auftauchen unterdrückter Erinnerungen im Bewusstsein eines Filmcharakters darstellen. Ihre kurze Dauer spiegelt dabei die Schnelligkeit menschlicher Wahrnehmungsprozesse wider.⁸⁵

Ein viel zitiertes Beispiel für einen Film der Moderne, dessen Flashbacks Erinnerungsprozesse nachahmen, ist Alain Resnais' Film *HIROSHIMA, MON AMOUR* (1959).⁸⁶

Einen indirekten Einfluss auf die veränderte Darstellung von Erinnerungen in den Filmen der Moderne könnte die populärwissenschaftliche Verbreitung von in den Fünfzigerjahren gewonnenen

⁸² Vgl. TURIM (2015), S. 188

⁸³ Vgl., ebd., S. 242 -243

⁸⁴ Vgl. ebd., S. 190

⁸⁵ Vgl. ebd., S. 208

⁸⁶ Vgl. TURIM, Maureen (2004): Flashbacks und das Zeit-Bild. In: Ruffert, Christine; Schenk, Irmbert; Schmid, Karl-Heinz; Tews, Alfred; Bremer Symposium zum Film (Hg.). Zeitsprünge. Wie Filme Geschichte(n) erzählen. Berlin: Bertz Verlag GbR, S. 32

Erkenntnissen der Kognitionspsychologie und Neurobiologie gehabt haben. Es ist aber auch möglich, dass die veränderte Darstellung lediglich das Ergebnis literarischer und filmischer Experimente war.⁸⁷

3.4 Kurze Zusammenfassung

Die Betrachtung der Geschichte des Flashbacks in amerikanischen Spielfilmen in diesem Kapitel zeigt, dass die Entwicklung des Flashbacks im Laufe der Zeit von zahlreichen Faktoren beeinflusst wurde. So stand die Entwicklung zahlreicher neuer Funktionen des Flashbacks in den ersten zwei Jahrzehnten des 20. Jahrhunderts in Verbindung mit der wachsenden Vielfalt an im Medium Film erzählten Geschichten, in denen die Flashbacks jeweils unterschiedlich eingesetzt wurden. Auch die Herausbildung neuer Typen des Flashbacks im amerikanischen Film der Vierzigerjahre stand in enger Verbindung mit den Geschichten, die zu dieser Zeit erzählt wurden und damit, wie sie erzählt wurden. Neben den Themen und Strukturen von in Filmen erzählten Geschichten hatten auch technische Neuerungen Auswirkungen auf die Entwicklung des Flashbacks als Stilmittel. So ist es wahrscheinlich, dass die Seltenheit des Flashbacks zu Beginn der Dreißigerjahre mit der Einführung des Tonfilms zusammenhing. In jedem Fall bewirkte sie die Entstehung des Voice-Over-Kommentars, der die filmische Gestaltung von Flashbacks in den Vierzigerjahren – besonders im Film noir und im psychologischen Melodrama – prägte.

Neue wissenschaftliche Erkenntnisse im Bereich der Kognitionspsychologie und Neurobiologie hatten darüber hinaus in ihrer populärwissenschaftlichen Form mit hoher Wahrscheinlichkeit ebenfalls einen Einfluss auf die Darstellung von Flashbacks in der filmischen Moderne und damit auch auf die Gestaltung der amerikanischen Flashbacks in den Siebziger- und Achtzigerjahren. Außerdem zeigt sich, dass die neuen Entwicklungen in Bezug auf die Gestaltung und narrativen Funktionen von Flashbacks in amerikanischen Spielfilmen auch immer wieder durch die Ausprägungen des Stilmittels in anderen Ländern oder zu anderen Zeiten in der Geschichte inspiriert wurden.

Insgesamt lassen sich also drei wesentliche Faktoren identifizieren, die im Verlauf der amerikanischen Filmgeschichte mit hoher Wahrscheinlichkeit Auswirkungen auf die Entwicklung des Flashbacks hatten: Gängige narrative Strukturen und Themen zu einem bestimmten Zeitpunkt in der Filmgeschichte, technische Entwicklungen und die sich daraus ergebenden neuen Gestaltungsmöglichkeiten sowie neue Erkenntnisse in Bezug auf den menschlichen Erinnerungsprozess. In Kapitel 4 sollen diese drei Faktoren für die Zeit ab dem Jahr 2000 betrachtet werden und eine weitere Grundlage für die in Kapitel 5 dargelegte Analyse bilden.

⁸⁷ Vgl. TURIM (2015), S. 206

4. Mögliche Einflussfaktoren auf die Funktion und Darstellung von Flashbacks heute

4.1 Vorbemerkung

Bevor im Hauptteil dieser Arbeit die genrespezifischen Analyse durchgeführt und untersucht wird, wie Flashbacks in diesen dargestellt werden und welche Funktion sie besitzen, werden im folgenden Kapitel einleitend einige Faktoren genannt, welche einen Einfluss auf die Darstellung haben könnten und diese näher betrachtet. Selbstverständlich ist das Spektrum an Einflussfaktoren um einiges umfangreicher als das, was in dieser Arbeit erläutert werden kann. Es wird sich deshalb auf drei Faktoren beschränkt: Erzählmuster und die narrativen Funktionen von Flashbacks, die audiovisuelle Gestaltung in Spielfilmen und die Funktionsweise des Gedächtnisses. Dies stellen signifikante Punkte dar, die es für die weiterführende Analyse gilt, genauer zu untersuchen. Diese Punkte sind für das Vorgehen der Analyse notwendig und geben die Möglichkeit, diese direkt anzuwenden. Nachdem zunächst klassische Erzählmuster dargelegt und weiterführend eine narrative Klassifizierung und Funktion von Flashbacks vorgenommen wurde, wird nun zunächst auf die geschichtliche Entwicklung der audiovisuellen Gestaltung im Bezug auf Flashbacks eingegangen. Anschließend findet eine Auseinandersetzung mit dem Thema der Erinnerung aus psychologischer Sicht statt, bevor in der Zusammenfassung dann die erläuterten Faktoren in ihrer Gesamtheit dargelegt und diese in eine direkte Verbindung mit der Darstellung von Flashbacks gebracht werden bevor schließlich die Filmanalyse durchgeführt wird.

4.2 Erzählmuster in modernen Spielfilmen und eine narrative Klassifizierung von Flashbacks

Um die Rolle von Flashbacks in narrativen Strukturen zu erläutern, bedarf es eines Überblicks über die verschiedenen Erzählformen.

Da eine Geschichte (fabula) auf viele verschiedene Arten erzählt werden kann, existiert eine Vielfalt narrativer Strukturen. Sie variieren in Chronologie und Pluralität an erzählten Geschichten, sowie verschiedenen Plot-Komponenten.

Das Idealmodell der Dramentheorie besagt, dass eine erzählte Geschichte nur dann gut und stimmig ist, wenn ein Kausalzusammenhang zwischen den Handlungskomponenten besteht. Alle Handlungen müssen aufeinander aufbauen und sich aufeinander beziehen, wobei die Chronologie möglichst nicht unterbrochen werden sollte. Zeitsprünge in Form von Flashbacks und/oder Flashforwards sollten dabei keine Verwendung finden.

Dieses Prinzip beruht auf Aristoteles' "Poetik" aus dem Jahr 335 v. Chr., in dem er das Konzept einer 3-Akt-Struktur definiert: "*Ganz ist [...], was Anfang, Mitte und Ende hat.*"⁸⁸

⁸⁸ SCHMITT, Arbogast (2011). Aristoteles: Poetik. Aristoteles Werke in Deutscher Übersetzung. Band 5. 2., durchgesehene und ergänzte Auflage. Berlin: Akademie Verlag GmbH, S. 12.

Der US-amerikanische Drehbuchautor und Dramaturg Syd Field erweiterte dieses Modell im Jahr 1984 um das “story-driven” 3-Akt-Schema, bei dem er die 3 Akte in das Setup, die Konfrontation und die Resolution unterteilt. Dieses Modell gilt bis heute als einer der grundlegendsten Formen der Dramaturgie und findet sich in verschiedenen Variationen in fast jedem Film wieder. Ähnlich wie bei Aristoteles’ Modell beginnt die Erzählung mit einer Exposition im 1. Akt. Die Charaktere, sowie deren Umfeld werden im Rahmen eines Setups vorgestellt. Die Geschichte wird aufgebaut und es werden diverse Hintergrundinformationen geliefert. Zudem werden die Protagonisten, sowie alle weiteren Figuren in ihren Charakterzügen vorgestellt und dessen Absichten deutlich gemacht. Auch die Konfliktsituation, welche sich später zuspitzt, wird erstmals vermittelt. All dies sollte nach Field relativ zügig und ohne umfangreiche Ausschweifungen geschehen.⁸⁹ Der 2. Akt stellt die längste Komponente des Paradigmas dar und fokussiert sich auf die Konfrontation des Charakters mit dem Hauptkonflikt. Die Figuren stellen sich zahlreichen Herausforderungen und Aufgaben, welche sie letztendlich zu ihrem Ziel im 3. Akt führen.⁹⁰ Es finden jeweils am Ende den ersten beiden Akten sogenannte Plotpoints statt. Diese definiert Field als „[...] ein Vorfall, eine Episode oder ein Ereignis, das in die Handlung „eingreift“ und sie in eine andere Richtung dreht.“⁹¹ Dies sind meist unerwartete oder dramatische Ereignisse.

Das Paradigma endet mit dem 3. Akt, wo letztendlich eine Auflösung des Konflikts stattfindet. Die Figuren kommen ihrem Ziel immer näher, allerdings ist deren Erfolg nicht zwangsläufig gegeben. Die Protagonisten können am Ende der Geschichte entweder ein Happy End erleben oder aber bitter scheitern und im Extremfall nicht überleben. Im 3. Akt finden zudem keine Wendepunkte/Plotpoints mehr statt und die Geschichte nimmt ein Ende ohne eine Etablierung eines weiteren Konflikts.⁹²

Das 3-Akt-Paradigma stellt somit eine dramaturgische Grundstruktur dar und verbindet dramaturgische Elemente in einer Narrative.⁹³ (Abb. 2)

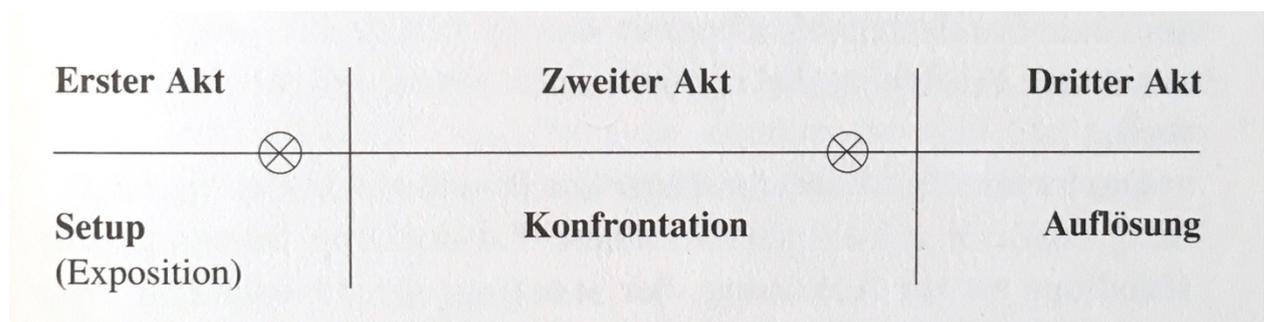


Abb. 3: Das 3-Akt-Paradigma nach SYD FIELD

⁸⁹ Vgl. FIELD, Syd (1997). Das Handbuch zum Drehbuch: Übungen und Anleitungen zu einem guten Drehbuch. (Orig.: The Screenwriter's Workbook: Exercises and Step-by-Step Instructions for Creating a Successful Screenplay. New York 1984). 9. Auflage. Frankfurt a. M.: Zweitausendeins, S. 40-41.

⁹⁰ Vgl. Ebd., S. 44

⁹¹ Ebd., S. 42

⁹² Vgl. Ebd., S. 47

⁹³ Vgl. Ebd., S. 48

Um eine Klassifizierung von Flashbacks und deren Integration in die Narrative vorzunehmen, bedarf es zunächst einer Aufteilung verschiedener Arten von Narrativen.

Eine wichtige Aufteilung hierbei erfolgt bei der Pluralität an Handlungssträngen, in den man Erzählformen unterscheiden kann. Man unterscheidet zwischen sogenannten “Single-Strand” und “Multi-Strand” Erzählungen. Besteht eine Geschichte aus einem singulären Handlungsstrang mit einem zentralen Protagonisten und wird mit einem fortlaufenden Thema ohne Perspektivenwechsel erzählt, so handelt es sich um eine Single-Strand-Narrative. Die Geschichte dreht sich um einen Hauptcharakter, der im Fokus der Erzählung steht. Begleitend befinden sich in der Geschichte mehrere Nebencharaktere, die mit der Hauptfigur interagieren. Befindet sich ein Zeitsprung zum Beispiel in Form eines Flashbacks innerhalb einer Single-Strand-Narrative, so fokussiert sich auch dieser lediglich auf den Hauptcharakter.

Diese eindimensionale Erzählung ist in sehr vielen Filmen vorhanden und ist eine klassische Erzählform.

Das narrative Gegenstück zu Single-Strand-Narrativen sind die Multi-Strand-Erzählungen.

Hierbei handelt es sich um eine Erzählung, die mehrere Handlungsstränge ausweist, sowie mehrere Timelines mit mehreren Hauptfiguren. Die Handlungsstränge sind voneinander getrennt und finden gelegentlich zu unterschiedlichen Zeiten statt. Die Figuren verfolgen unterschiedliche Ziele und beschäftigen sich mit unterschiedlichen Konflikten.

Die britische Schriftstellerin Linda Aronson definiert die Parallelnarrative als eine Unterart von Multi-Strand-Erzählungen. Sie enthält mehrere Handlungsstränge mit mehreren Hauptfiguren und mehreren Konflikten.

Generell kann unterschieden werden zwischen Narrativen, bei denen die Handlungsstränge direkt Bezug zueinander nehmen und denen, die unabhängig voneinander verlaufen.

Handlungsstränge nehmen meist dann Bezug zueinander oder überschneiden sich, wenn sich die Charaktere treffen. Gibt es keine Verbindung zwischen den Charakteren, verlaufen die Handlungen unabhängig voneinander. Durch beispielsweise ein gemeinsames Überthema oder einen gemeinsamen Höhepunkt kann eine Verbindung zwischen den verschiedenen Handlungsstränge geschaffen werden. Auch über die Figuren oder den Ort bzw. die soziale Schicht können Verknüpfungen entstehen.⁹⁴

Auch kann unterschieden werden, ob die Handlungen zur selben oder auf unterschiedlichen Zeitebenen erzählt werden. Handlungen, die zur selben Zeit stattfinden, stehen häufiger in einer Beziehung zueinander als diese, die zu unterschiedlichen Zeiten erzählt werden. Gelegentlich werden Geschichten, die sich auf derselben Zeitebene befinden, zusammen in einem Handlungsstrang erzählt, wenn sich die Protagonisten beispielsweise in einer Freundesgruppe oder Familie befinden.⁹⁵

⁹⁴ Vgl. KELLERMANN, Ron (2018): Erzählmuster: Welchen Mustern folgen Erzählungen?. Online auf: <https://ronkellermann.de/handbuch/verweise/erzaehlwerkzeuge/erzaehlmuster/#top>, [Stand: 25.08.2019]

⁹⁵ Vgl. ARONSON, Linda (2011): The six sorts of parallel narrative. Online auf: <http://www.lindaaronson.com/six-types-of-parallel-narrative.html>, [Stand: 25.08.2019]

In den meisten Fällen jedoch folgt die Erzählung mehrerer Geschichten, egal ob auf derselben Zeitebene oder auf unterschiedlichen, einem **sequentiellen Muster**. Es finden frequentierte Sprünge in Form von Schnitten zwischen den Handlungssträngen statt. Dies kann auch als “**consecutive narrative**” definiert werden. Die Handlungen werden also nacheinander, aufeinanderfolgend erzählt. Der Unterschied besteht hierbei in der Struktur, in welcher die Handlungen erzählt werden. Sie können beispielsweise einem einfachen A-B-C-D-A-B-C-D-Muster folgen, bei dem es immer dann einen Wechsel zur anderen Story gibt, wenn sich entweder ein Konflikt gelöst hat oder sich ein neuer ergeben hat.

Oder aber es kann sich um eine engere Verflechtung der Geschichten handeln, bei der es einen häufigeren Wechsel zwischen den Handlungssträngen gibt und eine Art Zopfmuster entsteht.⁹⁶

Die Muster von konsekutiven Erzählungen variieren in ihrer Komplexität. Es kann beispielsweise zu Verschachtelungen kommen, bei denen Handlungen innerhalb anderer Handlungen erzählt werden und ihnen somit zwischengeschoben werden.

Handlungen in einer Parallelnarrative können sich entweder zueinander hin oder voneinander weg bewegen. Eine weitere Form der Multi-Strand-Narrative ist das **episodische Erzählmuster**. Hierbei werden die Erzählungen, ähnlich wie bei der consecutive narrative, nacheinander erzählt, jedoch besteht der Unterschied darin, dass es sich um abgeschlossene Geschichten handelt. Ein Wechsel zur nächsten Handlung findet also erst dann statt, wenn die vorherige Handlung beendet wurde. Gelegentlich gehen die Geschichten jedoch auch ineinander über.⁹⁷

Neben der allgemeinen narrativen Aufteilung zwischen Single-Strand und Multi-Strand findet sich eine allgemeinere Aufteilung in der Linearität der Erzählungen.

Man unterscheidet zwischen linearen und nicht-linearen Narrativen.

Als linear werden die Erzählungen definiert, welche ihre Ereignisse in einer chronologischen Reihenfolge darstellen. Es finden keine (Zeit-)sprünge statt, die den Verlauf der Handlung unterbrechen.

Als nicht-linear werden Erzählungen bezeichnet, die durch Sprünge oder Einschübe in ihrer Chronologie unterbrochen werden. Sie sind demnach a-chronologisch.

Solche Unterbrechungen finden sich häufig in Multi-Strand-Erzählungen, die oben erläutert wurden. Hier finden meist Sprünge zwischen den verschiedenen Handlungssträngen statt. Befinden sich diese auf unterschiedlichen Zeitebenen, so sind dies Zeitsprünge in Form von Flashforwards und/oder Flashbacks. Aber auch in Single-Strand-Erzählungen können Unterbrechungen in Form von Vor- oder Rückblenden auftreten.

Der Umgang mit der Zeitlichkeit und der Linearität bzw. Chronologie in Spielfilmen hat sich im Laufe der Geschichte maßgeblich verändert. Zu früheren Zeiten war es üblicher, Filme linear zu

⁹⁶ Vgl. KELLERMAN (2018)

⁹⁷ Ebd.

erzählen. Unterbrechungen der Chronologie in Form von Zeitsprüngen kamen nicht häufig vor. Mit den technischen Veränderungen und den neuen gestalterischen Möglichkeiten sind linear erzählte Filme heutzutage sehr selten. Die meisten Produktionen, vor allem Blockbuster aus Hollywood, spielen mit zahlreichen Sprüngen in Form von Flashbacks oder Flashforwards und erzählen ihre Filme nicht linear.⁹⁸

Die untenstehende Grafik ist ein Versuch, die verschiedenen Erzählformen in einer bildlichen Klassifizierung darzustellen. (Abb. 4)

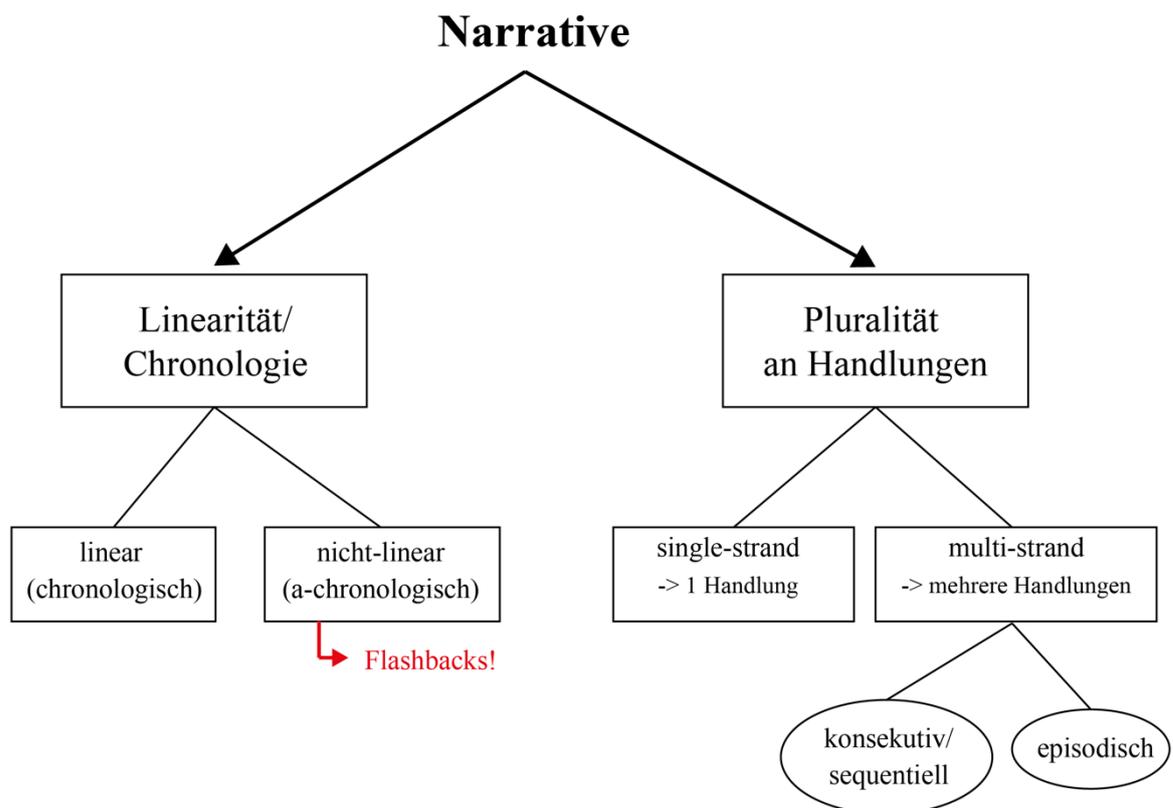


Abb. 4: Klassifizierung von Narrativen

Nachdem nun eine allgemeine Klassifizierung von Narrativen vorgenommen wurde, wird nun eine narrative Klassifizierung von Flashbacks und deren Funktion im Storytelling vorgenommen. Maureen Turim definiert in ihrem Buch “Flashbacks in Film” den Flashback als “narrative device” (übersetzt: Narratives Element/Mittel), welches die Chronologie des Plots unterbricht bzw. Die Handlungsabfolge umformt.⁹⁹

⁹⁸ Vgl. ROMBES, Nicholas (2017): Cinema in the Digital Age. Revised Edition. New York: Columbia University Press, S. 175ff.

⁹⁹ Vgl. TURIM (2015), S. 5

Grundsätzlich ist sich der Zuschauer der Fiktion eines Films bewusst. Durch die Unterbrechung der Chronologie durch Flashbacks und der Darstellung unterschiedlicher Zeitebenen wird dieses Bewusstsein gestärkt; der Zuschauer bekommt durch diese Abstraktheit eine Zeitsprungs ein differenzierteres Bild der Temporalität der Erzählung. Je komplexer die Struktur des Flashbacks, desto stärker ist dieser Effekt. Wird der Flashback jedoch in Form einer mentalen Subjektivität, zum Beispiel in Form eines Traums, dargestellt, bekommt der Zuschauer aufgrund der "Normalisierung" ein weniger abstraktes Bild der Temporalität.

Jedoch findet der Zuschauer auch einen größeren Bezug zu Rückblenden wenn diese beispielsweise persönliche Erinnerungen darstellen und sich dadurch ein hoher Grad an Identifikation bei dem Betrachter besteht.¹⁰⁰

Maureen Turim legt in ihrem Buch verschiedene narrative Codes dar, welche vom dem französischen Schriftsteller Roland Barthes im Jahr 1967 in proairetic, hermeneutic, semantic, referential und symbolic codes aufgeteilt hat. Sie beschreiben Bestandteile einer Handlung, die eine Narrative formt oder verändert. Obwohl sich diese Codes auf Erzählungen in der Literatur beziehen, schafft Turim eine Verbindung in einem filmischen Kontext im Bezug auf Flashbacks.

Zusammenfassend ergeben sich aus Barthes' narrativen Codes (unter anderem) folgende narrative Funktionen von Flashbacks:

- Das Aufklären eines Rätsels oder die Beschreibung des Hergangs von bestimmten Ereignissen
- Das Kreieren einer neuen Assoziation oder Konnotation mit einem Charakter aufgrund neu gewonnener Informationen
- Das Erlangen von historischen und kulturellen Informationen durch den Sprung in eine vergangene Zeit
- Das Schaffen von Kontrasten zwischen Vergangenheit und Gegenwart und zwischen Subjektivität und Objektivität.¹⁰¹

Darüber hinaus können Flashbacks allgemein in drei Kategorien eingeteilt werden:

- Illustrierender Flashback: Liefert eine Erklärung von Ereignissen in der Gegenwart, ohne welche die weiterführende gegenwärtige Handlung gegebenenfalls nicht verstanden werden kann. Es finden frequentierte Sprünge zwischen den Zeiten statt. Die Ereignisse aus der Vergangenheit stellen jedoch keine eigenständige Erzählebene dar. Beispiel: Die Aufklärung eines Mordes in Kriminalfilmen.

¹⁰⁰ Vgl. TURIM (2015), S. 16f.

¹⁰¹ Vgl. Ebd., S. 10-12

- Single-Story Flashback: Erzählung beginnt mit einem Haken, sie eröffnet mit einem Ereignis aus der Gegenwart (meist eine Konfliktsituation) und springt dann zurück an den Anfang. Die Geschichte wird von dort aus (meist chronologisch) weitererzählt, bis sich die Handlung mit der Eröffnungsszene trifft und so einen Kreis schließt. Von dort aus wird die Geschichte in der Gegenwart bis zum Schluss weitererzählt. Es finden meist keine weiteren Zeitsprünge statt.
- Multi-Story Flashback: Handlung wird auf mehreren Zeitebenen erzählt (Multi-Strand Narrative). Durch eine höhere Pluralität an Ebenen steigert sich die Komplexität der Narrative. Es wird zwischen den Zeitebenen hin- und her gewechselt. Der Auslöser für diese Sprünge ist meist eine Situation, die eine Fragestellung beinhaltet, zu welcher es gilt, die Antwort auf einer anderen Zeitebene in der Vergangenheit zu finden. Die Erzählung beginnt meist in media res und der Großteil der Erzählung findet in der Vergangenheit statt.¹⁰²

Neben dieser allgemeinen narrativen Klassifizierung von Flashbacks können Rückblenden auch hinsichtlich ihrer emotionalen Wirkung unterschieden werden. Besonders wenn Flashbacks in Form von Erinnerungen auftreten, sind diese oft sehr emotional geladen. Erinnert sich ein Protagonist beispielsweise an eine gescheiterte Beziehung, basiert der Flashback auf Reue und Trauer. Wird an eine glückliche Zeit zurückerinnert, beispielsweise an ein Kindheitserlebnis, so vermittelt der Flashback Nostalgie oder Freude.

Auch traumatische Ereignisse, welche in Form von Flashbacks erzählt werden oder die sich erinnert wird, besitzen eine hohe Emotionalität. Diese Ereignisse definieren oft einschneidende, lebensverändernde Ereignisse in dem Leben eines Charakters und werden meist sehr dramatisch und sehr negativ dargestellt.¹⁰³

Die genrespezifische Anwendung der verschiedenen Arten und narrativen Funktionen, die in diesem Kapitel erläutert wurde, wird sich aus der Filmanalyse im 5. Punkt dieser Arbeit ergeben.

4.3 Möglichkeiten der visuellen Gestaltung von Spielfilmen und deren Flashbacks unter dem Einfluss der Digitalisierung

Wie in Kapitel 3.3 erläutert, hatte mit der Einführung des bildsynchronen Tons eine technische Entwicklung, die das Wesen des Spielfilms grundlegend veränderte, einen Einfluss auf die Gestaltung und die Häufigkeit des Flashbacks in amerikanischen Spielfilmen. Auch die Digitalisierung bewirkte durch den Einsatz von Computern, digitaler Kamera- und Tontechnik sowie weiteren technischen Neuerungen besonders in den letzten zwanzig bis dreißig Jahren tiefgreifende Veränderungen im Filmbereich. Es stellt sich dabei die Frage, ob diese technischen Entwicklungen ebenfalls einen

¹⁰² Vgl. KELLERMAN (2018)

¹⁰³ Vgl. ARONSON (2011)

Einfluss auf die Gestaltung der Flashbacks in amerikanischen Spielfilmen aus diesem Zeitraum hatten. Um dieser Frage im Rahmen der Analyse in Kapitel 5 dieser Arbeit nachgehen zu können, ist es sinnvoll, sich zunächst damit zu beschäftigen, welche Auswirkungen die neuen, digitalen Techniken generell auf den Filmbereich und die audiovisuelle Gestaltung von Spielfilmen hatten und weiterhin haben. Zu diesem Zweck soll zunächst ein sehr kurzer Überblick über die Geschichte der Digitalisierung und die Einsatzgebiete digitaler Technik im Filmbereich gegeben werden. Abschnitt 4.3.2 stellt anschließend einige Möglichkeiten der visuellen und auditiven Filmgestaltung vor, die sich im Zuge der Digitalisierung entwickelt haben oder deren Anwendung durch die Digitalisierung wesentlich simplifiziert wurde. Dabei soll jeweils aufgezeigt werden, wie diese für die Gestaltung von Flashbacks genutzt werden könnten. Im Analyseteil von Kapitel 5 soll dann betrachtet werden, inwieweit diese Gestaltungsmittel tatsächlich Anwendung in den Flashbacks der 32 amerikanischen Spielfilme aus der Zeit nach 2000 finden und ob der Einsatz von einzelnen Gestaltungsmitteln im Zuge der Digitalisierung zugenommen hat.

4.3.1 Kurze Geschichte der Digitalisierung im Filmbereich und Einsatzgebiete digitaler Technik

Die Digitalisierung hat heute nahezu in allen Bereichen des Filmemachens Einzug gehalten. In der Drehvorbereitung werden Computer genutzt, um sich Filmsequenzen bereits vor den Dreharbeiten als Vorschau ansehen zu können.¹⁰⁴ Beispielsweise können virtuelle Modelle von Sets erschaffen und Kamerabewegungen oder der Einsatz verschiedener Objektive simuliert werden. Diese Möglichkeiten zur digitalen Prävisualisierung werden von vielen Filmschaffenden als Chance wahrgenommen, die gestalterischen Arbeiten bei der Produktion eines Films schon vor dem Dreh zu bündeln und auf eine kreative Vision auszurichten.¹⁰⁵ Bei den tatsächlichen Filmaufnahmen wird ebenfalls digitale Filmtechnik eingesetzt.¹⁰⁶ Auch die Nutzung von Bluescreens bzw. Greenscreens oder Motion-Capturing-Verfahren ist an digitale Technik und digitale Prozesse geknüpft. Der Schnitt der gedrehten Aufnahmen und die Mischung des Tons erfolgen ebenfalls digital.¹⁰⁷ Darüber hinaus können mithilfe von Computern visuelle Effekte erstellt¹⁰⁸ und Compositing-Arbeiten durchgeführt werden.¹⁰⁹ Zu guter Letzt sind heute auch die Projektion und Distribution von Kinofilmen digitalisiert.¹¹⁰

Der Prozess der Digitalisierung des Filmbereichs bis zu ihrem heutigen Stand ging jedoch nur langsam vonstatten. Bereits in den Sechzigerjahren wurden digitale Computer zur Erstellung von bewegten Bildern verwendet. In den Siebzigerjahren wurden dann bei der Produktion von Spielfilmen wie STAR WARS (1977) computergestützte Motion-Control-Systeme eingesetzt, mit deren Hilfe zum

¹⁰⁴ Vgl. PURSE, Lisa (2013). *Digital Imaging in Popular Cinema*. Edinburgh: Edinburgh University Press Ltd, S. 2

¹⁰⁵ Vgl. ROGERS, Ariel (2013). *CINEMATIC APPEALS: The Experience of New Movie Technologies*. New York: Columbia University Press, S. 124

¹⁰⁶ Vgl. ebd., S. 92

¹⁰⁷ Vgl. PURSE (2013), S. 2

¹⁰⁸ Vgl. ROGERS (2013), S. 92

¹⁰⁹ Vgl. PURSE (2013), S. 2

¹¹⁰ Vgl. ROGERS (2013), S. 93

Beispiel die Modelle der Raumschiffe animiert wurden. Die Erstellung von digitalen Animationen und die digitale Bildsynthese gewannen in den Achtziger- und frühen Neunzigerjahren an Bedeutung. So enthalten Spielfilme aus dieser Zeit mithilfe von Computern generierte Effekte und Wesen. Parallel dazu wurden ab den späten Achtzigerjahren digitale Schnittsysteme eingeführt. Ab Mitte der Neunzigerjahre war ihre Nutzung dann schließlich weit verbreitet. Ein weiterer Schritt auf dem Weg zur komplett digitalen Produktion von Spielfilmen war die Nutzung von sogenannten „Digital Intermediates“ ab dem Ende der Neunzigerjahre.¹¹¹ Bei einem „Digital Intermediate“ handelte es sich um die eingescannte Version von analog gedrehtem Filmmaterial¹¹², die es möglich machte, Schnitt und Farbkorrektur am Computer durchzuführen.¹¹³ Die Digitalisierung hatte in den Neunzigerjahren darüber hinaus mit der Einführung des digitalen Tons im Jahr 1990 auch einen entscheidenden Einfluss auf den Tonbereich.¹¹⁴ Obwohl es bereits in den späten Neunzigerjahren Spielfilme gab, die komplett digital gedreht worden waren¹¹⁵, richtete erst der Einsatz von digitalen Filmkameras beim Dreh von STAR WARS: EPISODE II – ATTACK OF THE CLONES (2002) den Blick auf die vollkommen digitale Produktion als die Zukunft des Filmemachens.¹¹⁶ Weil sich die digitale Technik als kostengünstiger, schneller sowie effizienter erwies und einfacher zu bedienen war, konnte sie sich schließlich durchsetzen.¹¹⁷ Weltweit wurde mehr und mehr auf die Arbeit mit digitalen Filmkameras umgestiegen. Etwas später folgte auch die Einführung der digitalen Projektion.

4.3.2 Möglichkeiten der visuellen Gestaltung von Spielfilmen und deren Flashbacks unter dem Einfluss der Digitalisierung

Die digitalen Techniken zur Aufnahme, Synthese und Bearbeitung von Bildern können von Regisseuren zur Umsetzung ihrer kreativen Vision eines Films genutzt werden¹¹⁸, da sie ihnen eine umfassende und gezielte Kontrolle der Gestaltung des filmischen Bildes bieten.¹¹⁹ Hier bieten sich unter anderem auch Einsatzmöglichkeiten in den Flashbacks von Spielfilmen. In den folgenden Kapiteln wird kurz erläutert, welche Möglichkeiten dies sind.

4.3.2.1 Visuelle Gestaltung und Integration von Charakteren

Um die visuelle Gestaltung von filmischen Charakteren zu beeinflussen, gibt es mittlerweile neben Kostümen und Make-up auch digitale Möglichkeiten. So ist es beispielsweise möglich, das Gesicht eines Schauspielers digital zu ersetzen. Dies ist vor allem für Szenen interessant, die mit Stunt

¹¹¹ Vgl. ROGERS (2013), S. 95

¹¹² Vgl. HIGGINS, Scott (2003): A New Colour Consciousness: Colour in the Digital Age. In: Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies 9 Jg., H. 4, S. 60 Online unter: <https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/135485650300900406> [Stand: 19.07.19]

¹¹³ Vgl. PURSE (2013), S. 2

¹¹⁴ Vgl. ROGERS (2013), S. 96

¹¹⁵ Vgl. ebd., S. 95

¹¹⁶ Vgl. ebd., S. 97

¹¹⁷ Vgl. FUSSFELD COHEN, Orit (2014): The New Language of the Digital Film. In: Journal of Popular Film and Television 42 Jg., H. 1, S. 48 <https://doi.org/10.1080/01956051.2012.759898>

¹¹⁸ Vgl. PURSE (2013), S. 10

¹¹⁹ Vgl. ROGERS (2013), S. 125

Doubles gedreht werden. Das Gesicht des Doubles kann mithilfe der digitalen Technik anschließend gegen das Gesicht des Schauspielers ausgetauscht werden.¹²⁰

Mit „Motion Capture“, „Performance Capture“, „Emotion Capture“ und „Universal Capture“ sind sogar erhebliche Manipulationen des Aussehens und Verhaltens einer Filmfigur machbar, da virtuelle Charaktere auf Basis einer echten Performance eines Darstellers erschaffen werden können.¹²¹

Ein gutes Beispiel für die digitale Manipulation des Gesichts eines Schauspielers, die das Thema der filmischen Erzählung notwendig machte und die auf einer echten Performance beruhte, liefert David Finchers *THE CURIOUS CASE OF BENJAMIN BUTTON* (2008). Im Verlauf dieses Filmes entwickelt sich der von Brad Pitt gespielte Hauptcharakter von einem alten Greis zu einem kleinen Kind.

Dabei musste das Aussehen von Pitts Gesicht digital an das Alter der Körper der Schauspieler angepasst werden, die Benjamin Button als Kind und als Greis darstellten und deren Gesicht am Ende durch Brad Pitts ersetzt wurde.¹²² Diese Technik, die Animationen, Compositing und Motion-Capturing kombiniert, bietet sich für den Einsatz in Flashbacks an, da bei Rückblenden teilweise weit in die Vergangenheit zurückgesprungen wird und deshalb auch das Alter der Hauptcharaktere entsprechend angepasst werden muss.

Neben der Möglichkeit, die visuelle Gestaltung von Filmcharakteren zu manipulieren, bietet die digitale Technik auch die Möglichkeit, diese über die Arbeit mit einem Greenscreen in beliebige Umgebungen zu integrieren.¹²³

Robert Zemeckis *FORREST GUMP* (1994) ist ein gutes Beispiel für die Integration eines Filmcharakters in eine fremde Umgebung mit digitalen Mitteln. Der Hauptcharakter Forrest wurde dabei unter anderem in dokumentarisches Filmmaterial eingefügt¹²⁴, das US-Präsident Kennedy zeigt. Auch diese Technik ist für die Anwendung in Flashbacks geeignet. Zum Beispiel können damit die Darsteller in einer Rückblende in echtes historisches Filmmaterial integriert werden.

4.3.2.2 Fotorealismus bei Effekten, Animationen und Compositing

Digitale Technik beziehungsweise Computer werden heute auch für die Erstellung von visuellen Effekten und Animationen sowie für das Compositing genutzt. Beim Compositing werden einzelne Bildelemente zu einem Ganzen zusammengefügt. Das Verfahren wird häufig bei der visuellen Gestaltung von Spielfilmen eingesetzt. Auch visuelle Effekte und Animationen stellen in vielen Filmen einen wichtigen Teil der Bildgestaltung dar. Obwohl es visuelle Effekte, Animationen und Compositing bereits zur Zeit des Analogfilms gab, bewirkte die Digitalisierung dennoch Veränderungen in Bezug auf die drei genannten Bereiche.

¹²⁰ Vgl. FUSSFELD COHEN (2014), S. 50

¹²¹ Vgl. ebd., S. 51

¹²² Vgl. ebd., S. 52

¹²³ Vgl. ebd., S. 50

¹²⁴ Vgl. ebd., S. 54

So ist es durch die digitale Technik möglich, bei der Gestaltung von visuellen Effekten und beim Compositing nahezu fotorealistische Ergebnisse zu erreichen. Dies ist bei den meisten Spielfilmen heutzutage auch das Ziel.¹²⁵ Auch bei Animationen ermöglichen Algorithmen, die Details wie die Bewegung von Haaren simulieren können, nahezu fotorealistische Resultate.¹²⁶

Dadurch ergeben sich für Filmemacher in Zeiten der Digitalisierung neue kreative Möglichkeiten im Bereich der visuellen Gestaltung. So können Fantasiewelten geschaffen werden, die fast so realistisch wirken, als wären sie mit einer Filmkamera aufgenommen worden.¹²⁷

Abgesehen von fantastischen Welten können mithilfe der digitalen Techniken auch historische Szenen realistisch dargestellt werden. In dem Film ZODIAC (2007), der auf der wahren Geschichte des Zodiac-Killers beruht, gibt es beispielsweise eine Ermittlungsszene, in der die Straße, in welcher sich der Tatort befindet, mithilfe von digitalen Matte-Paintings historisch originalgetreu nachgebildet wurde, da das Filmteam am Originalschauplatz nicht drehen durfte.¹²⁸ Die Möglichkeit zur Darstellung historischer Schauplätze mithilfe von Matte-Paintings, digitalem Compositing und anderen digitalen Techniken ist besonders für die Gestaltung von Flashbacks interessant, die sehr weit in der Zeit zurückspringen, sodass ein aufwändiges historisches Szenenbild erforderlich wird. Durch den Einsatz dieser Techniken könnte unter Umständen der Ausstattungsaufwand minimiert und die Authentizität des Szenenbilds erhöht werden.

4.3.2.3 Neue Möglichkeiten der Farbgestaltung

Das Vorhandensein von digital bearbeitbarem Filmmaterial durch das Erstellen von „Digital Intermediates“ ab dem Ende der Neunzigerjahre und später durch die Nutzung digitaler Filmkameras eröffnete auch im Bereich der farblichen Gestaltung von Spielfilmen neue Möglichkeiten – besonders im Bereich des Gratings.

Der Regisseur und Filmtheoretiker Richard Misek unterscheidet in seinem Aufsatz „The ‘look’ and how to keep it: cinematography, postproduction and digital colour“ zwei Arten des Gratings. Als „primary grading“¹²⁹ bezeichnet er die Anpassung der Farbbalance in einer filmischen Einstellung.¹³⁰ Dies wird im deutschen Sprachraum auch mit dem Begriff Farbkorrektur ausgedrückt.

¹²⁵ Vgl. PURSE (2013), S. 6

¹²⁶ Vgl. ROGERS (2013), S. 136

¹²⁷ Vgl. ebd.

¹²⁸ Vgl. PURSE (2013), S. 14-15

¹²⁹ MISEK, Richard (2010): The ‘look’ and how to keep it: cinematography, postproduction and digital colour. In: Screen 51 Jg., H. 4, S.

405 Online unter: [https://oup.silverchair-cdn.com/oup/backfile/Content_public/Journal/screen/51/4/10.1093/screen/hjq045/2/hjq045.pdf?Expires=2147483647&Signature=que8IfxLUBb3-](https://oup.silverchair-cdn.com/oup/backfile/Content_public/Journal/screen/51/4/10.1093/screen/hjq045/2/hjq045.pdf?Expires=2147483647&Signature=que8IfxLUBb3-AhLmMKPVOp5X8Dt6ssx92mCbb0vXSSbLjyyZgueTng3ncaygDld8nW~kgnVj~2gMgy2H0ilW15JhhG8j1Y7UgBpnUfxPv16MaJhHZxh3PYTsGBxA vAjt5T1q~crrdEi954wOvXU753fpDZoOTZWqEYUzoEh0btM68jHKSrdfHfS2VvkQ2Kqyl1--s7w1CQPY~-3nu~WmrXd8JaKpMOJ3z1QTXIh8~v5KA8wmKLcLl~5H508hdoSSW8EXbq0a7y7BYZBgV1HX7sb3-m9YDF5k0Jr4hHa8fhr9HnjzSgGlz6YiCtEB4UUwmrd02TkYazyyoIuUcF-Og__&Key-Pair-Id=APKAIE5G5CRDK6RD3PGA)

AhLmMKPVOp5X8Dt6ssx92mCbb0vXSSbLjyyZgueTng3ncaygDld8nW~kgnVj~2gMgy2H0ilW15JhhG8j1Y7UgBpnUfxPv16MaJhHZxh3PYTsGBxA vAjt5T1q~crrdEi954wOvXU753fpDZoOTZWqEYUzoEh0btM68jHKSrdfHfS2VvkQ2Kqyl1--s7w1CQPY~-3nu~WmrXd8JaKpMOJ3z1QTXIh8~v5KA8wmKLcLl~5H508hdoSSW8EXbq0a7y7BYZBgV1HX7sb3-m9YDF5k0Jr4hHa8fhr9HnjzSgGlz6YiCtEB4UUwmrd02TkYazyyoIuUcF-Og__&Key-Pair-Id=APKAIE5G5CRDK6RD3PGA [Stand:

19.07.19]

¹³⁰ Vgl. ebd., S. 405

Unter „secondary grading“¹³¹ versteht er die Veränderung bestimmter Farben oder farbiger Bereiche, ohne dabei jedoch die restlichen Farben des filmischen Bildes zu beeinflussen.¹³² Misek stellt in seinem Aufsatz fest, dass die Digitalisierung vor allem im Bereich des „secondary gradings“ neue Möglichkeiten schuf.

„[...] secondary grading allows specific colour values and areas of the frame to be altered in isolation. A blue sky, for example, can be made pink without changing the hue of the sea. [...] Digital colour grading makes possible such extreme chromatic alterations [...].“¹³³

Darüber hinaus geht der Filmwissenschaftler Scott Higgins in seinem Aufsatz „A New Colour Consciousness – Colour in the Digital Age“ darauf ein, dass Farben entsprechend der auffälligen, aber narrativ begründeten Gestaltung von Hollywood-Filmen seit den Achtzigerjahren im digitalen Zeitalter ebenfalls auffälliger eingesetzt werden. Higgins führt als Beispiel eine Mondlichtsituation an. Während in früheren Hollywood-Filmen die Farbtemperatur etwas kühler gestaltet wurde, wird in digital gegradeten Spielfilmen die gesamte Szene inklusive der Hauttöne bläulich dargestellt.¹³⁴ Die Erstellung solcher expressiven, auf die Stimmung der Geschichte abgestimmten Farblooks ist eine weitere Möglichkeit, die sich in der Farbgestaltung durch digitales Grading bietet.

Die ersten beiden Filme, die ein digitales „secondary grading“ erhielten, waren PLEASANTVILLE (1998) und O BROTHER WHERE ART THOU (2000).¹³⁵ Danach wurde es üblich, dass Filme einen digitalen Grading-Prozess durchliefen.¹³⁶

Neue Möglichkeiten der Farbgestaltung ergeben sich jedoch nicht nur durch den Prozess des digitalen Gradings. Auch der vermehrte Einsatz von Computeranimation und Computergrafiken in Realfilmen gibt den Filmemachern eine noch größere Kontrolle über die farbliche Gestaltung ihrer Filme. In der bereits in Kapitel 4.3.2.2 erwähnten Szene aus ZODIAC, in der ein Straßenzug mithilfe von digitalen Matte-Paintings nachgebildet wurde, konnten so gezielt Braun- und Gelbtöne eingesetzt werden, die sich gut in die allgemeine Farbgestaltung des Films aus Gelb-, Grün- und Brauntönen einfügten. Die Möglichkeiten der Farbgestaltung eignen sich sehr gut für die visuelle Gestaltung von Rückblenden – ganz unabhängig davon mit welcher Technik sie produziert werden. Je nachdem, um welche Art von Flashback es sich handelt, muss das Grading unterschiedliche Funktionen erfüllen. So kann es zum Beispiel die Darstellung eines vergangenen Ereignisses unterstreichen oder die Emotionen eines Protagonisten verdeutlichen und so weiter. Ob die neuen digitalen Möglichkeiten des Gradings dazu geführt haben, dass dieses in den Flashbacks von Spielfilmen vermehrt auftritt und in welcher Form, soll in der Analyse in Kapitel 5 näher untersucht werden.

¹³¹ MISEK (2010), S. 405

¹³² Vgl. ebd., S. 405

¹³³ Ebd., S. 405

¹³⁴ Vgl. HIGGINS (2003), S. 73

¹³⁵ Vgl. ebd., S. 60

¹³⁶ Vgl. FUSSFELD COHEN (2014), S. 49

4.3.2.4 Fortführung vordigitaler Gestaltungsformen

Digitale Aufnahme- und Bearbeitungstechniken hätten durchaus das Potential die Gestaltung des Filmbildes zu verändern, dennoch werden sie heute meist dazu herangezogen vordigitale narrative und gestalterische Ausdrucksmittel umzusetzen oder nachzuahmen.¹³⁷ So werden mit digitalen Mitteln beispielsweise auch die visuellen Eigenheiten von analogem, photochemisch entwickeltem Filmmaterial nachgebildet.¹³⁸

Die Imitation vordigitaler Gestaltungsformen kann nicht nur subtil, sondern wie bei der Erstellung historischer Filmlooks auch als expressives visuelles Gestaltungsmittel eingesetzt werden.

Die Kameraführung sowie die Licht- und Farbgestaltung von Filmen wie KING KONG (2005) von Peter Jackson oder SIN CITY (2005) von Frank Miller und Robert Rodriguez erinnern zum Beispiel an die Gestaltung von Filmen aus den Dreißiger- und Vierzigerjahren. THE ARTIST (2011) von Michel Hazanavicius und HUGO (2011) von Martin Scorsese bedienen sich visueller Gestaltungsformen früher Filme.¹³⁹ Das Nachbilden von historischen Filmlooks und gealtertem Filmmaterial könnte auch in Flashbacks genutzt werden, um diese von der filmischen Gegenwart abzuheben und als Sprünge in eine bestimmte Zeit in der Vergangenheit zu markieren.

4.3.2.5 Auditive Gestaltung von Spielfilmen in Zeiten der Digitalisierung

Nicht nur im Bereich der visuellen Gestaltung von Spielfilmen bewirkte die Digitalisierung zahlreiche Veränderungen und schuf neue Gestaltungsmöglichkeiten. Auch auf die auditive Gestaltung von Spielfilmen hatte die Digitalisierung einen weitreichenden Einfluss.

So macht der Einsatz digitaler Audioformate die Wiedergabe von Sounds mit einer größeren Klangtreue und einem größeren Dynamikumfang möglich.¹⁴⁰

Darüber hinaus wird die Arbeit von Sound Designern durch den Einsatz von Computerprogrammen zur Tonaufnahme und -mischung – sogenannten Digital Audio Workstations – wesentlich erleichtert. Dabei macht die Nutzung von digitalen Bibliotheken einen schnellen Zugriff auf eine Vielzahl gespeicherter Sounds und ein direktes Monitoring möglich. Dadurch können differenziertere und detailliertere Sound Designs geschaffen werden.¹⁴¹

Doch nicht nur technische Veränderungen im Audiobereich haben einen Einfluss auf die auditive Gestaltung von Spielfilmen in Zeiten der Digitalisierung. Der gestalterische Einsatz von Sounds in Filmen ist in seiner heutigen Form auf die Zeit der ersten computergenerierten visuellen Effekte zurückzuführen. Um zu verhindern, dass die Effekte einen großen Bruch darstellten und das Eintauchen der Zuschauer*innen in die Geschichte eines Films störten, setzten Sound Designer auf

¹³⁷ Vgl. PURSE (2013), S. 153

¹³⁸ Vgl. ebd., S. 4

¹³⁹ Vgl. PURSE (2013), S. 3-4

¹⁴⁰ Vgl. WHITTINGTON, William (2013): Lost in Sensation: Reevaluating the Role of Cinematic Sound in the Digital Age. In: Vernallis, Carol; Herzog, Amy; Richardson, John (Hg.): The Oxford Handbook of Sound and Image in Digital Media. New York: Oxford University Press, S. 62

¹⁴¹ Vgl. ebd., S. 68

eine übertriebene, aber wahrnehmungsgetreue Soundgestaltung. Dabei wurden fantastische Geräusche mit bekannten Referenzgeräuschen aus der realen Welt kombiniert.¹⁴² Sound Designer Gary Rydstrom und der Entwickler des THX-Standards Tomlinson Holman sprechen in diesem Zusammenhang von „hyperrealism“¹⁴³. Diese Form der hyperrealistischen Soundgestaltung hat sich in Hollywood-Spielfilmen seit der Zeit der ersten digitalen visuellen Effekte durchgesetzt.

Generell führt der vermehrte Einsatz von computergenerierten Bildern und Bildelementen in Spielfilmen dazu, dass Sound Designs mehr und mehr zu reinen Produkten der Kreativität und Vorstellungskraft der Sound Designer werden, da es zu den computergenerierten Bildern und Bildelementen keinen Originalton gibt, an dem man sich orientieren könnte.¹⁴⁴

Schließlich bietet die Unterstützung mehrkanaliger Tonsysteme wie zum Beispiel 5.1 Surround-Sound durch die Kinos den Sound Designern noch weitere Gestaltungsmöglichkeiten. So können sie die einzelnen Elemente der Tongestaltung eines Films räumlich auf verschiedene Kanäle verteilen. Dadurch, dass die Zuschauer*innen die Geräusche im Raum verorten können, wird ihr Blick beim Ansehen des Films zusätzlich gelenkt.¹⁴⁵ Sicherlich nehmen viele der oben beschriebenen Möglichkeiten der Soundgestaltung heute wichtige Funktionen bei der Gestaltung von Rückblenden in neueren amerikanischen Spielfilmen ein. Die hyperrealistische Soundgestaltung mit ihrer Mischung aus realistischen und fantastischen Geräuschen könnte beispielsweise dabei helfen zu kennzeichnen, dass es sich bei den Rückblenden um Ereignisse handelt, die sich tatsächlich zugetragen haben, die aber einige Zeit zurückliegen. Inwiefern dies tatsächlich genutzt wird, wird in der Analyse in Kapitel 5 betrachtet.

4.4 Kurzer Einblick in die Funktionsweise des Gedächtnisses nach dem aktuellen Stand der Wissenschaft

Da es sich bei Flashbacks häufig um die Erinnerungen eines Filmcharakters handelt, ist eine Beschäftigung mit dem aktuellen Stand der Forschung im Bereich des menschlichen Gedächtnisses im Hinblick auf die in Kapitel 5 folgende Analyse von Flashbacks in Spielfilmen seit dem Jahr 2000 sinnvoll. Wie in Kapitel 3 dieser Arbeit dargelegt, hatten bereits in der Moderne neue wissenschaftliche Erkenntnisse in ihrer populärwissenschaftlichen Verbreitung nach der Vermutung von Maureen Turim einen Einfluss auf die Darstellung von Flashbacks. Um der Frage nachgehen zu können, ob und inwieweit aktuelle wissenschaftliche Erkenntnisse über unser Gedächtnis und unsere Erinnerungen eine Rolle bei der Gestaltung von Flashbacks in Filmen seit dem Jahr 2000 gespielt haben könnten, soll im ersten Teil dieses Kapitels kurz erklärt werden, wie das menschliche Gedächtnis nach dem aktuellen Stand der Forschung funktioniert. Dabei wird überwiegend auf populärwissenschaftliche Quellen zurückgegriffen, da es unwahrscheinlich ist, dass sich die

¹⁴² Vgl. WHITTINGTON (2013), S. 67

¹⁴³ Ebd., S. 64

¹⁴⁴ Vgl. ebd., S. 66-67

¹⁴⁵ Vgl. ebd., S. 68

Filmemacher von hochwissenschaftlicher Literatur inspirieren lassen. Viel wahrscheinlicher ist es, dass sie bei dem Versuch, Erinnerungen filmisch darzustellen, ebenso wie die Filmemacher der Moderne, von populärwissenschaftlichen Informationen geleitet werden.

4.4.1. Entstehung, Speicherung und Abruf von Erinnerungen im Gehirn

Auch heute sind noch nicht alle Prozesse bekannt, die bei der Aufzeichnung, Speicherung und beim Abruf von Erinnerungen im menschlichen Gehirn ablaufen.

Nach dem aktuellen Stand der Forschung wird davon ausgegangen, dass jede Erinnerung über eine bestimmte Kombination miteinander vernetzter Nervenzellen gespeichert ist. Das menschliche Gehirn besteht insgesamt aus ungefähr 100 Milliarden vernetzter Nervenzellen, die Reize über elektrische Impulse an ihre Nachbarzellen weiterleiten können. Lernt ein Mensch etwas Neues, wird das Gelernte gespeichert, indem sich die Verbindungen zwischen bestimmten Nervenzellen verstärken. Es entsteht eine neue Erinnerung. Jedes Mal, wenn die gespeicherte Erfahrung erneut gemacht wird, verstärkt sich die Verbindung zwischen den Nervenzellen weiter. Je stärker die Verbindung, umso sicherer ist die Erinnerung gespeichert. Die Speicherung der Erinnerung erfolgt dabei jedoch nicht an einem einzigen Ort im Gehirn. Die einzelnen Eigenschaften des Erinnerten werden in den Gehirnregionen abgelegt, die für deren Wahrnehmung zuständig sind. Wird die Erinnerung schließlich abgerufen, dann wird die ihr zugehörige Kombination aus Nervenzellen angesprochen und leitet elektrische Impulse in einem bestimmten Rhythmus weiter.¹⁴⁶

Aktuelle Forschungsergebnisse zeigen, dass manche Erinnerungen bei ihrem Abruf formbar werden und verändert werden können. Man bezeichnet diesen Prozess als Rekonsolidierung.¹⁴⁷ Die Theorie von der Rekonsolidierung gibt es bereits seit längerer Zeit. Auch José van Dijck, die zahlreiche wissenschaftliche Veröffentlichungen zum Thema neue Medien verfasst hat, beschreibt den Prozess in ihrem Buch „Mediated Memories in the Digital Age“ von 2007:

„Memories effectively are rewritten each time they are activated; instead of recalling a memory that has been stored some time ago, the brain is forging it all over again in a new associative context. Every memory, therefore, is a new memory because it is shaped (or reconsolidated) by the changes that have happened to our brain since the memory last occurred to us.“¹⁴⁸

¹⁴⁶ Vgl. UCSNAY, Julia (2019): Gedächtnis. planetwissen.de, vom 24.06.19. Online auf: <https://www.planetwissen.de/natur/forschung/gedaechtnis/index.html>, [Stand: 23.07.2019]

¹⁴⁷ Vgl. GRESHKO, Michael (2019): Human memory: How we make, remember and forget memories. nationalgeographic.com, vom 04.03.19. Online auf: <https://www.nationalgeographic.com/science/health-and-human-body/human-body/human-memory/>, [Stand: 23.07.2019]

¹⁴⁸ VAN DIJCK, José (2007). Mediated Memories in the Digital Age. Stanford: Stanford University Press, S. 32 Online auf: <https://people.southwestern.edu/~bednarb/comm-memory/articles/vanDijck2.pdf> [Stand: 22.07.19]

Aufgrund der Rekonsolidierung sind Erinnerungen, so argumentiert van Dijck weiter, nie genaue, statische Abbilder dessen, was erinnert wird. Das Erinnerte wird immer teilweise rekonstruiert.¹⁴⁹ Generell sind Wissenschaftler heute von dem Gedanken abgekommen, dass im Gedächtnis alle Aspekte eines Erlebnisses abgespeichert werden. Vielmehr gehört das Erraten von einzelnen Teilen einer Erfahrung zum Erinnerungsprozess.¹⁵⁰ José van Dijck geht in „Mediated Memories in the Digital Age“ ebenfalls darauf ein, dass Gedächtnis und Fantasie eng miteinander verwandt sind. Beide haben einen Einfluss auf das Wesen von Erinnerungen.¹⁵¹

4.4.2 Eigenschaften des menschlichen Gedächtnisses

Wie bereits in 4.4.1 erwähnt, werden nicht alle Aspekte eines Erlebnisses tatsächlich als Erinnerungen aufbewahrt. Bei der Selektion dessen, was abgespeichert wird und was nicht, haben Emotionen einen großen Einfluss. Menschen merken sich in erster Linie das, was sie als besonders interessant wahrnehmen und an dem sie stärker emotional beteiligt sind.¹⁵² Aus diesem Grund bleiben emotionale Verletzungen häufig auch besonders lange im Gedächtnis – sogar länger als physische Schmerzen.¹⁵³ Außerdem haben Emotionen auch einen Einfluss darauf, welche Erinnerungen in einem bestimmten Moment abgerufen werden. Beispielsweise fällt es Menschen leichter, sich an Erlebnisse zu erinnern, die zu ihrem aktuellen Gemütszustand passen.¹⁵⁴

Schließlich kommt der Einfluss der Emotionen auf das Gedächtnis auch bei der „Peak-End rule“¹⁵⁵ zum Tragen. Diese besagt, dass sich Menschen bei Erlebnissen, die sich über einen längeren Zeitraum erstrecken, häufig am besten an den schönsten oder schlimmsten Moment und an das Ende erinnern können. Der Rest wird vernachlässigt.¹⁵⁶

Eine weitere Eigenschaft des menschlichen Gedächtnisses ist, dass Erinnerungsprozesse durch die Umgebung, in der sich ein Mensch befindet, angestoßen werden können.¹⁵⁷ Auch materielle Objekte, wie zum Beispiel Bilder oder Tagebücher können bewirken, dass bestimmte Erinnerungen aktiviert werden.¹⁵⁸ José van Dijck bezeichnet diese Objekte als „mediated memory objects“¹⁵⁹.

Inwieweit die in den Kapiteln 4.4.1 und 4.4.2 dargelegten Erkenntnisse über die Speicherung und den Abruf von Erinnerung einen Einfluss auf die Gestaltung von Flashbacks in amerikanischen Spielfilmen, die nach dem Jahr 2000 gedreht wurden, genommen haben könnten, soll in der ausführlichen Analyse in Kapitel 5 betrachtet werden.

¹⁴⁹ Vgl. VAN DIJCK (2007), S. 32

¹⁵⁰ Vgl. UCSNAY (2019)

¹⁵¹ Vgl. VAN DIJCK (2007), S. 34

¹⁵² Vgl. UCSNAY (2019)

¹⁵³ Vgl. HESHMAT, Shahrām (2015): Why Do We Remember Certain Things, But Forget Others?. psychologytoday.com, vom 08.10.2015. Online auf: <https://www.psychologytoday.com/us/blog/science-choice/201510/why-do-we-remember-certain-things-forget-others>, [Stand: 23.07.2019]

¹⁵⁴ Vgl. ebd.

¹⁵⁵ Ebd.

¹⁵⁶ Vgl. ebd.

¹⁵⁷ Vgl. ebd.

¹⁵⁸ Vgl. VAN DIJCK (2007), S. 28

¹⁵⁹ Ebd., S. 28

4.5 Zusammenfassung

Bevor mit der genrespezifischen Filmanalyse herausgefunden werden soll, wie Flashbacks in amerikanischen Spielfilmen ab dem Jahr 2000 eingesetzt und dargestellt werden, wurde im vorhergehenden Kapitel dargelegt, welche Faktoren einen Einfluss darauf haben könnten. Dies ist für die Hinführung auf die Hauptfrage dieser Arbeit essentiell.

Allgemein kann gesagt werden, dass sich alle erläuterten Faktoren im Laufe der Zeit, insbesondere im Zuge der Digitalisierung, verändert haben.

Daraus lässt sich für die weiterführende Analyse die Vermutung formulieren, dass die genannten Faktoren alle einen Einfluss auf die audiovisuelle Gestaltung von Flashbacks haben. Besonders die Neuerungen im Bereich der audiovisuellen Gestaltung und die heutigen Storytelling-Strukturen gehen dabei Hand in Hand und haben somit vermutlich einen großen Einfluss auf die Darstellung und die Funktion von Flashbacks in der heutigen Zeit.

Das Einführen von digitalen Techniken um die Jahrtausendwende hat die audiovisuelle Gestaltung in der Filmbranche maßgeblich verändert. Diese Veränderungen können unter anderem als Grundbaustein für weiterführende Modifikationen im Bereich des Storytellings gesehen werden. Mit der großen Vielfalt an neuen Möglichkeiten, besonders mit der Etablierung von visuellen Effekten, sowie Computeranimation und digitalen Soundsystemen, haben sich auch neue Horizonte im Bereich des Storytellings aufgetan.

Wie bereits erwähnt hat sich besonders der Umgang mit der Zeitlichkeit in der Narrative im Laufe der Geschichte stark verändert. Zeitsprünge in Form von Flashbacks und Flashforwards finden heutzutage viel mehr Verwendung als früher.

Die technischen Neuerungen stellen besonders im Bezug auf die Darstellung von vergangenen Situationen wichtige Voraussetzungen für die audiovisuelle Gestaltung von Flashbacks dar. Mit den neuen Möglichkeiten in der Farbgestaltung können Stimmungen erzeugt werden, mit denen vergangene Situationen untermalt werden können. Auch mit den Neuerungen im Bereich der visuellen Effekte können beispielsweise historische Settings nachgebaut werden. Demnach lassen sich auch diese Dinge als signifikante Einflussfaktoren auf die Gestaltung von Rückblenden vermuten.

Da Erinnerungen eine gängige Form von Flashbacks darstellen und sie somit von subjektiver Natur sind, ist anzunehmen, dass auch die zahlreichen aktuellen Erkenntnisse aus der Gedächtnisforschung bei der Darstellung, sowie der Wahrnehmung von Flashbacks eine große Rolle spielen. Besonders in Bezug auf die Funktion des Gedächtnisses und dem unbewussten Abspeichern von Erinnerungen lässt sich vermuten, dass diese die Darstellung von Flashbacks ebenfalls erheblich beeinflussen.

Im Folgenden Kapitel wird mithilfe von Filmbeispielen eine genrespezifische Analyse durchgeführt mit dem Ziel, die Darstellung von Flashbacks zu untersuchen und herauszufinden, ob und inwiefern sich die angestellten Vermutungen in Bezug auf die genannten Einflussfaktoren als wahr herausstellen.

5. Analyse der narrativen Funktionen und Gestaltung von Flashbacks seit dem Jahr 2000 anhand von 32 amerikanischen Spielfilmen

5.1 Vorgehen bei der Analyse

Nachdem in den vorherigen Punkten der Versuch unternommen wurde, eine Definition von Flashbacks zu formulieren, sowie deren geschichtliche Entwicklung zu untersuchen und Einflussfaktoren auf die Darstellung zu zeigen, liegt der Hauptfokus dieser Arbeit nun darauf, mithilfe einer detaillierten Filmanalyse herauszufinden, wie Flashbacks in amerikanischen Spielfilmen ab dem Jahr 2000 verwendet werden und welche narrativen Funktionen sie erfüllen.

Im Zuge dessen soll zudem herausgefunden werden, ob und inwiefern die vorherig genannten Faktoren einen Einfluss auf die Darstellung von Rückblenden haben.

Es wird sich dabei auf vier verschiedene Filmgenres beschränkt: Komödie, Drama, Thriller und Science-Fiction.

Maureen Turim bezieht sich in ihrem Buch hauptsächlich auf das amerikanische Kino der 20er bis 80er Jahre. Sie beschreibt die geschichtliche Entwicklung von Rückblenden in Hollywoodfilmen. Mit dem Beginn des digitalen Zeitalters um die Jahrtausendwende kamen viele neue Möglichkeiten der audiovisuellen Gestaltung. Dies schlägt sich auch in der Darstellung von Flashbacks nieder. Die folgende Analyse spezialisiert sich deshalb auf amerikanische Spielfilme ab dem Jahr 2000. Somit ist ein großes Spektrum an gestalterischer Vielfalt geboten.

Das Ziel war eine Auswahl von Genres zu treffen, die einen möglichst großen Kontrast in ihrem zeitlichen Fokus aufweisen und so Besonderheiten in ihrer Verwendung von Flashbacks zeigen. Während die Komödie sich tendenziell auf die Gegenwart bezieht, findet sich der Fokus auf der Vergangenheit eher in Dramen und Thrillern. Der Science-Fiction Film ist dagegen auf die Zukunft ausgerichtet. Ziel ist es, durch diese zeitlichen Unterschiede ein großes Spektrum an Einsatzmöglichkeiten von Flashbacks analysieren zu können und viele genrespezifische Besonderheiten zu finden.

Bei der Filmauswahl der Science-Fiction-Filme wurde festgestellt, dass Fortsetzungen, sowie Comic-Verfilmungen als individuelle Filme schwer zu beurteilen sind und sich deshalb für die Analyse nicht eignen.

Im Rahmen der Analyse werden acht Filme pro Genre genauer betrachtet. Dieses Spektrum reicht zwar nicht aus, um allgemein gültige, wissenschaftlich evaluierbare Aussagen zu treffen, jedoch ist es im Rahmen dieser Arbeit nicht möglich, ein größeres Spektrum abzudecken. Deshalb beschränkt sich die Auswahl auf insgesamt 32 Filme. Mit diesem Spektrum ist eine Aussage über die genrespezifische Anwendung von Flashbacks ansatzweise möglich.

Bei der Auswahl der Filmbeispiele wurde darauf geachtet, dass sich die Filme in ihren Inhalten, sowie in ihrer Gestaltung möglichst stark voneinander unterscheiden. So gelingt ein analytischer Überblick über das Spektrum an Filmen innerhalb eines Genres.

Im Vordergrund der Analyse steht die audiovisuelle Gestaltung von Flashbacks.

Auch wenn diese Gestaltung ein Zusammenspiel von Bild und Ton ist, besteht die Tatsache, dass die technischen Möglichkeiten für eine auditive Analyse im Rahmen dieser Arbeit beschränkt sind. Viele Filme verwenden beispielsweise das Surround-Tonsystem, welches signifikant zur Tonmischung beiträgt. Wie schon in der Einleitung erwähnt, fehlen hier jedoch die Möglichkeiten, dieses zu beurteilen, da lediglich ein Zugang zu einer Stereofassung besteht. Zudem wurde bei der Betrachtung der geschichtlichen Entwicklung von Flashbacks festgestellt, dass sich Veränderungen im Bezug auf die Darstellung von Rückblenden hauptsächlich in der visuellen Gestaltung bemerkbar gemacht haben.

Deshalb wird die Analyse einen größeren Fokus auf die visuelle Gestaltung legen, als auf die auditive, da der visuelle Bereich mehr Möglichkeiten zur Analyse bietet.

Natürlich findet trotzdem eine Analyse und Evaluation der auditiven Gestaltung von Flashbacks statt. Das Hauptaugenmerk der Analyse liegt auf den Bereichen Kamera (Bewegungen, Einstellungsgrößen, Schärfentiefe, etc.), Editing (Übergänge, Komposition, Schnitteffekte, etc.), Effekte (VFX, CGI, etc.), Farbe (Grading, Lichtfarben, Objektfarben, Farbeffekte, etc.), Sound (Sounddesign, Soundeffekte, Musik, Cues, etc.) und die Funktion der Flashbacks im Storytelling.

In dem Sammelwerk "Filmanalyse" von Oliver Keutzer, Sebastian Lauritz und Claudia Mehlinger werden diese Kriterien als signifikante und notwendige Faktoren für eine Filmanalyse dargelegt. Es wird deshalb der Fokus auf diesen Faktoren liegen.

Als Ergebnis der Analyse sollen genreübergreifende Gemeinsamkeiten in der Darstellung von Flashbacks, sowie genretypische Flashbackfunktionen ermittelt und definiert werden.

5.2 Komödie

5.2.1 Eigenschaften

Führt man sich die Geschichte des Films und die der verschiedenen Genres vor Augen, so ist die Komödie wahrscheinlich die am längsten existierende Filmgattung. Sie fand ihre Anfänge Ende des 19. Jahrhunderts, als unter anderem durch die Brüder Lumière die Slapstick-Komödie eingeführt wurde. Mit hauptsächlich körperlicher Komik fiel diese damals unter das sogenannte "cinema of attractions", wobei es vor allem darum ging, zu Zeiten des Stummfilms, das Publikum so umfangreich wie möglich zu unterhalten.

Dies hatte zur Folge, dass bis zum Anfang des 20. Jahrhunderts fast alle produzierten Filme unter das Komödien-Genre fielen.¹⁶⁰ Es entwickelten sich neben Slapstick auch Subgenres wie die Screwball-Komödie. Diese beiden waren zur damaligen Zeit sehr beliebt.

Mit der Zeit etablierte sich eine stetig steigende Pluralität an Subgenres der Komödie. In den 50er und 60er Jahren wurden Familienkomödien immer beliebter; in den 80er und 90er Jahren erfuhr die Romantikkomödie (RomCom) ihre Blütezeit. Mit dem Aufkommen weiterer Filmgenres haben sich im Laufe der Zeit auch bei Komödien weitere Subgenres aufgetan. Nach und nach wurden diese mit anderen Filmgenres gekreuzt, indem Filmen mit ursprünglich ernsten Themen ein komischer Charakter gegeben wurde. Daraus haben sich weitere Subgenres wie Kriminalkomödie, Horrorkomödie, Science-Fiction-Komödie, sowie Tragikomödie etabliert.

Allgemein kann gesagt werden, dass Komödien ein sehr großflächiges Publikum ansprechen. Die Zielgruppen variieren in Alter und Geschlecht. Die Alltagsthemen, die bei der Komödie im Zentrum der Geschichte stehen, sind ein Grund dafür. Auch die Charaktere, die meist durchschnittliche Menschen mit identifizierbaren Themen und Problemen sind, sorgen für eine große Reichweite an Zuschauern. In der heutigen Zeit bedienen sich moderne Komödien häufig eines sehr einfachen Humors. Alltägliche Emotionen wie Scham und Peinlichkeit, sowie Schwächen stehen besonders im Fokus und werden übertrieben dargestellt.¹⁶¹

Ein weiterer Vorteil bei der Produktion von Komödien ist die Finanzierung, welche auch heute noch ein äußerst risikoarmer Faktor ist. Abhängig vom Produktionsaufwand belaufen sich die Kosten im Vergleich zu Produktionen in anderen Genres meist auf ein Minimum.¹⁶²

Generell kann außerdem gesagt werden, dass sich Komödien im Bezug auf die Zeitlichkeit eher auf die Gegenwart ausrichten. Zeitsprünge wie Flashbacks und Flashforwards finden häufig dann Verwendung, wenn es um die Vergangenheit, speziell um die Kindheit, von Charakteren geht. Diese Erlebnisse fungieren meist als Basis bzw. Erklärung für die Charakterisierung der Figuren in der Gegenwart.

¹⁶⁰ Vgl. GLASENAPP, Jörn, LILLGE, Claudia (2008): Einleitung. In: Glasenapp, Jörn, Lillge, Claudia (Hg.): Die Filmkomödie der Gegenwart. Paderborn: Wilhelm Fink GmbH & Co. Verlags-KG, S. 7-12.

¹⁶¹ Vgl. O.V. (2011): Komödie. Online auf: <https://www.film-lexikon.de/Komödie#Parodien>, [Stand: 25.08.2019]

¹⁶² Vgl. GLASENAPP, LILLGE (2008), S. 7-12

Im folgenden Punkt werden die Flashback-Funktionen, welche sich aus der Analyse von acht Komödien ab dem Jahr 2000 ergeben haben, dargelegt und erläutert. Anschließend findet eine detaillierte Analyse der Gestaltungsmittel, sowie eine beispielhafte Analyse des Films CHARLIE AND THE CHOCOLATE FACTORY (2005) statt.

5.2.2 Funktionen von Flashbacks in Komödien

Bevor die Analyse der Gestaltungsmittel von Flashbacks in Komödien vorgenommen wird, werden die (narrativen) Funktionen und Arten von Flashbacks in Komödien innerhalb der acht analysierten Filme dargelegt. Dazu werden die Position der Flashbacks in den jeweiligen Filmen in Form einer Tabelle dargestellt. Diese sind nicht nur für die anschließende Analyse, sondern auch für die Erläuterungen der Funktionen wichtig.

In Tabelle T1 wurden die Filme basierend auf der 3-Akt-Struktur nach Syd Field, welche bereits in Punkt 4.2 dargelegt wurde, in drei Teile aufgeteilt und diese mit 1. Akt (25%), 2. Akt (50%) und 3. Akt (25%) betitelt.

Gibt es mehrere Flashbacks zu unterschiedlichen Zeitpunkten während des Films, so wurden alle entsprechenden Felder angekreuzt. Die Filme sind chronologisch nach dem Erscheinungsjahr sortiert. (Tabelle T1)

Tabelle T1: Position von Flashbacks in Komödien

Film	1. Akt (25%)	2. Akt (50%)	3. Akt (25%)
13 GOING ON 30 (2004, Gary Winick)			x
CHARLIE AND THE CHOCOLATE FACTORY (2005, Tim Burton)	x	x	x
SUPERBAD (2007, Greg Mottola)	x		
17 AGAIN (2009, Burr Steers)	x		x
THE HANGOVER (2009, Todd Phillips)	x		
CONFESSIONS OF A SHOPAHOLIC (2009, P.J. Hogan)	x		
THE MEN WHO STARE AT GOATS (2009, Grant Heslov)	x	x	x
21 JUMP STREET (2012, Phil Lord, Christopher Miller)	x		

Mit einem Blick auf die Tabelle wird zunächst deutlich, dass sich die meisten Rückblenden im ersten Drittel der Filme befinden und die Anzahl der Flashbacks in den verschiedenen Filmen variiert. Auch bei einer großen Anzahl an Rückblenden starten diese in allen Beispielfällen am Anfang des Films. Die meisten Flashbacks befinden sich in den Filmen CHARLIE AND THE CHOCOLATE FACTORY (2005) und THE MEN WHO STARE AT GOATS (2009), wo sich die Rückblenden jeweils über den gesamten Film verstreuen. Im ersten Beispiel gehen die Rückblenden von zwei verschiedenen Personen aus, bei dem letzteren von lediglich einem Protagonisten.

Mehr als die Hälfte der ausgewählten Filme besitzen externe Flashbacks. Es handelt sich um Sequenzen, die außerhalb des Handlungsrahmens stattgefunden haben. Dabei ist auffällig, dass es sich oft um Vorgeschichten handelt, die direkt zu Beginn des Films gezeigt werden. In CONFESSIONS OF A SHOPAHOLIC (2009) handelt es sich beispielsweise um die Darstellung einer Situation aus der Kindheit der Protagonistin. Hier stellt am Anfang des Films, noch bevor die Rahmenhandlung startet, eine kleine Montage Szenen aus Rebecca's Kindheit dar, die zeigen wie sie mit ihrer Mutter einkaufen geht. Besonders wird hierbei ihre Faszination hinsichtlich Mode und teurer Kleidung hervorgehoben, welche im Kontrast zu ihrer Frustration über ihre eigene Kleidung steht. Die Sequenz wird mit einem Voice-Over von Rebecca aus der Gegenwart begleitet und geht anschließend mit einem Übergang in die Gegenwart über. (TC 00:00:20 - 00:01:30)

Ein anderes Beispiel für eine externe Vorgeschichte findet sich in 21 JUMP STREET (2012). Auch hier beginnt der Film mit einigen Szenen aus der Schulzeit von Jenko und Schmidt, als diese ihre Zeit in der Highschool als Rivalen verbrachten. Auch in 17 AGAIN (2009) befindet sich eine externe Rückblende in Form einer Vorgeschichte, welche zum Schluss des Films fragmentiert in Form einer Erinnerung wiederholt wird. Es finden sich in den Filmbeispielen jedoch auch externe Flashbacks, die nach Beginn der Haupterzählung stattfinden und nicht direkt am Anfang als Vorgeschichte auftauchen. Beispiele dafür sind CHARLIE UND DIE SCHOKOLADENFABRIK, wo die Handlung zunächst in der Gegenwart beginnt und der erste Flashback kurze Zeit nach Beginn des Films eintritt, und SUPERBAD (2007), wo der externe Flashback zu Seth's Kindheit ebenfalls einige Minuten nach Beginn der Handlung im ersten Drittel des Films auftaucht. Auch bei THE MEN WHO STARE AT GOATS sind alle Flashbacks extern und beginnen erst nach etwa 15 Minuten.

Interne Flashbacks sind in den analysierten Filmbeispielen in der Minderheit. In 13 GOING ON 30 (2004) beispielsweise wird am Ende des Films eine Szene vom Anfang wiederaufgegriffen, welche die Protagonistin Jenna als 13-jährige bei einer Party zeigt. Der Flashback wird ausgelöst durch Jenna als 30-jährige, die sich mithilfe eines Wunsches 17 Jahre in die Vergangenheit begibt und dort beschließt, diese zu verändern. Da die Rahmenhandlung zum Zeitpunkt von Jenna's dreizehntem Geburtstag beginnt, ist der Flashback intern. Auch in SUPERBAD finden sich mehrere kleine Rückblenden in Form von Erzählungen, die innerhalb der Rahmenhandlung stattfinden, dem

Zuschauer jedoch nicht vorher gezeigt wurden. Ein Beispiel dafür ist als Evan seiner Mitschülerin von seinem vergangenem Wochenende oder Fogell in einer späteren Szene von einer Begegnung mit einer Mitschülerin erzählt, welche nur ein paar Stunden zurückliegt. (TC: 00:15:02 - 00:15:20)



Abb. 5: Interner Flashback 1 in SUPERBAD



Abb. 6: Interner Flashback 2 in SUPERBAD

Ein besonderer Fall eines internen Flashbacks zeigt der Film *THE HANGOVER* (2009), wo die Erzählung mit einem Ereignis aus der Gegenwart beginnt und dann zurück an den Anfang springt und den gesamten Film in Form eines Flashbacks erzählt. Dies verläuft solange bis sich die Vergangenheit mit der anfänglichen Szene in der Gegenwart trifft und sich so ein Kreis schließt. Anschließend wird der Film in der Gegenwart weitererzählt. Es handelt sich hierbei um einen Single-Story-Flashback, welcher im Kapitel 4.1.3 bereits erläutert wurde. In diesem Fall bildet dieser die Rahmenhandlung.

Die Subjektivität und Objektivität von Flashbacks in den analysierten Komödien ist sehr gemischt. Die Hälfte der aufgeführten Filme besitzt objektive Flashbacks, die andere Hälfte besitzt subjektive.

Taucht eine Rückblende in Form einer Vorgeschichte direkt am Anfang des Films auf, so ist diese meist objektiv. Sie dient lediglich dazu, dem Zuschauer Informationen über die Herkunft bzw. Vergangenheit des oder der Protagonisten zu liefern bevor die Haupthandlung startet. Nur im Falle von *CONFESSIONS OF A SHOPAHOLIC* handelt es sich um eine Erzählung der Protagonistin selber und ist somit subjektiv. Der Film *17 AGAIN* beginnt mit einem objektiven Flashback und endet mit dem selbigen in Form einer Erinnerung am Ende. Somit besitzt der Film sowohl einen objektiven, als auch einen subjektiven Flashback.

Subjektive Flashbacks werden in allen Beispielfällen in Form von Erinnerungen bzw. Erzählungen dargestellt. Besonders vielfältig in der Gestaltung und Anzahl sind die in *CHARLIE AND THE CHOCOLATE FACTORY*, wo sich zunächst Charlie's Großvater und später Willy Wonka sehr umfangreich und illustrierend an vergangene Situationen erinnert.

Da die meisten Flashbacks der Filme extern sind, ist deren Portée, was Gérard Genette als die Zeit definiert, die die Rückblenden zurückliegen, relativ lang. Da die Flashbacks meist von der Kindheit der Charaktere erzählen und diese in der Gegenwart meist zwischen 30 und 35 Jahre alt sind, variiert der Zeitsprung zwischen 10 und 20 Jahren. Sind die Rückblenden intern, so springen sie, bis auf *GOING ON 30*, meist nur einige Stunden oder Tage zurück.

Die Amplitude hingegen, also die Dauer des Flashbacks (nach Genette), ist in fast allen Fällen nur relativ kurz. Bis auf THE HANGOVER, welcher fast in seiner Gesamtheit in der Vergangenheit spielt, sind die Rückblenden der anderen Filme jeweils im Schnitt nur einige Sekunden oder Minuten lang. Die zahlreichen Zeitsprünge in THE MEN WHO STARE AT GOATS sind vergleichsweise etwas länger, da diese eine eigene Erzählung darstellen und sich zu einer eigenen Geschichte zusammensetzen, die parallel zur Gegenwart erzählt wird.

Zusammenfassend kann gesagt werden, dass die Flashbacks in den analysierten Filmen alle entweder objektiv Vorgeschichten oder subjektive Erinnerungen darstellen. Die Narrativen springen meist mehrere Jahre zurück und sind meist von nur kurzer Dauer. Die meisten Flashbacks befinden sich am Anfang des Films. In allen Fällen tragen die Rückblenden zu einem besseren Verständnis der Gegenwart bei und sind zwar nicht essentiell, jedoch wichtig für die Charakterisierung der Protagonisten. Vor allem wenn es sich um Vorgeschichten der Figuren aus deren Kindheit oder Jugend handelt, vermitteln diese dem Zuschauer ein besseres Verständnis der Protagonisten in der Gegenwart. Somit handelt es sich bei vielen Beispielen um illustrierende Flashbacks. In CHARLIE AND THE CHOCOLATE FACTORY beispielsweise besitzen vor allem die Erzählungen von Charlie's Großvater zu Beginn des Films über die Geschichte von Willy Wonka's Fabrik einen sehr aufklärenden Charakter, sowohl für seinen Enkel Charlie, als auch für den Zuschauer. Ein extremes Beispiel findet sich in THE HANGOVER, wo die Auftaktzene in der Gegenwart ohne den anschließenden Zeitsprung in die Vergangenheit nicht verständlich wäre.

5.2.3 Ergebnisse der Analyse der Gestaltungsmittel

Bevor die Analyse der Gestaltungsmittel der Beispielfilme stattfindet, zeigt Tabelle A1 (s. Anhang, S. 181) zunächst einen Überblick über alle relevanten Gestaltungsmittel und Faktoren, die später genauer dargelegt und analysiert werden. Es wurde dann bei den Gestaltungsmitteln ein Kreuz gemacht, wenn diese bei der Rückblende einen deutlichen Unterschied zur Gegenwart aufweisen und es sich deshalb lohnt, diese genauer zu betrachten. (Tabelle A1, Anhang, S. 181)

Darauf folgend werden die Gestaltungsmittel genauer analysiert und dabei die Aspekte Kamera, Schnitt und Übergänge und Effekte in detaillierten Tabellen dargestellt.

Beim Betrachten der Tabelle ist zunächst auffällig, dass besonders der Schnitt, die Licht- und Farbgestaltung, sowie die Musik Faktoren sind, die bei beinahe allen Beispielen eine Rolle spielen und somit bei der Gestaltung und Darstellung von Flashbacks dominant sind. Des Weiteren ist auffällig, dass die Anzahl der signifikanten Faktoren von der Menge der Rückblenden abhängig ist. Je öfters ein Film in der Zeit zurückspringt, desto umfangreicher ist die Gestaltung der Rückblenden. CHARLIE AND THE CHOCOLATE FACTORY und THE MEN WHO STARE AT GOATS weisen demnach Signifikanzen in allen genannten Faktoren auf. Komödien haben allgemein die Tendenz, Geschehnisse auf eine übertriebene Art und Weise darzustellen und viel mit Gestaltungsmitteln zu spielen. Dies hat einen kausalen Zusammenhang mit den Anfängen der Komödie in dem Slapstick-

Genre und dem “cinema of attractions”, welches im vorherigen Punkt bereits erwähnt wurde. Dies spiegelt sich auch in der Darstellung von Flashbacks wieder. Besonders auffällig ist hierbei das Verwenden von Übergängen, welche oft mit visuellen Effekten gepaart sind. Ein extremes Beispiel stellen die Flashbacks von Willy Wonka in CHARLIE AND THE CHOCOLATE FACTORY dar, wo dessen Erinnerungen jeweils mit verschiedenen Arten von Wellen- oder Swirl- und Dissolve-Effekten, welche mit Bilddeformationen einhergehen, eingeleitet werden.

Ist der Flashback subjektiv und es handelt sich um Erinnerungen, werden des Weiteren in vielen Fällen Zooms bei den Übergängen verwendet. Meist leitet ein Zoom-in den Flashback ein und ein Zoom-out beendet ihn. Somit wird der Erinnerungs-Charakter und damit die Subjektivität der Szene hervorgehoben.

Auch in der Licht- und Farbgestaltung gibt es besonders im Bezug auf Grading Auffälligkeiten. Szenen aus der Vergangenheit werden oft in einem wärmeren Licht dargestellt, vereinzelt sogar in einem Sepia-Ton. Ein auffälliges Beispiel hierfür findet sich in 17 AGAIN, wo der anfängliche Flashback eine bräunlich-orangene Lichtfarbe aufweist, gepaart mit einer Vignette und einem Blur-Filter. Somit besitzt die gesamte Szene einen sehr klischierten Flashback-Charakter.

Da die meisten Rückblenden extern sind und somit mehrere Jahre zurück liegen, finden sich auch in den meisten Fällen signifikante Unterschiede im Szenenbild und in der Kostümfarbe. In 13 GOING ON 30 und in THE MEN WHO STARE AT GOATS beispielsweise ist die getragene Kleidung der markanteste visuelle Unterschied zwischen Vergangenheit und Gegenwart. Bei der auditiven Gestaltung ist auffällig, dass sich vor allem im Bereich der Musik Unterschiede zur Gegenwart auftun. Allgemein finden musikalische Elemente in Rückblenden eine häufigere Verwendung als in der Gegenwart. Die Musik weist dabei oft Parallelen zu der jeweiligen Stimmung einer Szene auf.

5.2.3.1 Kamera

Im Folgenden wird auf die eben zusammengefassten Faktoren jeweils genauer eingegangen. Zunächst werden die Gestaltungsmittel im Bereich Kamera mithilfe von Tabelle A2 (s. Anhang, S. 182) dargestellt, welche zunächst eine detaillierte Übersicht über die Verwendung verschiedener kameratechnischer Gestaltungsmittel von Rückblenden gibt.

Es wurde dann ein Kreuz gesetzt, wenn das jeweilige Mittel Verwendung findet und es signifikante und nennenswerte Unterschiede zur Gegenwart aufweist. (Tabelle A2, Anhang, S. 182)

Wie im vorherigen Abschnitt bereits erwähnt, geschieht die Gestaltung bzw. Darstellung von Rückblenden in den ausgewählten Filmen allgemein in einem vergleichsweise übertriebenen Rahmen. Demnach gibt es auch Auffälligkeiten im Bezug auf den Umgang mit der Kamera. Darunter fallen unter anderem Bewegungen (z.B. Fahrten und Schwenks), sowie Einstellungsgrößen, -perspektiven und Zooms. All diese Faktoren, die vorwiegend während des Drehs durch die Kameraführung entstehen, sind wichtige Grundsteine für die anschließende Postproduktion, auf welche später genauer eingegangen wird.

Mit einem Blick auf Tabelle A2 wird vor allem der vermehrte Einsatz von Zooms, Aufsichten und dynamischen Kamerabewegungen deutlich, wohingegen POV shots und auffällige Einstellungsgrößen vergleichsweise wenig Verwendung finden.

Wie oben bereits erwähnt, treten die meisten Flashbacks in Form von Erinnerungen und Erzählungen auf. In der Mehrheit der Fälle handelt es sich um mehrere Szenen, die in ihrer Gesamtheit ein Bild einer Situation oder einer Lebensphase innerhalb eines bestimmten Zeitraums vermitteln, anstatt einer singulären Szene oder Situation. Die Sequenzen zeigen, in was für einem Umfeld und emotionaler Lage sich die Figuren zur damaligen Zeit befanden. Eine dynamische Kamerabewegung in Form von Schwenks, gelegentlich in Kombination mit Fahrten, vermittelt dem Zuschauer solch einen Überblick. Meist handelt es sich um eine elliptische Montage von mehreren Situationen, in der sich Zeitsprünge befinden. Oft werden die Sequenzen in einer Halbtotale oder totalen Einstellungsgröße und meist aus einer Aufsicht gezeigt, um die Allgemeinheit der Situation zu verdeutlichen.

Ein Beispiel dafür sind die ersten beiden Flashbacks, die in Form von Erzählungen von Charlie's Großvater auftreten. Er erzählt von seiner Zeit als Mitarbeiter in Wonka's Fabrik und legt den weiteren Verlauf der Dinge dar. Von seiner Zeit als zufriedener und geschätzter Mitarbeiter bis zur



Abb. 7: Flashback mit weiter Kameraeinstellung 1 in CHARLIE AND THE CHOCOLATE FACTORY



Abb. 8: Flashback mit weiter Kameraeinstellung 2 in CHARLIE AND THE CHOCOLATE FACTORY

Schließung der Fabrik und seiner Entlassung wird ein Zeitraum von mehreren Jahren dargestellt. Dieses Ausmaß und die Menge an Ereignissen, sowie der lange Zeitraum wird durch Schwenks, Fahrten und (Halb-)Totale Aufnahmen, meistens in Aufsicht, dargestellt. (TC: 00:06:27 - 00:11:23)
Eine weitere Montage findet sich etwas später im Film, als Willy Wonka sich an den Moment in seiner Kindheit erinnert, wo er zum ersten Mal Süßigkeiten gegessen hat. Es folgt eine Montage von mehreren Sequenzen, in denen er sich heimlich alle möglichen Süßwaren beschafft und davon nicht genug kriegen kann.

Ähnliche Montage-Sequenzen mit dynamischen Kamerabewegungen finden sich auch in *THE MEN WHO STARE AT GOATS*. Zu Beginn des Films erzählt Lyn Cassady Bob von Bill Django und seinen Anfängen mit der "New Earth Army". Seine Erzählung beginnt mit Bill's Zeit während des Krieges und seinem anschließenden Beschluss, sein Leben umzukrempeln. Lyn's Erzählung deckt die Zeit ab, in der Bill mithilfe von diversen Meditationsübungen und Entspannungstechniken zu einer Selbstfindung gelangt, welche ihn schließlich dazu bewegt, eine Truppe mit gewaltlosen, parapsychologischen Fähigkeiten auszubilden. Die Zeitspanne von Bill's Selbstfindungsphase wird, ähnlich wie im vorherigen Filmbeispiel, als Abfolge von mehreren Szenen in Form einer elliptischen Montage dargestellt. Die Sequenzen, welche die verschiedenen Stadien seiner Reise zeigen, werden durch dynamische Schwenks und Fahrten untermalt und miteinander verbunden. Auch Halbtotale und Totalaufnahmen finden während dieser Sequenz viel Verwendung. (TC: 00:18:10 - 00:19:30)



Abb. 9: Montage 1 innerhalb eines Flashbacks in THE MEN WHO STARE AT GOATS



Abb. 10: Montage 2 innerhalb eines Flashbacks in THE MEN WHO STARE AT GOATS

Eine ähnliche Montage findet sich in einem etwas späteren Flashback, bei dem gezeigt wird, wie Lyn sich als Neuling in der New Earth Army einfindet. (TC: 00:36:45 - 00:38:20).

Auch auffällig ist ein vielfältiger Einsatz von Zooms. Während diese meist als Gestaltungsmittel für die Übergänge zwischen Gegenwart und Vergangenheit genutzt werden, finden diese auch innerhalb der Rückblenden gelegentliche Verwendung; vor allem wenn eine Reaktion einer Figur verdeutlicht oder hervorgehoben werden soll. Dies geschieht meist zum Zwecke der komödien-typischen Überdramatisierung.

5.2.3.2 Schnitt

Bei der Analyse der aufgelisteten Filme ließ sich feststellen, dass die Darstellung, sowie die Wirkung von Flashbacks in Komödien auch stark durch den Schnitt beeinflusst werden. Tabelle A3 (s. Anhang, S. 183) zeigt, welche Gestaltungsmittel in der Postproduktion bei den Filmbeispielen Einsatz finden. (Tabelle A3, Anhang, S. 183)

Wie oben bereits erwähnt, ist bei der Darstellung der Rückblenden vor allem der Einsatz von elliptischen Montagen besonders auffällig. In vielen Fällen werden jedoch auch die Flashbacks selbst elliptisch erzählt. Es handelt sich also um einen Zusammenschnitt von mehreren aufeinander folgenden Szenen, in denen sich zeitliche Lücken befinden und Szenen ausgelassen werden. Neben dieser Technik ist auch der Einsatz von Slow Motion auffällig. Auch diese finden vor allem während der elliptischen Montagen innerhalb der Flashbacks viel Verwendung. Ein Beispiel findet sich in *CONFESSIONS OF A SHOPAHOLIC*, wo fast die gesamte Montage von Rebecca als kleines Mädchen in Slow Motion gezeigt wird. Bis auf eine kurze Sequenz am Anfang, wo sich einige Leute unterhalten, geschieht alles langsamer. (TC 00:00:20 - 00:01:30)

Dieser Einsatz von Verlangsamungen von Szenen oder Sequenzen hat im komödiantischen Kontext vor allem die Funktion, mehr Dramaturgie zu erzeugen. Vor allem wenn es sich um subjektive Erinnerungen handelt, welche die Figur besonders nachhaltig geprägt haben, wird die Intensität dieser Ereignisse durch Slow Motion hervorgehoben. Auch erlaubt es dem Zuschauer, besonders bei elliptischen Montagen, in einem etwas längeren Zeitraum einen detaillierten Blick auf die Szenen zu erhalten. Somit steigt auch die Empathie für die Charaktere.

Tauchen in einem Film mehrere Flashbacks auf, so hängen diese in den meisten Fällen miteinander zusammen. Sie erzählen parallel zur Handlung in der Gegenwart eine Handlung in der Vergangenheit. Es wird häufig zwischen Gegenwart und Vergangenheit gewechselt und der Flashback wird in mehreren Abschnitten erzählt. In vier der analysierten Filme findet solch eine Fragmentierung statt. Ein Beispiel dafür findet sich in *SUPERBAD*, wo Seth Evan von seiner Kindheit erzählt. Er beginnt zunächst in Form einer elliptischen Montage von einer Phase als Schüler zu erzählen. Am Ende findet ein Sprung in die Gegenwart statt, bevor Seth beginnt, die Geschichte weiter zu erzählen. Anschließend findet eine weitere Fragmentierung statt. Diese Schnitttechnik dient vor allem zur Verdeutlichung von abschnittswisen Erinnerungen bzw. Erzählungen. (TC: 00:18:10 - 00:20:06)



Abb. 11: Fragmentierter Flashback in SUPERBAD -1



Abb. 12: Fragmentierter Flashback in SUPERBAD -2

Solch eine Fragmentierung, sowie das Auslassen von Ereignissen bei elliptischen Montagen spiegelt in diesen Beispielen vor allem die in Punkt 4.4.2 erläuterte Funktion des Gedächtnisses dar. Der

Zuschnitt von mehreren Szenen, die zwar inhaltlich miteinander zusammenhängen, jedoch nicht an einem Stück gezeigt werden, deckt sich mit der Tatsache, dass das menschliche Gehirn lediglich Dinge abspeichert, die der Mensch als rational und vor allem emotional am wichtigsten empfindet.

5.2.3.3 Übergänge und visuelle Effekte

Wie in dem anfänglichen Text im Bezug auf die allgemeine Übersichtstabelle bereits erwähnt wurde, spielen auch visuelle Effekte eine Rolle bei der Darstellung von Flashbacks. In fast allen Fällen spielen diese dann eine Rolle, wenn es um die Übergänge zwischen Gegenwart und Vergangenheit geht. Sie tragen also vor allem zum Schnittmuster der Sequenzen bei und verändern die Wahrnehmung des Zuschauers im Bezug auf den Wechsel zwischen den Zeitebenen. Tabelle A4 (s. Anhang, S. 184) zeigt eine Übersicht aller verwendeten Übergangstechniken. (Tabelle A4, Anhang, S. 184)

Allgemein kann gesagt werden, dass der Einsatz von Effekten, besonders bei Übergängen, sehr zum überzogenen Charakter der Komödie und deren Flashbacks beiträgt. Es handelt sich meist um relativ kitschige Übergänge, die den Rückblenden einen klischierten Flashback-Charakter geben. Hier haben vor allem die technischen Neuerungen im Rahmen der Digitalisierung in Bereichen der visuellen Effekte einen großen Einfluss auf die Gestaltung und die Wahrnehmung der Flashbacks. Die in Punkt 4.3.2.2 erwähnten Neuerungen machen es möglich, den Erinnerungs-Charakter dieser Rückblenden zu verdeutlichen. Meist sind solche Effekte entweder nur bei der Einleitung oder nur bei dem Beenden einer Rückblende präsent. Bei allen weiteren Übergängen handelt es sich um Hard Cuts. Der Einsatz von Effekten findet zudem meist in einer Kombination mit Schwarz- oder Weißblenden statt. Ein Beispiel für eine sehr auffällige und umfangreiche Anwendung von Effekten sind die Übergänge in CHARLIE AND THE CHOCOLATE FACTORY, als sich Willy Wonka an seine Kindheit erinnert. Es tauchen Effekte wie Swirls und wellenförmige Deformationen des Bildes auf, meist in Kombination mit einem Blendenübergang. (TC1: 00:57:18, TC2: 01:10:49)



Abb. 13: Effektreicher Übergang 1 in CHARLIE AND THE CHOCOLATE FACTORY



Abb. 14: Effektreicher Übergang 2 in CHARLIE AND THE CHOCOLATE FACTORY



Abb. 15: Effektreicher Übergang in 13 GOING on 30 -1



Abb. 16: Effektreicher Übergang in 13 GOING on 30 -2

Ein ähnlicher Effekt findet sich in 13 GOING ON 30 in der Szene als Jenna sich als 30-jährige mithilfe eines Wunschkrauts 17 Jahre zurück in die Vergangenheit begibt. Hier findet ein Aufwirbeln des Glitzerstaubs statt, welcher schließlich mit dem Bild verschwimmt und mit einer Überblendung die Vergangenheit einleitet. (TC: 01:30:50 - 01:31:15)

Während bei Willy Wonka die Übergangseffekte den subjektiven Erinnerungscharakter der Szenen hervorheben, dienen sie bei diesem Beispiel eher als objektiver Übergang, welcher durch Jenna's Wunsch ausgelöst wird. Hier wird der fantastische, übernatürliche Charakter der Szene hervorgehoben. Auch bei THE MEN WHO STARE AT GOATS dienen die Effekte eher der Untermalung von übernatürlichen Visionen oder Halluzinationen, anstatt der bloßen Einleitung einer Erinnerung. Das erste Beispiel hierfür findet sich innerhalb des ersten Flashbacks als Lyn erstmals von Bill und seiner Zeit im Krieg in Vietnam erzählt. Nachdem er angeschossen wird, bekommt er in einem POV shot eine Vision von einer Frau, die ihn schließlich dazu bewegt, sich auf eine Fact-Finding-Mission zu begeben. Mit einer Weißblende findet schließlich eine Überblendung in die nächste Szene statt, in der sich Bill im Krankenhaus befindet. Der Einsatz von visuellen Effekten hebt in dieser Szene vor allem Bill's Erleuchtung hervor. Im Unterschied zu den vorhergehenden Beispielen handelt es sich bei diesem Effekt um einen Übergang zwischen zwei Szenen innerhalb des Flashbacks, anstatt einen Übergang zwischen Gegenwart und Vergangenheit. (TC: 00:17:25 - 00:18:00)

Eine weitere Art solch einer Halluzination findet sich in einem späteren Flashback als Lyn auf einer Couch liegt. Nach einem detaillierten Zoom auf Lyn's Auge findet eine virtuelle Kamerafahrt statt, zunächst durch diverse Räume, dann weitet sich das Bild aus auf die Natur. Mit einem Zoom-Effekt geht die Szene schließlich mit einer Weißblende zurück in die Gegenwart über. (TC: 00:42:15 - 00:42:35)



Abb. 17: Zoom-Übergang 1 in *THE MEN WHO STARE AT GOATS*



Abb. 18: Zoom-Übergang 2 in *THE MEN WHO STARE AT GOATS*

5.2.3.4 Licht- und Farbgestaltung

Ein weiterer Faktor, der bei Flashbacks eine sehr tragende Rolle spielt ist die Licht- und Farbgestaltung.

Wie bereits in der Übersichtstabelle der Analysefaktoren erkennbar, ist der vielfältige Einsatz von Farben, sowohl im Bereich der Licht-, als auch im Bereich der Objektfarben, ein Element, welches bei jedem der Filmbeispiele eine signifikante Rolle spielt.

Besonders auffällig ist der vermehrte Einsatz von sehr warmen Braun- und Orangetönen im Bezug auf die Vergangenheit. Dies lässt sich auf die Anfänge des monochromen Einfärbens von Filmmaterial (=Tinting) zurückführen, was vor allem zu Zeiten des Schwarz-Weiß-Films eine sehr gängige Methode war. Der sogenannte Sepia-Look war vor allem in den 30er und 40er Jahre eine sehr gängige Farbgebung um dem Filmmaterial die Ästhetik von alten Fotografien zu verleihen. Doch nicht nur die visuelle Wahrnehmung, sondern auch die Dramaturgie des Films wurde durch solch eine Färbung beeinflusst.¹⁶³ Als Folge dieser Farbgebung etablierte sich schnell die Assoziation mit Vergangenheit in Kombination mit Vergänglichkeit und Nostalgie. Auch heute noch findet solch eine orange-bräunliche Farbgebung einen vielfältigen Einsatz. Sie wird oft verwendet um die Historizität von Filmsequenzen hervorzuheben. Vor allem die zahlreichen Neurungen im Bereich der digitalen Farbgestaltung ermöglichten diese im Punkt 4.3.2.4 erläuterte Imitation vordigitaler Gestaltungsformen. Diese Nachahmung von alten gestalterischen Konventionen spielt folglich bei der Darstellung von Flashbacks im Bezug auf Licht, sowie Objektfarbe eine große Rolle. Ein auffälliges Beispiel hierfür ist die Farbgebung der Flashbacks in *17 AGAIN*.

Die Rückblende am Anfang des Films weist sehr warme, orangene Farben auf, die der Sequenz einen sehr klischierten historischen Look geben. Auch durch die Kombination mit einem leichten Blur-

¹⁶³ Vgl. JOHNSTON, Keith M. (2009). *Coming Soon: Film Trailers and the Selling of Hollywood Technology*. 1. Auflage. Jefferson: McFarland & Company, Inc., Publishers, S. 68.

Filter und einer schwachen Vignette wird dem Zuschauer relativ unmissverständlich vermittelt, dass es sich um eine Szene aus der Vergangenheit handelt. Somit besteht ein Kontrast zu der Farbgebung in der Gegenwart, welche einen allgemein etwas helleren und weniger intensiven Charakter besitzen. (TC1: 00:03:40, TC 2: 00:36:10)



Abb. 19: Farbgestaltung in der Vergangenheit in 17 AGAIN



Abb. 20: Farbgestaltung in der Gegenwart in 17 AGAIN

Hier findet sich auch innerhalb der Rückblende eine Farbveränderung. Als Mike von der Schwangerschaft seiner Freundin erfährt, findet mit der Stimmung auch ein plötzlicher Farbwechsel statt und die Szene erscheint in stark entsättigten Grautönen.

Es findet ein paralleler Umschwung der Lichtfarbe mit der Stimmung statt. (TC1: 00:03:35, TC2: 00:05:30)

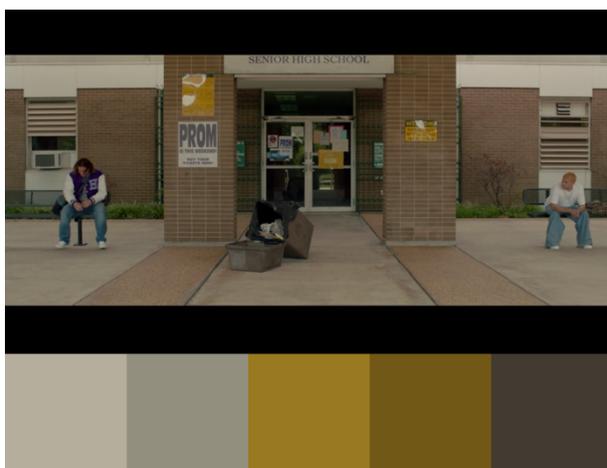


Abb. 21: Sepia Farbgestaltung in der Vergangenheit in 21 JUMP STREET



Abb. 22: helle, gesättigte Farbgestaltung in der Gegenwart in 21 JUMP STREET

Ein weiteres Beispiel für eine ähnliche Farbgebung in der Vergangenheit ist die in 21 JUMP STREET. Die Rückblende am Anfang des Films, die einen kurzen Ausschnitt aus der Schulzeit von Jenko und Schmidt zeigt, weist eine sehr triste Färbung mit hauptsächlich braunen gelben Licht- und Objektfarben auf. Durch die vorherrschend negative Stimmung vor allem gegen Ende des Flashbacks

sind die Farben im Vergleich zu 17 AGAIN etwas dunkler und geben der Szene einen schmutzigeren Look. In der Gegenwart hingegen besitzen sowohl die Licht- als auch die Objektfarben einen weitaus gesättigteren und farbenfroheren Charakter. (TC2: 00:59:00)

Bei beiden dieser Beispiele handelt es sich um eine Anpassung der Farbbalance und somit um ein Primary Grading, welches im Punkt 4.3.2.3 erläutert wurde.

Während der Analyse gab es des Weiteren die Feststellung, dass die unterschiedlichen Farbgebungen eine Abhängigkeit von der Emotionalität der Flashbacks aufweisen. Vor allem wenn es sich um



Abb. 23: *Farbenfrohe Farbgestaltung in der Vergangenheit in CHARLIE AND THE CHOCOLATE FACTORY*



Abb. 24: *Triste Farbgestaltung in der Vergangenheit in CHARLIE AND THE CHOCOLATE FACTORY*



Abb. 25: *Dunkle, warme Farbgestaltung in der Gegenwart in CHARLIE AND THE CHOCOLATE FACTORY*

Rückblenden in Form von externen Erinnerungen handelt und diese mit entweder positiven oder negativen Emotionen verbunden sind, gibt es farbliche Unterschiede zur Gegenwart, sowohl in der Licht- als auch in der Objektfarbe. Ein extremes Beispiel dafür sind die Flashbacks in CHARLIE AND THE CHOCOLATE FACTORY. Sowohl die Rückblenden am Anfang durch den Großvater, als auch die von Willy Wonka später im Film stellen alle Erinnerungen dar, die mit einer sehr hohen Emotionalität verbunden sind. Als der Großvater beginnt von seiner Zeit als Mitarbeiter von Willy Wonka erzählt, sind die Bilder sehr farbenfroh und vermitteln eine positive Stimmung. Hier besteht ein sehr hoher Kontrast zur Gegenwart in dem Haus der Buckets, wo es dunkel und warm ist und die allgemein Farbgebung vorwiegend braune Töne aufweist. Als der Großvater von der Entwendung des Geheimrezepts erzählt und die Geschichte eine negative Wendung nimmt, werden auch die Farben trister und dunkler. Es verringert sich etwas der Kontrast zur Gegenwart. (TC1: 00:06:40, TC2: 00:11:10, TC3: 00:07:02)

Ein anderes Beispiel findet sich in CONFESIONS OF A SHOPAHOLIC, wo die Protagonistin Rebecca von ihrer Zeit als kleines Mädchen und ihrer Faszination von Mode erzählt. Hier liegt der Unterschied zur Gegenwart, im Vergleich zu den vorherigen Beispielen, lediglich in den Kostüm- und Objektfarben. Besonders präsent in dieser Rückblende sind die Farben Rosa und Weiß. In der Gegenwart wiederum dominieren vor allem in Rebecca's Arbeitsumgebung im Büro dunklere Farben wie Braun und Grau.

Da ihre eigene Kleidung meist sehr farbenfroh ist, entsteht hier ein Kontrast zu ihrer Umgebung. (TC1: 00:01:03, TC2: 00:10:12)



Abb. 26: Rosa-pink-lastige Farbgestaltung in der Vergangenheit in CONFESIONS OF A SHOPAHOLIC

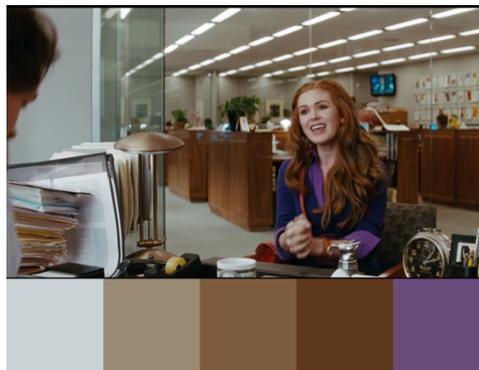


Abb. 27: Braun-lastige Farbgestaltung in der Gegenwart in CONFESIONS OF A SHOPAHOLIC

5.2.3.5 Szenen- und Kostümbild

Eng verbunden mit der Analyse der Licht- und Farbgestaltung ist das Untersuchen des Szenen- und Kostümbilds. Oft verändern sich im Vergleich zur Gegenwart nicht nur die Farben der Kostüme, sondern auch der Stil. Auch die Umgebung der Charaktere zeigt oft eine Veränderung auf. Je länger die jeweiligen Flashbacks zurückliegen, also je größer das Portée ist, desto wahrscheinlicher ist es, dass sich die Kleidung und die Umgebung im Vergleich zur Gegenwart mehr oder weniger maßgeblich verändern. Ein Beispiel hierfür sind die Kostüme in 13 GOING ON 30, wo die getragene Kleidung mit der signifikanteste Unterschied zwischen Gegenwart und Vergangenheit ist. Da der Film beginnt, als Protagonistin Jenna 13 Jahre alt wird und springt insgesamt drei Mal in der Zeit zwischen 1987 und 2004. Die Teenager tragen in der Vergangenheit sehr klischierte, für die damaligen Zeit typische farbenfrohe Kleidung, welche einen hohen Kontrast zur Gegenwart im Jahr 2004 aufweist. Auch das Szenenbild in Form der bunten Dekoration, die farblich auf die Kostüme der Figuren abgestimmt ist, unterscheidet sich sehr von dem im Jahr 2004. Da in dieser Komödie vor allem die Unterschiede zwischen dem Teenager- und dem Erwachsenenalter und das Schicksal der Figuren im Fokus der Erzählung stehen, wird der zeitlichen Unterschied vor allem durch das Kostüm- und Szenenbild sehr deutlich hervorgehoben. (TC1: 01:32:05, TC2: 00:45:56)



Abb. 28: Bunte, 80er-Jahre Kleidung in der Vergangenheit in 13 GOING ON 30



Abb. 29: Dunkle, gegenwärtige Kleidung in der Gegenwart in 13 GOING ON 30

Auch in *THE MEN WHO STARE AT GOATS* sind Unterschiede im Kostüm- und Szenenbild bemerkbar. Lyn Cassady erzählt Bob Wilton in zahlreichen Flashbacks von den Anfängen der New World Army und seinen Anfängen in dieser. Der Film springt mehrmals zwischen Gegenwart und Vergangenheit hin und her. Da fast der gesamte Handlungsstrang der Vergangenheit im Rahmen des Trainingseinheit der Army stattfindet, zeichnen sich sowohl die Kostüme, als auch das Szenenbild sehr von denen in der Gegenwart ab, als Lyn und Bob durch den Irak reisen. In der Gegenwart tragen Lyn und Bob in der Gegenwart hauptsächlich alltägliche, moderne Kleidung im Casual-Stil in pastelligen Farben. Bis auf einige Szenen in einer Gefängniszelle befinden sich die beiden Protagonisten während der Mehrheit des Films auf einem Roadtrip durch eine irakische Wüstenlandschaft. Die Umgebung ist demnach von sehr hellen Sandtönen geprägt und ist in ihrer Gesamtheit sehr minimalistisch.

Der Handlungsstrang in der Vergangenheit beginnt mit Bill's Reise in die New-Are Bewegung. Hier finden sich erste Unterschiede in Kostüm und Umgebung. Die Charaktere tragen sehr weite, bunte Kleidung im Hippie-Stil und befinden sich fast ausschließlich in der Natur. Im weiteren Verlauf der Erzählung in der Vergangenheit tragen fast alle Figuren Armee-Uniformen und die Umgebung beschränkt sich fast ausschließlich auf das Trainingslager. Die Kleidung, sowie die Umgebung ist somit von dunklen Grün- und Brauntönen geprägt.

Es besteht ein noch kontrastreicherer Unterschied zur Gegenwart als am Anfang. (TC1: 00:35:05, TC2: 00:43:07)



Abb. 30: Armee-Kleidung in der Vergangenheit in THE MEN WHO STARE AT GOATS



Abb. 31: Alltägliche, Casual-Kleidung in der Gegenwart in THE MEN WHO STARE AT GOATS

Auffällig ist auch, dass sowohl in der Gegenwart, als auch in der Vergangenheit eine farbliche Einheit zwischen Kostümen und Umgebung besteht. Die Kleidung von Lyn und Bob in der Gegenwart fügt sich farblich in die Umgebung ein, ebenso wie die Kleidung der Army-Trainees in der Vergangenheit. Essentiell für die allgemeine Dramaturgie eines Films ist neben den Gestaltungsmitteln und der Narrative der Ton und die Musik. Soundeffekte oder klangliche Veränderungen im Tonschnitt geben dem gesehenen Material eine differenzierte Dynamik. In Kombination mit einer musikalische

Untermalungen dient die auditive Gestaltung meist der Intensivierung von wahrgenommenen Emotionen der Charaktere und der Situation, in der sie sich befinden.

5.2.3.6 Ton und Musik

Besonders bei der Analyse der Flashbacks in den Filmbeispielen ist auffällig, dass vor allem die Musik in Szenen aus der Vergangenheit einen verstärkten Einsatz zeigt, sowie Veränderungen im Ton. Da eine musikalische Untermalung meist an eine hohe Emotionalität gekoppelt ist, tauchen diese meist bei subjektiven Flashbacks in Form von Erinnerungen bzw. Erzählungen auf. In Kombination damit werden Erinnerungen oft von einem Voiceover der Charaktere in der Gegenwart begleitet. Dies hat wiederum zur Folge dass Umgebungsgeräusche, sowie Dialoge einen dumpferen Klang erhalten oder gar ganz verstummen. Ein Beispiel dafür ist der anfängliche Flashback in CONFESIONS OF A SHOPAHOLIC, wo vor allem das Voiceover von Rebecca und eine subtile musikalische Untermalung im Vordergrund der Sequenz stehen. Die Umgebungsgeräusche, sowie die Dialoge sind zwar zu hören, jedoch nur sehr abgeschwächt. (TC 00:00:20 - 00:01:30)

Ein ähnliches Beispiel findet sich in THE MEN WHO STARE AT GOATS, wo Bill während des Krieges in Vietnam im ersten Flashback angeschossen wird und anschließend zu Boden fällt. Es folgt ein overhead shot und es sind noch einige Stimmen von seinen Kammeraden zu hören bevor diese, sowie jegliche Umgebungsgeräusche komplett verstummen und nur noch Bill's Atmen zu hören ist. Mit dem Auftauchen seiner Vision im Himmel setzt ein episch klingender Ton ein, die anschließend gemeinsam mit der Stimme der Frau die Szene überlagern. Hier dient der Einsatz der epischen Musik der Untermalung von Bill's Halluzination und die göttliche Erscheinung der Frau. (TC: 00:17:30 - 00:17:58)

Ein weiteres Beispiel für das Verstummen von Umgebungsgeräuschen ist eine Szene aus dem anfänglichen Flashback in 17 AGAIN, in der Mike von der Schwangerschaft seiner Freundin erfährt. Kurz nachdem Scarlett beginnt zu erzählen, wechselt die Einstellung auf eine Halbtotale und das Gespräch der beiden ist über die Geräusche des Publikums nicht mehr zu hören. Als Mike sich der Situation bewusst wird, tritt er einige Schritte zurück und die Umgebungsgeräusche werden sehr dumpf. Kurz darauf setzt eine spannungserzeugende Musik ein und die Umgebungsgeräusche verschwinden fast vollständig. Es besteht lediglich der Fokus auf dem Blickwechsel zwischen Mike und Scarlett, während die Musik stark an Dramaturgie zunimmt. (TC: 00:04:33 - 00:06:00)

In beiden dieser Fälle dient das Abdumpfen der Umgebungsgeräusche der Verdeutlichung der mentalen Subjektivität der Charaktere. In beiden Fällen befinden sich die Protagonisten in einem mentalen Ausnahmezustand. Durch die Veränderung in der Vertonung und der Musik wird dieser Zustand stark hervorgehoben.

5.2.4 Beispielhafte Analyse eines Films

Nach dem Anschauen und dem genauen Untersuchen der analysierten Beispielfilme auf deren Gestaltung und Funktion von Flashbacks wurde deutlich, dass einer der Filme im Bezug auf die Darstellung der Vergangenheit besonders hervorsteicht. Sowohl im Bereich der narrativen Funktion, als auch der filmischen Gestaltung weist sich CHARLIE AND THE CHOCOLATE FACTORY als besonders vielfältig aus. Die Fantasy-Abenteuer-Komödie aus dem Jahr 2005 wurde unter der Regie von Tim Burton produziert und erzählt die Geschichte eines aus ärmlichen Verhältnissen stammenden Jungen, der durch einen glücklichen Zufall gemeinsam mit vier anderen Kindern eine Führung durch die legendäre und mysteriöse Schokoladenfabrik von Willy Wonka erhält.

Die beiden Hauptprotagonisten sind Charlie Bucket und Willy Wonka. Charlie's Großvater, sowie die anderen vier Kinder fungieren in der Erzählung als Nebenprotagonisten.

Der Film enthält insgesamt acht Flashbacks, die alle in Form von Erinnerungen bzw. Erzählungen im Laufe der Erzählung auftauchen und über den gesamten Film verstreut sind. Es handelt sich bei allen Rückblenden um subjektive Erinnerungen, die alle vor dem Start der Rahmenhandlung stattgefunden haben. Alle Rückblenden sind somit extern.

Die ersten beiden Zeitsprünge sind Erzählungen von Charlie's Großvater von seiner Zeit als Mitarbeiter in Wonka's Fabrik und die Geschichte, wie die Fabrik schließlich geschlossen wurde. Die restlichen Rückblenden tauchen in der zweiten Hälfte des Films auf und sind Erinnerungen Willy Wonka's an seine traurige und einsame Kindheit, wo er unter der strengen Diktatur seines Vaters litt, keine Süßigkeiten essen durfte und keinerlei Kontakt zu anderen Kindern hatte. Bevor Wonka's Erinnerungen beginnen, taucht ein weiterer Flashback in Form einer Erzählung auf, wo Wonka den Kindern auf der Führung erzählt, wie er die Oompa Loompas, die Arbeiter in seiner Fabrik, gefunden und rekrutiert hat. Zum Ende des Films findet ein weiterer kleiner Flashback statt, wo Wonka von seinem letzten Friseurbesuch vor einigen Monaten erzählt. Sowohl die Rückblenden von Charlie's Großvater, als auch die von Willy Wonka stellen separate Handlungsstränge dar, wo sich die Charaktere mit unterschiedlichen Konflikten beschäftigen. Es handelt sich bei dem Film somit um eine Multi-Strand-Erzählung. Da die Erzählung häufig zwischen Gegenwart und Vergangenheit hin und her springt und diese in die Narrative eingeflochten wird, folgt der Film somit einem sequentiellen Erzählmuster.

Die Auslöser für die Rückblenden in CHARLIE AND THE CHOCOLATE FACTORY sind alle assoziative Auslöserereignisse. Wie in Punkt 4.4.2 bereits erwähnt, fungieren sogenannte „mediated memory objects“, sowie bestimmte Situationen in der Umgebung der Charaktere, als solche Auslöser für die Erinnerungen der Figuren in der Erzählung.

Als Charlie zu Beginn des Films sein Modell der Schokoladenfabrik fertig stellt, beginnt sein Großvater von seiner Zeit als Mitarbeiter zu erzählen. Der Auslöser für diese Erinnerungen ist in diesem Fall die Modellfigur von Willy Wonka, die Charlie zusammensteckt. Der Großvater erzählt

die Geschichte von Wonka's Fabrik in mehreren Abschnitten. Dazwischen findet ein frequenter Wechsel zwischen Gegenwart und Vergangenheit statt. (TC: 00:06:27 - 00:11:23)



Abb. 32: Flashback in Form von einer Erzählung in CHARLIE AND THE CHOCOLATE FACTORY -1



Abb. 33: Flashback in Form von einer Erzählung in CHARLIE AND THE CHOCOLATE FACTORY

Nachdem kurz nach Beginn der Führung eines der Kinder nach den Oompa Loompas fragt, findet ein weiterer Flashback statt. Willy Wonka erzählt von seiner Reise ins Loompaland, wo er zufällig auf die dort einheimischen Oompa Loompas trifft und diese kurzerhand für seine Fabrik einspannt. Der Flashback wird in zwei kleinen Abschnitten erzählt, zwischen welchen ein kurzer Sprung in die Gegenwart stattfindet, bevor die Erzählung fortgeführt wird. (TC: 00:45:27 - 00:47:52)



Abb. 34: Fragmentierter Flashback in CHARLIE AND THE CHOCOLATE FACTORY -1



Abb. 35: Fragmentierter Flashback in CHARLIE AND THE CHOCOLATE FACTORY -2

Als die Kinder etwas später im Film gemeinsam mit Willy Wonka die Fabrik besichtigen, ergeben sich mehrere kurze Situationen durch die Kinder, welche jeweils als Auslöser für Wonka's Erinnerungs-Flashbacks fungieren. Ein Kommentar, eine Fragestellung oder eine Verhaltensweise der Kinder in der Gegenwart veranlassen Wonka, sich an seine sehr negativ geprägte Kindheit zu erinnern. Es wird dabei in insgesamt drei Rückblenden die Geschichte erzählt, wie Willy als Junge unter seinem strengen Vater litt, der ihm verbot, Süßigkeiten zu sich zu nehmen. Schließlich kann er doch heimlich eine Schokolade ergattern und kann schließlich nicht genug davon bekommen. Letztendlich verlässt er sein Zuhause.

Besonders auffällig bei diesen Flashbacks sind die Übergänge zwischen Gegenwart und Vergangenheit; Vor allem die, die die Flashbacks einleiten. Wie im vorhergehenden Kapitel bereits erwähnt, werden in diesen Fällen sehr viele Übergangseffekte eingesetzt, die den Erinnerungscharakter Wonka's hervorheben. Es finden bis auf den letzten Flashback starke Deformationen des Bildes statt, welche anschließend mit einer Überblendung in die Vergangenheit übergehen. (TC: 00:57:18)



Abb. 36: Übergang mit Deformation in CHARLIE AND THE CHOCOLATE FACTORY

Besonders auffällig bei dem zweiten Flashback ist auch ein starker Deformationseffekt innerhalb der Rückblende, als Willy zum ersten Mal Schokolade zu sich nimmt.

(TC: 01:10:50 - 01:11:53)

Der letzte Flashback enthält keine Übergangseffekte, jedoch treten auch hier Effekte innerhalb der Rückblende auf. Nachdem Willy seinem Vater mitteilt, dass er von zu Hause weg möchte und



Abb. 37: Deformation innerhalb eines Flashbacks in CHARLIE AND THE CHOCOLATE FACTORY

stattdessen durch die Welt reisen will, wird eine kurze Sequenz gezeigt, wo er umgeben von verschiedenen Flaggen eine kurze Strecke läuft, was sich kurze Zeit später jedoch als eine Flaggenausstellung in einem Museum entpuppt.

(TC: 01:23:20 - 01:23:40)

In dem letzten Flashback Wonka's erinnert er sich kurz vor Ende des Films an seinen letzten Friseurbesuch, der einige Monate zurückliegt. Dieser ist die Rückblende mit dem kürzesten Portée. Willy erzählt, wie er nach dem Entdecken eines grauen Haars zu dem Beschluss gekommen ist, einen Nachfolger für seine Fabrik zu finden. Diese kurze Sequenz liefert demnach eine Erklärung für den gesamten Hergang des Films und legt Wonka's Gründe für das Einladen der Kinder in seine Fabrik dar. Auch hier bildet der bereits verwendete Swirl-Effekt den Übergang in die Vergangenheit.



Abb. 38: Einsatz von Effekten innerhalb eines Flashbacks in CHARLIE AND THE CHOCOLATE FACTORY

(TC: 01:38:02 - 01:38:08) Allgemein kann gesagt werden, dass alle Flashbacks aus CHARLIE AND THE CHOCOLATE FACTORY ähnliche narrative Funktionen erfüllen. Da es sich bei allen Flashbacks um Erinnerungen bzw. Erzählungen der Charaktere handelt, besitzen alle eine hohe Subjektivität. Sie dienen vor allem dazu, die Figuren dem Zuschauer näher zu bringen, was diesem eine höhere Identifikation mit den Protagonisten bringt.

Die Eigenschaft des menschlichen Gedächtnisses, Ereignisse mit einer starken emotionalen Beteiligung besonders detailliert und lange zu speichern, kommt bei allen gezeigten Flashbacks durch ihre Subjektivität zum Ausdruck. Wie in Punkt 4.4.2 bereits erwähnt, werden von vergangenen Ereignissen am ehesten die positivsten oder die negativsten Erinnerungen vom menschlichen Gehirn abgespeichert. Vor allem die sehr negativ geprägten Erinnerungen von Willy Wonka an seine Kindheit spiegeln diese Gedächtniseigenschaften wieder. Zudem stellen alle Flashbacks aufgrund ihrer Präzision Erinnerungen des episodischen Gedächtnisses dar, welches explizite emotional konnotierte Ereignisse aus der Vergangenheit bewusst abspeichert und aufruft.¹⁶⁴

Neben dem Vermitteln der Subjektivität und der Identifikation mit den Charakteren ist das Vermitteln von Hintergrundinformationen eine weitere Funktion von den gezeigten Flashbacks. Sie geben dem Zuschauer einen breiteres Bild und einen detaillierten Blick auf die Gesamthandlung. Bei den Rückblenden findet sich eine Hierarchie von Emotionalität und Identifikationsgrad. Die Erinnerung von Willy an seine Kindheit weisen eine sehr hohe Emotionalität auf, die vor allem durch die Reaktionen in seinem Gesicht in der Gegenwart bei dem Aufkommen der Erinnerungen verstärkt werden, die jeweils kurz vor- und nach dem Flashback zu beobachten sind. Somit können diese Erinnerungen vergleichsweise als sehr emotional eingestuft werden. Sie rufen bei dem Zuschauer eine große Empathie hervor.

Auch die anfänglichen Erzählungen des Großvaters, sowie der letzte Flashback von Wonka's Friseurbesuch sind von starken Gefühlen geprägt; allerdings spielt hier auch die Informativität eine große Rolle. Diese Flashbacks dienen vor allem dem Vermitteln von Hintergrundinformationen, die für das weitere Verständnis des Films zwar nicht essentiell, jedoch trotzdem von großer Wichtigkeit sind. So bringt der Friseur-Flashback am Ende beispielsweise wie bereits erwähnt den Hintergrund für einen Großteil der Filmhandlung in dem er Wonka's Beweggründe für die Aktion in seiner Fabrik zeigt. Bei der Erzählung über das Rekrutieren der Oompa-Loompas spielt die Informativität eine noch größere Rolle als die Emotionalität. Die Szene stellt eine Mission dar, bei der Emotionen nur eine geringe Rolle spielen. Des Weiteren besteht durch die Abstraktheit der Umgebung und der Oompa-Loompas hier nur ein geringer Identifikationsgrad mit den Figuren. Zusammenfassend kann gesagt werden, dass allen Flashbacks im Film ein hoher Grad an Emotionalität, Informativität, sowie Identifikation zugewiesen werden kann. Sie liefern sowohl über die Charaktere, als auch über die

¹⁶⁴ Vgl. JAEGER, Friedrich, RÜSEN, Jörn (2004). Handbuch der Kulturwissenschaften. Band 3: Themen und Tendenzen. Stuttgart: Verlag J.B. Metzler, S. 158.

Handlung selber zahlreiche wichtige Informationen. Die Rückblenden können demnach nach David Bordwell als **highly communicative** eingestuft werden.

5.3 Drama

5.3.1 Eigenschaften

Verschafft man sich einen Überblick über alle vorhandenen Filmgenres, weisen diese und deren Subgenres eine große Vielfalt auf. Die sogenannten Urformen der Genres stellten zu Zeiten von Aristoteles in der Literatur die Epik, das Drama und die Komödie dar. Während die Epik sich ausschließlich auf Geschriebenes beschränkte, gingen Dramen und Komödien über die Schriftform hinaus.

Abgeleitet von dem Griechischen Wort „dram“, was mit „tun/handeln“ übersetzt werden kann, waren Dramen vor allem zu Zeiten Shakespeares Werke, welche aus der Schriftform auf der Bühne umgesetzt wurden. Grundlegende menschliche Emotionen wie Angst und Leiden waren schon damals Überthemen, welche das Genre charakterisierten.¹⁶⁵ Diese hohe Emotionalität, welche dem Publikum in Dramen vermittelt wird, schafft eine hohe Identifikation mit den Charakteren und somit eine enge Verbindung zu den Zuschauern. Der griechische Autor und Literaturwissenschaftler Constantine Santas definiert die klassische Form des Dramas als „[...] *an artistic expression demanding an aesthetic response from an audience* [...]“.¹⁶⁶

Mit dem Aufkommen und Aufstieg der Filmbranche etablierte sich das Drama mit seinen Elementen aus der Literatur und dem Theater neben der Komödie und anderen Gattungen zu einem eigenständigen Filmgenre. Auch heute noch zählt das Drama im Visual Storytelling zu einer der grundlegendsten Formen des Erzählens.

Durch das sehr weitläufige Spektrum und den vielfältigen Einsatzmöglichkeiten finden sich beinahe in jedem Film dramatische Elemente. Eine Hybridisierung mit anderen Genres ist bei Filmdramen keine Seltenheit. Von Kriminaldramen über historische Dramen, sowie Psychodramen, Dokumentardramen und vielen weiteren besitzt das Drama ein sehr breites Spektrum an Subgenres. Die amerikanische Drehbuchautorin Jule Selbo bezeichnet das Drama deshalb als ein „Über Genre“¹⁶⁷, eine Art übergeordnetes Genre, welches in sehr vielen Variationen Verwendung findet und eine große Anzahl von Unterkategorien, sowie Kombinationsmöglichkeiten aufweist.

Wie in anderen Filmarten stehen auch im Drama ein oder mehrere Protagonisten im Zentrum der Erzählung. Der Fokus auf den Individuen und deren Geschichte ist im Filmdrama jedoch um einiges intensiver als bei anderen Filmgattungen. Dramatische Kernelemente sind emotionale Themen wie Enttäuschungen, Hoffnungen und Träume, sowie Rückschläge oder tiefe Ängste, die in vielen Fällen im Rahmen einer emotionalen Lebenskrise oder eines Schicksalsschlags auftauchen, mit denen sich die Charaktere auseinander setzen müssen. Die Protagonisten in Dramen stellen meist durchschnittliche Menschen ohne jegliche Superkräfte oder außergewöhnliche Eigenschaften dar. Sie

¹⁶⁵ Vgl. SANTAS, Constantine (2002). *Responding to Film: A Text Guide for Students of Cinema Art*. 1. Auflage. Chicago: Burnham Inc., Publishers, S. 31.

¹⁶⁶ Ebd., S. 31

¹⁶⁷ Vgl. SELBO, Jule (2015). *Film Genre for the Screenwriter*. 1. Auflage. New York: Routledge, S. 71.

besitzen Stärken und Schwächen, genauso wie sie im nicht-fiktionalen Rahmen auftauchen. Um an ihr Ziel zu gelangen oder um ein einschneidendes Erlebnis emotional zu bewältigen, gehen die Figuren meist an ihr Äußerstes. Sie überwinden psychische und emotionale Grenzen, die sie in ihrem weiteren Leben und Charakterentwicklung prägen. Durch das gezielte Ansprechen von grundlegenden menschlichen Emotionen wie Angst, Begierde, Lust und Liebe erzeugt das Drama einen Realismus, der die Charaktere so darstellen lässt, dass ein hoher Identifikationsgrad bei dem Publikum entsteht. Im Vergleich zu anderen Filmgenres schafft das Drama somit einen weitaus tiefer reichenden Einblick in die Psyche der Charaktere, welcher meist einen bleibenden Eindruck beim Zuschauer hinterlässt.¹⁶⁸ Solch eine Emotionalität findet im Drama-Subgenre Melodrama einen verstärkten Einsatz. Vor allem in der sogenannten „Golden Era of Hollywood“ war es in den 40er und 50er Jahren weit verbreitetes und sehr beliebt. Mit starbesetzten Filmen wie *CASABLANCA* (1942) oder *KEY LARGO* (1948) standen in diesen Produktionen vor allem die Antagonisten im Fokus, welche in diesen Filmen ein Sympathisieren mit dem Publikum hervorriefen.¹⁶⁹ Die Drama-Typische Emotionalität findet bei Melodramen eine besonders exzessive Ausprägung. Die Charaktere befinden sich meist in umfangreichen moralischen Konflikten, wo in einer klaren Distinktion zwischen Gut und Böse die Negativität überhand nimmt. Geprägt durch äußere Einflüsse der Gesellschaft wird die Geschichte der Figuren mithilfe von vielfältigen Einsätzen von Musik, visuellen Effekten und Schnitttechniken auf eine übermäßig dramatische Weise dargestellt. Themen wie Familie und Beziehungen stehen bei Melodramen meist im Fokus.¹⁷⁰

Bei der Analyse von acht Beispielfilmen, auf die im folgenden Kapitel näher eingegangen wird, ließ sich feststellen, dass bei der emotionalen Reise, auf die sich die Charaktere in Dramen begeben, auch deren Vergangenheit eine große Rolle spielt. Oft haben Flashbacks die Funktion, Ereignisse aus der Vergangenheit aufzudecken, die das Schicksal der Figuren maßgeblich beeinflusst haben. Sie tauchen in vielen Fällen in Form von subjektiven Erinnerungen auf. Ähnlich wie bei Komödien tragen die vergangenen Ereignisse zur Charakterisierung der Figuren in der Gegenwart bei, jedoch geschieht dies durch die Tragik der Ereignisse und den Realismus meist auf einer tieferen emotionalen Ebene. Die Tragödien oder Schicksalsschläge, welche die Figuren in der Gegenwart prägen, finden in sehr vielen Fällen in der Vergangenheit statt. Folglich haben diese Ereignisse negative Auswirkungen auf den emotionalen Zustand der Figuren in der Gegenwart. Wie bereits in Punkt 3.3 erwähnt, finden vor allem bei Melodramen Voiceover-Kommentare in Flashbacks eine häufige Verwendung. Sie verdeutlichen die Subjektivität der Charaktere, welche im Rahmen der Verdeutlichung ihrer psychologischen und mentalen Zustände in Melodramen besonders im Fokus stehen.

Im folgenden Punkt werden die Funktionen der Flashbacks, welche sich aus der Analyse ergeben haben, genauer darlegt und erläutert. Anschließend findet eine detaillierte Analyse der

¹⁶⁸ Vgl. SELBO (2015), S. 52-53

¹⁶⁹ Vgl. SANTAS (2002), S. 37

¹⁷⁰ Vgl. GERAGHTY, Christine (2008). *Now a Major Motion Picture: Film Adaptations of Literature and Drama*. Lanham: Rowman & Littlefield Publishers, Inc., S. 9-10.

Gestaltungsmittel, sowie eine beispielhafte Analyse des Films MANCHESTER BY THE SEA (2016) statt.

5.3.2 Funktionen von Flashbacks in Dramen

Bevor die Analyse der Gestaltungsmittel von Flashbacks in Dramen vorgenommen wird, werden zunächst die narrativen Funktionen und Arten von Flashbacks der acht analysierten Dramen erläutert. Tabelle T2 zeigt einen Überblick über die Positionen der Flashbacks in den jeweiligen Filmen. Diese sind nicht nur für die anschließende Analyse, sondern auch für die Erläuterungen der Funktionen wichtig. Die Filme wurden hierbei wieder basierend auf der 3-Akt-Struktur nach Syd Field eingeteilt und als solche betitelt. Gibt es mehrere Flashbacks zu unterschiedlichen Zeitpunkten während des Films, so wurden alle entsprechenden Felder angekreuzt. Die Filme sind chronologisch nach dem Erscheinungsjahr sortiert. (Tabelle T2)

Tabelle T2: Positionen der Flashbacks in Dramen

Film	1. Akt (25%)	2. Akt (50%)	3. Akt (25%)
BROKEBACK MOUNTAIN (2005, Ang Lee)		X	X
PERKS OF BEING A WALLFLOWER (2012, Stephen Chbosky)	X	X	X
DALLAS BUYERS CLUB (2013, Jean-Marc Vallée)	X		
ARRIVAL (2016, Denis Villeneuve)	X		
MANCHESTER BY THE SEA (2016, Kenneth Lonergan)	X	X	
THREE BILLBOARDS OUTSIDE EBBING, MISSOURI (2017, Martin McDonagh)	X	X	
BEAUTIFUL BOY (2018, Felix Van Groeningen)	X	X	
BOY ERASED (2018, Joel Edgerton)	X	X	

Mit einem Blick auf die Tabelle wird deutlich, dass sich bei mehr als 60% der Beispielfilme die Flashbacks in den ersten beiden Akten befinden. Sind mehrere Flashbacks vorhanden, so beginnen diese in fast allen Fällen im ersten Akt des Films. Sind mehrere Flashbacks vorhanden, so handelt es sich in fast allen Fällen um eine Geschichte aus der Vergangenheit, die in mehreren Abschnitten

erzählt wird. Es handelt sich dabei in der Regel um eigene Handlungsstränge bzw. Geschichten, die nach und nach erzählt werden und deren Teile aufeinander aufbauen. Sie folgen demnach einem konsekutiven Erzählmuster, bei dem häufig zwischen Gegenwart und Vergangenheit gewechselt wird. So besitzen diese oft eine eigene Dramaturgie, die in vielen Fällen Parallelen zu der Dramaturgie in der Gegenwart aufweist. Höhepunkte der Filme befinden sich somit oft in der Vergangenheit, beispielsweise in Form von traumatischen oder einschneidenden Erlebnissen, welche meist die Ursache für ein oder mehrere Situationen in der Gegenwart darstellen. Diese Höhepunkts-Ereignisse sind oft im 2. Akt anzusiedeln. Danach legt sich meist die Spannung und die Flashbacks werden weniger oder verschwinden nach dem Höhepunkt in der Vergangenheit ganz. Dies kann als Grund dafür angesehen werden, dass nur die wenigsten Flashbacks bis in den 3. Akt des Films reichen. Ein Beispiel dafür sind die Flashbacks in *MANCHESTER BY THE SEA* (2016), wo sich der Höhepunkt des Films in der Vergangenheit in der Mitte des Films befindet. In der Szene, als Protagonist Lee ein Gespräch mit dem Anwalt seines verstorbenen Bruders führt, finden fragmentierte Sprünge in die Vergangenheit statt. Dort wird erzählt, wie es zu dem Hausbrand kam, den Lee versehentlich verursachte und bei dem seine Kinder ums Leben kamen. Dieses Ereignis stellt einen emotionalen Höhepunkt im Film dar und legt das Trauma dar, unter welchem Lee auch in der Gegenwart noch leidet. Danach finden nur noch vereinzelte kurze Rückblenden statt, die nicht mehr in den 3. Akt hineinreichen. (TC: 00:51:46 - 00:58:53)



Abb. 39: Fragmentierter Höhepunkt-Flashback in MANCHESTER BY THE SEA

Wie bereits erwähnt erzählen Flashbacks in Dramen eigene Geschichten aus der Vergangenheit und besitzen somit eine eigene dramaturgische Dynamik. Es handelt sich dabei in fast allen Fällen um externe Rückblenden, die vor Beginn der Rahmenhandlung passiert sind. Bei den meisten Beispielen liegen diese mehrere Jahre zurück, da es sich oft um Ereignisse aus der Kindheit der Protagonisten handelt. Das Portée ist somit relativ lang. Die Flashbacks selbst sind hingegen in vielen Fällen nur von kurzer Dauer, die Amplitude ist also relativ kurz. Dies dient oft zur Verdeutlichung einer fragmentierten Erinnerung. Im Vergleich zur Komödie ist die Subjektivität der Rückblenden jedoch in den meisten Fällen nicht ganz eindeutig. Anstatt dass es sich um eindeutige Erzählungen, meist gekennzeichnet mit einem Voiceover, handelt, ist es oft schwer zu definieren, ob sich ein Charakter an das Vergangene erinnert oder ob die Flashbacks lediglich dazu dienen, dem Zuschauer erlebte Ereignisse zu illustrieren. Einige Beispiele dafür findet sich in *BEAUTIFUL BOY* (2018). Zu Beginn des Films wird eine Szene gezeigt, in der Nic's Vater David und seine neue Frau Karen sich umarmen. Kurz darauf findet eine Rückblende zur Geburt deren Sohnes statt, welcher von Nic (damals 12 Jahre alt) gehalten wird. Anschließend verabschiedet ihn sein Vater am Flughafen. (TC: 00:05:47 - 00:07:00)



Abb. 40: Flashback in BEAUTIFUL BOY -1



Abb. 41: Flashback in BEAUTIFUL BOY -2

Da hier keinerlei Indikatoren existieren, welche eine subjektive Erinnerung einleiten würden, wie beispielsweise ein Voiceover, ein Zoom auf David's Gesicht oder ein anderer Übergang, kann die Subjektivität hier nicht eindeutig bestimmt werden. Solche Beispiele finden sich besonders in diesem Film vermehrt. Das Fehlen solcher Indikatoren spiegelt folglich das nicht-deklarative Gedächtnis wieder, bei dem es sich um das unterbewusste Speichern und Abrufen von Erinnerungen handelt.¹⁷¹ Somit ergibt sich besonders bei den Beispielen in BEAUTIFUL BOY der Eindruck von nicht eindeutig ausgelösten subjektiven Erinnerungen.

Ist die Subjektivität eindeutiger, so handelt es sich meist um Erinnerungen der Figuren an vergangene Zeiten oder spezifische Ereignisse, die die Gegenwart auf irgendeine Art beeinflussen.

Allgemein kann gesagt werden, dass die Rückblenden in Dramen sehr eng mit der Gegenwart verflochten sind. Auch wenn nur selten in der Zeit zurückgesprungen wird oder die Flashbacks mehrere Jahre zurück liegen, haben sie eine enge Verbindung zur Gegenwart und beeinflussen diese meist so stark, dass es scheint, als wäre das Vergangene immer noch präsent.

Es handelt sich bei den Flashbacks oft um ein oder mehrere sehr einschneidende Erlebnisse im Leben der Protagonisten, welche eine große nachwirkende Relevanz in der Gegenwart zeigen. Ein beliebtes Beispiel dafür sind traumatische Erlebnisse, welche die Charaktere versuchen vor allem zu Beginn des Films zu verdrängen. Die Ereignisse werden meist erst später im Film gezeigt, zu einem Zeitpunkt, wo sich die Figuren damit auseinandersetzen müssen und ein emotionaler Höhepunkt stattfindet. Ein Beispiel hierfür findet sich in PERKS OF BEING A WALLFLOWER (2012), wo die Flashbacks mit Charlie's Erinnerungen an seine Tante beginnen. Im Laufe des Films häufen sich die Rückblenden und im Zuge von Charlie's Charakterentwicklung wird klar, dass es sich bei diesen Erinnerungen um traumatische Ereignisse handelt, die er bis zu diesem Zeitpunkt verdrängt hat.

Doch auch Erlebnisse, welche nicht von traumatischer Natur sind, aber trotzdem einschneidend sind, werden in Flashbacks dargestellt. In DALLAS BUYERS CLUB (2013) und THREE BILLBOARDS OUTSIDE EBBING, MISSOURI (2017) handelt es sich um Situationen, welche für die Figuren eine essentielle Bedeutung haben und diese von Reue in der Gegenwart geprägt sind. In DALLAS BUYERS CLUB erinnert sich Ron Woodroof an eine Szene, in der er sich durch ungeschützten Verkehr mit HIV infiziert. Nachdem er seine Diagnose zunächst nicht wahrhaben wollte, sieht er nach

¹⁷¹ Vgl. HASSELHORN, Marcus, GOLD, Andreas (2009). Pädagogische Psychologie: Erfolgreiches Lernen und Lehren. 2., durchgesehene Auflage. Stuttgart: Verlag W. Kohlhammer, S. 54.

seinem Flashback widerwillig ein, dass er krank ist und die in der Rückblende gezeigte Szene der Grund für seine Infektion ist. (TC: 00:18:16 - 00:18:27)



Abb. 42: Reue-Flashback in DALLAS BUYERS CLUB

In *THREE BILLBOARDS OUTSIDE EBBING, MISSOURI* erinnert sich Mildred an das letzte Gespräch mit ihrer Tochter, bevor diese einige Stunden später ermordet wird. Das Gespräch endet in einem Streit zwischen den beiden und Mildred bereut sichtlich ihre Worte, als sie sich in der Gegenwart erinnert. (TC: 00:33:58 - 00:35:09) In beiden Fällen handelt es sich um einzelne Szenen, die im Gegensatz zu anderen Beispielen nur wenige

Sekunden bzw. Minuten dauern und nicht in mehreren Abschnitten erzählt werden.

Es handelt sich hier also beides Mal um einen illustrierenden Flashback, welcher keine eigenen Erzählebene darstellt. Solch ein Flashback findet sich auch in *BROKEBACK MOUNTAIN*, wo lediglich jeweils eine einzelne Szene aus der Vergangenheit der Protagonisten illustriert wird. In allen Fällen haben die Flashbacks in den Beispielfilmen eine enorme Auswirkung auf die Gegenwart und erzählen entweder einschneidenden Erlebnisse, oder nostalgische Erinnerungen aus vergangenen Zeiten. Ein Sonderfall findet sich in *BEAUTIFUL BOY*, welcher mit einer Szene in der Gegenwart beginnt und dann in die Vergangenheit springt und dort die Geschichte so lange erzählt, bis sich diese mit der Szene in der Gegenwart trifft. Von dort an wird in der Gegenwart weitererzählt. Es handelt sich hier folglich um einen Single-Story-Flashback, innerhalb welchem sich weitere illustrierende Rückblenden befinden, die auf mehreren Zeitebenen erzählt werden. Es handelt sich demnach um eine recht komplexe Verschachtelung von Narrativen und Rückblenden verschiedener Arten.

In allen Fällen sind die Flashbacks von einer hohen Emotionalität geprägt und sind sehr eng mit den Figuren und deren Lebensgeschichte verbunden. Auch hier wird deutlich, dass sich die Charaktere lediglich an Ereignisse erinnern, welche eine hohe emotionale Beteiligung der Figuren mit sich bringen, was in Punkt 4.4.2 als eine Gedächtniseigenschaft bestätigt wurde.

5.3.3 Ergebnisse der Analyse der Gestaltungsmittel

Bevor die Analyse der Gestaltungsmittel vorgenommen wird, gewährt Tabelle A5 (s. Anhang, S. 185) zunächst einen Überblick über alle relevanten Gestaltungsmittel bzw. Faktoren, auf die später genauer eingegangen wird. Es wurde dann bei den Gestaltungsmitteln ein Kreuz gesetzt, wenn diese bei den Rückblenden einen deutlichen Unterschied zur Gegenwart aufweisen und es sich deshalb lohnt, diese genauer zu betrachten. (Tabelle A5, Anhang, S. 185)

Darauf folgend werden die Gestaltungsmittel genauer analysiert und dabei die Aspekte Kamera, Schnitt und Übergänge in detaillierteren Tabellen dargestellt.

Mit einem Blick auf die Tabelle wird vor allem deutlich, dass die Faktoren Kamera, Schnitt, sowie Farbgestaltung und Ton eine tragende Rolle bei den ausgewählten Filmen einnehmen.

Bei der Kameraführung sind vor allem die sehr nahen Einstellungsgrößen in den Rückblenden auffällig; zudem besitzt sie einen allgemein sehr statischen Charakter und es finden nur wenige Bewegungen statt. Der Einsatz von Naheinstellungen sind besonders auffällig in PERKS OF BEING A WALLFLOWER und ARRIVAL. Durch die vergrößerte Einstellung, meist auf die Gesichter, wird dem Zuschauer die Emotionalität der Szene verdeutlicht und eine Nähe zu den Figuren aufgebaut. Auch der gelegentliche Einsatz von Zoom-ins vermitteln solch eine Intimität zwischen Charakter und Zuschauer.

Die Schnittmuster der meisten Rückblenden folgen einem ähnlichen Muster. Taucht mehr als eine Rückblende auf, so findet meist eine fragmentierte Erzählung der Ereignisse auf der Vergangenheitsebene statt. Die Erzählungen beginnen meist positiv, nehmen dann aber Stück für Stück mit dem Aufbau der Dramaturgie eine negative Wendung. Die Geschichten werden konsekutiv erzählt und es wird mehrmals zwischen Gegenwart und Vergangenheit gewechselt. Es handelt sich bei allen pluralen vergangenen Ereignissen um elliptische Montagen, bei denen mehrere kleine Zeitsprünge innerhalb der Flashbacks stattfinden. Dieses Schnittmuster findet sich bei fünf von acht Filmen. In Kombination mit einer statischen Kameraführung ist auch die Schnittfrequenz relativ niedrig und der Schnittrhythmus somit langsam. In PERKS OF BEING A WALLFLOWER findet zu einem späten Zeitpunkt im Film eine Akkumulation von mehreren, sehr schnell hintereinander geschnittenen Rückblenden statt, welche nach der Enthüllung des traumatischen Erlebnisses einen weiteren emotionalen Höhepunkt darstellen. Hier beschleunigt sich der Schnittrhythmus erheblich, bevor er sich wieder verlangsamt. (TC: 01:29:03 - 01:29:50)

Besonders auffällig ist auch die Signifikanz der Licht- und Farbgestaltung in den gezeigten Flashbacks. Im Vergleich zu dem Einsatz von Farbe in Komödien ist die Farbgestaltung bei Dramen ausschließlich abhängig von den Emotionen, die in den Sequenzen präsentiert werden. Anstatt die Farbgebung so auszurichten, dass die Szenen einen klischierten Vintage-Flashback-Look erhalten, liegt der Fokus hier vor allem darauf, die Stimmungen der Szenen mithilfe von Grading und Lichtgestaltung einzufangen. Handelt es sich um positive, nostalgische Erinnerungen, so besitzt die Szene warme Farbtöne, ist die Szene von einer negativen oder traumatischen Stimmung geprägt, so findet sich auch diese in einer dunkleren Farbgebung der Rückblende wieder. Die Unterschiede zur Gegenwart variieren somit von Flashback zu Flashback.

Handelt es sich bei den Flashbacks um subjektive assoziative Erinnerungen, so verändert sich häufig der Ton. Auffällig ist, dass bei vielen Beispielen in den Rückblenden nur wenig gesprochen wird. Häufig sprechen die Charaktere nur ein paar Sätze, gepaart mit stimmungsangleichender Musik. Ein Beispiel dafür findet sich in PERKS OF BEING A WALLFLOWER. Gelegentlich verschwindet der Ton komplett und die Musik rückt in den Vordergrund. In DALLAS BUYERS CLUB und

BROKEBACK MOUNTAIN hingegen sind die gesamten Flashbacks komplett stumm und werden entweder mit dem Ton aus der Gegenwart oder von einem Voiceover unterlegt.

Visuelle Effekte finden in keinem der Flashbacks Verwendung.

5.3.3.1 Kamera

Tabelle A6 (s. Anhang, S. 186) zeigt zunächst eine Übersicht über verwendete kameratechnische Gestaltungsmittel, auf die im Folgenden näher eingegangen wird, bevor eine Analyse der restlichen Gestaltungsmittel Schnitt, Übergänge, Licht- und Farbgestaltung, sowie Ton und Musik stattfindet. (Tabelle A6, Anhang, S. 186)

Besonders in Dramen ist auffällig, dass die Darstellung von Ereignissen aus der Vergangenheit die Charaktere sowohl zum Zeitpunkt der Rückblende, als auch in der Gegenwart nachhaltig beeinflussen. Vor allem durch auffällig nahe Kameraeinstellungen wird eine Nähe zwischen Charakter und Zuschauer erzeugt, was in vielen der Flashbacks der Fall ist. Ein besonders auffälliges Beispiel findet sich in PERKS OF BEING A WALLFLOWER, wo durch das Aufeinanderfolgen eines internen und externen Flashbacks mit sehr nahen Einstellungen das traumatische Erlebnis von Charlie mit seiner Tante Helen enthüllt wird. Nachdem sich Charlie in der Gegenwart von Sam verabschiedet, springt die Erzählung zunächst ein paar Tage zurück zu der Szene, in der Sam ihm in einer Naheinstellung über das Bein streicht. Kurz darauf findet mit einer Art Match Cut ein Sprung in einen externen Flashback statt, wo in einer Parallele sukzessive der Missbrauch aus seiner Kindheit aufgedeckt wird, den Charlie bis dahin verdrängt hatte. (TC: 01:28:37 - 01:28:50)

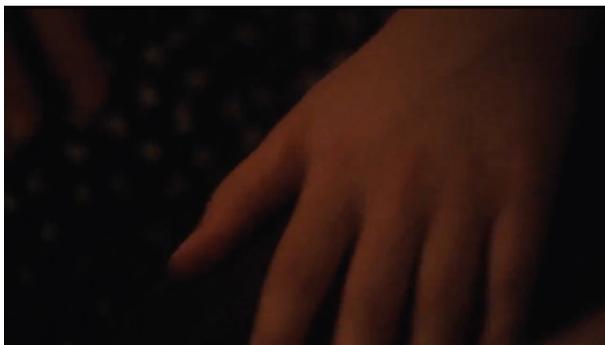


Abb. 43: Naheinstellung in der Gegenwart in PERKS OF BEING A WALLFLOWER



Abb. 44: Naheinstellung in der Vergangenheit in PERKS OF BEING A WALLFLOWER

Hier vermitteln die Naheinstellungen einen emotionalen Höhepunkt des Films. Vor allem die POV-Einstellungen in beiden Szenen schaffen eine große Intimität zwischen Charakter und Zuschauer.

Ein ähnliches Beispiel findet sich in der ersten Rückblende in BROKEBACK MOUNTAIN. Als Ennis erzählt wie sein Vater ihn und seinen Bruder als Kinder gezwungen hat, die Leiche eines Mordopfers anzuschauen, folgt nach einer Nahaufnahme des Gesichts des Jungen eine Aufnahme in Form eines POV shots. Auch diese Szene stellt einen emotionalen Höhepunkt in der Kindheit des

Protagonisten dar. Vor allem die Nahaufnahme verdeutlicht den traumatischen Charakter dieses Anblickes. (TC: 01:11:33 - 01:12:15) Doch nicht nur nahe Aufnahmen finden in den Rückblenden der Dramen Verwendung. Beispiele für die Verwendung von weiteren Aufnahmen finden sich in MANCHESTER BY THE SEA. Anstatt mithilfe von nahen Einstellungen dem Zuschauer die Emotionen der Charaktere näherzubringen, wird die



Abb. 45: Totale Einstellung in der Vergangenheit in MANCHESTER BY THE SEA

gesamte Handlung in der Vergangenheit vor allem mit halbtotale- sowie gelegentlichen Totaleinstellungen dargestellt. Im Vergleich zur Gegenwart entsteht damit der Eindruck einer Beobachter-Perspektive, welche die Subjektivität der Szenen etwas verringert. In der Gegenwart finden hauptsächlich Halbnahe sowie nahe Einstellungen Verwendung, wodurch ein im Vergleich zu den vorherigen Beispielen umgekehrter Kontrast zwischen den Einstellungen entsteht. (TC: 00:03:27) In vielen Fällen wird dieser Übergang zwischen den Einstellungsgrößen mithilfe von Zooms oder Ranfaharten dargestellt, welche gelegentlich Verwendung finden. Auch diese stellen eine intimere Verbindung zu den Charakteren her.

Auffällig sind auch die Kamerabewegungen, welche in sehr vielen Fällen einen sehr statischen Charakter haben. Sie gleichen sich somit denen in der Gegenwart an, wo bei den meisten Beispielen ebenfalls nicht viel Bewegung in der Kameraführung stattfindet. Handelt es sich bei den Rückblenden jedoch um Ereignisse aus der Kindheit, so sind die Bewegungen um einiges dynamischer. Vor allem wenn mit den Flashbacks eine unbeschwerte Ausgelassenheit der Protagonisten in ihrer Kindheit oder ihren Teenager-Jahren hervorgehoben wird und somit ein großer Kontrast zur Gegenwart geschaffen werden soll, finden viele Fahrten, sowie Schwenks und andere Bewegungen statt. Ein Beispiel hierfür ist eine Rückblende in BEAUTIFUL BOY, wo sich Nic's Vater David an einen Surf-Ausflug mit seinem Sohn erinnert, bevor dieser den Drogen verfiel. Die Kamera agiert hier aufgrund der Aufnahmen im Hand-Held-Stil als dritter Partizipant in der Szene. Es finden sich zudem mehrere Einstellungsgrößen. (TC: 00:23:10 - 00:24:34)

Auch hier besteht wieder ein großer Kontrast zur Gegenwart, wo weitaus weniger Bewegungen stattfinden. Durch die dynamischen Aufnahmen wird vor allem die Ausgelassenheit Nic's vor seiner Drogensucht hervorgehoben, bevor die statischen Aufnahmen in der Gegenwart vor allem Nic's negative Charakterentwicklung untermalen.

5.3.3.2 Schnitt

Wie auch bei den Komödien geht die kameratechnische Gestaltung der Flashbacks Hand in Hand mit dem Schnitt der Rückblenden. Diese beiden Faktoren, gepaart mit den Übergängen, welche im nächsten Abschnitt thematisiert werden, tragen maßgeblich zur Wahrnehmung der Flashbacks bei.

Tabelle A7 (s. Anhang, S. 187) gewährt eine Übersicht über die verschwendeten schnittechnischen Darstellungsmittel. (Tabelle A7. Anhang, S. 187)

Bei der Analyse des Schnitts der verschiedenen Flashbacks in den Filmbeispielen wird deutlich, dass es sich mit Ausnahme von zwei Beispielen bei allen Rückblenden um elliptische Montagen handelt. Die Ereignisse in der Vergangenheit besitzen meist eine eigene Narrative, die auf einer eigenen Handlungsebene erzählt werden und aus mehreren Teilen bestehen. Die Erzählung findet also nicht am Stück statt und es werden Teile ausgelassen. Es handelt sich hierbei um Fragmentierungen, wo zwischen den Flashbacks immer wieder in die Gegenwart gewechselt wird. Besonders sticht diese Art



Abb. 46: Dynamische Kamerabewegungen in einem Flashback in BEAUTIFUL BOY

von Montage hervor, wenn es sich bei Flashbacks um eine Aneinanderreihung von mehreren nichtzusammenhängenden Sequenzen handelt, die zu einer eigenen Montage zusammengefügt werden. Hier finden Cross Cuts zwischen den einzelnen kurzen Sequenzen statt. Besonders auffällig ist die Montage in PERKS OF BEING A WALLFLOWER, als Charlie sich gegen Ende des Films nach der Verabschiedung von Sam alleine nach Hause begibt und ihm kurze

Erinnerungsfragmente in den Kopf schießen. Dabei handelt es sich abwechselnd um interne Flashbacks aus seiner Schulzeit und externe Flashbacks aus seiner Kindheit. Mit der Zeit werden die Schnitte zwischen Gegenwart und Vergangenheit immer schneller. Auch der Schnittrhythmus innerhalb der Flashbacks wird immer schneller, bevor die Szenen schließlich mit einem abrupten Sprung in die Zukunft enden. (TC: 01:29:03 - 01:29:50)

Solche Montagen stechen auch im Bezug auf den Schnittrhythmus besonders hervor. Durch den



Abb. 47: Schneller Schnittrhythmus in einem Flashback in PERKS OF BEING A WALLFLOWER -2

extrem schnellen Wechsel zwischen den verschiedenen Sequenzen wird dem Zuschauer die emotionale Ausnahmesituation der Charaktere vermittelt. Es akkumulieren sich nicht nur die Erinnerungen, sondern auch die Emotionen.

Die Situationen sind in diesem Fall eng mit der Erinnerung an das traumatische Erlebnis des Protagonisten verbunden und stellen einen

emotionalen Höhepunkt im Film dar. Diese verschiedenen Schnittrhythmen, sowie die Fragmentierung zwischen Gegenwart symbolisieren ähnlich wie bei CHARLIE AND THE CHOCOLATE FACTORY vor allem das episodische Gedächtnis, wo explizite Ereignisse bewusst abgespeichert werden. Durch die sehr randomisierte Abfolge und die Kürze der Fragmente, stellen diese Flashbacks in PERKS OF BEING A WALLFLOWER auch nicht-deklarative, unterbewusste Erinnerungen dar, die für Charlie im Rahmen seines mentalen Ausnahmezustands nicht kontrollierbar sind.

Ein weiteres Mittel, welches in der Darstellung von Flashbacks verwendet wird und in manchen Beispielen Anwendung findet, sind die J&L-cuts. Ein Beispiel hierfür findet sich in BOY ERASED, kurz nach Beginn des ersten Flashbacks. Dieser wird durch eine Erinnerung Jared's eingeleitet und zeigt den Familienalltag bevor er ins Conversion Camp eingewiesen wird.

Die ersten Szenen zeigen Jared und seinen Vater zunächst in der Küche und kurz darauf wie sie sich auf den Weg zur gemeinsamen Arbeit machen. Als gezeigt wird, wie sich die beiden auf den Weg machen, wird der Ton der darauffolgenden Szene dem Bild vorweggenommen. Während gezeigt wird, wie sich Vater und Sohn von der Mutter verabschieden und im Auto sitzen, hört der Zuschauer bereits den Ton von der Gebetsrunde, die der Vater kurz darauf vor Arbeitsbeginn hält. Auch der Übergang zur nächsten Szene geschieht in Form eines solchen Schnitts, bei dem der Ton dem Bild vorweggenommen wird. (TC: 00:13:17 - 00:14:45) Da hier dem Zuschauer ein erster Eindruck von Jared's Leben von dem Camp gewährt wird, werden die J&L-cuts vor allem zum Hervorheben der Religiosität von Jared's Vater verwendet, der als Priester arbeitet. Durch das Vorwegnehmen des Tons und dessen Präsenz in den anderen beiden Szenen wird verdeutlicht, wie präsent die Religion in Jared's Familie ist. Dies kann auch als Foreshadowing für seinen späteren moralischen Konflikt angesehen werden.

Solche J&L-cuts finden in mehreren Beispielen Verwendung und geben dem Zuschauer einen nachbleibenden Eindruck einer emotionalen Situation einer Figur. Auch werden diese oft als Übergänge zwischen Gegenwart und Vergangenheit verwendet.

Im Folgenden wird unter Anderem auf diese Übergänge in Flashbacks eingegangen.

5.3.3.3 Übergänge

Tabelle A8 (s. Anhang, S. 188) zeigt, welche Übergänge, sowie gelegentliche Effekte, in welchen Filmbeispielen Verwendung finden. (Tabelle A8, Anhang, S. 188)

Ähnlich wie bei den vorhergehend analysierten Komödien ist erkennbar, dass Hard Cuts die meist verbreiteten Übergangsmittel von Gegenwart und Vergangenheit darstellen.

Charakteristisch für Dramen ist die Tatsache, dass die Vergangenheit in der Gegenwart sehr präsent ist und die Charaktere, sowie deren Lebensgeschichte maßgeblich beeinflussen. Wie bereits erwähnt sind die vergangenen Ereignisse demnach sehr eng mit der Gegenwart verbunden. Dies macht sich unter anderem in den visuellen Übergängen zwischen den Zeitebenen bemerkbar. Vor allem durch

den Einsatz von einfachen, konventionellen Schnitten wie dem Hard Cut und dem allgemein bestehenden geringen Unterschied zum Schnittmuster in der Gegenwart wird diese Nähe hervorgehoben.

Mit zusätzlichen Effekten wird somit nur sehr wenig gearbeitet.

Da es sich bei vielen der Rückblenden um subjektive Erinnerungen handelt, werden diese oft mit assoziativen Schnitten eingeleitet. Durch bestimmte Situationen, Räume, Geräusche oder Objekte, den bereits erwähnten „mediated memory objects“, werden die Figuren an vergangene Ereignisse erinnert. Ein Beispiel hierfür findet sich in *BOY ERASED*, als Jared eine Liste mit Namen von Personen anfertigt, die er während seiner College-Zeit kennengelernt hat. Mit dem Aufschreiben jedes Namens wird ein Flashback eingeleitet, welcher die Geschichte von der Begegnung mit der jeweiligen Person erzählt. (TC: 01:02:30 - 01:06:34)

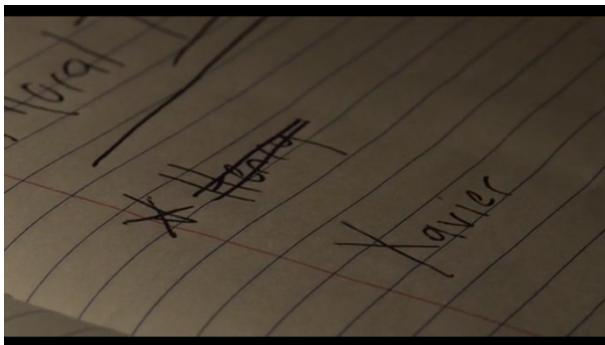


Abb. 48: Assoziativer Übergang mit Überblendung in BOY ERASED

In diesem Fall leitet eine Überblendung den Flashback ein. Ein weitere Beispiel für einen assoziativen Übergang findet sich in *BROKEBACK MOUNTAIN*. Hier ist die Besonderheit dass im Vergleich zu anderen Rückblenden, sich solch ein assoziativer Übergang am Ende des Flashbacks befindet. Die Szene wird ähnlich wie in *BOY ERASED* mit einer Überblendung eingeleitet und endet

schließlich mit einem Zoom-in auf Jack's Gesicht während dieser beobachtet, wie Ennis auf seinem Pferd davonreitet. Mit einem Hard Cut wird zurück in die Gegenwart gesprungen, wo Jack in einem



Abb. 49: Assoziativer Übergang am Ende eines Flashbacks in BROKEBACK MOUNTAIN (Vergangenheit)



Abb. 50: Assoziativer Übergang am Ende eines Flashbacks in BROKEBACK MOUNTAIN (Gegenwart)

sehr ähnlichen Shot Ennis beobachtet, wie er mit seinem Auto davonfährt. (TC: 01:49:20 - 01:49:45)

Hier findet sich eine Parallele zwischen den beiden Abreise-Szenen, wobei die Szene in der Gegenwart als Auslöser für seine Erinnerung fungiert, welche auch durch den Zoom auf sein Gesicht am Ende verdeutlicht wird. Auffällig ist hier auch der emotionale Unterschied zwischen den beiden

Szenen. Während Jack bei Ennis' Abreise in der Vergangenheit zwar traurig, aber zuversichtlich scheint, befindet sich Jack in der Gegenwart nach einer Auseinandersetzung mit Ennis in einem frustrierten und ratlosen Zustand. Ein weiterer sehr häufig verwendeter Übergang solcher assoziativen Erinnerungen sind die J&L-cuts. Sobald sich der Charakter anfängt zu erinnern, setzt der Ton der vergangenen Szene ein paar Sekunden vor dem Bild ein. Dadurch wird der Erinnerungscharakter der Szenen hervorgehoben. Der Zuschauer bekommt einen realeren Eindruck davon, wie sich die Figuren an vergangene Ereignisse erinnern. Ein auffälliges Beispiel hierfür ist eine Szene aus *THREE BILLBOARDS OUTSIDE EBBING, MISSOURI*, wo Mildred sich an das letzte Gespräch mit ihrer Tochter erinnert. Als sie das leere Zimmer ihrer Tochter in der Gegenwart betritt und sich auf ihr Bett setzt, ist deren Stimme zu hören, wie sie nach ihrer Mutter ruft. Kurz darauf dreht Mildred ihren Kopf und es scheint, als käme die Stimme aus der Gegenwart. Kurz darauf setzt das Bild aus der Vergangenheit mit einem Hard Cut ein und es wird klar, dass es sich um eine andere Zeitebene handelt. Hier fungiert das Zimmer ihrer verstorbenen Tochter als assoziativer Auslöser für Mildred's Erinnerung. (TC: 00:33:58 - 00:35:09)



Abb. 51: J&L-cut in der Gegenwart in THREE BILLBOARDS OUTSIDE EBBING, MISSOURI

Bei diesen assoziativen Erinnerungen ist oft auffällig, dass die letzte Szene in der Gegenwart, kurz vor dem Einleiten der Erinnerung, visuelle Parallelen zu der ersten Szene in der Vergangenheit aufweist. Der Übergang zwischen den Zeitebenen geschieht mithilfe einer Art Match Cut, wo sich die Auslöser für die Flashbacks wie ein Ort, Objekt, etc. In der Vergangenheit wiederfinden und eine Art Continuity zwischen den Zeitebenen entsteht. Ein Beispiel dafür ist eine Szene in *BEAUTIFUL BOY*, wo David seinen Sohn nach langer Zeit in einem Café trifft. Kurz bevor er auftaucht, erinnert sich David an eine Szene vor etwa 15 Jahren, wo er mit Nic in dem selben Café auf dem selben Platz saß. Hier fungiert der Ort als den Auslöser für David's Erinnerungen und es wird



Abb. 52: Assoziativer Übergang mit J&L-cuts in BEAUTIFUL BOY

durch den selben Schauplatz in der Vergangenheit eine Continuity mit der Gegenwart geschaffen. Auch diese Erinnerung wird mit einem J&L-cut eingeleitet und es wird während der Sequenz mehrmals in die Gegenwart zurück geschnitten. (TC: 00:46:22 - 00:46:45)

Diese Art von Szenen finden sich in diesem Filmbeispiel öfters.

Auch in PERKS OF BEING A WALLFLOWER findet sich solch ein Übergang, als sich Charlie in einem intimen Moment mit Sam an den Missbrauch seiner Tante erinnert. Hier fungiert die Handbewegung von Sam als Auslöser für seine Erinnerung, welche auf die selbe Art und Weise in der Vergangenheit fortgeführt wird. (TC: 01:28:37 - 01:28:50)

Allgemein kann gesagt werden, dass sich solche Übergänge, sowie J&L-cuts und allgemeine assoziative Übergänge bis auf BROKEBACK MOUNTAIN ausschließlich am Anfang der Flashbacks befinden. Sie leiten die Rückblenden ein. In allen Fällen enden die Flashbacks mit einem Hard Cut. Meist geschieht dieser sehr abrupt, sowie auch in dem eben genannten Beispiel oder auch in THREE BILLBOARDS OUTSIDE EBBING, MISSOURI. Vor allem wenn es sich um subjektive Rückblenden handelt, findet meist ein sehr harter Übergang zurück in die Gegenwart statt. Dies verdeutlicht meist die Fragmentierung der Erinnerungen und das plötzliche Aufwachen der Figuren aus ihrer Gedankenwelt.

5.3.3.4 Licht- und Farbgestaltung

Wirft man einen näheren Blick auf die Farbgestaltung der Rückblenden in Dramen und deren Unterschied zur gegenwärtigen Farbgebung, so fällt auf, dass diese in allen Fällen Emotionen und Stimmungen von vergangenen Situationen sehr stark widerspiegeln. Eine besondere Rolle spielen hierbei die Lichtfarben, welche einen maßgeblichen Einfluss auf die Wahrnehmung der Szenen ausübt. Die in Punkt 4.3.2.3 vielfältigen Möglichkeiten in der Farbgestaltung im Zuge der Digitalisierung spielen wie bei den Komödien auch hier eine tragende Rolle. Es handelt sich auch hier weitgehend um sogenannte Primary Grading Einfärbungen, als einer Anpassung der allgemeinen Farbbalance. Dies ermöglicht eine Veränderung bzw. Anpassung der Stimmung einer Szene durch die Farbgebung auf einer großflächigeren Ebene und bezieht sich nicht nur auf bestimmte Bereiche wie bei einem Secondary Grading. Dies kommt nicht nur Dramaturgie, sondern auch dem Realismus des Dramas zugute.

Wie bereits erwähnt basiert diese Dramaturgie meist darauf, dass die Figuren durch ein oder mehrere einschneidende Erlebnisse eine emotionale Berg- und Talfahrt erleben. Die Rückblenden erzählen hierbei in den meisten Fällen den Hergang dieser Ereignisse. Dabei beginnen sie oft mit einer oder mehreren sogenannten Establishment-Situationen, die die Charaktere in einem glücklichen und zufriedenen Ausgangszustand zeigen. Meist finden diese Szenen in der Kindheit oder Teenager-Zeit der Figuren statt. Die Umgebungen, in denen sich die Charaktere wohlfühlen und wo sie sich geborgen fühlen, weisen in vielen Fällen warme und helle Farbtöne auf. Somit hängt die Farbgebung eng mit der Emotionalität einer Szene zusammen. Ein Beispiel hierfür findet sich in BEAUTIFUL BOY. Im Laufe der Erzählung erinnert sich Nic's Vater David immer wieder an Momente aus der Kindheit seines Sohnes. Diese sind jedoch nur vereinzelte fragmentierte Szenen und fügen sich nicht zu einer eigenen Erzählung zusammen. Die Erzählung springt im Laufe des Films unterschiedlich weit zurück, das Portée ist also unterschiedlich lang. Mal werden Szenen von Nic als 12-jähriger, Mal

als 4- bzw. 6-jähriger gezeigt. Auffällig hierbei ist der farbliche Unterschied zwischen den verschiedenen Zeitpunkten. Je weiter der Flashback in die Vergangenheit reicht, desto wärmere und freundlichere Farben finden sich in den Szenen wieder. Angefangen mit den Rückblenden von Nic einige Monate vor Beginn der Rahmenhandlung, über Nic als 12-jähriger bis hin zu Nic als 4- und 6-jähriger findet sich ein großes Spektrum an Farben, die von bräunlich bis gelblichen Tönen reichen. (TC1: 00:12:27, TC2: 00:06:35, TC3: 00:46:35)



Abb. 53: Dunkle Farbgestaltung in spätem Flashback in BEAUTIFUL BOY

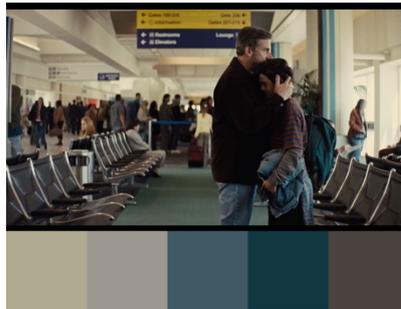


Abb. 54: Etwas hellere Farbgestaltung in früherem Flashback in BEAUTIFUL BOY



Abb. 55: Sehr helle Farbgestaltung in frühestem Flashback in BEAUTIFUL BOY

Diese unterschiedliche Farbgebung symbolisiert vor allem die Nostalgie, die David mit Nic's Kindheit verbindet. Je weiter seine Erinnerungen zurückreichen, desto positiver ist die allgemeine Atmosphäre. Da es sich oft um assoziative Erinnerungen des Vaters handelt, wo beispielsweise der Ort in Vergangenheit und Gegenwart der selbe ist, finden sich hier gelegentliche Parallelen in der Farbgebung. In allen anderen Fällen findet sich vor allem bei den frühen Rückblenden ein großer Kontrast zur Gegenwart, wo vor allem Nic's Drogenproblem im Fokus steht und sich die Farben in einem dunklen Grün- und Braun-Spektrum befinden. (TC: 00:10:15)



Abb. 56: Dunkle, grün- und braunlastige Farbgestaltung in der Gegenwart in BEAUTIFUL BOY

Beispiele, die von dem Muster der emotionsabhängigen Farbgebung abweichen finden sich unter Anderem in BOY ERASED. Dort wird in mehreren Flashbacks die Geschichte von Jared erzählt, wie er seine Zeit vor dem Camp zunächst im Kreise seiner Familie und später im College verbrachte. Es macht hierbei zunächst den Anschein, als sei Jared ein lebensfroher unbesorgter Teenager. Dies spiegelt sich jedoch nicht in der Farbgebung der Szenen wieder. Die Licht- und Objektfarben besitzen sehr triste und dunkle Töne, die in diesem Fall nicht zur allgemeinen Stimmung der Flashbacks passen. Hier besteht nur ein geringer Kontrast zur Gegenwart im Camp, wo die Farben zwar etwas heller, jedoch auch sehr grau, trist und steril wirken. (TC1: 00:14:20, TC2: 00:56:45)



Abb. 57: Dunkle, graulastige Farbgestaltung in der Vergangenheit in BOY ERASED



Abb. 58: Hellere, sterile Farbgestaltung in der Gegenwart in BOY ERASED

Der einzige glückliche Moment, den Jared in der Vergangenheit erlebt, taucht erst später im Film auf, als er den Kunststudenten Xavier während seiner College-Zeit kennenlernt. Hier weisen die Farben einen sehr starken Kontrast zur Gegenwart auf und die Farben passen sich wieder den Emotionen der Szene an. Die gesamte Szene befindet sich in sehr warmen, gelblichen Lichtfarben. (TC: 01:04:40)

In diesem Filmbeispiel besitzen die dunklen Farben zu Beginn der Flashbacks eine Art Foreshadowing-Funktion für die schwere Zeit, die Jared aufgrund seiner Identitätskrise und der späteren Vergewaltigung durchmachen wird. Eine besonders interessante Beobachtung zum Thema Farbe und Foreshadowing ließ sich im Bezug auf die Farbe Lila machen. Die amerikanische Schriftstellerin Patti Bellantoni legte im Jahr 2005 in ihrem Buch „If It's Purple, Someone's Gonna Die: The Power of Color in Visual Storytelling“ die Bedeutungen und den Einfluss von sechs verschiedenen Farben im Bezug auf Storytelling dar und analysierte die Wirkung auf den Zuschauer im Bezug auf verschiedene Emotionen und Assoziationen. Dabei definierte sie, basierend auf einigen Filmanalysen, die Farbe Lila als Foreshadowing-Tool entweder für bevorstehende Tode oder für maßgebliche Veränderungen im Storytelling durch bestimmte Ereignisse bzw. Wendepunkte.¹⁷² Eine Bestätigung dieser Beobachtungen Bellantoni's fand sich bei drei Filmen der Analyse. Sowohl in ARRIVAL, MANCHESTER BY THE SEA und THREE BILLBOARDS OUTSIDE EBBING, MISSOURI findet sich die Farbe Lila in Rückblenden bei den Figuren, die in der Gegenwart bereits nicht mehr leben. Die Farbe findet sich in verschiedenen Töne entweder in der Kleidung oder in Objektfarben wieder. In ARRIVAL trägt Louise's Tochter ein lilafarbenes T-Shirt und ihr Federmäppchen besitzt einen ähnlichen Farbton. Zu diesem Zeitpunkt im Film werden diese

¹⁷² Vgl. BELLANTONI, Patti (2005): If It's Purple, Someone's Gonna Die: The Power of Color in Visual Storytelling. 1. Auflage. Burlington: Focal Press, S. 201-216.

Sequenzen noch als Flashbacks dargestellt, bevor Louise später begreift, dass es sich um Zukunftsvisionen handelt. In der anfänglichen Rückblende wird vorweggenommen, dass die Tochter im späteren Verlauf dieser Narrative an einer Krankheit sterben wird. (TC: 00:59:37)



Abb. 59: Lila Farbgestaltung in Kostümen und Objekten in ARRIVAL



Abb. 60: Lila Farbgestaltung in Kostümen und Objekten in der Vergangenheit in MANCHESTER BY THE SEA

Eltern.

In den meisten Fällen ist die Farbgebung der Flashbacks abhängig von der Emotionen. In PERKS OF BEING A WALLFLOWER findet sich solch eine Abhängigkeit nicht. Alle externen Flashbacks aus Charlie's Kindheit werden in dem selben Farbton dargestellt. Trotz des heftigen Stimmungsumschwungs, der mit dem Tod seiner Tante etwas später im Film auftaucht, bleibt die Farbstimmung unverändert.

Auch bei der Enthüllung des Missbrauchs findet keinerlei Veränderung der Lichtstimmung statt. Hier liegt die Besonderheit darin, dass es sich bei Charlie's

Erinnerungen um verdrängte traumatische Ereignisse handelt, welche er in seinem Kopf als verfälschte Erinnerungen abgespeichert hat. Somit ist er offenbar nicht in der Lage, die einzelnen

Auch in MANCHESTER BY THE SEA sind lila und pinkfarbene Töne vor allem in der Kleidung der Kinder, aber auch in den Objektfarben sehr präsent. Diese werden in diesem Flashback zum ersten Mal gezeigt. Später im Film kommen sie bei dem Hausbrand ums Leben. (TC: 00:30:26)

In THREE BILLBOARDS OUTSIDE EBBING, MISSOURI hingegen, finden sich die Farben in den Gardinen der Szene, die sich im Hintergrund hinter

Mildred's Tochter Angela befinden. Hier weisen diese eher rosafarbene Töne auf. Angela ist zum Zeitpunkt dieses Flashbacks in der Gegenwart bereits nicht mehr am Leben. (TC: 00:34:16)

In all diesen Flashbacks fungieren die Farben als Foreshadowing-Tool für bevorstehenden Tode. Zur selben Zeit werden sie jedoch auch mit der Kindlichkeit und Jugend der Figuren verbunden und symbolisieren Verspieltheit und eine enge Verbundenheit mit den

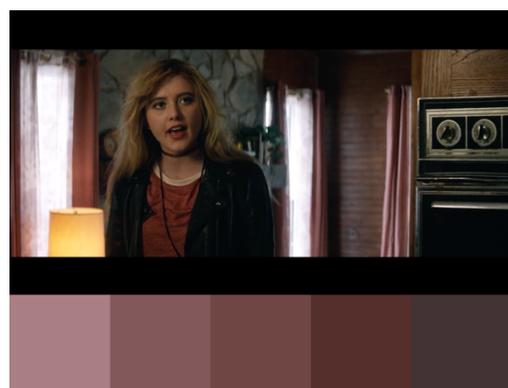


Abb. 61: Rosa-Lila Farbgestaltung in der Vergangenheit in THREE BILLBOARDS OUTSIDE EBBING, MISSOURI

Szenen und deren Emotionalität klar auseinanderzuhalten. Dies spiegelt sich in der einheitlichen Farbgebung wieder, die durchweg warme Gelb- und Brauntöne aufweist. Hier besteht vor allem gegen Ende des Film ein großer Kontrast zur Gegenwart, als Charlie einen mentalen Tiefpunkt erlebt. (TC1: 01:31:02, TC2: 01:29:10)

Auch in BROKEBACK MOUNTAIN findet sich bei beiden Flashbacks ein solcher etwas paradoxer farblicher Kontrast zwischen Gegenwart und Vergangenheit. Als Ennis beginnt, Jack von dem schlimmen Erlebnis in seiner Kindheit zu erzählen, befindet sich die Szene in der Gegenwart in einem sehr dunklen Licht mit vorwiegenden Brauntönen als die beiden am Lagerfeuer sitzen. Beim Sprung in die Vergangenheit weist die Szene plötzlich sehr entsättigte graue Töne auf als die beiden Kinder mit dem Vater durch eine trockene Steppenlandschaft laufen. (TC1: 01:11:32, TC2: 01:11:40)

Auch im späteren Flashback findet sich ein Kontrast in den Lichtfarben. Als Jack und Ennis in der Gegenwart in einem Streit auseinandergehen, erinnert sich Jack an eine Situation einige Jahre zuvor, als die Atmosphäre zwischen den beiden um einiges positiver ist. Da die Szene in der Vergangenheit am Abend spielt, sind vorwiegend blaue und dunkelgrüne Lichtstimmungen present. Da es sich hier um einen internen Flashback handelt, der an einem ähnlichen Ort nur einige Jahre zuvor spielt, finden sich ähnliche Farbtöne in der Gegenwart wieder. Nur sind diese um einiges heller und ähneln eher denen aus dem ersten Flashback. (TC1: 01:49:20, TC2: 01:47:00)

In beiden Fällen stellen die unterschiedlichen Lichtfarben verschiedenen Stimmungen dar. Jedoch fällt auf, dass atmosphärisch positiven Szenen ähnlich, wie bei BOY ERASED, eine eher dunkle Farbgebung statt eine stimmungsangleichende freundliche Farbgestaltung zugeordnet wurde. In dem ersten Beispiel befindet sich diese in der Gegenwart, im zweiten Beispiel in der Vergangenheit. Auch in diesem Fall kann diese dunkle Farbgebung als Foreshadowing für konfliktlastige Zeiten angesehen werden.

5.3.3.5 Szenen- und Kostümbild

Neben der Gestaltung der Lichtfarben, welche eine enorme Auswirkung auf die Stimmung einer Szene haben, spiegeln sich die verschiedenen Emotionen einer Szene auch in den Kostümen der Charaktere wieder. Das Hauptaugenmerk bei Flashbacks in Dramen liegt vor allem darauf, das Vergangene so nah wie möglich an der Gegenwart zu halten.

Dies ist der Grund warum sich im Vergleich zu Komödien hauptsächlich Unterschiede in der Farbgebung der Kostüme finden, anstatt in deren Stil. Auch wenn die Rückblenden relativ lange Zeit zurückliegen, unterscheidet sich die Kleidung in ihrem Stil so gut wie garnicht von der in der Gegenwart.

Die emotionalen Unterschiede zwischen Gegenwart und Vergangenheit zeigen sich in vielen Fällen in den Farben und Stils der Kostüme. Beispiele hierfür finden sich in MANCHESTER BY THE SEA und THREE BILLBOARDS OUTSIDE EBBING, MISSOURI.

Bei MANCHESTER BY THE SEA handelt es sich vor allem um Grün- und Blautöne, welche in der Gegenwart in einem anderen Hue erscheinen. Dies wird im nachfolgenden Kapitel der beispielhaften Filmanalyse genauer erläutert.

In THREE BILLBOARDS OUTSIDE EBBING, MISSOURI liegt der größte Unterschied vor allem in der Art der Kleidung. In dem kurzen Flashback zu der Konversation mit ihrer Tochter sieht man Protagonistin Mildred in regulärer Alltagskleidung, während man sie während der meisten Zeit in der Gegenwart in einem strengen blauen Overall sieht. Nur selten trägt sie andere Kleidung, die mehr Parallelen zur Vergangenheit aufweisen. In diesem Fall hebt der Unterschied in den Kostümen vor allem die unterschiedliche Lebensweise Mildred's hervor, die sie nach dem Tod ihrer Tochter in Form ihrer um einiges strengeren Kleidung ausdrückt. (TC1: 00:34:13, TC2: 00:13:00)



Abb. 62: Alltägliches Kostüm von Protagonistin Mildred in der Vergangenheit in THREE BILLBOARDS OUTSIDE EBBING, MISSOURI



Abb. 63: Strenge Kleidung von Protagonistin Mildred in der Gegenwart in THREE BILLBOARDS OUTSIDE EBBING, MISSOURI

Eng einher mit den Kostümen und deren Stil, sowie Farbgebung, geht auch das Szenenbild, welches in Kombination mit Licht- und Farbgestaltung maßgeblich zur Wahrnehmung der Stimmung einer Szene beiträgt.

Die meisten der analysierten Filmbeispiele legen den Fokus darauf, dem Zuschauer Emotionen auf relativ subtile und nicht übertriebene Weise zu vermitteln. Dies bedarf unter anderem auch einer präzisen Auswahl von Drehorten. Die Kulisse einer lauten Großstadt kann gegebenenfalls den Fokus der Kernthemen der Filme beeinträchtigen. Demnach finden fast alle Filme in kleinen Dörfern oder ruhigen Vororten statt. In den meisten Fällen finden auch in der Vergangenheit nur wenige Ortswechsel statt. Das Szenenbild beschränkt sich deshalb auf eine sehr einfache und für die Figuren gewohnte Umgebung.

Eine Ausnahme findet sich in BEAUTIFUL BOY, wo der Großteil der Szenen aus der Vergangenheit im Außenbereich stattfinden. Vor allem Szenen aus Nic's früher Kindheit, an die sich David ab und an erinnert, spielen in einer sehr freien Umgebung, meistens in der Natur. Hierdurch wird vor allem die Ausgelassenheit Nic's hervorgehoben, die er als Kind erlebt hat. In der Gegenwart hingegen ist davon nach Beginn seiner Drogenprobleme nichts mehr zu finden. Ein Großteil der Szenen spielt sich in Rehabilitationseinrichtungen oder zu Hause ab. (TC1: 00:23:16, TC2: 00:12:15)

Ein weiteres Beispiel stellen die szenenbildlichen Unterschiede zwischen Gegenwart und Vergangenheit in *BOY ERASED* dar.

Die Vergangenheit erzählt von Jared's Leben vor seiner Einweisung. Seine Umgebung weist eine Vielzahl von Variationen auf; sie wechselt zwischen seinem Zuhause, dem College, welches er besuchte und einigen Orten mehr. Die Gegenwart hingegen spielt ausschließlich in dem Conversion-Camp und einigen Orten, an denen sich Jared and und zu mit seiner Mutter trifft. Hier besteht auch ein Unterschied zwischen der Uniform, die Jared im Camp tragen muss, und seiner alltäglichen Kleidung in der Vergangenheit. Auch das Szenenbild des Conversion-Camps weist einige Besonderheiten im Vergleich zu Jared's Umgebung in der Vergangenheit auf. Es handelt sich um ein sehr steril und kalt wirkendes Gebäude mit wenigen Farben, während die Räumlichkeiten in den Flashback-Szenen weitaus kleiner und vertrauter wirken. (TC1: 00:06:40, TC2: 00:52:45)



Abb. 64: Conversion Camp als Szenenbild in BOY ERASED



Abb. 65: Häuslich eingerichtete Arztpraxis als Szenenbild in der Vergangenheit in BOY ERASED

5.3.3.6 Ton und Musik

Neben der Licht-, Farb- und Szenenbildgestaltung ist der Ton und die Musik ein weiterer wichtiger Faktor bei der Übermittlung von Stimmungen und Emotionen innerhalb der Flashbacks. Besonders bei subjektiven assoziativen Erinnerungen ist eine häufige Modifikation des Tones zu beobachten.

Besonders wenn es sich um fragmentierte, sehr kurze aufeinanderfolgende Sequenzen in Form einer Montage handelt, wird nur sehr wenig gesprochen. Auch die Umgebungsgeräusche stehen meist sehr im Hintergrund. Je vager die Erinnerung ist, desto weniger wird gesprochen. In *PERKS OF BEING A WALLFLOWER* findet in den externen Rückblenden aus Charlie's Kindheit beispielsweise keine Konversation zwischen zwei Personen statt. Die einzige Person, die spricht ist Charlie's Tante Helen. Bei solchen Erinnerungs-Montagen steht hauptsächlich die Musik im Vordergrund. Je weniger gesprochen wird, desto präsenter ist die musikalische Untermalung. Bei dieser handelt es sich in den meisten Fällen um stimmungsangleichende, meist melancholische oder dramatische instrumentale Klänge ohne Gesang.

Ein extremes Beispiel findet sich in *MANCHESTER BY THE SEA*. Die musikalische Untermalung hält sich zu Beginn der Flashbacks noch sehr in Grenzen; erst als der emotionale Höhepunkt des Hausbrandes nach und nach eingeleitet wird und sich Lee in der Gegenwart sukzessive erinnert, setzt

eine klanggewaltige Orchester-Musik ein mit einem überaus melancholischen und dramatischen Charakter. Zu dem Zeitpunkt, wo sich Lee mit der Feuerwehr unterhält und beobachtet, wie diese seine verstorbenen Kinder aus den niedergebrannten Ruinen birgt, verstummt die Szene komplett und die Musik gewinnt noch mehr an Volumen. Diese, sowie alle anderen musikalischen Beiträge in diesem Filmbeispiel, sind nicht nur in den Rückblenden präsent, sondern reichen auch über die Vergangenheit hinaus in die Gegenwart hinein. (TC:00:54:07 - 00:59:00) Ein weiteres Beispiel findet sich in *ARRIVAL*, wo der gesamte anfängliche (scheinbare) Flashback in Form einer Montage von Louise und ihrer Tochter von melancholischer Orchester-Musik untermalt ist. In der gesamten Rückblende werden nur einige Sätze gesprochen. Die Besonderheit besteht hier auch in der Verwendung eines Voiceovers von Louise in der Gegenwart, von welchem die gesamte Sequenz begleitet wird. (TC: 00:01:15 - 00:04:00)

Ein ähnliches Beispiel findet sich in *BROKEBACK MOUNTAIN*. Auch hier wird der erste Flashback von einem Voiceover von Ennis aus der Gegenwart begleitet. Da der gesamte Flashback in Slowmotion gezeigt wird, besitzt die Sequenz keine eigene Tonspur und wird komplett von der aus der Gegenwart unterlegt. (TC: 01:11:33 - 01:12:15)

Auch der kurze Flashback in *DALLAS BUYERS CLUB* wird verlangsamt abgespielt und ist somit stumm. Auch hier wird dieser deshalb von dem Ton aus der Gegenwart überlagert. Da die Szene aus der Gegenwart jedoch in einer Bücherei stattfindet, finden sich hier fast keine Umgebungsgeräusche. Da kein Voiceover von Ron stattfindet, scheint es, als sei die komplette Szene stumm. In diesem, sowie im eben dargelegten Fall hebt die Absenz des Tones in Kombination mit der Slowmotion die betäubende Wirkung der Szenen auf die Charaktere hervor. Für Ennis stellte die in dem Flashback gezeigte Begegnung ein schockierendes Ereignis dar und Ron beginnt mit seiner Erinnerung zum ersten Mal, seine Diagnose ernst zu nehmen. (TC: 00:18:16 - 00:18:27)

Zusammenfassend handelt es sich bei der auditiven Gestaltung von Flashbacks um stimmungsangleichende Musik, welche die Stimmung bzw. Emotionen einer Szene verdeutlichen. Je kürzer und fragmentierter die Flashbacks, desto minimalistischer ist der Ton und desto präsenter die Musik. Je länger die Flashbacks und je mehr Eigendramaturgie sie besitzen, desto minimalistischer ist



Abb. 66: Stummer Flashback mit Ton aus der Gegenwart in DALLAS BUYERS CLUB

die Musik und desto präsenter sind die Konversationen zwischen den Figuren.

Das abschließende Kapitel nimmt eine detaillierte Erläuterung der narrativen Funktionen, sowie der visuellen und auditiven Gestaltung von Flashbacks in *MANCHESTER BY THE SEA* in Form einer beispielhaften Filmanalyse vor.

5.3.4 Beispielhafte Analyse eines Films

Nach der ausführlichen Analyse der acht Dramen ließ sich feststellen, dass jeder der Filme seinen Flashbacks einen eigenen Charakter verleiht. Auch wenn sich für Flashbacks in Dramen Gemeinsamkeiten in den narrativen Funktionen und Gestaltungsmitteln finden, so besitzt jeder der Flashbacks einen eignen Charakter, welcher sich mit seiner audiovisuellen Gestaltung in die jeweilige Narrative einfügt. Der Film, der sich in seiner Darstellung von Rückblenden von den anderen Filmbeispielen unterscheidet ist MANCHESTER BY THE SEA. Unter der Regie von Kenneth Lonergan erzählt das Drama die Geschichte von Hausmeister und Einzelgänger Lee Chandler, der nach dem Tod seines Bruder Joe in seine Heimatstadt Manchester by the Sea zurückkehrt um dort die Beerdigung zu organisieren. Er wird dort nach und nach mit seiner Vergangenheit konfrontiert, wo er einige Jahre zuvor einen traumatischen Schicksalsschlag erlebte, bei dem seine Kinder ums Leben kamen und seine Familie daran zerbrach. Mit seinen ständig präsenten Erinnerungen an die damalige Zeit und überfordert mit der Vormundschaft über seinen Neffen, welche ihm sein Bruder vor seinem Tod unwissentlich übertragen hat, versucht er, mit der neuen Situation klarzukommen und sein Leben neu in den Griff zu bekommen.

Lee Chandler fungiert hierbei als Protagonist, gemeinsam mit seinem Neffen Patrick.

Da die Rahmenhandlung in der Gegenwart nach Lee's traumatischem Erlebnis stattfindet, sind alle gezeigten Flashbacks extern.

Die Vergangenheit von Lee wird in mehreren Abschnitten parallel zur Gegenwart erzählt. Dabei wird in unterschiedlichen Abständen und Ausmaßen zwischen den beiden Zeitebenen hin und her gewechselt. Es handelt es sich demnach um episodische Erinnerungen, die eine konsekutive Erzählstruktur aufweisen. Das Besondere bei Manchester by the Sea ist die sehr enge Verbindung zwischen Gegenwart und Vergangenheit. Die gezeigten Flashbacks weisen, bis auf einige kleine Details, keine signifikanten Unterschiede in der audiovisuellen Gestaltung oder der Narrative auf. Figuren aus der Vergangenheit wie Lee's Bruder Joe, Patrick als kleiner Junge und Lee's Kinder fungieren als einzige Indikatoren für eine andere Zeitebene. Wären diese Personen in der Vergangenheit nicht präsent, würde es dem Zuschauer sehr schwer fallen, zwischen Gegenwart und Vergangenheit zu differenzieren. Auch die Tatsache, dass die Rückblenden nur wenige Jahre zurückliegen und sich die Ereignisse am selben Ort wie in der Gegenwart zutragen ist ein Grund dafür, dass sich die Vergangenheit visuell kaum von der Gegenwart abhebt. Der Film will mit dieser engen Verflechtung zwischen den Zeitebenen vor allem die extreme Präsenz seines damaligen Traumas hervorheben, mit der Lee in der Gegenwart zu kämpfen hat. Neben der für den Zuschauer schweren Unterscheidung zwischen den Zeitebenen ist auch die Subjektivität der Flashbacks in den meisten Fällen nicht eindeutig. Obwohl klar ist, dass sich die Ereignisse aus der Vergangenheit ausschließlich auf Lee's Erlebnisse beschränken und diese aus seiner Perspektive erzählt werden, wird nur bei wenigen Rückblenden deutlich, dass es sich um subjektive Erinnerungen handelt. Ein Beispiel hierfür findet sich in dem Übergang zwischen einer Szene im Krankenhaus, kurz nachdem Joe

verstorben ist und einem Flashback zu einem Angelausflug mit Patrick und Joe. (TC: 00:26:25 - 00:27:45)



Abb. 67: unangekündigter Flashback MANCHESTER BY THE SEA -I

Durch fehlende Indikationen oder Übergänge wird hier nicht deutlich, ob es sich um eine subjektive Erinnerung Lee's oder um eine objektive Darstellung einer damaligen Situation handelt. Der Übergang zwischen den Zeitebenen findet sehr plötzlich und unangekündigt statt. Solche willkürlichen Zeitsprünge stellen im Falle einer subjektiven Erinnerung ähnlich wie bei vorherig genannten Beispielen, vor allem das unbewusste

Gedächtnis des Protagonisten dar, bei dem Erinnerungen ohne eine bewusste Assoziation, beispielsweise durch mediated memory objects, abgerufen werden.

Ein Beispiel, bei dem die Subjektivität eindeutig ist, sind die Szenen aus der Vergangenheit, die zu dem Hausbrand hinführen und nach und nach erzählt werden, während Lee sich mit dem Anwalt seines Bruders über dessen Testament unterhält. Diese Szenen stellen mit dem Hausbrand und dem Tod von Lee's Kindern die emotionale Klimax des gesamten Films dar. Aus Lee's Nachdenklichkeit und seiner offensichtlichen Überforderung mit der Situation lässt sich schließen, dass es sich bei diesen Flashbacks um subjektive Erinnerungen handelt. Der Wechsel zwischen den Zeitebenen geschieht auch hier sehr plötzlich und unangekündigt. Hierbei handelt es sich zudem um den längsten aller gezeigten Flashbacks. Es wird fragmentiert zwischen Gegenwart und Vergangenheit gewechselt. (TC: 00:51:46 - 00:58:53)

Obwohl sich allgemein nur sehr wenige audiovisuelle Unterschiede zwischen Gegenwart und Vergangenheit auftun, finden sich subtile Verschiedenheiten im Szenenbild und in der Farbgestaltung, insbesondere im Bezug auf die Kostüme.

Eine Große Rolle bei dem Szenenbild und auch der allgemeine Stimmung des Films spielen die wechselnden Jahreszeiten. Auf den ersten Blick scheint sich der gesamte Film im Winter abzuspielen, da eine konstante Kälte vor allem in der Umgebung der Charaktere wahrgenommen wird. Jedoch ist auf den zweiten Blick erkennbar, dass klimatische Unterschiede in der Natur stattfinden. Während in der Vergangenheit ein Übergang von Frühling zu Winter stattfindet, geht in der Gegenwart umgekehrt der Winter in den Frühling über. (TCs Vergangenheit: 00:26:57, 01:27:37, TCs Gegenwart: 00:03:41, 02:09:20)

Dieser umgekehrte Übergang zwischen den Jahreszeiten zeigt Parallelen zu den emotionalen Entwicklungen der Charakter auf. Die Ereignisse in der Vergangenheit beginnen sehr positiv und zeigen Lee's bürgerliches aber glückliches Leben im Kreise seiner Familie und Freunde. In der Nacht

des Hausbrandes kippt die gesamte Stimmung und Lee's Leben wird auf den Kopf gestellt. Parallel zur Abkühlung der Stimmung findet auch mit dem langsamen Einbruch des Winters ein sukzessiver Temperaturabfall statt, welcher sich der Stimmung visuell angleicht.

Vergangenheit



Frühling



Winter

Gegenwart



Winter



Frühling

Abb. 68: Übergänge zwischen den Jahreszeiten auf verschiedenen Zeitebenen in MANCHESTER BY THE SEA

Die Stimmung in der Gegenwart wiederum besitzt mit Joe's Tod und Lee's Überforderung mit der Situation einen anfänglich sehr depressiven Charakter. Auch als er mit seiner traumatischen Vergangenheit konfrontiert wird, ist die Atmosphäre sehr kalt, was sich auch in der Jahreszeit widerspiegelt. Nach und nach bekommt Lee sein Leben in den Griff und die Stimmung schwenkt etwas mehr ins Positivere um. Auch mit seiner sukzessiven Annäherung an seinen Neffen und einem aufklärenden Gespräch mit seiner Ex-Frau Randi scheint die Atmosphäre etwas wärmer zu werden.

Zum Schluss des Films zeigt sich dies sehr eindeutig mit dem Einbruch des Frühlings, welcher mit einer freundlicheren, farbenfroheren und wärmeren Stimmung einhergeht.

Vor allem die Präsenz von Schnee, der während eines Großteils des Films vorhanden ist, hat eine indirekte Auswirkung auf die Stimmung der Szenen. Er verleiht dem Setting und somit auch der Atmosphäre einer Szene eine Kälte, ohne dass dabei die Farbtöne verändert werden. Alle Außenszenen im Film befinden sich demnach in einem sehr hellen und natürlichen Tageslicht, welches kaum bis gar nicht verändert wurde. Dies trägt vor allem zum unmissverständlichen Realismus des Films bei.

Ein weiterer subtiler Unterschied zwischen Gegenwart und Vergangenheit findet sich in der Farbgebung der Kostüme der Figuren. Auffällig ist, dass die Kleidung der Figuren vor allem während der anfänglichen Flashbacks vor dem tragischen Ereignis des Hausbrands ein größeres farbles Hue-Spektrum aufweisen als die in der Gegenwart. Vor allem bei Protagonist Lee, aber auch bei anderen Charakteren, wie zum Beispiel seinen Eltern, spiegelt sich dies wieder. Während in der Vergangenheit vor dem Brand Farben wie Grün, Gelb und Pink vor allem im Kreise von Lee's Familie im Vordergrund stehen, weisen die Kostüme in der Gegenwart dunkle Braun- und Grüntöne auf. Vor allem die Farben Grün und Blau tauchen sowohl in der Gegenwart, als auch in der Vergangenheit auf; allerdings in unterschiedlichen, meist dunkleren Tönen/Hues.

(TCs Vergangenheit: 00:20:34, 00:29:50, 00:30:00, 00:44:10, TCs Gegenwart: 01:38:18, 01:22:47, 02:04:15, 02:07:48)

Vergangenheit



Gegenwart



Abb. 69: Farbliche Unterschiede in den Kostümen zwischen Vergangenheit und Gegenwart in MANCHESTER BY THE SEA

Neben diesen farblichen, sowie szenenbildlichen Unterschieden trägt auch der musikalische Beitrag zur Darstellung von Emotionen und Stimmungen bei. Wie bereits in der vorhergehenden Analyse erwähnt, findet Musik über weite Strecken des Films keine Verwendung. Auch Unterschiede im Ton lassen sich nicht feststellen. Der einzige sehr auffällige Einsatz von Musik findet sich als Lee sich Stück für Stück an den Hergang der Katastrophe in der Vergangenheit erinnert. Hier kommt eine sehr dominante Orchester-Musik zum Einsatz. Als es zum Höhepunkt kommt und Lee sieht wie seine Kinder geborgen werden, verstummt die Szene und die Musik gewinnt an Dominanz. Auch nach dem Ende des Flashbacks reicht die Musik in die Gegenwart hinein und untermalt diese noch weiterhin. (TC: 00:54:07 - 00:59:00)

Eine Parallele hierzu findet sich etwas später im Film. Die Szene beginnt mit Lee, der auf der Couch von seinen Kinder geweckt wird. Es wird relativ schnell klar, dass es sich hierbei um einen Traum handelt. Kurz darauf hört man den Rauchmelder piepsen und Lee kann in letzter Minute einen weiteren Hausbrand verhindern, indem er den versehentlich angelassenen Herd ausschaltet. Auch hier setzt eine sehr dominante Musik ein und die Szene verstummt gegen Ende ebenfalls. Das Ereignis weist sehr viel Ähnlichkeit mit dem Höhepunkt in der Vergangenheit auf, zumal der Einsatz von Musik und die Veränderung des Tons dem in der Vergangenheit weitestgehend gleicht. Auch hier wird die Musik auch nach der Szene noch fortgeführt. (TC: 02:02:55 - 02:03:50)

Diese auditiven, sowie alle anderen eben genannten Gestaltungsmittel, stellen eine sehr enge Verbringerungen zwischen Gegenwart und Vergangenheit her. Obwohl die beiden Zeitebenen eigene Handlungsstränge besitzen und eigenen Geschichten erzählen, so sind diese sehr eng mit der Gegenwart verflochten. Vor allem Lee hat sich in der Gegenwart zwar ein neues Leben aufgebaut, jedoch sind die traumatischen Ereignisse von damals noch immer sehr präsent in seinem Leben. Er scheint sich als Charakter zunächst, zumindest geistig, nicht eindeutig auf einer Zeitebene zu befinden. Der Punkt, wo sich Vergangenheit und Gegenwart am nächsten kommen, stellt die oben erwähnte Traumscene dar, wo Lee seine Kinder sieht. Hier scheint es für Lee, als ob er sich wieder in der Vergangenheit befindet.

Diese enge Verflechtung, sowie das unangekündigte Hin- und Herspringen zwischen den Zeitebenen trägt maßgeblich zum Realismus des Films bei. Es hebt besonders das Auftreten plötzlicher Erinnerungen hervor, die vor allem durch traumatische Erlebnisse manchmal mit Folgen wie Panikattacken bei vielen Menschen so vorkommen.

Mit der Zeit scheint Lee sein Leben wieder in den Griff zu bekommen und die Flashbacks werden weniger. Zum Schluss schließt sich ein Kreis, als Lee und Patrick gemeinsam auf die Beerdigung von Joe gehen und anschließend gemeinsam eine Bootsfahrt machen. Hier finden sich sowohl visuelle, als auch auditive Parallelen zur Szene am Anfang, wo gezeigt wird, wie Onkel und Neffe gemeinsam auf einem Boot angeln. (Abb.1: Lee mit seinem Neffen Patrick auf einem Fischerboot in der Vergangenheit in MANCHESTER BY THE SEA. TC1: 00:02:56, Abb.2: Lee mit seinem Neffen Patrick auf einem Fischerboot in der Gegenwart in MANCHESTER BY THE SEA. TC2: 02:12:30)



Abb. 70: Lee mit seinem Neffen Patrick auf einem Fischerboot in der Vergangenheit in MANCHESTER BY THE SEA



Abb. 71: Lee mit seinem Neffen Patrick auf einem Fischerboot in der Gegenwart in MANCHESTER BY THE SEA

5.4. Thriller

5.4.1 Eigenschaften des Genres

Das Genre des Thrillers ist in sich sehr vielfältig. Es lassen sich zahlreiche Unterkategorien bilden. Zum Beispiel unterscheidet man den Psychothriller, den Erotikthriller, den Verschwörungsthiller oder auch den Action-Thriller.

Zum Teil überschneidet sich das Genre auch mit anderen Genres, sodass einzelne Filme, die als Thriller bezeichnet werden, auch dem Horror- oder Kriminalfilm zugeordnet werden könnten.¹⁷³

Aufgrund dieser Vielfalt des Genres gestaltet sich das Formulieren einer Definition und der typischen Eigenschaften des Thrillers schwierig. Zahlreiche Schriftsteller und Filmemacher haben bereits unterschiedlichste Theorien aufgestellt, die jedoch schwer zu vereinen sind.¹⁷⁴

Aus diesem Grund bezieht sich diese kurze Einführung in das Genre im Wesentlichen auf die Definition des Thrillers von Thomas Koebner und Hans Jürgen Wulff, die der Filmsammlung „Thriller“ aus der Reihe „Reclam Filmgenres“ vorangestellt ist. Ergänzt wird diese durch Informationen aus dem Artikel über Thriller von Wieland Schwanebeck in dem von Marcus Stiglegger herausgegebenen „Handbuch Filmgenre“.

Die Genrebezeichnung „Thriller“ leitet sich von dem englischen Wort „thrill“ ab, welches Koebner und Wulff als „[...] *Nervenkitzel, heftige Erregung, eine emotionale und körperliche Stress-Situation.*“¹⁷⁵ übersetzen. Ziel des Thrillers ist es, dass die Zuschauer von der Handlung mitgerissen werden und sich in den Zustand der Aufregung, in dem sich die Figuren im Film befinden, hineinversetzen.¹⁷⁶ Dementsprechend wird schon sehr früh im Film Spannung aufgebaut, welche bis zum Finale des Films erhalten bleibt.¹⁷⁷ Situationen, die in Thrillern häufig auftreten, sind Attentate, Identitätsdiebstähle, Morde und Verfolgungsjagden.¹⁷⁸ Sie versetzen die Filmfiguren in Aufregung und die Zuschauer*innen in Spannung.

Laut Koebner und Wulff stellen Thriller immer die Perspektive eines möglichen Opfers dar. Dabei wissen die Zuschauer*innen nur so viel wie diese Perspektive zulässt.¹⁷⁹ Dementsprechend „[...] *geht [es im Thriller] immer um die filmische Darstellung der subjektiven Wahrnehmung eines äußerst bedrohlichen Geschehens.*“¹⁸⁰

Darüber hinaus geht es auch um die Aufdeckung der Motive des Täters durch das Opfer bzw. den Helden des Thrillers. In diesem Zusammenhang muss ein Geheimnis gelüftet, ein Rätsel gelöst oder

¹⁷³ Vgl. KOEBNER, Thomas; WULFF, Hans Jürgen (2013): Einleitung. In: Koebner, Thomas; Wulff Hans Jürgen (Hg.). Thriller. Stuttgart: Reclam, S. 13

¹⁷⁴ Vgl. SCHWANEBECK, Wieland (2019): Thriller. In: Stiglegger, Marcus (Hg.). Handbuch Filmgenre. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, S. 2

¹⁷⁵ KOEBNER und WULFF (2013), S. 9

¹⁷⁶ Vgl. ebd., S. 9

¹⁷⁷ Vgl. ebd., S. 10

¹⁷⁸ Vgl. SCHWANEBECK (2019), S. 9

¹⁷⁹ Vgl. KOEBNER und WULFF (2013), S. 10

¹⁸⁰ Ebd., S. 11

eine Falle aufgedeckt werden. Der Thrillerheld führt diese detektivische Arbeit in den meisten Fällen jedoch nur durch, um sein eigenes Leben zu retten.¹⁸¹

Im Allgemeinen werden die Helden von Thrillern zu Beginn des Films durch ein besonderes Ereignis aus ihrem alltäglichen Leben gerissen.¹⁸² Sie sehen sich auf einmal rückhaltlos Gefahren ausgesetzt, die sie bezwingen müssen, wobei sie im Zuge dessen auch ihre eigenen Unzulänglichkeiten besiegen und so über sich selbst hinauswachsen müssen.¹⁸³

Oft fühlen sich die Helden dabei zunächst ohnmächtig und orientierungslos und versuchen verzweifelt, wieder die Kontrolle über die Situation zu erlangen und handlungsfähig zu werden. Die Zuschauer*innen werden dazu angeregt, ihnen diese Gefühle nachzuempfinden.¹⁸⁴ Nachdem die Thrillerhelden schließlich Gefahren getrotzt und Kämpfe ausgetragen haben, bei denen es um das eigene Leben, das Leben von anderen oder etwas anderes Wichtiges ging, setzen sie sich am Ende häufig doch mit letzter Kraft gegen ihre Widersacher durch. Nicht alle Thriller gehen für ihre Helden jedoch gut aus.¹⁸⁵

Betrachtet man die geschichtliche Entwicklung des Genres, so ist festzustellen, dass sich der Thriller erst in den Vierzigerjahren des zwanzigsten Jahrhunderts langsam herausbildete und sich in den Siebzigerjahren schließlich im Mainstream etablierte.¹⁸⁶

Bereits in frühen Thrillern wurden Flashbacks eingesetzt, zum Beispiel in Alfred Hitchcocks Psychothriller SPELLBOUND (1945). Auch in STAGE FRIGHT (1950), VERTIGO (1958) und MARNIE (1968) finden sich Flashbacks.¹⁸⁷

Hitchcock setzt die Flashbacks in seinen Thrillern in der Regel zu einem späten Zeitpunkt im Verlauf der Handlung ein, da diese Flashbacks ein Geheimnis lüften, das die Lösung für ein Rätsel innerhalb des Films darstellt. Dadurch, dass die Flashbacks erst so spät gezeigt werden, bleibt die Spannung lange Zeit erhalten.¹⁸⁸ Generell enthalten Psychothriller, die vor den Achtzigerjahren entstanden sind, häufig einen erklärenden Flashback, der die Zuschauer*innen über ein traumatisches Erlebnis in der Vergangenheit einer Filmfigur in Kenntnis setzt.¹⁸⁹

Im Folgenden soll nun analysiert werden, wie die Flashbacks in acht Thrillern, die seit dem Jahr 2000 produziert wurden, dargestellt werden. Bei den acht Thrillern handelt es sich um INSOMNIA (2002, Christopher Nolan), IDENTITY (2003, James Mangold), MYSTIC RIVER (2003, Clint Eastwood), SECRET WINDOW (2004, David Koepp), SHUTTER ISLAND (2010, Martin Scorsese), THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO (2011, David Fincher), PRISONERS (2013, Denis Villeneuve) und GONE GIRL (2014, David Fincher).

¹⁸¹ Vgl. KOEBNER und WULFF (2013), S.11-12

¹⁸² Vgl. ebd., S. 9

¹⁸³ Vgl. SCHWANEBECK (2019), S. 6

¹⁸⁴ Vgl. KOEBNER und WULFF (2013), S. 10

¹⁸⁵ Vgl. ebd., S. 13

¹⁸⁶ Vgl. ebd., S. 14

¹⁸⁷ Vgl. TURIM (2015), S. 164

¹⁸⁸ Vgl. ebd., S. 168

¹⁸⁹ Vgl. SCHWANEBECK (2019), S. 10

5.4.2 Funktionen der Flashbacks

Betrachtet man die Flashbacks in den acht hier analysierten Thrillern, so lässt sich zunächst feststellen, dass es sich dabei überwiegend um die subjektiven Erinnerungen einer Filmfigur handelt. Objektive Flashbacks, das heißt Rückblenden, die nicht an die subjektive Sicht einer einzelnen Person geknüpft sind, kommen in den Thrillern eher selten vor, zum Beispiel in *IDENTITY* und *GONE GIRL*. In *IDENTITY* werden mithilfe der objektiven Flashbacks nachträglich Begebenheiten gezeigt, die zunächst ausgelassen wurden (s. z.B. **00:05:05 - 00:10:23**). In *GONE GIRL* stellen die objektiven Flashbacks die Perspektive der zweiten Hauptfigur auf ein Geschehen dar, das die Zuschauer*innen zuvor bereits aus der Sicht der ersten Hauptfigur mitverfolgt haben (s. z.B. **01:06:08 - 01:12:57**). Generell übernehmen die Flashbacks innerhalb der filmischen Erzählungen eine Vielzahl von Funktionen. Tabelle T3 zeigt eine Übersicht aller Funktionen, die bei der Analyse der Filme ausfindig gemacht werden konnten. Da im Zuge dieser Analyse nicht auf alle diese Funktionen ausführlich eingegangen werden kann, werden im Folgenden nur die Funktionen näher beleuchtet, die sich als besonders wichtig oder charakteristisch für das Genre herauskristallisiert haben.

Tabelle T3: Funktionen aller Flashbacks im Überblick

Film	Funktionen
INSOMNIA (2002, Christopher Nolan)	Etablierung eines Konflikts Erzeugen von Spannung Will Dormers Verfolgt-Sein von der Vergangenheit Verbildlichung von Dormers psychischem Zustand Charakterisierung Dormer Illustration von Dormers Gedanken Motivation für Dormers Verhalten Auflösung eines Rätsels
MYSTIC RIVER (2003, Clint Eastwood)	Dave Boyles Verfolgt-Sein von der Vergangenheit Verbildlichung von Daves Trauma Motivation für Daves Verhalten Auflösung eines Rätsels
IDENTITY (2003, James Mangold)	Spannung aufbauen Etablierung von Rätseln Sympathie und Identifikation mit Figuren erzeugen Charakterisierung der Figuren Auflösung eines Rätsels
SECRET WINDOW (2004, David Koepp)	Mort Raineys Verfolgt-Sein von der Vergangenheit Verbildlichung von Morts psychischem Zustand Visualisierung von Morts Gedanken Erzeugung von Sympathie für Mort Reminder für die Zuschauer*innen Motivation für Morts Verhalten Auflösung eines Rätsels
SHUTTER ISLAND (2010, Martin Scorsese)	Erzeugung von Sympathie für Daniels/Laeddiss Charakterisierung von Daniels/Laeddiss Motivation für Daniels/Laeddiss' Verhalten Verbildlichung von Daniels/Laeddiss' psychischen Zustand

	Auflösung eines Rätsels
THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO (2011, David Fincher)	Etablierung eines Rätsels Illustrierender Flashback/Hinweise für Aufklärung eines Verbrechens Erzeugung von Spannung Auflösung eines Rätsels
PRISONERS (2013, Denis Villeneuve)	Auflösung eines Rätsels Etablierung neuer Rätsel Erzeugung von Spannung
GONE GIRL (2014, David Fincher)	Illustrierende Flashbacks (Tagebuch) Charakterisierung der Beziehung Nick - Amy Erzeugung von Sympathie für Amy Etablierung eines Rätsels Erzeugung von Spannung Auflösung eines Rätsels Charakterisierung von Amy Motivation für Amys Verhalten

Da es häufig einen Zusammenhang zwischen dem Thema eines Films und der Funktion seiner Flashbacks gibt, soll zunächst eine thematische Besonderheit der für die Analyse ausgewählten Thriller mit Flashbacks angesprochen werden. Obwohl sie eigentlich nicht nach thematischen Gemeinsamkeiten ausgewählt wurden, stellte sich bei genauerer inhaltlicher Betrachtung heraus, dass in allen acht Thrillern psychische Krankheiten oder Traumata in irgendeiner Form eine Rolle spielen. Obwohl unsere Stichprobe relativ klein ist, fällt dieser Aspekt besonders ins Auge. Offenbar kommen Flashbacks besonders häufig in Thrillern vor, die sich direkt oder indirekt mit der Psyche beschäftigen.

So thematisieren die im Rahmen dieser Analyse betrachteten Thriller SHUTTER ISLAND und IDENTITY beispielsweise ganz offen die psychische Krankheit einer Filmfigur. In SHUTTER ISLAND handelt es sich dabei um den Hauptcharakter des Films, der an einer dissoziativen Identitätsstörung leidet. Der Film IDENTITY geht sogar soweit, dass sich der Großteil der Handlung und alle in diesem Teil des Films vorkommenden Figuren als bloße Vorstellung des psychisch kranken Mörders Malcolm Rivers herausstellen. In SECRET WINDOW und INSOMNIA ist zwar nicht von psychischen Erkrankungen die Rede, aber der psychische Zustand der Hauptfiguren ist dennoch Kernthema beider Filme. Die Hauptfigur von SECRET WINDOW, der Schriftsteller Mort Rainey, entwickelt eine zweite mörderische Persönlichkeit namens John Shooter, nachdem er herausfindet, dass seine Ehefrau ihn betrügt. Der Polizist Will Dormer kämpft in INSOMNIA mit Schuldgefühlen und Schlaflosigkeit. Auch in den vier anderen Thrillern ist die Psyche indirekt ein Thema. PRISONERS handelt von der Suche nach einer gestörten Entführerin, die aller Wahrscheinlichkeit nach zusammen mit ihrem zum Zeitpunkt der Handlung verstorbenen Mann 16 Kinder ermordet hat, da sie die Menschen nach dem Tod ihres Sohnes vom Glauben an Gott

abbringen wollten. Mikael Blomkvist ist zusammen mit der Hackerin Lisbeth Salander in *THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO* ebenfalls einem gestörten Serienmörder auf der Spur. Schließlich liefern in David Finchers *GONE GIRL* und Clint Eastwoods *MYSTIC RIVER* eine psychische Störung bzw. ein Trauma, die im Film jedoch nicht als solche bezeichnet werden, die Motivation für das Verhalten einer der Hauptfiguren. So versucht die mit ihrem Leben unzufriedene Amy in *GONE GIRL* ihrem Mann, der sie betrügt, ihren Tod anzuhängen. In *MYSTIC RIVER* erschlägt Dave Boyle einen Pädophilen, da er als Kind selbst von Männern entführt und missbraucht wurde.

Eine der wichtigsten Funktionen der Flashbacks in den hier betrachteten Thrillern hängt eng mit dieser Thematisierung von psychischen Krankheiten und Traumata zusammen, deren Ursprung häufig in der Vergangenheit liegt. Dementsprechend besitzen die vier Filme *INSOMNIA*, *SECRET WINDOW*, *SHUTTER ISLAND* und *MYSTIC RIVER* unter anderem Flashbacks, deren Funktion darin besteht, zu zeigen, dass die Hauptfigur bzw. eine der Hauptfiguren nicht von einer Begebenheit aus der Vergangenheit losgelassen wird. Es handelt sich dabei in der Regel um subjektive Erinnerungen, wobei sich die Filmfigur jedoch häufig nicht bewusst erinnert. Die Bilder der Vergangenheit kommen ihnen einfach willkürlich immer wieder in den Sinn. Gelegentlich gibt es auch Trigger in der Gegenwart, die diese Erinnerungen auslösen, zum Beispiel ein Foto, das Daniels/Laeddiss in *SHUTTER ISLAND* ansieht (00:11:42 - 00:11:46). Das Verfolgt-Sein von der Vergangenheit wirkt sich auf die Gegenwart aus und führt im Film zu Konflikten. Beispielsweise ist der Schriftsteller Mort Rainey in *SECRET WINDOW* nach der Trennung von seiner Frau Amy von der Vergangenheit nahezu besessen. Immer wieder hat er Flashbacks zu dem Moment, in dem er in ein Motelzimmer stürmt, in dem seine Frau mit einem anderen Mann im Bett liegt. Diese Szene wird zu Beginn des Films einmal vollständig als Vorgeschichte gezeigt (00:00:32 - 00:02:42). Die Flashbacks beziehen sich auf diese Vorgeschichte und sind lediglich eine bis wenige Sekunden lang (00:33:40 - 00:33:43; 00:44:12 - 00:44:13; 00:53:26 - 00:53:27). Sie zeigen, dass Mort die emotionale Verletzung durch Amys Betrug noch nicht überwunden hat. Morts krankhafte Besessenheit von der Vergangenheit führt schließlich dazu, dass er die zweite Persönlichkeit des John Shooter entwickelt. Dieser ist er sich nicht bewusst und fühlt sich folglich von deren skrupellosen Taten bedroht, bis ihm am Ende des Films schließlich bewusst wird, dass er als John Shooter seinen Hund selbst getötet, zwei Menschen ermordet und sein Haus angezündet hat.

Flashbacks, die dazu dienen, zu zeigen, dass eine Filmfigur immer wieder von ihrer Vergangenheit heimgesucht wird, gab es schon in den Zehner- und Zwanzigerjahren des zwanzigsten Jahrhunderts. Wie bereits in Kapitel 3.2 beschrieben, macht Maureen Turim in ihrem Buch „Flashbacks in Film“ die Funktion „Haunting of the past“¹⁹⁰ als eine der sieben grundlegenden Funktionen von frühen Flashbacks in Stummfilmen aus.¹⁹¹

¹⁹⁰ TURIM (2015), S. 33

¹⁹¹ Vgl. ebd., S. 33

In den hier betrachteten Thrillern, die seit dem Jahr 2000 entstanden sind, wird demzufolge eine bereits seit langem bekannte Funktion des Flashbacks wieder aufgegriffen. Sie scheint gut zu den Eigenschaften des Thrillers und den Themen, die in diesem Genre verhandelt werden, zu passen. Die Flashbacks, welche die Besessenheit einer Filmfigur von der Vergangenheit illustrieren, lassen die Zuschauer*innen noch mehr am Zustand der Aufregung der Figur teilhaben, wie bereits in 5.4.1 als Eigenschaft des Thrillers beschrieben wurde.

Die Flashbacks mit der gerade thematisierten Funktion dienen in den vier Thrillern aber noch einem weiteren Zweck. Sie stellen den psychischen Zustand der Filmfiguren dar und machen ihn nachvollziehbar. In den Filmen *INSOMNIA* und *SECRET WINDOW* nehmen die Sprünge in die Vergangenheit zu, je mehr sich der psychische Zustand der Filmfigur verschlechtert. Die Übergänge zwischen Flashback, Traum und Vision sind dabei manchmal fließend. In *INSOMNIA* geht es, wie oben bereits erwähnt, um den Polizisten Will Dormer, der an Schlaflosigkeit leidet. Ein Grund hierfür liegt darin, dass er in der Vergangenheit im Fall der Vergewaltigung und Ermordung eines kleinen Jungen Beweise gefälscht hat. Er fürchtet nun, dass diese Beweisfälschung im Zuge der internen Ermittlungen, die aktuell in seinem Arbeitsbereich durchgeführt werden, ans Licht kommt. Als er bei einem Einsatz im dichten Nebel unabsichtlich seinen Partner Hap erschießt, der erst kurz zuvor angekündigt hat, im Rahmen der internen Ermittlungen mit den Behörden zusammenzuarbeiten, verschlechtert sich Dormers psychischer Zustand zusehends. Immer, wenn er allein ist und sich zum Schlafen hinlegt, hat er eine Mischung aus Flashbacks und Visionen (00:35:38 - 00:36:14; 00:46:21 - 00:46:41; 01:12:36 - 01:12:46; 01:33:10 - 01:34:01). Dabei werden Einstellungen von der Fälschung der Beweise und der Erschießung von Hap (Abb. 73) mit Einstellungen kombiniert, die seiner Fantasie entspringen. Eine dieser Vorstellungen zeigt zum Beispiel das Opfer aus dem Mordfall, in dem Dormer gerade ermittelt, am Leben (00:35:38 - 00:36:14; erste Einstellung, s. a. Abb. 72). Insgesamt überwiegen jedoch Einstellungen, die Vergangenes zeigen. Dennoch wirft die Subjektivität dieser Mischung aus Vergangenen und Ausgedachtem die Frage nach deren Wahrheitsgehalt bei den Zuschauer*innen auf. Generell kann infrage gestellt werden, inwiefern es sich bei den gerade beschriebenen Sequenzen aus *INSOMNIA* wirklich um Flashbacks handelt. Sie entsprechen mit ihrer Mischung aus Vergangenen und Erdachtem jedoch dem in den Kapiteln 4.4.1 und 4.4.2 dargelegten, aktuellen Wissensstand, nämlich dass Erinnerungen ein Ereignis aus der Vergangenheit nicht genau abbilden, sondern immer eine fiktionale Komponente enthalten.

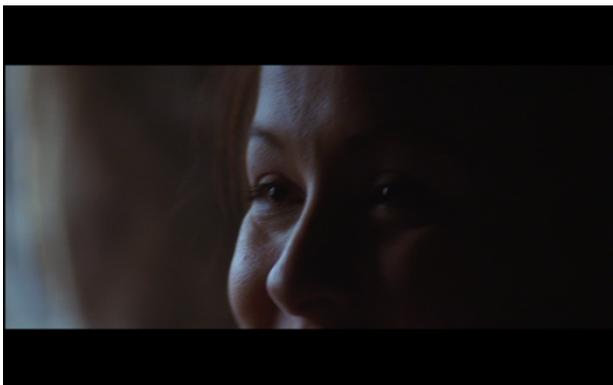


Abb. 72: Dormers Vorstellung von dem toten Mädchen Kay in Christopher Nolans *INSOMNIA*



Abb. 73: Dormers Erinnerung an den Tod von Hap in Christopher Nolans *INSOMNIA*

Abgesehen davon dass Flashbacks in den hier betrachteten Thrillern häufig zur Darstellung der Besessenheit einer Filmfigur von der Vergangenheit eingesetzt werden und bei manchen Filmen auch zur Visualisierung des psychischen Zustands einer Figur dienen, lassen sich noch zwei weitere wichtige Funktionen der Flashbacks ausmachen. Sie stehen beide in Zusammenhang mit der spannenden Rätselstruktur des Thrillers, die in Abschnitt 5.4.1 beschrieben wurde. So besitzen die Filme GONE GIRL, THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO, PRISONERS, IDENTITY und INSOMNIA Flashbacks, die dadurch Spannung aufbauen, dass sie ein Rätsel etablieren.

Ein besonders gutes Beispiel hierfür liefert THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO. Zu Beginn des Films versucht Henrik Vanger, die Hauptfigur des Thrillers, den Enthüllungsjournalisten Mikael Blomkvist, als Ermittler im Fall seiner 1966 verschwundenen Großnichte Harriet zu gewinnen. In einem langen Gespräch, das mit einem Flashback illustriert wird, der immer wieder kurz von Rückschnitten in die Gegenwart unterbrochen wird, erzählt Henrik Mikael von dem Tag, als Harriet verschwand (00:18:39 - 00:20:59). Dabei werden Fragen aufgeworfen, die sich durch den gesamten Film ziehen und die Handlung im weiteren Verlauf vorantreiben: Warum ist Harriet verschwunden? Was ist an jenem Tag geschehen? Wurde Harriet ermordet? Wenn ja, von wem?

Auch in IDENTITY dienen die Flashbacks dazu, Spannung im ersten Teil des Films zu erzeugen. Dies geschieht jedoch auf eine komplett andere Art und Weise. Der Teil des Films, der im Motel spielt und die Vorstellung des psychisch kranken Mörders Malcolm Rivers darstellt, ist als Hakenerzählung aufgebaut bzw. besitzt einen sogenannten Single-Story-Flashback. Zu Beginn dieses Handlungsstrangs stürmt ein Mann mit einer blutenden Frau, die einen Unfall hatte, in ein Motel. In einem Flashback, der bis zu diesem Moment in der Gegenwart dauert und diesen am Ende noch einmal zeigt, wird erklärt, wie es zu dem Unfall und den Verletzungen der Frau kam. Innerhalb dieses Flashbacks gibt es drei weitere Flashbacks, wobei einer davon ebenfalls eine Hakenstruktur aufweist. Durch diese komplexe Flashback-Struktur werden in der filmischen Erzählung immer wieder Fragen aufgeworfen und beantwortet, bis schließlich alle Rätsel gelöst sind und die Handlung zu dem Unfallopfer und ihrem Mann in der Gegenwart im Motel zurückkehrt.

Noch häufiger als zur Etablierung eines Rätsels, dienen Flashbacks in den Thrillern, die seit dem Jahr 2000 entstanden sind, jedoch zur Auflösung eines Rätsels. Mindestens ein Flashback mit dieser Funktion findet sich in allen acht analysierten Filmen, wie aus Tabelle A9 (s. Anhang, S.189) hervorgeht.

Bei den Flashbacks, die der Lösung eines Rätsels dienen, handelt es sich meist um die subjektiven Erinnerungen einer Filmfigur. In THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO, INSOMNIA, MYSTIC RIVER, SECRET WINDOW, PRISONERS und SHUTTER ISLAND ist dies jeweils der Fall.

Wie bereits in Kapitel 5.4.1 erwähnt, stellte Maureen Turim in ihrem Buch „Flashbacks in Film“ fest, dass es bereits in Hitchcocks Thrillern Flashbacks gab, die der Lösung eines Rätsels dienen.¹⁹² Es handelt sich also um eine Funktion des Flashbacks, die schon seit der Entstehungszeit des Genres existiert und in den Thrillern der 2000er und 2010er Jahre weiterhin präsent ist. Sie gliedert sich gut in die narrative Struktur von modernen Thrillern und Hollywood-Spielfilmen im Allgemeinen ein. Tabelle T4 zeigt eine Übersicht über die Position und Anzahl der Flashbacks in den acht im Rahmen dieser Arbeit betrachteten Thriller. Passend zum Aufbau von Spielfilmen nach dem Paradigma von Syd Field, das sich in der narrativen Struktur der hier analysierten Thriller wiederfinden lässt, befinden sich die Flashbacks, welche die Lösung für ein Rätsel enthalten, meist im dritten Akt. Wie in Kapitel 4.2 dieser Arbeit erläutert, findet im dritten Akt die Auflösung der Konflikte statt. Die Lösung eines wichtigen filmischen Rätsels trägt dazu bei. Im Gegensatz dazu sind die Flashbacks, die Rätsel etablieren und dadurch Spannung erzeugen, teilweise schon im ersten Akt zu finden, in dem der filmische Konflikt vorgestellt wird. In *THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO* (00:18:39 - 00:20:59) wird der Konflikt sogar durch den ersten Flashback vermittelt.

Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass einige Funktionen von Flashbacks in den Thrillern, die hier analysiert wurden, eng an die Thematisierung der Psyche geknüpft sind. Darüber hinaus übernehmen die Flashbacks innerhalb der spannenden Rätselstruktur der Thriller wichtige narrative Funktionen, indem sie zur Auflösung von Konflikten und teilweise auch zu deren Einführung beitragen.

Tabelle T4: Position und Anzahl der Flashbacks in den acht betrachteten Thrillern

Film	1. Akt (1/4)	2. Akt (2/4)	3. Akt (1/4)
INSOMNIA (2002, Christopher Nolan)	X (1)	X (4)**	X (2)*
MYSTIC RIVER (2003, Clint Eastwood)	X (1)	X (1)	X (1)
IDENTITY (2003, James Mangold)	X (4)		X (2)
SECRET WINDOW (2004, David Koepp)	X (1)	X (5)	X (4)
SHUTTER ISLAND (2010, Martin Scorsese)	X (3)**	X (1)**	X (1)
THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO (2011, David Fincher)	X (2)*		X (1)*
PRISONERS (2013, Denis Villeneuve)		X (1)	
GONE GIRL (2014, David Fincher)	X (4)	X (8)	

*fragmentiert

**allein stehende Flashback oder Flashbacksequenzen

¹⁹² Vgl. TURIM (2015), S. 168

5.4.3 Ergebnisse der Analyse der Gestaltungsmittel

Die Geschichte des Flashbacks zeigt, dass das Stilmittel in bestimmten Zeiträumen und Genres nicht nur besondere Funktionen übernahm, sondern dass sich auch typische Gestaltungsformen herausbildeten. Aus diesem Grund soll nach der Funktion der Flashbacks nun auch ihre audiovisuelle Gestaltung in den acht analysierten Thrillern betrachtet werden. Tabelle A10 (s. Anhang, S. 190) gibt einen Überblick, welche der von uns in Bezug auf die filmische Gestaltung untersuchten Bereiche einen Einfluss auf die Darstellung der Flashbacks in den einzelnen Filmen haben. Ein Kreuz wurde immer dann gesetzt, wenn bei einem Film die Gestaltung von mindestens einem Flashback in dem betrachteten Bereich besonders ist und sich dadurch von der Darstellung der filmischen Gegenwart abhebt. Im Folgenden soll kurz auf jeden Gestaltungsbereich und die verwendeten Gestaltungsmittel eingegangen werden.

5.4.3.1 Kamera, Schnitt und visuelle Effekte

Wie Tabelle A10 (s. Anhang, S. 190) zu entnehmen ist, spielen Schnitt und Kamera bei der visuellen Gestaltung der Flashbacks von allen Thrillern, die für diese Analyse ausgewählt wurden, eine wichtige Rolle.

Besonders interessant sind in diesem Zusammenhang die Übergänge von der Gegenwart zur Vergangenheit bzw. von der Vergangenheit zur Gegenwart. Diese wurden in den acht Thrillern auf unterschiedlichste Art und Weise umgesetzt, wobei Gestaltungsmittel sowohl aus dem Bereich Schnitt als auch aus dem Bereich Kamera eingesetzt wurden. Häufig findet sich auch eine Kombination von Gestaltungsmitteln aus beiden Bereichen. Tabelle A11 (s. Anhang, S. 191) enthält für jeden der acht Thriller eine Liste aller Gestaltungsmittel, die mindestens einmal zur Schaffung eines Übergangs von



Abb. 74: Morts Erinnerung, die in David Koepps *SECRET WINDOW* wie eine Art Vision über seiner Schulter schwebt



Abb. 75: Mort, der sich erinnert, ist in David Koepps *SECRET WINDOW* halbtransparent während des Flashbacks zu sehen

der Gegenwart zum Flashback oder umgekehrt eingesetzt wurden. Die Tabelle zeigt dabei, dass alle acht Thriller mindestens einen Flashback haben, der als Übergang einen harten Schnitt besitzt. Harte Schnitte werden bei den hier betrachteten Flashbacks aus acht Thrillern also häufig als Übergänge

genutzt. Beim harten Schnitt handelt es sich laut dem Autor und Dokumentarfilmer Hans Beller generell um eine sehr verbreitete Art des Übergangs zwischen zwei verschiedenen Zeitebenen.¹⁹³ Bei einigen der hier betrachteten Flashbacks wird dieser simple und gängige Übergang zwischen zwei Zeitebenen dadurch komplexer gemacht, dass er mit anderen filmischen Gestaltungsmitteln kombiniert wird. Auf diese Weise wird deutlicher, dass es sich um einen Zeitsprung handelt. In GONE GIRL erfolgt der Übergang von der Gegenwart zur Vergangenheit bei einem der objektiven Flashbacks (01:06:08 - 01:12:57) beispielsweise über einen Schnitt auf Schwarz und einen anschließenden, harten Schnitt auf das erste Bild in der Vergangenheit. Der Übergang zum Flashback stellt in diesem Fall eine wichtige Zäsur dar, da ab diesem Zeitpunkt der zweite Handlungsstrang des Films etabliert wird, der zeigt, was Amy nach ihrem Verschwinden tut.

Neben dem harten Schnitt wird in den acht Thrillern auch die Überblendung häufig als Übergang zwischen den beiden Zeitebenen verwendet. Bei vier der acht Filme wird bei mindestens einem Flashback eine Überblendung als Übergang eingesetzt (s. Tabelle A11, Anhang, S. 191). Wie in Kapitel 3 dieser Arbeit beschrieben, handelt es sich bei der Überblendung um eine Konvention zur Darstellung des Übergangs zwischen zwei Zeitebenen, die eine lange Tradition besitzt. Noch bis in die Dreißiger- und Vierzigerjahre des zwanzigsten Jahrhunderts war sie die erste Wahl zur Darstellung von Zeit- und Raumwechseln, wurde aber schließlich vom harten Schnitt abgelöst. Laut Hans Beller hat die Digitalisierung der Postproduktion, die sich wie in Kapitel 4.3.1 beschrieben ab dem Ende der Neunzigerjahre vollzog, jedoch bewirkt, dass die Nutzung der Überblendung in Video und Fernsehen heutzutage wieder zugenommen hat, da sie mithilfe der digitalen Technik wesentlich einfacher und kostengünstiger herzustellen ist.¹⁹⁴ Dies spiegelt sich auch in der relativ häufigen Nutzung der Überblendung als Übergang von der Gegenwart in die Vergangenheit bei den betrachteten Flashbacks aus acht Thrillern wider. Dabei wird die Überblendung als Übergang zwischen den beiden Zeitebenen wie auch der harte Schnitt teilweise mit weiteren Gestaltungsmitteln kombiniert. Neben der Kombination aus einer Zufahrt auf das Gesicht eines Filmcharakters und einer anschließenden Überblendung, die beim ersten Flashback von MYSTIC RIVER (00:09:05 - 00:09:07) eingesetzt wird und die als Konvention, wie in Kapitel 3.2 dargelegt, bereits in den 1910er Jahren existierte, findet sich in SECRET WINDOW (00:12:11 - 00:12:40) zum Beispiel auch eine Kombination aus einem Point-of-view (POV) und einer Überblendung.

Einige der Flashbacks in den acht Thrillern besitzen auch ganz besondere Übergänge. In MYSTIC RIVER gibt es beispielsweise einen Übergang, der eine Kamerafahrt von links nach rechts mit einer Auf- und Abblende kombiniert (01:48:15 - 01:48:43, s. a. Tabelle A11, Anhang, S. 191). Im letzten Flashback von SECRET WINDOW werden die Szenen aus der Vergangenheit teilweise im Hintergrund einer Nahen von Mort in der Gegenwart ein- und ausgeblendet, während die Kamera von

¹⁹³ Vgl. BELLER, Hans (2004): Transition. Oder: der Zeitsprung zwischen den Sequenzen. In: Ruffert, Christine; Schenk, Irmbert; Schmid, Karl-Heinz; Tews, Alfred; Bremer Symposium zum Film (Hg.): ZeitSprünge. Wie Filme Geschichte(n) erzählen. Berlin: Bertz Verlag GbR, S. 50

¹⁹⁴ Vgl. ebd., S. 45

rechts nach links fährt (01:19:48 - 01:19:58, s. a Tabelle A11, Anhang, S. 191). Diese Art von Übergang in die Vergangenheit ist besonders interessant, da er eher den Charakter einer Vision besitzt. Damit wird die in Kapitel 3.1 dieser Arbeit beschriebene, älteste Darstellungsform von Flashbacks, das Bild im Bild, wieder aufgegriffen.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die gestalterischen Besonderheiten der Übergänge von der Gegenwart in die Vergangenheit und umgekehrt bei den Flashbacks in den acht repräsentativ für das Genre Thriller ausgewählten Filmen vor allem darin besteht, dass Variationen von konventionellen Übergängen gebildet und historische Übergänge wieder aufgegriffen werden.

Setzt man die Erkenntnisse über die Funktionen der im Rahmen dieser Analyse betrachteten Flashbacks in Bezug zur Gestaltung der Übergänge zwischen den Zeitebenen, so fällt auf, dass Flashbacks, die sich einer bestimmten Funktion zuordnen lassen, häufig auch die gleiche Art von Übergang besitzen. Beispielsweise erfolgt der Übergang zwischen den Zeitebenen bei den Flashbacks, die dem Verfolgt-Sein einer Filmfigur von ihrer Vergangenheit Ausdruck verleihen, häufig über harte Schnitte. Dies gilt auch für die Flashbacks, die den psychischen Zustand einer Filmfigur verbildlichen, da diese beiden Funktionen zumindest bei den hier betrachteten Flashbacks eng miteinander zusammenhängen. Beispiele für Flashbacks, welche die eben genannten Funktionen erfüllen und mit einem einfachen harten Schnitt eingeleitet werden, finden sich in *INSOMNIA* (z.B. 00:35:47 - 00:36:24), *MYSTIC RIVER* (01:48:39 - 01:48:41), *SECRET WINDOW* (z.B. 00:44:12 - 00:44:13) und *SHUTTER ISLAND* (**00:11:42 - 00:11:46**). Der einfache harte Schnitt scheint das plötzliche, unbewusste Eindringen der Erinnerungen in die Gegenwart der Filmfiguren gut zu verkörpern. Im Gegensatz dazu werden bei bewussten Erinnerungsprozessen oft Überblendungen eingesetzt. Ein gutes Beispiel für Flashbacks, denen ein bewusster Erinnerungsprozess zugrunde liegt, sind die Flashbacks in *GONE GIRL* (z.B. 00:03:27 - 00:06:57; **00:11:58 - 00:15:00**), in denen gezeigt wird, wie Amy in ihr Tagebuch schreibt und was sie schreibt. Zunächst findet in der Gegenwart eine Abblende auf Schwarz statt. Anschließend wird die erste Ebene der Vergangenheit, in der das Tagebuch geschrieben wird, aufgeblendet. Von dieser Ebene aus wird dann in die zweite Ebene der Vergangenheit überblendet, die den Inhalt des jeweiligen Tagebucheintrags wiedergibt.

Nicht alle Flashbacks, die bewusste Erinnerungen darstellen, besitzen jedoch eine Überblendung als Übergang von der Gegenwart in die Vergangenheit. Bei den Flashbacks, welche die Auflösung eines Rätsels enthalten, handelt es sich häufig um bewusste Erinnerungen. Dennoch geschieht der Übergang von der Gegenwart in die Vergangenheit in den Flashbacks, die ein Rätsel auflösen, meist über harte Schnitte, z.B. in *MYSTIC RIVER* (**01:48:15 - 01:48:43**), *SHUTTER ISLAND* (**01:53:05 - 01:59:00**), *THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO* (**02:16:47 - 02:18:44**) und *PRISONERS* (01:59:39 - 02:00:08). Dies könnte damit zusammenhängen, dass es in diesen Flashbacks eher weniger darum geht, Erinnerungsprozesse zu visualisieren, sondern mehr darum, Informationen, die den Zuschauer*innen zuvor vorenthalten wurden, zu liefern.

Wie bereits zu Beginn dieses Abschnitts erwähnt, spielen jedoch auch die Kameraführung und der Schnittrhythmus innerhalb der Flashbacks eine wichtige Rolle in Bezug auf ihre visuelle Gestaltung. Tabelle A12 (s. Anhang, S. 192) zeigt eine Übersicht wichtiger Gestaltungsmittel aus dem Bereich Kamera, die in den Flashbacks der acht ausgewählten Thriller eingesetzt wurden. Ein Kreuz wurde immer dann gesetzt, wenn das Gestaltungsmittel in dem jeweiligen Thriller in mindestens einem Flashback auftauchte. Grundsätzlich fällt auf, dass alle Filme mindestens einen Flashback besitzen, bei dem nahe Einstellungen eine wichtige Rolle für die visuelle Gestaltung der Rückblende spielen. Die Bezeichnung „nah“ ist in diesem Zusammenhang als Sammelbegriff für alle näheren Einstellungsgrößen - Große, Nahe und Halbnahe - zu verstehen und dient dazu diese von den weiteren Einstellungsgrößen - Amerikanische, Halbtotale, Totale und Supertotale - abzugrenzen. Der letzte, fragmentierte Flashback in *INSOMNIA* (01:35:52 - 01:36:35), der die Fälschung von Beweisen durch Dormer zeigt, liefert ein gutes Beispiel für den Einsatz sehr naher Einstellungen im Rahmen der visuellen Gestaltung eines Flashbacks.



Abb. 76: Der Flashback in Christopher Nolans *INSOMNIA* zeigt das Fälschen von Beweisen durch Detective Dormer in extrem nahen Einstellungen



Abb. 77: Der Flashback in Christopher Nolans *INSOMNIA* zeigt das Fälschen von Beweisen durch Detective Dormer in extrem nahen Einstellungen

Weiterhin lässt sich der Tabelle entnehmen, dass es in fast allen Filmen mindestens einen Flashback gibt, dessen visuelle Gestaltung eine auffällige Kameraführung oder einzelne auffällige Kamerabewegungen beinhaltet. Häufig handelt es sich dabei um eine generell dynamische Kameraführung, die mit mehreren Schwenks, Fahrten oder sogar Kreisfahrten arbeitet. Der erste Flashback in *SHUTTER ISLAND* (00:02:53 - 00:03:01), der zeigt, wie Daniels/Laeddys von seiner Frau eine Krawatte geschenkt bekommt, ist beispielsweise nur wenige Sekunden lang, enthält aber einen langen Schwenk, eine Fahrt von rechts nach links und eine Zufahrt auf Dolores' Gesicht. Gelegentlich findet sich in den Flashbacks auch eine im Vergleich zur Gegenwart auffällig statische Kameraführung mit keinen oder nur wenigen Bewegungen. Als gutes Beispiel hierfür können die Flashbacks aus *SECRET WINDOW* angeführt werden, welche die schönen Momente zwischen Mort und Amy zeigen und jeweils aus nur einer einzigen, statischen Einstellung bestehen (00:12:11 -

00:12:40; 00:43:29 - 00:43:58). Dadurch wird eine emotionale Distanz zu den schönen Momenten erzeugt, welche die Erinnerung schmerzvoll und melancholisch wirken lässt.

Dass in den meisten der betrachteten Thriller bei der visuellen Gestaltung der Flashbacks nahe Einstellungen und eine dynamische Kameraführung eine Rolle spielen, könnte damit zusammenhängen, dass es sich bei den meisten Flashbacks um subjektive Erinnerungen handelt. Nahe Einstellungen und eine bewegte Kamera machen die Subjektivität visuell sichtbar.

Betrachtet man die Gestaltung im Bereich Kamera in Bezug auf Flashbacks, die alle dieselbe Funktion erfüllen, so ist festzustellen, dass Flashbacks mit derselben Funktion innerhalb eines Films auch eine ähnliche Kameraarbeit aufweisen. Beispielsweise handelt es sich bei allen Flashbacks, die in MYSTIC RIVER Daves Verfolgt-Sein von der Vergangenheit ausdrücken und seinen psychischen Zustand visualisieren (00:09:05 - 00:09:07; 00:54:55 - 00:55:00; 01:48:39 - 01:48:41), jeweils nur um ein bis zwei nahe Einstellungen. Alle Flashbacks besitzen außerdem eine prägnante Kamerabewegung oder eine generell bewegte Kameraführung. Die Gestaltungsmittel aus dem Bereich Kamera wirken dabei sehr emotional und veranschaulichen, wie traumatisch die Vergangenheit für Dave ist. Filmübergreifend lassen sich jedoch nur schwer Gestaltungsmittel im Bereich Kamera finden, die für eine bestimmte Funktion des Flashbacks spezifisch sind.

Einzelne Gemeinsamkeiten in Bezug auf die visuelle Gestaltung der Flashbacks in den acht für die Analyse ausgewählten Thrillern lassen sich auch beim Schnitt finden. In Tabelle A13 (s. Anhang, S. 193) sind wichtige Gestaltungsformen im Bereich Schnitt aufgeführt, die sich in den Flashbacks der acht Thriller finden ließen. Wie auch in Tabelle A12 (s. Anhang, S. 192) wurde immer dann ein Kreuz gesetzt, wenn eine Gestaltungsform im jeweiligen Film in mindestens einem Flashback zu finden war. Bevor im Folgenden anhand Tabelle A13 (s. Anhang, S. 193) auf die Beobachtungen bezüglich der Gestaltung des Flashbackschnitts innerhalb der acht Thriller eingegangen wird, sollen kurz die Bezeichnungen der Kategorien in der Tabelle erklärt werden, da diese von den Autoren im Zuge der Analyse selbst festgelegt wurden. Eine „nicht elliptische Montage“ findet sich in solchen Flashbacks, die eine Geschichte kontinuierlich bzw. ohne Auslassungen erzählen, wie zum Beispiel der letzte Flashback in SHUTTER ISLAND, der erzählt, wie es dazu kam, dass Daniels'/Laeddis' seine Frau Dolores erschossen hat (01:53:05 - 01:59:00). Flashbacks, die einen chronologischen Zusammenschnitt verschiedener Episoden aus einem bestimmten Zeitraum zeigen, wobei die unwichtigen Momente zwischen den Episoden ausgelassen wurden, besitzen eine „elliptische Montage“. Ein gutes Beispiel hierfür stellt der Flashback in GONE GIRL dar, der zeigt, wie Amy Vorbereitungen dafür getroffen hat, Nick ihren Tod anzuhängen (01:06:42 - 01:09:51). Besteht ein Flashback aus einzelnen, lose verknüpften Einstellungen, die keine Geschichte erzählen, sondern lediglich Eindrücke darstellen, wird in dieser Arbeit von einer „Impressionsmontage“ gesprochen. INSOMNIA besitzt zum Beispiel zahlreiche Flashbacks, die eine Impressionsmontage aufweisen (u. a. 00:35:47 - 00:36:24; 00:46:28 - 00:46:55). Flashbacks, die eine elliptische oder nicht elliptische Montageform besitzen und eine übergreifende Geschichte erzählen, können schließlich auch

„fragmentiert“ sein. Bei fragmentierten Flashbacks gibt es immer wieder Rückschnitte in die Gegenwart. Dies ist häufig der Fall bei Dialogen, die durch einen Flashback illustriert werden. Es wird immer wieder zwischen den Szenen des Flashbacks und der Dialogsituation in der Gegenwart hin und her geschnitten. Ein gutes Beispiel hierfür liefert der Flashback in *THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO*, der Henrik Vangers Bericht von dem Tag, an dem Harriet verschwand, illustriert (**00:18:39 - 00:20:59**).

Untersucht man nun die Flashbacks in den acht im Rahmen dieser Analyse betrachteten Thrillern, so fällt auf, dass sowohl die elliptische als auch die nicht elliptische Montageform häufig vorkommen. Tabelle A13 (s. Anhang, S. 193) ist zu entnehmen, dass sechs der acht Thriller mindestens einen Flashback mit einer nicht elliptischen Montage besitzen. In fünf Filmen gibt es mindestens eine Rückblende mit einer elliptischen Montage. Die Filme *IDENTITY*, *SHUTTER ISLAND* und *GONE GIRL* besitzen sogar Flashbacks mit einer nicht elliptischen Montage und solche mit einer elliptischen Montage. Die Impressionsmontage findet sich dagegen eher selten. Lediglich zwei Filme - *INSOMNIA* und *SHUTTER ISLAND* - besitzen mindestens einen Flashback mit einer Impressionsmontage.

In manchen Filmen gibt es auch Flashbacks, die keiner dieser drei Montageformen zuzuordnen sind, da sie nur aus ein bis zwei Einstellungen bestehen. Derartige Rückblenden finden sich in den Filmen *INSOMNIA* (z. B. 00:43:41 - 00:43:41), *MYSTIC RIVER* (z.B. 00:09:05 - 00:09:07) und *SECRET WINDOW* (z. B. 00:12:11 - 00:12:40; 00:44:12 - 00:44:13). Im Allgemeinen kann festgestellt werden, dass Flashbacks mit einer Impressionsmontage und solche, die nur aus einer Einstellung bestehen, häufig das Verfolgt-Sein einer Filmfigur von der Vergangenheit zeigen oder den psychischen Zustand einer Figur visualisieren. Bei den acht im Rahmen dieser Analyse betrachteten Thrillern erfüllen sie meist beide Funktionen gleichzeitig.

Die Flashbacks, die aus mehreren Einstellungen bestehen, haben darüber hinaus oft einen schnellen Schnitt. So sind in den Flashbacks in *INSOMNIA* (z. B. **00:46:28 - 00:46:55**), die Erinnerungen daran enthalten, wie Dormer vor der Zeit in Alaska Beweise gefälscht und bei Ermittlungen in Alaska Hap erschossen hat, teilweise so schnell geschnitten, dass die einzelnen Einstellungen kaum erfassbar sind. Es handelt sich bei diesen Flashbacks in *INSOMNIA* um Impressionsmontagen, die Eindrücke aus der Vergangenheit miteinander kombinieren und dabei gelegentlich auch Vorstellungen von Dormer miteinbeziehen. Der schnelle Schnitt steht für das plötzliche, unwillentliche Erinnern. Manche Eindrücke bleiben daher blitzartige Erinnerungsfetzen. Durch die Art und Weise wie der Schnitt gestaltet ist, werden Dormers psychische Prozesse greifbar und nachvollziehbar gemacht.

Die eben behandelten Flashbacks in *INSOMNIA* können auch als Beispiel für ein weiteres Gestaltungsmittel im Bereich Schnitt angeführt werden, das in den Flashbacks, die das Verfolgt-Sein einer Figur von der Vergangenheit zeigen und einen psychischen Zustand visualisieren, häufig vorkommt. Flashbacks mit diesen Funktionen haben oft einen repetitiven Charakter. In *INSOMNIA* besteht dieser darin, dass die gleichen Einstellungen von der Fälschung der Beweise durch Dormer

und vom Tod von Hap in den unterschiedlichen Flashbacks immer wieder aufgegriffen werden. So findet sich eine Einstellung, die zeigt, wie ein Mann an seinem Hemdärmel reibt, in vier der Flashbacksequenzen im Film (00:02:26 - 00:02:44; 00:35:47 - 00:36:24; 00:46:28 - 00:46:55; 01:35:52 - 01:36:35). Flashbacks mit repetitivem Charakter finden sich außerdem auch in den Filmen SECRET WINDOW und MYSTIC RIVER.

Schließlich werden in den Flashbacks mit den bereits genannten Funktionen noch weitere Gestaltungsformen aus dem Bereich Schnitt angewendet, die Subjektivität erzeugen. Manche Flashbacksequenzen in INSOMNIA (00:46:28 - 00:46:55) und in SHUTTER ISLAND (00:20:37 - 00:24:00; 00:40:35 - 00:42:53) folgen darüber hinaus dem Muster, dass zunächst eine kurze Einstellung aus der Vergangenheit gezeigt wird, nach der in die Gegenwart zurückgeschnitten wird. Erst dann folgt ein längerer Sprung in die Vergangenheit. Bei der Darstellung des Erinnerungsprozesses wird hierbei eine der in Kapitel 4.4.2 beschriebenen Eigenschaften des menschlichen Gedächtnisses visualisiert: Für die Menschen ist es einfacher, Erinnerungen, die zum aktuellen Gemütszustand passen abzurufen als solche, die nicht dazu passen. Bei Flashbacksequenzen mit dem oben beschriebenen Muster wird durch den ersten plötzlich und unbewusst eintretenden Flashback der Gemütszustand der Filmfigur festgelegt. Die Erinnerung an dazu passende Ereignisse in der Vergangenheit ist anschließend leichter, was sich darin widerspiegelt, dass der auf den ersten Flashback folgende Sprung in die Vergangenheit länger ist. Diese Art der Gestaltung des Schnitts in filmischen Rückblenden ist nicht neu, sondern existierte, wie in Kapitel 3.3 beschrieben, bereits in der Moderne. Generell werden beim Schnitt der Flashbacks, die in den acht Thrillern aus der Zeit nach dem Jahr 2000 dazu dienen, die Besessenheit von der Vergangenheit oder einen psychischen Zustand darzustellen, ähnliche Gestaltungsmittel wie bei den Flashbacks in der Moderne verwendet. Die häufig in den Flashbacks der Thriller eingesetzte elliptische Montage verweist ebenfalls auf die reale Funktionsweise des menschlichen Gedächtnisses, das, wie in Kapitel 4.4.2 beschrieben, Ereignisse auch nicht lückenlos speichert. Nach der ebenfalls in diesem Kapitel dargelegten „Peak-end rule“ werden darüber hinaus vor allem der Höhepunkt eines Ereignisses und dessen Ende im Gedächtnis abgelegt. Bei der elliptischen Montage innerhalb eines Flashbacks werden wie bei echten menschlichen Erinnerungen die Höhepunkte und wichtigen Elemente besonders hervorgehoben.

Zu guter Letzt soll an dieser Stelle auch noch kurz auf die wenigen visuellen Effekte eingegangen werden, die bei der Gestaltung der Flashbacks in den acht ausgewählten Thrillern eingesetzt wurden. Visuelle Effekte im klassischen Sinn gibt es lediglich in der ersten Traumsequenz des Films SHUTTER ISLAND (00:26:38 - 00:29:18), in der Daniels/Laeddiss seiner verstorbenen Frau Dolores in ihrer ehemaligen, gemeinsamen Stadtwohnung begegnet. Es ist jedoch fraglich, ob diese als eindeutiger Flashback gesehen werden kann, denn sie stellt einen Grenzfall dar. Einerseits spielt der Traum an einem Ort, der Daniels/Laeddiss aus der Vergangenheit bekannt ist und verweist auf Begebenheiten, die in der Vergangenheit tatsächlich stattgefunden haben, wie zum Beispiel der Brand

in der Stadtwohnung. Andererseits operiert dieser Traum ganz klar in einem anderen Modus als ein normaler Flashback, denn es werden willkürlich Orte, Personen und Begebenheiten aus der Vergangenheit mit Fantasien kombiniert. Eine Betrachtung ist an dieser Stelle dennoch lohnenswert. Generell dient der Einsatz der visuellen Effekte in der Traumsequenz dazu, den Erinnerungen, auf denen diese beruht, eine traumartige und fantastische Komponente zu geben. In einer Einstellung wurde dazu mithilfe von digitalem Compositing ein computergeneriertes, glühendes Brandloch auf Dolores' Rücken eingefügt. Dieses spielt darauf an, dass Dolores in der Vergangenheit als Folge ihrer psychischen Krankheit die gemeinsame Wohnung mit Absicht angezündet hat. Als sich Daniels/Laeddis und Dolores am Ende der Traumsequenz in den Armen liegen, zerfällt sie einfach zu Staub, ein Hinweis darauf, dass sie längst tot ist. Um diesen Effekt darzustellen, wurde der reale Körper von Michelle Williams, die in SHUTTER ISLAND Dolores verkörpert, durch ein computergeneriertes Abbild ersetzt. Darüber hinaus wurde digitales Compositing eingesetzt, um zwei im Film komplett unterschiedliche Orte miteinander zu verbinden. So sieht man zu Beginn des Traums deutlich, dass die Wohnung, in der sich Daniels/Laeddis und seine Frau begegnen, in einer Stadt liegt, da der Blick aus einem Fenster im Hausflur eine Straße mit Häusern zeigt. Innerhalb der Sequenz wechselt die Handlung schließlich vom Flur ins Wohnzimmer. Hier zeigt der Blick aus dem Fenster jedoch keine Straße, sondern den See, in dem Dolores die drei gemeinsamen Kinder ertränkt hat. Dieser befindet sich im Film an einem komplett anderen Ort. Schließlich ist zu vermuten, dass auch ein Teil des Ascheregens in der Traumsequenz, der ebenfalls auf den Brand in der Wohnung verweist, digital hinzugefügt wurde. Alle Effekte in dieser Sequenz hätten sicherlich auch ohne den Einsatz digitaler Technik produziert werden können. Der Einsatz von computergenerierten Effekten und digitalem Compositing macht es jedoch möglich, die in der Traumsequenz gezeigten fantastischen Begebenheiten und Situationen realistisch darzustellen und so glaubhaft zu machen.



Abb. 78: Das Brandloch auf Dolores' Rücken in Daniels'/Laeddis' erstem Traum in Martin Scorseses SHUTTER ISLAND



Abb. 79: Der Ascheregen in Daniels'/Laeddis' erstem Traum in Martin Scorseses SHUTTER ISLAND

Subtile Effekte wurden auch im letzten Flashback von SECRET WINDOW und in den Flashbacks von THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO eingesetzt. Bei beiden handelt es sich eigentlich eher um Besonderheiten der Licht- und Farbgestaltung bzw. Bildkomposition und nicht um visuelle Effekte im klassischen Sinn. Da derartige Effekte heute häufig nicht mehr durch den Einsatz von Masken und Filtern beim Dreh erzeugt, sondern nachträglich digital in der Postproduktion eingefügt werden, sollen sie hier dennoch behandelt werden: Im letzten Flashback von SECRET WINDOW wurde nicht nur mit Fehlfarben und einem extrem hohen Kontrast mit ausgebrannten Highlights gearbeitet, sondern auch mit einer Art Glow-Effekt, der vertikale Lichtstreifen erzeugt und das Bild so noch weiter verfremdet. Auf diese Weise wird Morts Wahnsinn zum Ausdruck gebracht. Die Farben und der Effekt zeigen, dass Morts Wahrnehmung zu dem Zeitpunkt, als er in der Persönlichkeit des John Shooter die erinnerten Taten beging, absolut verschoben war. In THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO findet sich ein Effekt, der erst bei genauerem Hinsehen auffällt. Alle Flashbacks besitzen eine leichte Unschärfe in den Ecken des Bilds. Diese Unschärfe-Vignette verleiht den Erinnerungen einen subjektiven Charakter. Es wirkt so, als sei aus einer unscharfen, undefinierten Masse an unbewussten Erinnerungen eine greifbar und bewusst gemacht worden. In beiden Beispielen dienen die Effekte dazu, psychische Prozesse und Erinnerungsprozesse zu visualisieren und die Subjektivität der Erinnerungen hervorzuheben.

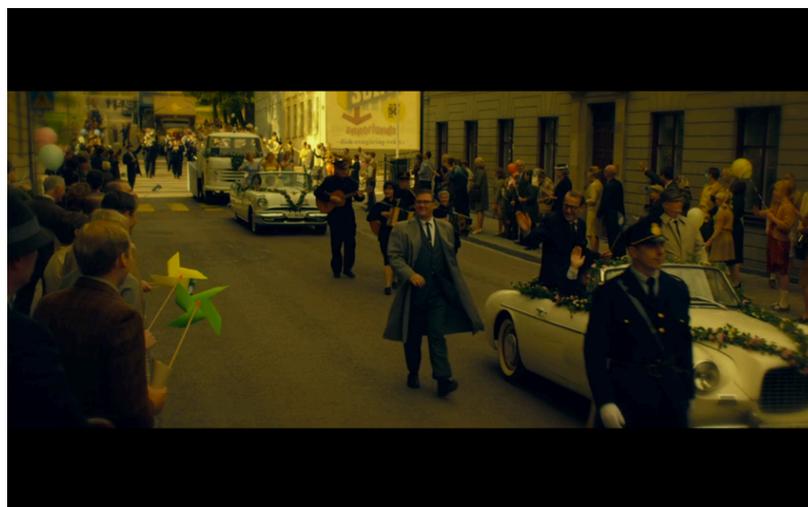


Abb. 80: *Subtile Unschärfe-Vignette in einem Flashback von David Finchers THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO. Vor allem links oben in der Ecke ist sie gut sichtbar.*

Digitale Effekte bei der visuellen Gestaltung von Flashbacks bieten also neue Möglichkeiten, um die in Kapitel 4.4.1 dieser Arbeit angesprochene fiktionale Komponente der Erinnerungen und psychischen Prozesse zu visualisieren und greifbar zu machen. In den im Rahmen dieser Arbeit analysierten Thrillern wurden diese Möglichkeiten jedoch nur im Fall von SHUTTER ISLAND in

größeren Stil genutzt. Die seltene Nutzung von visuellen Effekten ist insofern überraschend, dass die Psyche und psychische Prozesse, wie zu Beginn der Analyse erläutert, in den Thrillern aus den 2000ern und 2010ern eine wichtige Rolle zu spielen scheinen.

5.4.3.2 Licht- und Farbgestaltung



Abb. 81: Licht- und Farbgestaltung im ersten Flashback von Clint Eastwoods MYSTIC RIVER

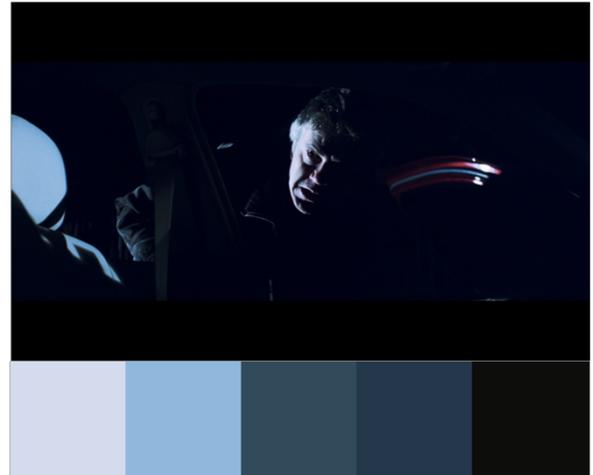


Abb. 82: Extreme Lichtgestaltung im letzten Flashback von Clint Eastwoods MYSTIC RIVER

In allen im Rahmen dieser Analyse betrachteten Thrillern, die seit dem Jahr 2000 produziert wurden, gibt es mindestens einen Flashback, dessen besondere Licht- und/oder Farbgestaltung bewirkt, dass er sich vom restlichen Film absetzt (s. Tabelle A10, Anhang, S. 190). Dabei werden die Gestaltungsmittel Licht und Farbe in den Flashbacks der einzelnen Filme jedoch sehr unterschiedlich eingesetzt. In den meisten Fällen ist nicht einmal die Licht- und Farbgestaltung der Flashbacks innerhalb eines Films einheitlich. So besitzt der erste Flashback von Clint Eastwoods MYSTIC RIVER (00:09:05 - 00:09:07) beispielsweise eine ähnliche Licht- und Farbgestaltung wie die filmische Gegenwart. Der letzte Flashback (01:48:15 - 01:48:43) weist jedoch im Vergleich zu ähnlichen Nachtszenen in der Gegenwart eine extreme Lichtgestaltung auf. Trotz des sehr unterschiedlichen Einsatzes von Licht und Farbe in den einzelnen Flashbacks der betrachteten acht Thriller, werden in diesem Kapitel dennoch einzelne Gemeinsamkeiten in der Licht- und Farbgestaltung aufgezeigt.

Zunächst ist dabei auffällig, dass bei der Gestaltung der Flashbacks Farblooks, die dem gesamten Filmbild übergestülpt werden, eine zunehmend wichtige Rolle spielen. Ihr Einsatz in den Flashbacks folgt dabei dem in Kapitel 4.3.2.3 beschriebenen generellen Trend, der sich vor allem durch die Gestaltungsmöglichkeiten, die das digitale Grading bietet, herausgebildet hat. Grundsätzlich kann festgestellt werden, dass digitales Grading besonders in den Thrillern der 2010er Jahre auf unterschiedlichste Art und Weise genutzt wird, um die Gegenwart und die Flashbacks durch

verschiedene farbliche Looks zu kennzeichnen. Ein Beispiel für einen eher subtilen farblichen Look liefert der Flashback in Denis Villeneuves PRISONERS (01:59:39 - 02:00:08, Abb. 83 und 84). Der zweite Teil des Flashbacks, der die Flucht des entführten Mädchens Joy aus ihrer Gefangenschaft



Abb. 83: Licht und Farbe zu Beginn des Flashbacks von Denis Villeneuves PRISONERS



Abb. 84: Licht und Farbe am Ende des Flashbacks von Denis Villeneuves PRISONERS

zeigt, besitzt einen hellen, entsättigten Look, bei dem alle Farben warm und leicht gelblich bzw. bräunlich wirken. Dabei handelt es sich um denselben Look, der auch im ersten Teil des Flashbacks erkennbar ist, bei dem die Farben durch die spärliche Beleuchtung und den geringen Kontrast jedoch wesentlich dunkler erscheinen. Der helle, entsättigte Look im zweiten Teil des Flashbacks passt gut zur farblichen Gestaltung der Gegenwartsszene vor der Rückblende, hebt sich durch die entsättigten Farben aber auch von der Gegenwart ab. Die Wahl des gerade beschriebenen Farblooks verdeutlicht, dass Joy bei ihrer Flucht aus der dunklen Gefangenschaft geblendet wird und unter Drogeneinfluss steht.

Flashbacks mit einem besonders extremen Farblook finden sich in dagegen in David Finchers THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO. Der erste Flashback (00:18:39 - 00:20:59), der erste Teil des zweiten Flashbacks (00:31:56 - 00:33:30) und der dritte Flashback (02:16:47 - 02:18:44) besitzen alle einen stark grün-gelblichen Look, wobei die Färbung im dritten Flashback noch mehr ins Grüne geht als in den anderen beiden Flashbacks (Abb. 85 und 86). Die Farb- und Lichtgestaltung des dritten Flashbacks, in dem Harriet nach einer versuchten Vergewaltigung ihren Vater tötet, ist generell besonders. Da es sich um eine dunkle Nachtszene handelt, wirken die Filmbilder nahezu monochrom.

Obwohl es auch in der Gegenwart Szenen gibt, die einen ähnlichen starken, gelblichen Filmlook aufweisen, heben sich die Flashbacks durch ihren Look dennoch gut von der Gegenwart ab, da die Gegenwartsszenen, von denen aus in den Flashback gesprungen wird, entweder einen weniger starken gelblichen Look oder einen bläulichen Look aufweisen. Alles in allem wirkt der grün-gelbe Look der Flashbacks in THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO sehr unangenehm. Er signalisiert

deutlich, dass in der jeweiligen Situation etwas nicht in Ordnung ist. Susanne Marschall geht in ihrem Buch „Farbe im Kino“ auf die Ambivalenz in der Bedeutung der Farben Gelb und Grün ein, die auch negativ besetzt sein können. Über Gelb schreibt sie:

„Erst in den Abstufungen der Farbe begegnen sich Vernunft und Wahnsinn, Goldglanz und gallige Trübheit, Licht und Schmutz, Schönheit und Krankheit.“¹⁹⁵

In Bezug auf die Farbe Grün stellt sie fest, dass diese auch bedrohlich wirken kann, da sich in der Natur, die wir als erstes mit der Farbe Grün assoziieren, immer auch versteckte Gefahren befinden.¹⁹⁶ Eine Mischung aus Krankheit, Wahnsinn und Bedrohung haftet durch die grün-gelbe Färbung auch den Flashbacks in *THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO* an. Sie steht nicht nur für die gestörten Familienverhältnisse innerhalb der Familie Vanger, um die es im Film geht, sondern auch für den psychisch kranken Vergewaltiger und Mörder Martin Vanger, der sich immer noch in ihren Reihen verbirgt. Betrachtet man alle acht Thriller, so fällt auf, dass die Farbe Grün in verschiedenen Abstufungen und Formen in einigen Flashbacks eingesetzt wird. Neben *THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO* besitzen auch *GONE GIRL*, *SECRET WINDOW*, *MYSTIC RIVER* und *SHUTTER ISLAND* jeweils mindestens einen Flashback mit einem auffälligen Einsatz der Farbe Grün entweder als Farblock oder als Objektfarbe. Die Gemeinsamkeit aller dieser Flashbacks besteht darin, dass sie in irgendeiner Form die psychische Krankheit einer Filmfigur direkt oder indirekt thematisieren. In *SECRET WINDOW* besitzt der Flashback (**01:19:25 - 01:20:04**), in dem aufgelöst wird, dass Mort als John Shooter sein eigenes Haus angezündet und zwei Menschen getötet hat, so zum Beispiel zu Beginn eine starke gelbliche und später dann eine starke grünliche Färbung (Abb.

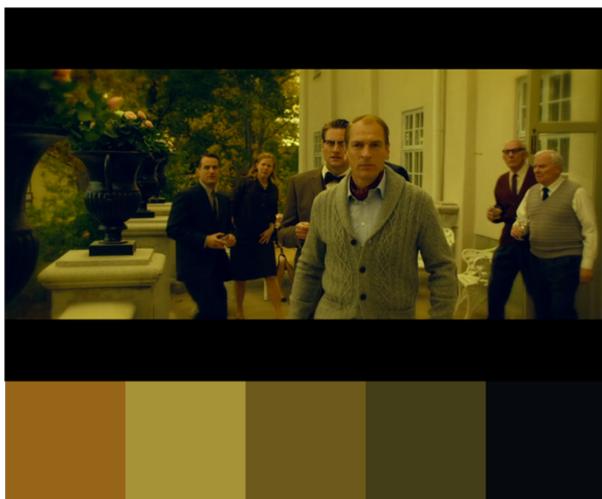


Abb. 85: Farblock im ersten Flashback von David Finchers *THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO*

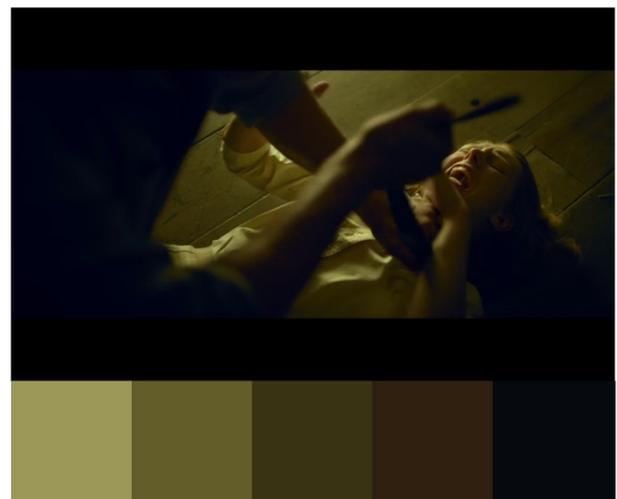


Abb. 86: Farblock im letzten Flashback von David Finchers *THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO*

¹⁹⁵ MARSCHALL, Susanne (2009): *Farbe im Kino*. 2., überarbeitete Auflage. Marburg: Schüren Verlag, S. 71

¹⁹⁶ Vgl. ebd., S. 79

87). Durch diese Färbung wird Morts zunehmender Wahnsinn visualisiert. In SHUTTER ISLAND trägt die psychisch kranke Frau der Hauptfigur Edward Daniels/Andrew Laeddis in dem Flashback (01:53:05 - 01:59:00), der zeigt, wie er entdeckt, dass seine Frau ihre drei gemeinsamen Kinder ertränkt hat, ein grünes Kleid (Abb. 88). In Gone Girl besitzen die objektiven Flashbacks (01:06:08 - 01:12:57), die erzählen, was Amy nach ihrem Verschwinden getan hat, einen grünlichen Look. Hier kann das Grün nicht nur als Ausdruck für den Wahnsinn gesehen werden, der dem Plan, seinen Mann für den eigenen Tod ins Gefängnis zu bringen, anhaftet, sondern auch als Ausdruck für Amys emotionale Verletzung durch Nicks Betrug und ihre Wut auf ihn. In „Farbe im Kino“ listet Susanne Marschall als negative Bedeutungen der Farbe Grün ebenfalls emotionale Verletzung, Zorn und Eifersucht auf.¹⁹⁷



Abb. 87: Grüne Färbung im letzten Flashback von David Koepp's *SECRET WINDOW*

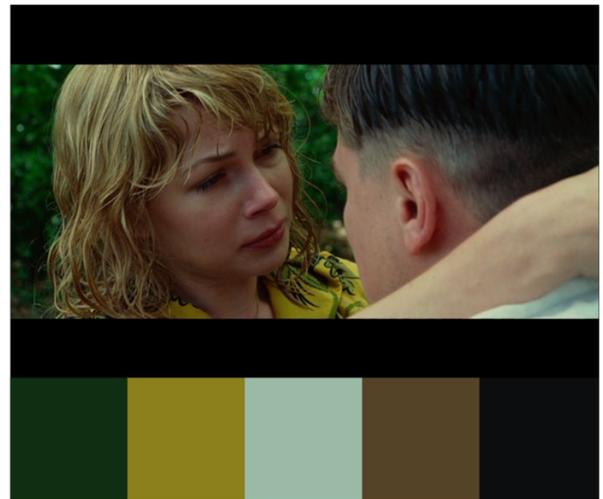


Abb. 88: Dolores' grünes Kleid im letzten Flashback von Martin Scorseses *SHUTTER ISLAND*

Auch die Farbe Blau wird in mehreren Flashbacks in den hier betrachteten Thrillern auf besondere Art und Weise genutzt. Beispielsweise findet sich ein besonderer Einsatz der Farbe Blau in einigen Flashbacks in den Filmen *INSOMNIA*, *MYSTIC RIVER* und *SECRET WINDOW*. In letzterem besitzen die Flashbacks, die Morts Besessenheit von der Vergangenheit ausdrücken, einen bläulichen und leicht überbelichteten Look (Abb. 89, siehe auch z.B. 00:33:40 - 00:33:43; 00:44:12 - 00:44:13). Laut Susanne Marschall wird die Farbe Blau generell für alles eingesetzt, das sich nur schwer darstellen lässt.¹⁹⁸ Hier steht sie für das Unbewusste und die psychischen Prozesse von Mort. Es handelt sich bei den Flashbacks um Erinnerungsfetzen eines verdrängten Ereignisses aus der Vergangenheit. Laut Susanne Marschall kann Blau auch für verdrängte Erinnerungen stehen.¹⁹⁹

¹⁹⁷ Vgl. MARSCHALL (2009), S. 92

¹⁹⁸ Vgl. MARSCHALL (2009), S. 65

¹⁹⁹ Vgl. ebd., S. 62



Abb. 89: Bläulicher Look in einem der Flashbacks von David Koepps *SECRET WINDOW*

Während die Farben Grün und Blau in den im Rahmen dieser Analyse untersuchten Thrillern in verschiedenen Formen immer wieder auftreten, findet sich die Farbe Rot eher selten. Sie wird jedoch hin und wieder als Symbolfarbe verwendet. Beispielsweise in Form des Blutes, das Will Dormer zur Beweisfälschung genutzt hat und das in seiner Erinnerung (z.B. 00:35:47 - 00:36:24) immer wieder als bedrohliches Symbol für eine Vergangenheit, die ihn am Ende einholt, auftritt.

Neben Besonderheiten in der Farbgestaltung lassen sich in den Flashbacks der acht Thriller auch Besonderheiten in der Lichtgestaltung feststellen. So gibt es in *SHUTTER ISLAND*, *SECRET WINDOW*, *PRISONERS* und *MYSTIC RIVER* jeweils mindestens einen Flashback, der eine besondere Beleuchtungssituation aufweist. Die Lichtgestaltung in den Flashbacks in drei dieser Filme ähnelt sich dabei: es wird kaltes, hartes Licht eingesetzt. In allen vier Filmen handelt es sich um sehr subjektive Flashbacks. Die besondere Beleuchtung deutet dabei ebenso wie der Einsatz der Farben Grün und Blau auf die Psyche und das Unbewusste hin. Ein gutes Beispiel liefert der dritte Flashback in Clint Eastwoods *MYSTIC RIVER* (00:09:05 - 00:09:07). Er zeigt, wie Dave Boyle den Pädophilen erschlägt. Die Szene ist so ausgeleuchtet, dass ein starker Kontrast entsteht. Die Schatten sind sehr dunkel und weisen kaum Zeichnung auf; die Highlights sind dagegen sehr hell. Einen Übergang gibt es praktisch nicht. Das harte, grelle Licht, das alles kühl und bläulich erscheinen lässt, unterstreicht die rohe, erbarmungslose, aber auch verzweifelte Gewalt, die Dave gegen den Pädophilen anwendet. Die Gestaltung des Lichts macht das Monster in Dave und seinen psychischen Zustand sichtbar.

5.4.3.3 Szenenbild und Kostüm

Wie das im Kapitel über Farb- und Lichtgestaltung angesprochene, grüne Kleid von Dolores in *SHUTTER ISLAND* zeigt, können Kostüme auch einen wichtigen Beitrag zur visuellen Gestaltung eines Flashbacks leisten. Dies gilt natürlich auch für das Szenenbild. Tabelle A10 (s. Anhang, S. 190) zeigt, dass Szenenbild und Kostüm bei der visuellen Gestaltung von mindestens einem Flashback in allen acht ausgewählten Thrillern eine Rolle spielen. Tatsächlich ändern sich in einem großen Teil der

Flashbacks im Vergleich zu der Szene, von der aus in die Vergangenheit gesprungen wird, die Kostüme der Schauspieler und auch das Szenenbild, sodass eine Unterscheidung von Gegenwart und Vergangenheit leichter möglich ist. Dabei ist die Veränderung des Szenenbilds im Flashback in den meisten Fällen darauf zurückzuführen, dass zusätzlich zu dem Sprung in die Vergangenheit auch ein Ortswechsel stattgefunden hat.

Bei der Mehrzahl der Flashbacks, die neben einem zeitlichen auch einen räumlichen Sprung darstellen, kann unterschieden werden, ob es sich bei dem Handlungsort der Flashbacks um einen Ort handelt, der den Zuschauer*innen bereits aus der Gegenwart bekannt ist oder nicht. Im ersten Fall kann durch eine veränderte Darstellung dieses Ortes im Flashback deutlich gemacht werden, dass es sich bei dem Flashback um etwas Vergangenes handelt. Da bei den meisten Rückblenden in den Thrillern jedoch nicht allzu weit in die Vergangenheit zurückgesprungen wird, unterscheidet sich die Gestaltung dieser bekannten Orte in der Regel nicht eklatant von deren Darstellung in der Gegenwart. Lediglich in *THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO* werden in einigen Flashbacks (**00:18:39 - 00:20:59; 02:16:47 - 02:18:44**) Orte gezeigt, die zuvor schon einmal im Film zu sehen waren und die für die Flashbacks besonders gestaltet wurden. Dabei handelt es sich um die Frontansicht von Henriks Haus und die Brücke zur Insel. Diese wurden im Stil der Sechzigerjahre hergerichtet. Dazu wurden vor allem historische Requisiten, wie zum Beispiel Stelzen als Kinderspielzeug, und historische Autos genutzt. Auch das Wetter spielt eine Rolle. Während in der Gegenwart Schnee liegt, ist es in den Flashbacks trocken und sonnig bzw. regnerisch.



Abb. 90: Henrik Vangers Haus in der Gegenwart in David Finchers *THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO*



Abb. 91: Henrik Vangers Haus im Flashback (1966) in David Finchers *THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO*

Eine im Vergleich zur filmischen Gegenwart besondere Gestaltung des Szenenbilds findet sich auch in einigen Flashbacks in *SHUTTER ISLAND*. Es handelt sich dabei um Daniels'/Laeddis' Erinnerungen an die Befreiung des Konzentrationslagers in Dauchau am Ende des Zweiten Weltkriegs (z.B. **00:40:35 - 00:42:53**). Zwischen der Gegenwartshandlung, die laut einer Einblendung zu Beginn des Films 1954 spielt, und den Rückblenden zu der Befreiung von Dachau

1945 liegen neun Jahre. Durch das Szenenbild ist ganz offensichtlich, dass es sich um eine Rückblende in die Zeit des Zweiten Weltkriegs handelt. Die grausigen Bilder von Waggonen voller toter Menschen, Leichenbergen und Stacheldrahtzäunen sind den Zuschauer*innen von Fotografien aus dem Zweiten Weltkrieg und Dokumentationen gut bekannt. Darüber hinaus verweisen der Schriftzug „Arbeit macht frei“ über dem Eingang des Konzentrationslagers und das Hitlerbild im Büro des Kommandanten eindeutig auf den historischen Zeitpunkt, zu dem die Flashbacks spielen sollen.

Zwar ändern sich die Kostüme bei den meisten Flashbacks in den acht hier betrachteten Thrillern, wirkliche Besonderheiten in der Gestaltung der Kostüme finden sich jedoch nur in den Filmen *THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO* und *SHUTTER ISLAND* sowie im Film *GONE GIRL*. Dies liegt daran, dass bei den meisten Flashbacks nicht soweit in die Vergangenheit zurückgesprungen wird, dass sich im Flashback eine auffällige Änderung des Kleidungsstils im Vergleich zur filmischen Gegenwart ergeben würde. In *THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO* (00:18:39 - 00:20:59; 02:16:47 - 02:18:44) und *SHUTTER ISLAND* (z.B. 00:40:35 - 00:42:53) ist dies jedoch der Fall. Während die Uniformen der amerikanischen Soldaten, die Uniformen der Deutschen und die gestreiften Anzüge der jüdischen Gefangenen in den Flashbacks in *SHUTTER ISLAND* eindeutig auf die Zeit des Zweiten Weltkriegs hinweisen, können die Kostüme in *THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO* nicht ganz so eindeutig den Sechzigerjahren zugeordnet werden, denn es wurden nicht die klassischen Modekleidungsstücke der Sechzigerjahre eingesetzt. Stattdessen sind die Figuren dem Wohlstand der Familie Vanger entsprechend eher konservativ gekleidet. Dennoch wirkt die Garderobe historisch. Schließlich findet sich eine besondere Gestaltung der Kostüme auch in den Flashbacks in *GONE GIRL*. Hier drücken die Kostüme die Veränderungen, die Amy im Laufe der Zeit durchmacht, aus (z.B. 00:03:27 - 00:06:57; 00:40:51 - 00:42:02; 01:06:08 - 01:12:57). An Amys Kleidung in den Flashbacks lässt sich der finanzielle Abstieg des Paares ablesen; sie ist aber auch ein Spiegel von Amys wachsender Unzufriedenheit in der Beziehung mit Nick, aus der sie schließlich ausbricht.

Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass sich in fast allen Flashback Kostüm und Szenenbild im Vergleich zur filmischen Gegenwart vor der Rückblende ändern. Dies macht eine Unterscheidung der beiden Zeitebenen leichter und geschieht häufig von den Zuschauer*innen nahezu unbemerkt. Eine wirklich besondere Gestaltung der Flashbacks im Bereich Kostüm und Szenenbild ließ sich in den Flashbacks der acht im Rahmen dieser Analyse betrachteten Thriller lediglich in *SHUTTER ISLAND* und *THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO* feststellen. Beide Filme besitzen Flashbacks, die Begebenheiten zeigen, die in der Vergangenheit relativ weit zurückliegen.

5.4.3.4 Ton und Musik

Neben der visuellen spielt auch die auditive Gestaltung von Flashbacks eine wichtige Rolle. Zum Abschluss der Gesamtanalyse der filmischen Gestaltung der Flashbacks in acht Thrillern aus der Zeit

seit dem Jahr 2000 soll daher auch noch auf Ton und Musik eingegangen werden. Es kann sich dabei, wie bereits in der Einleitung zu dieser Arbeit beschrieben, jedoch nur um einen kurzen Einblick in die auditive Gestaltung der betrachteten Flashbacks handeln, da eine vollständige Analyse nicht möglich ist, ohne die Filme mit einer Surround-Sound-Mischung angesehen zu haben.

Vergleicht man die auditive Gestaltung der Flashbacks in den acht Thrillern, so ist auffällig, dass es in vielen Flashbacks über die gesamte Rückblende hinweg oder zumindest zu Beginn Musik gibt. Tabelle A10 (s. Anhang, S. 190) zeigt, dass sieben der acht Filme mindestens einen Flashback mit Musik besitzen. Der einzige Film, in dem kein einziger Flashback musikalisch begleitet wird, ist MYSTIC RIVER.

Der Einsatz von Musik bei der filmischen Gestaltung der Flashbacks dient dabei in der Regel dazu, diese von der Gegenwart abzuheben. In vielen Fällen geschieht dies dadurch, dass der Flashback eine besondere Musik oder ein eigenes musikalisches Thema besitzt. Manchmal wird ein musikalisches Thema verwendet, das auch an anderen Stellen in der filmischen Gegenwart auftaucht. In der Regel stehen diese Stellen jedoch in irgendeiner Verbindung mit dem Flashback. In PRISONERS wird das musikalische Thema in dem Flashback des entführten und dann wieder aufgetauchten Mädchens Joy (01:59:39 - 02:00:08) beispielsweise schon zuvor in einer Szene eingesetzt, in der nach dem verschwundenen Mädchen gesucht wird.

Abgesehen von der Musik hat auch die Tongestaltung bzw. das Sound Design einen wichtigen Einfluss auf die Erscheinungsform von Flashbacks in den betrachteten Thrillern. Generell besitzen alle Filme jeweils mindestens einen Flashback, der Dialoge, Umgebungsgeräusche oder Sound-Effekte bzw. eine Kombination aus zwei oder allen dieser Elemente enthält. Wenige Flashbacks kommen ganz ohne Ton aus. In der ersten Rückblende in SHUTTER ISLAND, in der Dolores Daniels/Laeddis eine Krawatte schenkt, gibt es beispielsweise überhaupt kein Sound Design (00:02:53 - 00:03:01). Ohne Musik wäre der Flashback stumm.

Dialoge finden sich bei weitem nicht in allen Flashbacks. Besonders in denen, die psychische Zustände visualisieren oder die der Darstellung des Verfolgt-Seins einer Filmfigur von der Vergangenheit dienen, sind Dialoge eher selten. Hier liegt der Fokus eher darauf, den psychischen und emotionalen Zustand einer Figur nachvollziehbar zu machen, als konkrete verbale Informationen zu vermitteln. Das Sound Design ist in Flashbacks, die den psychischen Zustand einer Filmfigur veranschaulichen, dagegen häufig expressiv. Beispielsweise wird mit verzerrt klingenden Geräuschen und Zischsounds, einem leisen Grollen, symbolischen Geräuschen und anderen Elementen der Tongestaltung gearbeitet, die düster wirken und auf eine psychische Störung oder das Unbewusste hinweisen. Ein Flashback (00:11:42 - 00:11:46), der den psychischen Zustand von Daniels/Laeddis in SHUTTER ISLAND veranschaulicht und zeigt, dass dieser von Bildern aus der Vergangenheit verfolgt wird, besitzt eine solche expressive Tongestaltung, auf die in der Analyse der Flashbacks in SHUTTER ISLAND in Kapitel 5.4.4 noch ausführlicher eingegangen werden soll.

Nicht nur bei der Tongestaltung innerhalb der Flashbacks, die den psychischen Zustand einer Filmfigur darstellen, sondern auch bei der Gestaltung der Übergänge von der Gegenwart zur Vergangenheit und umgekehrt findet sich gelegentlich eine expressive Tongestaltung. In IDENTITY und MYSTIC RIVER werden beispielsweise Zischgeräusche zur Einleitung der Flashbacks eingesetzt, um zu verdeutlichen, dass eine Reise in die Vergangenheit stattfindet.

Der expressive Einsatz von Elementen des Sound Designs innerhalb der Flashbacks, die sich mit der Psyche auseinandersetzen, und die gelegentliche Verwendung von Zischsounds beim Übergang zwischen den Zeitebenen zeigen, dass sich die im Kapitel 4.3.2.5 beschriebene Tendenz zu einer generell expressiven Tongestaltung im digitalen Zeitalter auch in der auditiven Gestaltung der Flashbacks in den acht hier betrachteten Thrillern wiederfinden lässt. In THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO (00:18:39 - 00:20:59; 02:16:47 - 02:18:44) und in GONE GIRL (z.B.) gibt es Flashbacks mit dem historischen Stilmittel des Voice-Over. Der Voice-Over von Amy in GONE GIRL erinnert dabei an die in Kapitel 3.3 beschriebenen „confessional flashbacks“ im Film noir der Vierzigerjahre des zwanzigsten Jahrhunderts.

5.4.4 Ausführliche Analyse der Flashbacks SHUTTER ISLAND von Martin Scorsese

Nachdem in den vorausgegangenen Abschnitten die Funktionen und audiovisuellen Gestaltungsmittel in den Flashbacks aller acht Thriller in der Gesamtschau betrachtet wurden, soll in diesem Abschnitt eine ausführliche Analyse am Beispiel von SHUTTER ISLAND von Martin Scorsese aufzeigen, wie die Funktionen und audiovisuellen Gestaltungsmittel der Flashbacks zusammenhängen und wie die einzelnen Gestaltungsmittel zusammenspielen. Die Darstellung der Flashbacks soll dabei auch im Bezug zur Gestaltung der filmischen Gegenwart betrachtet werden. Da sich in diesem Film viele narrative Funktionen und audiovisuelle Gestaltungsmittel wiederfinden, eignet er sich ausgezeichnet für die ausführliche Analyse.

Der auf einem Roman von Dennis Lehane basierende Psychothriller erzählt die Geschichte des US Marshals Edward (Teddy) Daniels, der mit seinem neuen Partner Chuck Aule (Mark Ruffalo) das Verschwinden der Patientin Rachel Solando aus einer auf einer Insel gelegenen Klinik für psychisch kranke Straftäter untersuchen soll. Im Verlauf der Ermittlungen ergeben sich Hinweise auf eine Verschwörung innerhalb der Klinik. Obwohl Rachel nach kurzer Zeit wieder auftaucht, entscheidet sich Daniels aus diesem Grund, die Ermittlungen fortzuführen. Parallel zum Verlauf der Ermittlungen verschlechtert sich sein psychischer Zustand zusehends. Er wird von Erinnerungen an die Befreiung Dachaus, an der er als Soldat teilgenommen hat sowie von Träumen und Visionen, die seine verstorbene Frau Dolores zeigen, heimgesucht. Zutiefst verunsichert, von den Ergebnissen seiner Ermittlungen und der Verschlechterung seines psychischen Zustands, wird Daniels immer aggressiver und paranoider. Schließlich dringt er mit Gewalt in den Leuchtturm in der Nähe der Klinik ein, weil er glaubt, dass sein Partner Chuck dort von den Ärzten der Klinik festgehalten wird, um Menschenversuche an ihm durchzuführen. Im Leuchtturm findet er jedoch weder Chuck noch

irgendetwas anderes, das auf Menschenversuche hindeutet. Stattdessen trifft er auf den leitenden Psychiater des Hospitals Dr. Cawley. Dieser eröffnet Daniels, dass er eigentlich Andrew Laeddis heie und Patient in der Klinik sei, seit er seine Frau erschossen habe, nachdem diese ihre drei gemeinsamen Kinder ertrnkt htte. Da er mit diesem traumatischen Ereignis nicht umgehen knne, verdrnge er seine eigene Identitt und nehme stattdessen die Identitt des heldenhaften Marshals Edward Daniels an. Die Ermittlungen im Fall der verschwundenen Rachel Solando stellen sich als Teil eines Rollenspiels heraus, das sich die rzte in der Klinik ausgedacht haben, um den ehemaligen US Marshal Laeddis zu heilen und ihn so vor einer Lobotomie, einem chirurgischen Eingriff ins Gehirn, zu bewahren. Sein angeblicher Partner Chuck ist ebenfalls Teil dieses Rollenspiels und in Wirklichkeit sein behandelnder Arzt Dr. Lester Sheehan. Gemeinsam schaffen es Dr. Cawley und Dr. Sheehan, Laeddis schlielich dazu zu bringen, die Realitt zu akzeptieren. Am Ende entscheidet sich Laeddis dennoch freiwillig fr die Lobotomie, da er mit der Vergangenheit nicht leben kann.

Um mgliche Verwirrungen zu vermeiden, wird Edward Daniels bzw. Andrew Laeddis in der folgenden Analyse immer als Marshal bezeichnet. Grundstzlich finden sich in Martin Scorseses SHUTTER ISLAND zahlreiche Flashbacks, Trume und Visionen. Die vier Visionen, welche entweder die verstorbene Frau des Marshals oder seine Frau und seine verstorbene Tochter als lebendige Personen in der Gegenwart zeigen, und die zwei Trume, deren Status als Grenzfall zwischen Flashback und Vorstellung bereits im Kapitel 5.4.3.1 der Gesamtanalyse erlutert wurde, sollen an dieser Stelle nicht betrachtet werden. Es sollen lediglich die Flashbacks analysiert werden, die zweifelsfrei als solche zu bezeichnen sind. Insgesamt gibt es in SHUTTER ISLAND drei fr sich stehende Flashbacks und zwei Flashbacksequenzen, die jeweils mehrere kurz nacheinander folgende Rckblenden in die Vergangenheit enthalten, zwischen denen jedoch jeweils kurz in die Gegenwart zurckgesprungen wird. Die Flashback und Flashbacksequenzen befinden sich jeweils an unterschiedlichen Stellen im narrativen Aufbau des Films. Dieser ist kein typischer Vertreter des Drei-Akt-Paradigmas nach Syd Field, wie es in Kapitel 4.2 beschrieben wird, da im Prinzip zwei Geschichten in einer erzhlt werden. Die Zuschauer*innen, die den Film zum ersten Mal sehen, nehmen zunchst nur die Geschichte eines Marshals wahr, der gegen eine Verschwrung innerhalb einer psychiatrischen Klinik ankmpft und versucht, diese aufzudecken. Die Geschichte des ehemaligen Marshals, der mit seiner Vergangenheit und seiner psychischen Gesundheit kmpft, um einer Lobotomie zu entgehen, bleibt ihnen bis zum Twist-Ende verborgen. Dennoch folgt der narrative Aufbau des Films in groben Zgen dem Drei-Akt-Paradigma. Tabelle T5 zeigt eine bersicht aller Flashbacks und Flashbacksequenzen in SHUTTER ISLAND und ihrer narrativen Funktionen. Neben dem Timecode ist auch angegeben, in welchem Akt sich der Flashback jeweils befindet.

Tabelle T5: Flashbacks in SHUTTER ISLAND und ihre Funktionen

Art	Timecode	Akt	Funktion
Flashback 1	00:02:53 - 00:03:01	1. Akt	<ul style="list-style-type: none"> - Charakterisierung des Marshals - Sympathie für den Marshal und Identifikation mit dem Marshal erzeugen - Besessenheit des Marshals von seiner Vergangenheit zeigen)
Flashback 2	00:11:42 - 00:11:46	1. Akt	<ul style="list-style-type: none"> - Besessenheit des Marshals von seiner Vergangenheit zeigen - psychischen Zustand des Marshals visualisieren
Flashback-sequenz 1	00:20:27 - 00:24:00	1. Akt	<ul style="list-style-type: none"> - Charakterisierung des Marshals - Besessenheit des Marshals von der Vergangenheit zeigen
Flashback-sequenz 2	00:40:35 - 00:42:53	2. Akt	<ul style="list-style-type: none"> - Besessenheit des Marshals von der Vergangenheit zeigen - psychischen Zustand des Marshals visualisieren
Flashback 3	01:53:05 - 01:59:00	3. Akt	<ul style="list-style-type: none"> - Motivation für Marshals Verhalten im Film erklären - Auflösung des Rätsels um Vergangenheit des Marshals

Die Tabelle zeigt, dass sich die meisten Flashbacks in SHUTTER ISLAND im ersten Akt befinden. Generell dient der erste Akt dazu, die Charaktere und den Konflikt einzuführen. Die Flashbacks erfüllen dabei unter anderem die Funktion, weitere Informationen zur Charakterisierung der Hauptfigur beizutragen. So erfahren die Zuschauer*innen im ersten Flashback (**00:02:53 - 00:03:01**), der zeigt, wie Dolores dem Marshal eine Krawatte schenkt, etwas über die Beziehung zu seiner Frau. Der zweite Flashback (**00:11:42 - 00:11:46**), der aus Eindrücken aus einem Konzentrationslager besteht, liefert einen Hinweis auf die Vergangenheit des Marshals. In der ersten Flashbacksequenz (**00:20:27 - 00:24:00**) wird dieser Hinweis dadurch ergänzt, dass gezeigt wird, dass der Marshal im Krieg als US-Soldat gedient hat und an der Befreiung des Konzentrationslagers in Dachau beteiligt war. Dass er den schwer verletzten KZ-Kommandanten im Flashback weiter leiden lässt und ihm nicht die Möglichkeit gibt, seinem Leben ein Ende zu bereiten, verrät darüber hinaus etwas über die

Charaktereigenschaften des Marshals. Er hat kein Mitleid mit Verbrechern und ist von der Unmenschlichkeit in Dachau tief getroffen. Alles in allem, geben die Flashbacks den Zuschauer*innen ein umfassendes Bild der Figur des Marshals und leisten so im Hinblick auf die narrative Struktur des gesamten Films einen wichtigen Beitrag zur Einführung der Figur für die Zuschauer*innen. Gleichzeitig dienen diese Flashbacks auch dazu, zu zeigen, dass der Marshal von der Vergangenheit verfolgt wird. Diese Art von Flashback fand sich, wie in der Gesamtanalyse beschrieben, häufig in den acht betrachteten Thrillern. Auch die zweite Flashbacksequenz im zweiten Akt (00:40:35 - 00:42:53) erfüllt diese Funktion. Dadurch trägt der Flashback zu der Zuspitzung des eigentlichen Konflikts des Films bei, der wie bereits erwähnt im Kampf des Marshals gegen seine psychische Krankheit besteht. Der letzte Flashback (01:53:05 - 01:59:00) dient schließlich ebenfalls einer Funktion, die für die Flashbacks in Thrillern typisch zu sein scheint: Er klärt das Rätsel um die Vergangenheit des Marshals aus Sicht des Marshals selbst auf und bestätigt so die Behauptungen, welche die beiden Psychiater am Ende des Films bezüglich seiner eigentlichen Identität und seiner Vergangenheit aufstellen. Damit trägt er wesentlich zu der im Drei-Akt-Paradigma für den dritten Akt vorgeschriebenen Auflösung des Konflikts bei.

In Bezug auf die audiovisuelle Gestaltung der Flashbacks in SHUTTER ISLAND stellt sich besonders der Schnitt als interessant heraus. Es finden sich in dem Film fast alle in der Gesamtanalyse erwähnten Montageformen für Flashbacks. Der erste (00:02:53 - 00:03:01) und der dritte für sich stehende Flashback (01:53:05 - 01:59:00) sind nicht elliptisch geschnitten und geben jeweils lückenlos eine kurze Szene bzw. eine kurze Geschichte wider. Beim dritten Flashback passt die Art und Weise, wie geschnitten wurde, zur Funktion des Flashbacks. Es geht darum das Rätsel um die Vergangenheit des Marshals endgültig aufzulösen und Informationen zu vermitteln. Es geht nicht darum, einen psychischen Zustand zu visualisieren. Der zweite allein stehende Flashback (00:11:42 - 00:11:46), besitzt hingegen eine Impressionsmontage. Er besteht aus über das Thema miteinander verbundenen Eindrücken aus einem Konzentrationslager. Die Aufnahmen sind dabei so schnell geschnitten, dass sie beim ersten Mal ansehen nicht im Detail erfasst werden können und nur eine Ahnung davon vermitteln, was der Marshal erlebt hat. Die Montageform visualisiert das unbewusste, blitzartige Eindringen der schrecklichen Bilder in das Bewusstsein des Marshals und veranschaulicht dadurch seinen psychischen Zustand. Er ist traumatisiert. Auch die beiden Flashbacksequenzen (00:20:27 - 00:24:00; 00:40:35 - 00:42:53) sind so geschnitten, dass sie Erinnerungsprozesse nachahmen. Da die Flashbacksequenzen zusammen genommen eine Begebenheit zeigen, könnten sie auch als ein langer, fragmentierter Flashback gesehen werden, obwohl die Rückschnitte in die Gegenwart, zumindest bei der ersten Flashbacksequenz (00:20:27 - 00:24:00), teilweise ungewöhnlich lang sind im Vergleich zu fragmentierten Flashbacks in anderen Filmen. Die beiden Flashbacksequenzen sind jeweils ähnlich aufgebaut. Zunächst werden zwei kurze Flashbacks gezeigt, die jeweils nur aus einer Einstellung bestehen. Erst danach folgen längere Sprünge in die Vergangenheit mit mehreren Einstellungen. Bei der ersten Flashbacksequenz (00:20:27 - 00:24:00)

folgt nach den beiden kurzen Flashbacks ein längerer, der eine Impressionsmontage besitzt und Eindrücke aus dem Büro des KZ-Kommandanten zeigt. Auch bei der zweiten Flashbacksequenz (00:40:35 - 00:42:53) werden nach den ersten beiden kurzen Flashbacks Rückblenden mit mehr Einstellungen gezeigt, die Eindrücke aus dem Lager und dem Büro des KZ-Kommandanten zeigen. Erst dann folgen bei beiden Flashbacksequenzen längere Rückblenden mit einer Handlung, in welcher der Marshal als Protagonist auftritt. Die Vielzahl der Eindrücke zu Beginn verdeutlicht die Macht, welche die Erinnerung über den Marshal hat. Der Schnitt trägt dazu bei, dass die Vergangenheit in den Rückblenden von den Zuschauern als verfolgend und traumatisch wahrgenommen wird. Der Aufbau der Erinnerungssequenzen stellt aber auch die Eigenschaften des Gedächtnisses nach, die in Abschnitt 4.4.2 dargelegt wurden. Beispielsweise ist es einfacher, Erinnerungen abzurufen, die der Stimmung entsprechen, die man gerade hat. In den Flashbacksequenzen legen die ersten beiden kurzen Flashbacks jeweils die Stimmung des Marshals fest. Danach ist der Zugang zu den Erinnerungen mit der gleichen Stimmung quasi geöffnet und es folgen weitere längere Flashbacks. Der Schnitt der zweiten Flashbacksequenz (00:40:35 - 00:42:53) entspricht darüber hinaus auch der in Abschnitt 4.4.2 beschriebenen „Peak-end rule“, die besagt, dass von einer Begebenheit, die sich über einen längeren Zeitraum erstreckt nur der wichtigste Moment (hier: Leichenberge) und das Ende (Erschießung der SS-Wachen) erinnert werden. Generell illustrieren die Flashbacks und Flashbacksequenzen in SHUTTER ISLAND häufig die reale Funktionsweise des Gedächtnisses. So wird die Erinnerung bei der zweiten Rückblende und in der ersten Flashbacksequenz jeweils durch einen Trigger in der Gegenwart ausgelöst. Beim zweiten Flashback (00:11:42 - 00:11:46) handelt es sich bei dem Auslöser des Erinnerungsprozesses um ein Foto der verschwundenen Rachel Solando. Beim ersten Anschauen des Films ist die Verbindung zwischen dem Foto von Rachel in der Gegenwart und den Leichenbergen im Konzentrationslager nicht ganz klar. Kennt man jedoch das Ende des Films, versteht man, dass das Foto diese Erinnerung auslöst, da das tote Mädchen auf einem der Leichenberge die Tochter des Marshals ist, die ebenfalls Rachel hieß. Hier zeigt sich eine weitere Eigenschaft des Gedächtnisses, welche in den Flashbacks von SHUTTER ISLAND relativ authentisch dargestellt wird. Dass die tote Tochter des Marshals auf einem Leichenberg im Konzentrationslager Dachau liegt, ist eine bloße Vorstellung. Seine Tochter ist in Wirklichkeit von ihrer Mutter ertränkt worden. Der Marshal verbindet die Erinnerung an seine tote Tochter nur mit den Erinnerungen an Dachau, da er das Gefühl hat, in beiden Situationen versagt zu haben. Er konnte weder die Juden noch seine Kinder retten. Wie in Abschnitt 4.4.1 erläutert, wird heute davon ausgegangen, dass Erinnerungen immer auch eine fiktionale Komponente besitzen, da nicht jedes Detail einer Szene abgespeichert wird und eine Rekonsolidierung stattfindet. Die eben beschriebenen Flashbacks weisen auf die fiktionale Komponente der Erinnerungen hin und stellen diese in einer extremen Form dar, um filmische Symbole zu erzeugen.

Nicht nur im Bereich der Funktionen und des Schnitts, sondern auch im Bereich Kamera weisen die Flashbacks und Flashbacksequenzen in SHUTTER ISLAND Eigenschaften auf, die bei den acht Thrillern insgesamt häufig vorkamen. So finden sich in allen Flashbacks und Sequenzen aus mehreren Rückblenden besonders viele nahe Einstellungen. Beispielsweise besteht der zweite Flashback (00:11:42 - 00:11:46) aus einer Totalen von einem Todeszug, einer Großen von der Hand einer Leiche, einer Nahen von dem Gesicht einer Leiche, einer Großen von dem Gesicht einer Leiche, einer Halbtotale von einer Frau und der toten Tochter des Marshals auf einem Leichenberg, einem Detail von einem Stacheldrahtzaun und einer Nahen von dem Gesicht der toten Tochter des Marshals. Darüber hinaus findet sich in allen Flashbacks, außer dem zweiten Flashback, eine generell dynamische Kameraführung oder zumindest einzelne expressive Kamerabewegungen. Über die Kombination aus drei Kamerabewegungen im ersten für sich stehenden Flashback (00:02:53 – 00:03:01) wurde bereits in Abschnitt 5.4.3.1 der Gesamtanalyse der Kameraarbeit in den acht betrachteten Thrillern ausführlich gesprochen. In der ersten Flashbacksequenz (00:20:27 - 00:24:00) findet sich in der letzten Rückblende ebenfalls eine besondere Kombination aus Kamerabewegungen. Als sich der Marshal entscheiden muss, ob er dem KZ-Kommandanten die Möglichkeit gibt, sich zu erschießen oder nicht, macht die Kamera eine halbe Kreisfahrt von einer seitlichen Ansicht des Marshals zu einer nahezu frontalen Ansicht. Direkt im Anschluss wird der POV des Marshals gezeigt, bei dem es sich um den Blick aus dem Bürofenster des KZ-Kommandanten auf die Leichenberge handelt. Die Kamera fährt ganz nah an das Fenster heran, bis fast nur noch der Blick hinaus zu sehen ist. Dann erfolgt wieder ein Umschnitt auf eine Nahe des Marshals. Die Kombination aus den beiden Kamerabewegungen verdeutlicht hier zum einen, dass bei der Entscheidungsfindung die Gedanken des Marshals in Bewegung kommen, zum anderen zeigen die Kamerabewegungen auch die emotionale Beteiligung des Marshals am Schicksal der Juden. Schließlich arbeitet auch der dritte für sich stehende Flashback (01:53:05 – 01:59:00) mit dynamischen Kamerabewegungen. Bevor der Marshal die nasse Dolores, die ihre Kinder ertränkt hat, im Garten erschießt, kommt er nach Hause und schenkt sich als erstes ein Glas Wein ein. Dies wird in einer langen Plansequenz gezeigt. Die ständige Bewegung der Kamera vermittelt den Zuschauer*innen ein Gefühl der inneren Unruhe. Als der Marshal schließlich das Haus verlässt und zu seiner Frau Dolores geht, die er im Garten entdeckt



Abb. 92: Nahe Einstellung aus der Impressionsmontage im zweiten allein stehenden Flashback von Martin Scorseses SHUTTER ISLAND



Abb. 93: Die Tochter des Marshals (rotes Kleid) auf einem Leichenberg im KZ Dachau. Vermischung von Erinnerung und Fiktionalem in Martin Scorseses SHUTTER ISLAND

hat, gibt es den ersten Schnitt. Die Umarmung und der Kuss der beiden wird in einer Kreisfahrt als kleines Happy End gezeigt. Die direkt darauf folgende Entdeckung der im See schwimmenden Leichen der Kinder des Paares wirkt dadurch nur noch schockierender.

Insgesamt trägt die dynamische Kameraarbeit in den Flashbacks und Flashbacksequenzen in SHUTTER ISLAND zu deren Subjektivität bei. Sie findet sich vor allem in besonders emotionalen Momenten, welche die Traumata des Marshals zeigen. Auch in der filmischen Gegenwart gibt es zum Teil expressive Kamerabewegungen, in der Regel jedoch nicht so viele in so kurzer Zeit. Darüber hinaus befinden sie sich normalerweise auch nicht kurz vor oder nach einem Flashback - abgesehen von der halben Kreisfahrt, die vor der ersten Flashbacksequenz (00:20:27 – 00:24:00) Dr. Naehring zeigt. Dadurch bildet die Kameraführung ein weiteres Gestaltungsmittel, welches die Flashbacks von der filmischen Gegenwart abhebt.

Das Ausdrucksmittel, welches die Flashbacks in SHUTTER ISLAND jedoch am offensichtlichsten von der filmischen Gegenwart abhebt, ist die Farb- und Lichtgestaltung. In Bezug auf die Farbgestaltung sind Blau und Grün die dominanten Farben in den Flashbacks. Dabei besitzen alle Flashbacks, welche die Opfer und die Gefangenen im Konzentrationslager Dachau zeigen in der Regel ein stark bläuliches Grading, so zum Beispiel der zweite Flashback (00:11:42 – 00:11:46), der vor allem die Leichenberge in Dachau zeigt. Im dritten Flashback der ersten Flashbacksequenz (00:20:27 – 00:24:00) kommen dazu noch die blau gestreiften Anzüge der Häftlinge. Wie bereits in der Gesamtanalyse in Abschnitt 5.4.3.2 erläutert, wird die Farbe Blau für alles verwendet, was sich nur schwer darstellen lässt. In diesem Zusammenhang steht es für das unfassbare Leid, das den Menschen in den Konzentrationslagern zugefügt wurde, aber auch für den Schmerz und die Trauer angesichts der furchterlichen Umstände. Darüber hinaus steht es, besonders im zweiten Flashback, bei dem es sich um eine plötzliche, unwillkürlich ausgelöste Erinnerung des Marshals handelt, auch für das Unbewusste.

Die Farben Grün und Gelb-Grün finden sich in SHUTTER ISLAND dagegen immer in Verbindung mit psychischer Krankheit und Wahnsinn. Der Einsatz der Farbe Grün mit dieser Bedeutung scheint sich, wie in Abschnitt 5.4.3.2 beschrieben, häufig in den Flashbacks von Thrillern zu finden. Besonders im letzten Flashback des Films (01:53:05 – 01:59:00), der den verzweiferten Versuch des Marshals zeigt, seine Kinder, die von seiner Frau ertränkt wurden, zu retten, finden sich große Mengen an Grün. Das Haus des Paares liegt mitten im Grünen. Der See, in dem die toten Körper der Kinder treiben, hat grünes Wasser und Dolores trägt ein gelb-grünes Kleid. Darüber hinaus ist auch das Grading leicht grünlich. Die Farbe steht für Dolores' wahnsinnige, verrückte Tat und ihre psychische Krankheit, welche die Atmosphäre vergiftet. In den anderen Flashbacks, Visionen und Träumen, welche früher im Film auftreten und die Dolores zeigen, ist die Farbe Grün dementsprechend prominent. Beispielsweise besitzt der erste Flashback in SHUTTER ISLAND (00:02:53 – 00:03:01), der zeigt, wie Dolores dem Marshal eine Krawatte schenkt, ein stark gelb-grünes Grading. Auch hier trägt Dolores das gelb-grüne Kleid. Besonders das grüne Grading wirkt

in diesem Flashback unangenehm und unpassend. Die Farbe Grün visualisiert hier den psychischen Zustand des Marshals und deutet bereits in den ersten Sekunden des Films auf subtile Art und Weise an, dass der Marshal selbst psychisch krank ist. Die Farbe Grün findet sich darüber hinaus auch in allen Flashbacks, welche die Auseinandersetzung mit den Nationalsozialisten zeigen, als Objektfarbe der Uniformen und in Form eines leicht grünlichen Gradings. Dies zeigt sich besonders gut in den letzten beiden Flashbacks der ersten Flashbacksequenz (00:20:27 – 00:24:00) und im letzten Flashback der zweiten Flashbacksequenz (00:40:35 – 00:42:09 – 00:42:53). Das Grün könnte hier auch für die kranken Taten der Nationalsozialisten stehen. Zusammenfassend ist festzustellen, dass Grün in SHUTTER ISLAND eine sehr wichtige Rolle spielt und für den psychischen Zustand des Marshals und seine subjektive Perspektive steht.

Auch eine besondere Lichtgestaltung hebt die subjektive Perspektive des Marshals hervor. Sie findet sich in allen Träumen und Visionen in der Gegenwart. Bei den Flashbacks findet sie sich nur im ersten allein stehenden in extremer Form und in den Flashbacks, welche die Auseinandersetzung mit den Nationalsozialisten zeigen, in abgeschwächter Form. Das Licht im ersten Flashback ist extrem hart, grell und kommt von hinten. Wie der Einsatz der Farbe Grün wirkt auch das Licht in diesem Flashback (00:02:53 – 00:03:01) unangenehm und weist bereits zu Beginn des Films auf die psychische Krankheit des Marshals und seine verschobene Wahrnehmung hin. Alles in allem tragen die Licht- und Farbgestaltung dazu bei, dass die Flashbacks gut von der Gegenwart, die ein entsättigtes leicht bläuliches Grading aufweist, zu unterscheiden sind.

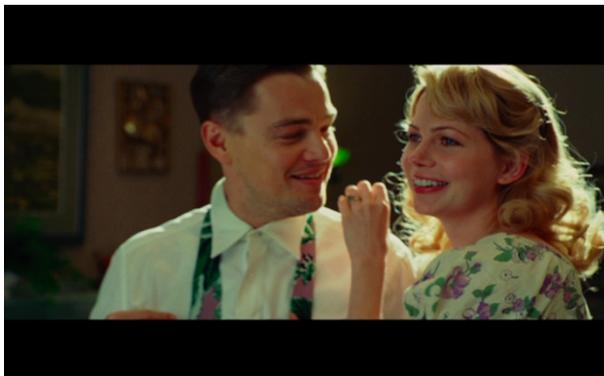


Abb. 94: Licht- und Farbgestaltung im ersten Flashback von Martin Scorseses SHUTTER ISLAND



Abb. 95: Licht- und Farbgestaltung in der filmischen Gegenwart von Martin Scorseses SHUTTER ISLAND

In engem Zusammenhang mit der Licht- und Farbgestaltung steht auch die Gestaltung von Kostüm- und Szenenbild. Wie bereits in Abschnitt 5.4.3.3 der Gesamtanalyse ausführlich betrachtet, unterscheiden sich besonders die Flashbacks, welche zur Zeit des Zweiten Weltkriegs spielen, in Bezug auf das Szenenbild und die Kostüme von der Gegenwart, die in den Fünfzigerjahren angesiedelt ist. Da dies bereits in der Gesamtanalyse ausführlich betrachtet wurde, soll an dieser Stelle nicht noch einmal darauf eingegangen werden.

Schließlich werden die Flashbacks nicht nur durch Gestaltungsmittel aus den Bereichen Schnitt, Kamera, Farbe, Licht, Kostüm- und Szenenbild hervorgehoben, sondern auch durch die Musik- und Tongestaltung. Musik gibt es in fast allen Flashbacks und Flashbacksequenzen. Nur im zweiten allein stehenden Flashback (00:11:42 – 00:11:46) gibt es keine Musik. Die Musik unterscheidet sich dabei stark von Flashback zu Flashback. Während die erste Flashback-Sequenz (00:20:27 – 00:24:00) beispielsweise durch klassische Musik von Mahler begleitet wird, die auch in der Gegenwart läuft und den Marshal an die Befreiung des Konzentrationslagers erinnert, gibt es in der zweiten Flashbacksequenz (00:40:35 – 00:42:53) klassische Filmmusik. Ein bedrohliches Thema wird darin ständig wiederholt. Insgesamt passt die Musik in den Flashbacks entweder nicht zur Situation, wie im Fall der klassischen Musik in der ersten Flashbacksequenz oder sie wirkt bedrohlich, wie in der zweiten Flashbacksequenz. Dadurch weist auch die Musik auf die psychische Krankheit des Marshals hin. Fast noch interessanter als die Musik ist in diesem Zusammenhang das Sound Design. In den Flashbacks in SHUTTER ISLAND gibt es, abgesehen von der Musik, oft keinen Ton, zum Beispiel im ersten für sich stehenden Flashback (00:02:53 – 00:03:01) und in der ersten Flashbacksequenz (00:20:27 – 00:24:00). Oder es gibt eine expressive Tongestaltung, wie im zweiten für sich stehenden Flashback (00:11:42 - 00:11:46). In diesem werden aneinandergereiht kurze Eindrücke aus dem Konzentrationslager Dachau gezeigt. Auf der Tonebene wird die Collage aus Eindrücken von einer leisen Geräuschkulisse begleitet, die wie eine viel zu schnell abgespielte Aufnahme von gedämpften Stimmen und Umgebungsgeräuschen wirkt. Zum einen wird dadurch das blitzartige Eindringen der Erinnerungen in das Bewusstsein des Marshals deutlich gemacht, zum anderen verweist die Verzerrung des Tons auch auf seine verzerrte Wahrnehmung und seine psychische Störung.

Im letzten allein stehenden Flashback (00:40:35 – 00:42:53) findet sich ebenfalls eine expressive Tongestaltung in Form eines eingesprochenes Bibelzitats über Schuldvergebung, das keine sichtbare Quelle in der Szene zu haben scheint. Hier wurde die fiktionale Komponente von Erinnerungen auch auf der Tonebene umgesetzt.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass sich die Flashbacks in ihrer Gestaltung in allen Bereichen deutlich von der filmischen Gegenwart abheben. Die audiovisuellen Gestaltungsmittel verweisen dabei in vielen Fällen auf die Funktionen der Flashbacks und unterstützen sie. Wie die Flashbacks in der filmischen Moderne ahmen auch die Flashbacks in SHUTTER ISLAND Erinnerungsprozesse nach. Sie sind dabei so gestaltet, dass sie dem, was die Wissenschaft heute über Erinnerungen weiß, in Grundzügen entsprechen. Besonders die fiktionale Komponente von Erinnerungen wird in SHUTTER ISLAND thematisiert. Darüber hinaus weisen die Flashbacks in SHUTTER ISLAND Funktionen und audiovisuelle Gestaltungsmittel auf, die sich bei der Gesamtanalyse in den acht Thrillern als häufig vorkommend herausgestellt haben. Die Flashbacks in SHUTTER ISLAND stellen dementsprechend gute Beispiele dar, wenn man die Funktionen und Gestaltungsmittel der Flashbacks in Thrillern, die seit dem Jahr 2000 produziert wurden, betrachtet.

5.5. Science Fiction

5.5.1 Eigenschaften des Genres

Bevor in den folgenden Abschnitten die Analyse der Flashbacks von acht Science-Fiction-Filmen, die alle nach dem Jahr 2000 entstanden sind, durchgeführt wird, soll in diesem Abschnitt kurz auf die Eigenschaften und die Geschichte des Genres eingegangen werden, damit die Ergebnisse der Analyse besser eingeordnet werden können.

Das Genre Science Fiction unterscheidet sich insofern von den anderen in dieser Arbeit betrachteten Genres, als sich weder in Bezug auf den Plot noch in Bezug auf den Schauplatz der Handlung von Science-Fiction-Filmen charakteristische, immer wieder verwendete Elemente ausmachen lassen. Dies haben Simon Spiegel von der Universität Zürich und Lars Schmeink vom Institut für Kultur- und Medienmanagement Hamburg in ihrem Artikel „Science Fiction“ in dem von Marcus Stiglegger herausgegebenen „Handbuch Filmgenre“ festgestellt. Die Gemeinsamkeit der Science-Fiction-Filme liegt laut Spiegel und Schmeink stattdessen darin, dass sie ähnliche fiktionale Welten erschaffen und sich bei der Visualisierung dieser Welten einer ähnlichen Ästhetik bedienen.²⁰⁰ Sie sehen das Genre Science Fiction daher „[...] nicht als Filmgenre im klassischen Sinn, sondern als ästhetischen Modus [...]“²⁰¹. Dieser Unterscheidung des Science Fiction von den anderen Filmgenres findet sich jedoch nicht bei allen Autoren. In der Vorbemerkung zu dem von ihm herausgegebenen Band „Science Fiction“ der Reihe „Reclam Filmgenres“ definiert Thomas Koebner Science Fiction so als ein „[...] vornehmlich [...] amerikanisches Genre [...]“²⁰², ohne dabei auf die von Schmeink und Spiegel festgestellten Besonderheiten einzugehen. Auch in der im Rahmen dieser Arbeit durchgeführten Analyse der Flashbacks in acht Science-Fiction-Filmen soll Science Fiction wie bei Koebner als Genre behandelt werden, dem jedoch im Vergleich mit den anderen Genres im Hinblick auf die Feststellungen von Spiegel und Schmeink ein besonderer Status zukommt. Die folgende Darstellung der Eigenschaften des Science Fiction greift im Wesentlichen auf den Artikel von Spiegel und Schmeink zurück, welcher diese unabhängig vom Status des Science Fiction sehr prägnant beschreibt. Generell besteht die wichtigste Gemeinsamkeit aller Science-Fiction-Filme darin, dass sie den technischen Fortschritt aufgreifen, wobei sie dies ganz besonders in ihrer visuellen Gestaltung tun.²⁰³ In jedem Film findet sich ein sogenanntes Novum. Darunter versteht man ein fantastisches Element, das es in der heutigen Welt der Menschen nicht gibt. Ob es sich dabei um ein Element handelt, das es in der Zukunft theoretisch geben könnte oder um ein Element, dessen Existenz auch in Zukunft absolut unmöglich ist, ist dabei unerheblich.²⁰⁴ Ein leicht verständliches Beispiel für ein Novum findet

²⁰⁰ Vgl. SCHMEINK, Lars; SPIEGEL, Simon (2018): Science Fiction. In: Stiglegger, Marcus (Hg.). Handbuch Filmgenre. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, S. 3

²⁰¹ Ebd., S. 1

²⁰² KOEBNER, Thomas (2003): Vorbemerkung. In: Koebner, Thomas (Hg.). Science Fiction. Stuttgart: Reclam, S. 12

²⁰³ Vgl. SCHMEINK und SPIEGEL (2018), S. 1

²⁰⁴ Vgl. SCHMEINK und SPIEGEL (2018), S. 2

sich im Film LIMITLESS (2011) von Neil Burger, dessen Flashbacks im Rahmen dieser Analyse betrachtet werden sollen. Die Droge NZT, die von der Hauptfigur des Films Eddie Morra konsumiert wird, steigert die menschliche Gehirnleistung extrem, sodass es sogar möglich ist, in drei Tagen Klavierspielen zu lernen. Es handelt sich dabei ganz offensichtlich um ein fantastisches Element, das es in der heutigen, realen Welt nicht gibt.

Bei vielen Science-Fiction-Filmen müssen Tricks eingesetzt werden, um das fantastische Element darstellen zu können.²⁰⁵ Heutzutage ermöglichen dabei die in Kapitel 4.3.2 erwähnten digitalen Techniken wie zum Beispiel Computeranimation und digitales Compositing die Erschaffung ganzer, fotorealistisch anmutender Fantasiewelten und deren fast nahtlose Verschmelzung mit Aufnahmen, die in der Realität gedreht wurden.

Darüber hinaus wird bei Science-Fiction-Filmen, um deutlich zu machen, dass es sich bei einem Novum um eine Erweiterung der realen Welt der Menschen handelt, auf Gestaltungsmittel wie zum Beispiel Displays oder blinkende Lichter, Schauplätze wie Labore oder sich wissenschaftlich anhörende Dialoge zurückgegriffen. Dabei handelt es sich um Elemente, welche die Zuschauer*innen allgemein mit Wissenschaft und Technik assoziieren.²⁰⁶ Spiegel und Schmeink sprechen in Bezug auf die Gestaltung von Science-Fiction-Filmen daher von einer „technizistischen Ästhetik“²⁰⁷. Neben dem Vorhandensein eines Novums ist auch die technizistische Ästhetik für das Genre charakteristisch. Das Novum spielt dabei eine wichtige Rolle, da es in der Regel dafür verantwortlich ist, dass sich das Leben des Protagonisten im persönlichen und sozialen Bereich verändert.²⁰⁸ Dadurch kann die Filmhandlung in Gang gesetzt werden.

Typische Themen, die in allen möglichen Varianten in Science-Fiction-Filmen behandelt werden, sind laut Spiegel und Schmeink „[...] der technische Fortschritt, die Erweiterung der Welt, die Erweiterung des Menschen und die Begegnung mit dem Anderen.“²⁰⁹ Die Erweiterung der Welt wird zum Beispiel häufig in Form von Raumfahrt, Zeitreisen und Parallelwelten behandelt. Filme, die sich mit der Erweiterung des Menschen beschäftigen, handeln häufig von der Veränderung des menschlichen Körpers oder Geistes mithilfe der Technik oder von künstlichen Wesen und Intelligenzen. Die Begegnung mit dem Anderen findet schließlich häufig im Zusammentreffen von Menschen und Aliens statt.²¹⁰ Wie die eben genannten Beispiele zeigen, beschäftigen sich Science-Fiction-Filme häufig mit Themen, welche Fragen der menschlichen Existenz, der menschlichen Moral und des menschlichen Fortschritts ansprechen. Insofern können Science-Fiction-Filme auch philosophische Ideen und Gedanken vermitteln.²¹¹

²⁰⁵ Vgl. KOEBNER (2003), S. 11

²⁰⁶ Vgl. SCHMEINK und SPIEGEL (2018), S. 2

²⁰⁷ Ebd., S. 2

²⁰⁸ Vgl. ebd., S. 3

²⁰⁹ Ebd. S. 4

²¹⁰ Vgl. ebd., S. 5-6

²¹¹ Vgl. KOEBNER (2003), S. 11

Geschichtlich gesehen gründet das Filmgenre Science Fiction auf einem literarischen Genre des 19. Jahrhunderts, zu dem unter anderem die Werke von Jules Verne und H. G. Wells zählen.²¹² Obwohl bereits die Filme von Georges Méliès wie zum Beispiel LE VOYAGE DANS LA LUNE (1902) Elemente des Science-Fiction-Genres enthielten, begann sich der Science-Fiction-Film erst mit US-amerikanischen Serials wie FLASH GORDON (1936) von Frederick Stephani und Ray Taylor in den Dreißigerjahren langsam herauszubilden. Bis nach dem Zweiten Weltkrieg waren Science-Fiction-Filme dennoch selten. In den Fünfzigerjahren etablierte sich der Science-Fiction-Film dann im Bereich der B-Movies, dem er mit der Produktion von teuren und aufwendig produzierten Filmen wie Stanley Kubricks 2001: A SPACE ODYSSEY (1968) ab Ende der Sechzigerjahre langsam entwachsen konnte. Besonders George Lucas' STAR WARS (1977) trug dazu bei, dass der Science-Fiction-Film vollends im Mainstream ankam. Seit den Achtziger- und Neunzigerjahren ist es schließlich üblich, dass sich unter den kostspieligen, großen Hollywood-Blockbustern auch immer mehr Science-Fiction-Filme befinden. Im 21. Jahrhundert hat sich das Genre durch den vermehrten Einsatz von computergenerierten Bildern schließlich erneut gewandelt. Wie bei Georges Méliès spielt in den heutigen Science-Fiction-Filmen das visuelle Spektakel gegenüber der filmisch erzählten Geschichte wieder eine größere Rolle.²¹³

Im Folgenden soll nun analysiert werden, welche Funktionen die Flashbacks in acht amerikanischen Science-Fiction-Filmen aus dem 21. Jahrhundert übernehmen und wie diese Flashbacks gestaltet sind. Bei den acht Filmen handelt es sich um MINORITY REPORT (2002) von Steven Spielberg, EQUILIBRIUM (2002) von Kurt Wimmer, SOLARIS (2002) von Steven Soderbergh, TRON LEGACY (2010) von Joseph Kosinski, LIMITLESS (2011) von Neil Burger, HER (2013) von Spike Jonze, ELYSIUM (2013) von Neill Blomkamp und INTERSTELLAR (2014) von Christopher Nolan. Bei der Auswahl der Filme wurde versucht, die gesamte Bandbreite des Genres abzudecken von eher philosophisch anmutenden Filmen wie HER und SOLARIS bis hin zu Filmen wie in TRON LEGACY, bei denen eher das visuelle Spektakel von Bedeutung ist. Franchises wie STAR WARS, STAR TREK und das Marvel Cinematic Universe, die viele Filme hervorgebracht haben, wurden dabei ausgeklammert. Da sich die Filme dieser Franchises in der Regel aufeinander beziehen, können einzelne nur schwer unabhängig von den restlichen Filmen betrachtet werden.

²¹² Vgl. KOEBNER (2003), S. 9

²¹³ Vgl. SCHMEINK und SPIEGEL (2018), S. 7-9

5.5.2 Funktionen der Flashbacks

Tabelle T6: Funktionen aller Flashbacks im Überblick

Film	Funktionen
MINORITY REPORT (2002, Steven Spielberg)	<ul style="list-style-type: none"> - John Andertons Verfolgt-Sein von der Vergangenheit zeigen - Besonderes Ereignis (Verschwinden des Sohnes) zeigen, das Ursache für Konflikt in der Gegenwart (Anderton muss verhindern, dass er in der Zukunft einen Mann erschießt, von dem er glaubt, dass er seinen Sohn entführt hat) darstellt - Psychologie des Charakters John Anderton darstellen - Motivation für John Andertons Verhalten liefern
EQUILIBRIUM (2002, Kurt Wimmer)	<ul style="list-style-type: none"> - Vorgeschichte nachliefern - Besonderes Ereignis (Verhaftung von John Prestons Frau als „Sinnestäterin“) zeigen, das Ursache für Konflikt in der Gegenwart (John Preston wird selbst zum „Sinnestäter“ und schließt sich dem Widerstand an) darstellt - Motivation für John Prestons Verhalten und seine charakterliche Veränderung darstellen
SOLARIS (2002, Steven Soderbergh)	<ul style="list-style-type: none"> - Charakterisierung Rheya - Charakterisierung der Beziehung von Chris und Rheya - Verständlich machen, dass Chris Kelvins Erinnerungen der Ursprung des Ebenbilds der Rheya auf der Raumstation sind - Besonderes Ereignis (Rheyas Selbstmord) zeigen, das Ursache für Konflikt (Chris Kelvins krankhaftes Festhalten an der Vergangenheit) in der Gegenwart darstellt - Etablierung von Chris Kelvins innerem Konflikt in der Gegenwart - Etablierung des inneren Konflikts der echten, verstorbenen Rheya in der Vergangenheit - Motivation für den Selbstmord der echten Rheya liefern - Etablierung des inneren Konflikts des Ebenbilds von Rheya - Zuspitzung des inneren Konflikts des Ebenbilds von Rheya - Motivation für das Verhalten und den Selbstmord des Ebenbilds von Rheya auf der Raumstation liefern - Visualisierung des psychischen Zustands von Chris Kelvin in der Gegenwart liefern - Überraschung am Ende erzeugen
TRON LEGACY (2010, Joseph Kosinski)	<ul style="list-style-type: none"> - Illustrierender Flashback - Auflösung eines Rätsels - Besonderes Ereignis (Entstehung der isomorphen Algorithmen) zeigen, das Ursache für Konflikt (Clu fühlt sich betrogen und wendet sich gegen Kevin Flynn) in der Gegenwart darstellt - (Fiktive) historische und kulturelle Informationen an die Charaktere vermitteln - Charakterpsychologie von Clu darstellen - Motivation für Clus Verhalten liefern - Visualisierung von Kevin Flynns Gedanken - Zeigen, dass Sam Flynn sein narratives Ziel (= erwachsen werden) erreicht hat

LIMITLESS (2011, Neil Burger)	<ul style="list-style-type: none"> - Spannung erzeugen - Charakterisierung von Eddie Morra - Eddies Unzulänglichkeit in Partnerschaften darstellen, die ihn vom Erreichen seines narrativen Ziels, dass Lindy immer bei ihm bleibt, abhält - Eddies Motivation für sein Verhalten / seine Veränderung darstellen - Visualisierung von Eddies Gedanken
HER (2013, Spike Jonze)	<ul style="list-style-type: none"> - Sympathie mit Theodore Trombly erzeugen - Theodores Festhalten an der Vergangenheit darstellen - Darstellung von Theodores innerem Konflikt - Innenleben bzw. psychischen Zustand von Theodore zeigen - Charakterisierung der Beziehung Theodore - Catherine - Illustrierender Flashback
ELYSIUM (2013, Neill Blomkamp)	<ul style="list-style-type: none"> - Ursache (Max' Kindheitsvorstellung von Elysium) für Konflikt (Max' Versuch, auf die Raumstation zu gelangen) in der Gegenwart liefern - Motivation für Max' Verhalten darstellen - Charakterisierung von Max und der Beziehung Max - Frey - Dramatik steigern - Moral vermitteln - Abmilderung des Todes des Protagonisten und der Dramatik - Abrundung der Geschichte durch eine Art Happy End - Zeigen, dass Max sein narratives Ziel (seine Bestimmung) erreicht hat - Stilisierung von Max zum Helden
INTERSTELLAR (2014, Christopher Nolan)	<ul style="list-style-type: none"> - Spannung aufbauen - Auflösung Rätsel - Charakterisierung Cooper - Motivation für Coopers Verhalten - Charakterpsychologie von Cooper darstellen - Illustrierender Flashback - Reminder - Motivation für Murphs Verhalten

Wie bereits bei den Analysen der anderen drei Genres festgestellt, übernehmen auch die Flashbacks in den acht für die Analyse des Genres Science Fiction ausgewählten Filmen unterschiedlichste und teilweise für einen einzelnen Film spezifische Funktionen, von denen an dieser Stelle nur die wichtigsten und die für das Genre charakteristischsten erläutert werden sollen. Tabelle T6 gibt einen Überblick über die Funktionen der Flashbacks in den hier betrachteten acht Science-Fiction-Filmen.

Bevor sich dieser Text jedoch der Darstellung der wichtigsten Funktionen widmet, soll zunächst auf eine Besonderheit vieler Flashbacks in den Filmen des Genres Science Fiction hingewiesen werden. So ist auffällig, dass Rückblenden in die Vergangenheit in Science-Fiction-Filmen häufig Träume sind. Träume von vergangenen Ereignissen finden sich in den Filmen MINORITY REPORT, EQUILIBRIUM, SOLARIS, ELYSIUM und INTERSTELLAR. Anders als die Träume in SHUTTER

ISLAND sind diese Träume jedoch nicht extrem subjektiv gestaltet und besitzen auch keine fiktionalen Komponenten, welche die zeitliche Zuordnung der Ereignisse zur Vergangenheit erschweren. Es handelt sich dabei also eigentlich um ganz normale Flashbacks, die einen moderat subjektiven Charakter besitzen, da sie die persönlichen Erinnerungen einer Filmfigur darstellen. Dementsprechend werden die Träume von Vergangenen in den bereits angesprochenen Filmen im Rahmen dieser Analyse auch wie normale Flashbacks behandelt. In der Regel wird in der Handlung außerhalb des Traums auch bestätigt, dass es sich bei dessen Inhalt nicht um eine bloße Vorstellung, sondern um eine Erinnerung an ein Ereignis handelt, das sich in der Vergangenheit wirklich zugetragen hat. In MINORITY REPORT, EQUILIBRIUM, ELYSIUM und INTERSTELLAR findet diese Bestätigung in der Handlung außerhalb des Traums jeweils über einen Dialog statt, in dem die im Traum gezeigten Ereignisse angesprochen werden. Der Grund, warum Flashbacks in Science-Fiction-Filmen häufig als Träume dargestellt werden, könnte darin liegen, dass viele der Filme eine schnell voranschreitende Handlung mit viel Action besitzen, sodass den Filmfiguren im wachen Zustand meist nur wenig Zeit zum Durchatmen und Nachdenken bleibt. Dadurch ergeben sich außerhalb der Träume kaum oder gar keine ruhigen Momente, in denen Erinnerungen thematisiert werden könnten. Bei den im Rahmen dieser Analyse betrachteten Science-Fiction-Filmen trifft dies im besonderen auf MINORITY REPORT und EQUILIBRIUM, aber teilweise auch auf ELYSIUM und INTERSTELLAR zu.

Eine der wichtigsten Funktionen der Flashbacks in den im Rahmen dieser Analyse betrachteten Science-Fiction-Filmen besteht darin, dass sie ein besonderes Ereignis im Leben der Hauptfigur oder einer anderen wichtigen Filmfigur darstellen, das als Ursprung des Konflikts in der filmischen Gegenwart gesehen werden kann. Bei Flashbacks mit dieser Funktion handelt sich in der Regel um externe Flashbacks, welche subjektive Erinnerungen darstellen. Im Film EQUILIBRIUM gibt es ein gutes Beispiel für einen Flashback, der die Ursache für den filmischen Konflikt thematisiert. EQUILIBRIUM spielt in einer zukünftigen Gesellschaft, in welcher die menschlichen Gefühle mithilfe des Medikaments „Prozium II“ unterdrückt werden, um so angeblich weitere Kriege zu verhindern. Menschen, die sich dem Medikament verweigern und Gefühle zulassen, werden als „Sinnestäter“ bezeichnet und von einer Spezialeinheit, der auch die Hauptfigur John Preston angehört, verfolgt. Der einzige Flashback (00:18:47 - 00:20:27) im Film ist ein Traum, der relativ früh zeigt, wie Prestons eigene Frau Viviana als „Sinnestäterin“ verhaftet wird, was Preston einfach geschehen lässt. Mit der Verhaftung seiner Frau zeigt der Flashback die Keimzelle für Prestons Veränderung, die bereits vor dem Flashback zu Beginn des Films angedeutet wird. So wird Preston in den ersten Minuten des Films wegen seiner auffällig guten Quote beim Aufspüren der „Sinnestäter“ zu einem Stellvertreter des herrschenden Diktators bestellt, der ihn für gefährdet hält, selbst ein „Sinnestäter“ zu werden und ihn deshalb ermahnt. Aus Prestons unbewusster Veränderung erwächst schließlich der filmische Konflikt, als sich dieser seine Dosis „Prozium II“ nicht spritzen kann, weil er die Ampulle versehentlich zerbricht. Preston wird daraufhin tatsächlich zum „Sinnestäter“ und schließt sich dem

Widerstand an, der den „Vater“, wie der angebliche Diktator, der den Einsatz des „Proziums“ vorschreibt, genannt wird, ausschalten will. Auch in MINORITY REPORT (01:11:37 - 01:13:27), SOLARIS (00:47:52 - 00:49:05; 00:49:56 - 00:50:47; 01:21:31 - 01:25:46) und TRON LEGACY (00:53:20 - 00:57:59) findet sich jeweils mindestens ein Flashback, der ein Ereignis zeigt, das die Ursache für den filmischen Konflikt bildet. Nicht immer liegt diese jedoch in einem besonderen Ereignis. Auch in ELYSIUM gibt es einen Flashback (00:02:15 - 00:04:24), welcher die Ursache für den filmischen Konflikt darstellt. Die Ursache liegt hier in der Psychologie der Hauptfigur Max DaCosta bzw. in dessen Glauben, dass man auf der Raumstation Elysium, auf die alle reichen Menschen geflohen sind, alle Krankheiten heilen kann. Dieser Glaube hat sich bereits in Max' Kindheit entwickelt, was der Flashback deutlich macht. Als Max selbst krank wird, zieht er daraus die Motivation, alles zu tun, um auf die Raumstation zu gelangen, wobei er in Konflikt mit den Politikern auf Elysium und ihren Handlangern gerät.

Eine weitere wichtige Funktion der Flashbacks in den acht betrachteten Science-Fiction-Filmen besteht darin, dass sie zur Charakterisierung von wichtigen Filmfiguren oder der Charakterisierung von Beziehungen zwischen diesen beitragen. Fünf der acht Filme besitzen mindestens einen Flashback, der diese Funktion erfüllt. Dabei handelt es sich meist um externe Flashbacks, die auf eine Zeit vor der Filmhandlung verweisen. Da es sich in allen Fällen um Erinnerungen handelt, besitzen sie einen subjektiven Charakter. Ein gutes Beispiel für einen Flashback, welcher der Charakterisierung einer Filmfigur dient, ist Coopers Traum am Anfang von INTERSTELLAR (00:01:30 - 00:01:49), der diesen als Pilot in einem für den Flug in großer Höhe ausgelegten Flugobjekt, das eine Art Raumschiff sein könnte, kurz vor einem Absturz zeigt. Bereits in den ersten Minuten des Films wird so angedeutet, dass Cooper eine Verbindung zur Raumfahrt und eine Affinität zu Technik hat. Darüber hinaus lässt sich der kurzen Szene auch entnehmen, dass Cooper risikobereit und mutig ist. Auch in Notsituationen behält er die Nerven. Die in dem Flashback gezeigten Eigenschaften von Cooper veranlassen ihn im weiteren Verlauf des Films dazu, seine Kinder zurückzulassen, um an einer riskanten Weltraummission teilzunehmen, die zum Ziel hat, eine neue Heimat für die Menschheit zu finden.

Flashbacks können in Science-Fiction-Filmen aber nicht nur der Charakterisierung von Figuren dienen, sondern wie bei den im Rahmen dieser Analyse betrachteten Thrillern auch der Darstellung des psychischen Zustands einer Figur. In den Filmen SOLARIS und HER, die sich stärker mit philosophischen Fragen auseinandersetzen als die anderen sechs Filme, finden sich Flashbacks mit dieser Funktion. SOLARIS handelt von dem Psychologen Chris Kelvin, der auf eine Raumstation in der Nähe des Planeten Solaris geschickt wird, um dort seltsame Vorkommnisse zu untersuchen. Bei diesen seltsamen Vorkommnissen handelt es sich um das mysteriöse Auftauchen von fleischgewordenen Abbildern von Personen, an die sich die Besatzungsmitglieder im Traum erinnern. Kelvin erlebt dies am eigenen Leib, als er seine verstorbene Frau Rheya herbei träumt. Da Rheya Selbstmord begangen hatte, nachdem Chris sie nach einem Streit verlassen hatte, stürzt ihn das

Auftauchen von Rheyas Abbild in einen inneren Konflikt und eine psychische Krise. In der zweiten Hälfte des Films zeigen Flashbacks (01:07:54 - 01:08:13; 01:10:09 - 01:11:23), die aus einer Mischung von Erinnerungen an Rheya und Halluzinationen bestehen, den sich durch die Ereignisse auf der Raumstation stark verschlechternden psychischen Zustand von Chris Kelvin. Dieser versucht verzweifelt mithilfe von Medikamenten wach zu bleiben, um zu verhindern, dass das Abbild von Rheya ebenfalls Selbstmord begeht. In HER dienen besonders die Flashbacks zu Beginn des Films (00:06:03 - 00:06:46; 00:25:00 - 00:25:12) dazu, Theos Einsamkeit und Depressionen aufgrund der Trennung von seiner Frau Catherine deutlich zu machen.

Betrachtet man die Position der Flashbacks im Hinblick auf die narrative Struktur der Filme, so fällt auf, dass die meisten der im Rahmen dieser Analyse betrachteten Science-Fiction-Filme Flashbacks im ersten oder zweiten Akt, wie sie das Drei-Akt-Paradigma von Syd Field definiert, besitzen (s. Tabelle T7).

Tabelle T7: Position und Anzahl der Flashbacks in den acht betrachteten Science-Fiction-Filmen

Film	1. Akt (1/4)	2. Akt (2/4)	3. Akt (1/4)
MINORITY REPORT (2002, Steven Spielberg)		X (1)	
EQUILIBRIUM (2002, Kurt Wimmer)	X (1)		
SOLARIS (2002, Steven Soderbergh)	X*** (1)	X (6)	X (2)
TRON LEGACY (2010, Joseph Kosinski)		X (2)	X (3)
LIMITLESS* (2011, Neil Burger)	X (3)		
HER (2013, Spike Jonze)	X (2)	X (8)	X (1)
ELYSIUM (2013, Neill Blomkamp)	X (2)	X (1)	X (5)
INTERSTELLAR** (2014, Christopher Nolan)	X (1)	X (3)	

*Hakenstruktur des Films nicht berücksichtigt, nur sonstige Flashbacks

**Aufbau des Films mit Rahmen in der Gegenwart nicht berücksichtigt, nur sonstige Flashbacks

*** am Übergang von Akt 1 zu Akt 2

Dabei befinden sich die Flashbacks, die zur Charakterisierung einer wichtigen Filmfigur bzw. der Hauptfigur beitragen, in der Regel im ersten Akt, der laut Drei-Akt-Paradigma auch zur Einführung der Charaktere dienen soll. Die Flashbacks, welche die Ursache des filmischen Konflikts in Form

eines besonderen Ereignisses zeigen, finden sich dagegen meist im zweiten Akt. Dies erscheint zunächst nicht besonders sinnvoll, da die Flashbacks einen wichtigen Teil zum Verständnis des Konflikts beitragen, weshalb sie eigentlich schon im ersten Akt angesiedelt sein sollten, in welchem der Konflikt eingeführt wird. Dadurch ginge jedoch bereits zu Beginn des Films Spannung verloren. Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass viele Flashbacks wichtige Funktionen innerhalb der narrativen Struktur der einzelnen Science-Fiction-Filme übernehmen, da sie einen wichtigen Beitrag zur Einführung der Hauptfiguren oder der Darstellung des filmischen Konflikts leisten und die Spannung erhalten.

5.5.3 Ergebnisse der Analyse der Gestaltungsmittel

Neben den Funktionen der Flashbacks in den acht für diese Analyse ausgewählten Science-Fiction-Filmen sollen auch ihre audiovisuellen Gestaltungsmittel betrachtet werden. Tabelle A14 (s. Anhang, S. 194) zeigt, welche der in dieser Analyse betrachteten Bereiche der audiovisuellen Gestaltung bei den einzelnen Science-Fiction-Filmen eine Rolle spielen. Ein Kreuz wurde immer dann gesetzt, wenn ein Film mindestens einen Flashback besitzt, der in dem betrachteten Bereich eine besondere Gestaltung aufweist und sich dadurch von der filmischen Gegenwart abhebt. Wie bereits in Kapitel 5.4.3 erwähnt, gibt die Tabelle keine Auskunft darüber, wie viele der Flashbacks eines Films im angekreuzten Bereich besonders sind und welche Stilmittel sie genau verwenden. Sie zeigt jedoch, dass bei der Darstellung der Flashbacks in fast allen betrachteten Filmen des Genres Science Fiction fast alle Gestaltungsmöglichkeiten genutzt wurden, damit sich die Flashbacks von der filmischen Gegenwart abheben. Welche audiovisuellen Gestaltungsmittel dabei genau genutzt werden, soll in den folgenden vier Abschnitten näher erläutert werden.

5.5.3.1 Kamera, Schnitt und visuelle Effekte

Aus Tabelle A14 (s. Anhang, S. 194) geht hervor, dass die Bereiche Schnitt und Kamera für die Gestaltung der Flashbacks in den acht betrachteten Science-Fiction-Filmen aus der Zeit nach 2000 von großer Bedeutung sind. Bevor jedoch genauer auf die Gestaltung des Schnitts und die Kameraarbeit innerhalb der Flashbacks eingegangen wird, sollen zunächst die Übergänge von der Gegenwart zum Flashback und umgekehrt analysiert werden. Um diese darzustellen, werden bei den Flashbacks in den acht hier betrachteten Science-Fiction-Filmen in erster Linie Gestaltungsmittel aus dem Bereich Schnitt eingesetzt, die teilweise auch mit Gestaltungsmitteln aus dem Bereich Kamera kombiniert werden. Bei den meisten Flashbacks wird der Übergang zwischen den Zeitebenen durch einen einfachen, harten Schnitt gelöst. Wie bereits im Zuge der Analyse der Übergänge bei den Flashbacks der acht Filme des Genres Thriller in Kapitel 5.4.3.1 erläutert, handelt es sich dabei um eine heutzutage gängige Art und Weise Sprünge von einer Zeitebene zu einer anderen zu visualisieren. Sechs der acht Science-Fiction-Filme besitzen mindestens einen Flashback, der einen harten Schnitt als Übergang zwischen zwei Zeitebenen nutzt. Während bei den Rückblenden in den

im Abschnitt zuvor analysierten Thrillern ein erneuter Trend hin zur Überblendung zu beobachten ist, gibt es diese Art des Übergangs zwischen Gegenwart und Vergangenheit bzw. Vergangenheit und Gegenwart bei den Flashbacks in den acht hier betrachteten Science-Fiction-Filmen nur sehr selten. Einfache Überblendungen finden sich als Übergang zwischen den Zeitebenen lediglich bei ein paar Flashbacks in Steven Soderberghs SOLARIS (z.B. 00:35:23 - 00:39:37) und bei einem Flashback in Joseph Kosinskis TRON LEGACY (**00:53:20 - 00:57:59**). Bei diesem Flashback vollzieht sich jedoch nur der Wechsel von der Vergangenheit in die Gegenwart über eine einfache Überblendung. Der Übergang von der Gegenwart in die Vergangenheit wird mit einer Kombination aus einer Überblendung und einem Schwenk in der ersten Einstellung des Flashbacks vom Himmel auf das Geschehen in der Szene dargestellt. Während die Überblendungen in SOLARIS einen ursächlichen Zusammenhang zwischen dem Planeten Solaris und dem seltsamen Auftauchen der lebendigen Erinnerungsbilder auf der Raumstation herstellen, macht die langsame Überblendung bei dem illustrierenden Flashback in TRON LEGACY deutlich, dass es sich um eine bewusste Erinnerung von Kevin Flynn und einen langsamen Erinnerungsprozess handelt.

Neben den konventionellen Übergängen zwischen den Zeitebenen und ihren Variationen finden sich in den betrachteten Science-Fiction-Filmen aus der Zeit nach 2000 auch unkonventionellere Möglichkeiten zur Darstellung eines Wechsels von einer Zeitebene zu einer anderen. So findet der Sprung von der Gegenwart in die Vergangenheit und von der Vergangenheit in die Gegenwart beim einzigen Flashback im Film MINORITY REPORT (01:11:37 - 01:13:27) jeweils über einen Match Cut statt. Beim einzigen Flashback in EQUILIBRIUM (**00:18:47 - 00:20:27**), der eigentlich ein Traum ist, vollzieht sich der Übergang von der Gegenwart in die Vergangenheit durch eine Kombination aus einer komplexen Kamerabewegung, die in einem Top Shot endet, welcher John Preston im Bett zeigt, mit einer von oben nach unten verlaufenden Rollblende, die das Einschlafen von Preston symbolisiert, und einer Aufblende, die den Beginn seines Traums bzw. des Flashbacks markiert. Schließlich wird im Film ELYSIUM in den meisten Flashbacks ein Blitzeffekt für den Übergang zwischen den Zeitebenen eingesetzt. Dieser visualisiert, wie die Erinnerungen plötzlich in den Kopf der Hauptfigur Max schießen. Damit verkörpert dieser Übergang den Grundgedanken, der hinter der Benennung des filmischen Stilmittels steckt, besonders gut.

Zusammenfassend ist festzustellen, dass bei den Flashbacks in den betrachteten Science-Fiction-Filmen überwiegend harte Schnitte als Übergang zwischen den Zeitebenen verwendet werden. Einige wenige Flashbacks greifen auch auf unkonventionellere Übergänge zur Darstellung des Sprungs von der Gegenwart in die Vergangenheit und umgekehrt zurück. Dabei handelt es sich, wie die Beispiele aus MINORITY REPORT und EQUILIBRIUM zeigen, oft um Flashbacks, die gleichzeitig auch Träume darstellen. Durch den unkonventionellen Charakter des Übergangs zwischen den Zeitebenen wird schon zu Beginn des Flashbacks auf die Subjektivität des Gezeigten verwiesen.

Wie bereits eingangs erwähnt, leisten auch der Schnitt und die Kameraarbeit innerhalb der hier analysierten Flashbacks von den acht Science-Fiction-Filmen einen wichtigen Beitrag zur visuellen

Gestaltung der Rückblenden. Tabelle A15 (s. Anhang, S. 195) stellt eine Übersicht über wichtige Gestaltungsmittel aus dem Bereich Kamera dar, die in den Flashbacks der acht Science-Fiction-Filme ausfindig gemacht werden konnten. Ein Kreuz wurde immer dann gesetzt, wenn das Gestaltungsmittel in dem jeweiligen Film in mindestens einem Flashback auftaucht. Es fällt auf, dass alle acht Filme mindestens einen Flashback besitzen, der sich durch auffällig nahe Einstellungen von der filmischen Gegenwart abhebt. Mit dem Begriff „nahe Einstellungen“ sind hierbei die Einstellungsgrößen Detail, Große, Nahe und Halbnah gemeint. Ein besonders gutes Beispiel für den Einsatz extrem naher Einstellungen liefert der zweite Flashback in ELYSIUM (00:23:21 - 00:23:55). Als Max nach einem Arbeitsunfall, bei dem er einer tödlichen Strahlendosis ausgesetzt wurde, bewusstlos von einem Roboter geborgen wird, hat er einen Flashback zu einer Unterhaltung über die Raumstation Elysium, die er mit einer Nonne aus dem Waisenhaus, in dem er aufgewachsen ist, als Kind geführt hat. Die Nonne versucht Max, der unbedingt irgendwann auf Elysium leben will, zu zeigen, dass auch die Erde schön ist und schenkt ihm ein Medaillon mit einem aus dem Weltraum aufgenommenen Bild von ihr. Nur bei der ersten Einstellung des Flashbacks handelt es sich um eine relativ weite Einstellung. Sie zeigt eine Gruppe spielender Kinder und illustriert damit den Dialog, der andeutet, dass Max das Gespräch mit der Nonne aus dem Grund führt, weil er sich mit den anderen Kindern geprügelt hat. Das Gespräch selbst wird ausschließlich in extrem nahen Einstellungen, in Großen und Details gezeigt. Die nahen Einstellungen wirken hierbei emotional und machen deutlich, dass die Botschaft, welche ihm die Nonne vermittelt, für sein Handeln in der Zukunft eine wichtige Rolle spielen wird.

Abgesehen vom häufigen Einsatz von nahen Einstellungen in den Flashbacks der Science-Fiction-Filme, kann Tabelle A15 (s. Anhang, S. 195) auch entnommen werden, dass sechs der acht Science-Fiction-Filme jeweils mindestens einen Flashback besitzen, der eine im Vergleich zur filmischen Gegenwart auffällig dynamische Kameraführung oder einzelne auffällige Kamerabewegungen aufweist. In zwei der sechs Science-Fiction-Filme, EQUILIBRIUM und INTERSTELLAR, ist die Dynamik der Kameraarbeit in den Flashbacks überwiegend auf den Einsatz von Schwenks und Fahrten zurückzuführen. Bei den anderen vier Filmen, MINORITY REPORT, SOLARIS, HER und ELYSIUM entsteht die Dynamik hauptsächlich oder teilweise durch die bewegte, „wackelige“ Ästhetik, die durch den Einsatz der Handkamera entstanden ist. Die dynamische Kameraführung in den Flashbacks der genannten Science-Fiction-Filme verdeutlicht die Emotionalität und die Subjektivität der Rückblenden.

Ein Beispiel für eine dynamische Kameraarbeit mit Schwenks und Fahrten liefert John Prestons Traum in EQUILIBRIUM, der die Verhaftung von dessen Ehefrau zeigt (00:18:47 - 00:20:27). Während der erste Teil dieser kurzen Traumsequenz, die den Moment vor der Verhaftung darstellt, eher statische Einstellungen besitzt, finden sich im zweiten Teil, ab dem Moment, als die Vertreter der Obrigkeit die Tür aufbrechen und Prestons Wohnung stürmen, zahlreiche Schwenks und eine Kamerafahrt. Diese Kamerafahrt leitet den dynamischeren Teil der Traumsequenz ein. Als die Tür aufgebrochen wird, bewegt sich die Kamera dabei zügig auf Prestons Frau zu. Bereits hier wird durch

die Kamerabewegung deutlich, dass die ungebetenen Gäste Viviana Preston in Bedrängnis bringen werden. Die kurze Actionsequenz, die daraufhin folgt, in der John Preston sich und seine Frau gegen die Eindringlinge verteidigt und einem von ihnen beide Arme bricht, schafft zwar eher über den Schnitt und die Bewegung der Schauspieler Dynamik innerhalb des Bildes. Dennoch finden sich auch hier zwei auffällige Kamerabewegungen: ein Reißschwenk vor der Actionsequenz und ein weiterer schneller Schwenk innerhalb der Kampfszene. Diese tragen dazu bei, die Überlegenheit von John Preston zu veranschaulichen. Als sich Preston schließlich gegen die Eindringlinge durchgesetzt hat, erfährt er, dass Viviana als „Sinnestäterin“ verhaftet werden soll, was Preston einfach geschehen lässt. Bevor Viviana Preston abgeführt wird, reißt sie sich los und gibt John einen Kuss. Vivianas letzte Handlungen werden in einer langen, sie verfolgenden Kamerabewegung gezeigt. Als sie sich losreißt, folgt die Kamera ihrer Bewegung zu John. Beim Kuss bewegt sie sich langsam auf das Paar zu. Schließlich verfolgt sie Viviana sogar ein Stück weit aus der Wohnung heraus, als sie abgeführt wird. Sie kehrt jedoch mit einem langen Schwenk sofort zu John Preston zurück. Die fließende lange Kamerabewegung verdeutlicht Vivianas Emotionalität.

Wie bereits erwähnt, kann auch mit der Handkamera eine dynamisch wirkende Kameraführung erzielt werden. Wird nicht mit der Steadicam gearbeitet, welche verhindert, dass sich die Bewegungen der Kamerafrau bzw. des Kameramanns auf die Filmkamera übertragen, besitzen die Aufnahmen eine bewegte, „wackelige“ Ästhetik. Oft wird diese „wackelige“ Ästhetik gezielt eingesetzt, beispielsweise im längsten Flashback der ersten Flashbacksequenz des Films SOLARIS (00:22:08 - 00:29:14), in dem Chris Kelvin seine zukünftige Frau Rhexya auf einer Party kennenlernt. Generell enthält der Flashback nur sehr wenige Schnitte. Stattdessen bewegt sich die Kamera mit Chris mit und nimmt in Form einer langen Point-of-view-Einstellung sogar seine Perspektive ein, als er stehen bleibt, um sich zu unterhalten und dabei Rhexya beobachtet. Dabei ist die Kamera, auch in den Momenten, in denen sie keine großen Bewegungen ausführt, nie ganz still. Insgesamt wirkt die Szene dadurch sehr subjektiv. Bei dem POV entsteht das Gefühl, dass es sich wirklich um die Beobachtungen eines Menschen handelt. Die subjektive Dynamik bei der Kameraführung unterstreicht, dass es sich bei dem Gezeigten um eine sehr emotionale Erinnerung von Chris Kelvin an seine Frau handelt, der sich aufgrund des Traumas, dass sich seine Frau umgebracht hat, nachdem er sie verlassen hatte, in seinen Träumen immer wieder an diese erinnert. Generell wird die Handkamera mit einer wackeligen, stark bewegten Ästhetik häufig in den Flashbacks eingesetzt, die wie die meisten Rückblenden in SOLARIS dazu dienen, die Charakterpsychologie²¹⁴ oder den aktuellen psychischen Zustand einer Filmfigur darzustellen.

Bei den Flashbacks, die dazu dienen, ein besonderes Ereignis als Ursache des filmischen Konflikts darzustellen, lassen sich dagegen abgesehen vom häufigen Einsatz naher Einstellungen und einer

²¹⁴ Unter dem Begriff Charakterpsychologie werden in diesem Analyseteil alle Umstände, Ereignisse und Persönlichkeitsmerkmale verstanden, die einen Charakter formen bzw. prägen.

dynamischen Kameraführung keine Gemeinsamkeiten in der Kameraarbeit ausmachen, die für diese Funktion charakteristisch sein könnten.

Nicht nur in Bezug auf die Kameraführung, sondern auch in Bezug auf den Schnitt lassen sich bei den Flashbacks der acht Science-Fiction-Filme gestalterische Gemeinsamkeiten feststellen. Tabelle A16 (s. Anhang, S. 196) zeigt die Gestaltungsformen im Bereich Schnitt, die bei der Analyse der Flashbacks der acht Science-Fiction-Filme ausfindig gemacht werden konnten. Die Bezeichnungen der Gestaltungsformen in Tabelle A16 (s. Anhang, S. 196) sind dabei dieselben, die in Kapitel 5.4.3.1 bei der Analyse des Schnitts der Flashbacks in acht Thrillern aus der Zeit nach 2000 bereits verwendet wurden. Dementsprechend gelten hier auch die in Kapitel 5.4.3.1 festgelegten Definitionen für die Begriffe „nicht elliptische Montage“, „elliptische Montage“, „Impressionsmontage“ und „fragmentierter Flashback“. Betrachtet man Tabelle A16 (s. Anhang, S. 196), so fällt auf, dass es in sechs der acht Science-Fiction-Filme jeweils mindestens einen Flashback gibt, der sehr kurz ist und nur ein bis zwei Einstellungen besitzt. Bei Rückblenden in die Vergangenheit mit mehr als zwei Einstellungen finden sich in den acht Science-Fiction-Filmen sowohl die elliptische als auch die nicht-elliptische Montageform häufig. So weisen sechs der acht Filme mindestens einen Flashback mit einer elliptischen Montage auf. Bei fünf Filmen gibt es jeweils mindestens eine Rückblende mit einer nicht-elliptischen Montage. Impressionsmontagen kommen in den Flashbacks der acht Science-Fiction-Filme dagegen eher selten vor. Nur drei der acht Filme besitzen jeweils mindestens einen Flashback, welcher diese Art der Montage aufweist.

Untersucht man, ob es einen Zusammenhang zwischen den in Kapiteln 5.5.2 ausfindig gemachten Funktionen der Flashbacks in den acht Science-Fiction-Filmen und den häufig vorkommenden Montageformen gibt, so lässt sich feststellen, dass die Flashbacks, welche ein Ereignis zeigen, das die Ursache für den filmischen Konflikt darstellt, häufig eine nicht elliptische Montage oder eine Mischform aus einer elliptischen und einer nicht elliptischen Montage besitzen. Ein gutes Beispiel hierfür liefert der Flashback in EQUILIBRIUM (00:18:47 - 00:20:27). Der filmische Konflikt besteht in diesem Film in dem Aufbegehren der Hauptfigur John Preston gegen die in einer Welt der Zukunft vorherrschende Ideologie der Gefühllosigkeit. Im Flashback wird der Moment der Verhaftung seiner Frau, der die Keimzelle für Prestons Widerstand bildet, ausführlich und in nicht elliptischer Form dargestellt.

Ein Beispiel für einen Flashback, der die Ursache des filmischen Konflikts zeigt und eine Mischform aus einer elliptischen und einer nicht elliptischen Montage darstellt, findet sich in TRON LEGACY. Hier wird der Konflikt zwischen dem Programmierer Kevin Flynn und dem von ihm kreierte Programm Clu, welches das perfekte System bzw. den perfekten digitalen Raum erschaffen soll, thematisiert. In dem langen Flashback, der illustriert, wie es dazu kam, dass Kevin Flynn viele Jahre lang im digitalen Raum gefangen war (00:53:20 - 00:57:59), wird die Ursache des Konflikts zwischen ihm und Clu erläutert. Als sich aufgrund einer Art digitaler Evolution sogenannte isomorphe

Algorithmen entwickelten, war Flynn begeistert und beschäftigte sich vor allem mit dieser neuen Entdeckung. Clu sah die isomorphen Algorithmen jedoch als Gefahr für seine Stellung als Erschaffer des perfekten Systems und putschte gegen Flynn. Während die Entdeckung der isomorphen Algorithmen im ersten Teil des Flashbacks elliptisch montiert ist, wird der Putsch als eine kontinuierliche, nicht elliptisch montierte Szene ohne Auslassungen gezeigt. Der Teil des Flashbacks, der den Putsch zeigt, wurde vermutlich deshalb nicht elliptisch geschnitten, da es sich um ein sehr spannendes Ereignis handelt. Durch einen Schnitt, der mit Auslassungen arbeitet, würde der Aufbau der Spannung gestört werden.

Generell wird bei den Flashbacks, welche ein besonderes Ereignis als Ursache des filmischen Konflikts zeigen, vermutlich deshalb häufig mit einem nicht elliptischen Schnitt gearbeitet, weil ihr Ziel darin besteht, wichtige Informationen zum Konflikt verständlich darzustellen. Auslassungen im Schnitt könnten dabei die Verständlichkeit behindern.

Auch bei Flashbacks, die den Gemütszustand beziehungsweise den Charakter einer Filmfigur offenlegen, lassen sich Gemeinsamkeiten in der Schnittgestaltung feststellen. Es gibt zwei Arten von Flashbacks, welche die Charakterpsychologie einer Filmfigur verdeutlichen. Die eine Art stellt die Charakterpsychologie eher symbolisch in Form eines besonderen Ereignisses oder Moments dar, während die andere Art sich ausführlicher mit dem vergangenen Leben und den Erinnerungen einer Filmfigur auseinandersetzt. Flashbacks, welche die Charakterpsychologie einer Filmfigur symbolisch darstellen, finden sich zum Beispiel in TRON LEGACY (01:11:05 - 01:11:34; 01:49:33 - 01:49:35; 01:49:38 - 01:49:39), MINORITY REPORT (01:11:37 - 01:13:27), EQUILIBRIUM (00:18:47 - 00:20:27) und INTERSTELLAR (01:56:33 - 01:56:38). Es handelt sich dabei entweder um Flashbacks, die ein besonderes Ereignis im Leben einer Filmfigur in einem längeren, nicht elliptischen Flashback zeigen, wobei es sich dabei wie in MINORITY REPORT und EQUILIBRIUM auch um die Ursache des filmischen Konflikts handeln kann, oder um kurze Flashbacks, die nur aus ein oder zwei Einstellungen bestehen. Ein gutes Beispiel für eine sehr kurze Rückblende, welche die Charakterpsychologie einer Filmfigur zeigt, findet sich in INTERSTELLAR. Als Cooper, der zu einer Weltraummission aufgebrochen ist, um eine neue Heimat für die Menschheit zu finden, auf einem fremden Planeten in Lebensgefahr schwebt, hat er einen Flashback zu dem Abschied von seiner zehnjährigen Tochter Murphy. Der Flashback zeigt eine wütende Murphy, welche die Armbanduhr, die er ihr zum Abschied geschenkt hat, einfach wegwirft. Die Erinnerung an Murphy und sein Versprechen wiederzukommen, geben Cooper in der lebensbedrohlichen Situation in der Gegenwart die Motivation durchzuhalten. Die Darstellung der Charakterpsychologie erfolgt in diesem Flashback mit gerade einmal drei kurzen Einstellungen. Dies ist auch ausreichend, da die Szene schon einmal im Film zu sehen war. Der Flashback fungiert hier für die Zuschauer*innen lediglich als Reminder. Dies ist bei den Flashbacks, welche die Charakterpsychologie einer Filmfigur symbolisch in nur wenigen Einstellungen darstellen öfters der Fall. Zum Beispiel dienen die beiden kurzen Flashbacks (01:49:33 - 01:49:35; 01:49:38 - 01:49:39) von Kevin Flynn, die dessen Sohn Sam als Kind zeigen, am Ende

von TRON LEGACY auch als Reminder, obwohl die im Flashback gezeigten Situationen im Film noch nie zu sehen waren. Der kleine Sam Flynn war aber zu Beginn des Films schon in einer anderen Situation zu sehen, in der ihm sein Vater eine Gutenachtgeschichte erzählte. Dadurch erinnern die kurzen Flashbacks am Ende des Films die Zuschauer*innen an die Liebe von Kevin Flynn zu seinem Sohn, die schon am Anfang des Films deutlich wird. Diese Liebe motiviert ihn schließlich dazu, sich selbst zu opfern, um Clu zu besiegen.

Auch bei den Flashbacks, welche die Charakterpsychologie oder den psychischen Zustand einer Filmfigur ausführlicher darstellen, lässt sich eine Gemeinsamkeit in Bezug auf die beim Schnitt verwendeten Gestaltungsmittel finden, die für diese Funktion von Flashbacks in Science-Fiction-Filmen charakteristisch zu sein scheint. So zeigt Tabelle A16 (s. Anhang, S. 196), dass es in den Filmen SOLARIS (z. B. 00:35:23 - 00:39:37), ELYSIUM (01:38:28 - 01:38:31) und HER jeweils mindestens einen Flashback gibt, der eine Impressionsmontage besitzt. In HER besitzen sogar die meisten Rückblenden diese Montageform. Beispielsweise zeigt der Flashback (00:49:24 - 00:50:27), als Theo seinem Betriebssystem Samantha, in das er sich verliebt hat, von seiner Beziehung zu seiner Ex-Frau erzählt, verschiedene Eindrücke aus seinem Zusammenleben mit dieser. Die Impressionsmontage zeigt dabei, dass es sich um Erinnerungen handelt, die Theo willkürlich in den Kopf kommen. Über den ganzen Film verteilt gibt es mehrere Flashbacks (00:25:00 - 00:25:17; 01:06:08 - 01:06:19), in denen Erinnerungen an Catherine einfach ohne erkennbare Beziehung zueinander aneinandergereiht sind. Besonders am Anfang des Films, als Theo Samantha noch nicht oder noch nicht so lang kennt, tauchen sie auf. Sie zeigen, dass Theo die Trennung von Catherine immer noch nicht überwunden hat und der Vergangenheit nachtrauert, was ein Grund und ein Symptom seiner Depressionen ist. Die Flashbacks mit Impressionsmontagen in HER, ELYSIUM und SOLARIS stellen dabei einige tatsächliche Eigenschaften des Gedächtnisses akkurat dar. Beispielsweise erinnern sich die Menschen eher an solche Erlebnisse, die zu ihrer Stimmung passen. Die Erinnerungsfetzen, aus denen die Flashbacks in HER zusammengesetzt sind, besitzen zum Beispiel abhängig von Theos Stimmung alle den gleichen traurigen oder wehmütigen Charakter. Darüber hinaus visualisieren die Flashbacks mit Impressionsmontagen auch die reale Eigenschaft des Gedächtnisses, dass sich Menschen immer nur an die wichtigsten und interessantesten Teile eines Erlebnisses erinnern.

Generell spiegelt der Schnitt der Flashbacks in den acht hier betrachteten Science-Fiction-Filmen immer wieder die Eigenschaften und Funktionsweisen des Gedächtnisses wider, jedoch wesentlich seltener als dies in Thrillern geschieht. Das Erzählen einer verständlichen Geschichte scheint bei der Gestaltung der Flashbacks in den Science-Fiction-Filmen eine wichtigere Rolle zu spielen, da sich viele dieser Filme generell eher auf die Darstellung einer spannenden und actiongeladenen Handlung als eine tiefgründige Erforschung der Psyche konzentrieren. Lediglich in der Gestaltung der Flashbacks, welche die Charakterpsychologie oder den psychischen Zustand einer Filmfigur ausführlich darstellen, die es vor allem in den philosophisch angehauchten Filmen SOLARIS und

HER gibt, lassen sich die tatsächlichen Eigenschaften und Funktionsweisen des Gedächtnisses teilweise wiederfinden.

Neben der Kameraführung und dem Schnitt können auch visuelle Effekte zur Darstellung der Flashbacks beitragen. Tatsächlich finden sich in einigen der hier betrachteten Flashbacks visuelle Effekte. In der Regel dienen diese jedoch nicht dazu, den Rückblenden in die Vergangenheit eine besondere Ästhetik oder narrative Bedeutung zu verleihen, die sie von der filmischen Gegenwart abheben würde. Sie dienen in den meisten Fällen in den Flashbacks genau wie in der filmischen Gegenwart dazu, das Novum glaubhaft zu visualisieren, welches jeder Science-Fiction-Film, wie in Kapitel 5.5.1 beschrieben, beinhaltet. Im Film LIMITLESS, bei dem die Handlung fast komplett in einem langen Flashback stattfindet, wurden beispielsweise computergenerierte Bilder eingesetzt und umfangreiches digitales Compositing betrieben, um die leistungssteigernde Wirkung und die Trips zu visualisieren, welche die Einnahme der Droge NZT, die das Novum des Films darstellt, bei der Hauptfigur Eddie Morra bewirkt.

Unter den acht betrachteten Science-Fiction-Filmen finden sich lediglich zwei – ELYSIUM und TRON LEGACY – die Flashbacks aufweisen, deren visuelle Effekte gezielt eingesetzt wurden, um die Rückblenden im Vergleich zur filmischen Gegenwart als etwas Vergangenes bzw. Erinnerunges kenntlich zu machen. Bei den Flashbacks in ELYSIUM (z.B. **00:02:15 - 00:04:24**; **00:23:21 - 00:23:55**) handelt es sich bei den visuellen Effekten um Lichtartefakte, die zusätzlich zu den ohnehin mithilfe der Kamera erzeugten Lichtartefakten noch digital eingefügt wurden. Da bei der ausführlichen Analyse der Flashbacks in ELYSIUM in Kapitel 5.5.4 jedoch ausführlich auf den Einsatz der Lichtartefakte und ihrer Wirkung unabhängig davon, ob diese computergeneriert sind oder nicht, eingegangen wird, soll an dieser Stelle auf eine Betrachtung des Gestaltungsmittels verzichtet werden. Stattdessen soll das Augenmerk auf den Einsatz der visuellen Effekte in TRON LEGACY gerichtet werden. TRON LEGACY ist der wichtigste Film in Bezug auf den Einsatz von visuellen Effekten in den Flashbacks der acht hier betrachteten Science-Fiction-Filme. Besonders im ersten Flashback (00:53:22 - 00:57:59) gibt es extrem viele visuelle Effekte, da zum Beispiel große Teile des Szenenbilds und die Lichteffekte bei Trons Kampf gegen Clu und seine Männer computergeneriert sind. Dieser Text beschränkt sich jedoch auf eine kurze Analyse der visuellen Effekte, die wie in ELYSIUM dazu dienen, die Flashbacks als etwas Vergangenes und Erinnerunges von der filmischen Gegenwart abzusetzen. Besonders die visuellen Effekte, die eingesetzt wurden, um den jungen Kevin Flynn zu erschaffen, den man in den ersten beiden Flashbacks (00:53:22 - 00:57:59; 01:11:05 - 01:11:34) sieht, tragen viel zum Verständnis der Flashbacks als etwas Vergangenes bei, da sich das wahrgenommene Alter der Figur beim Übergang von der Gegenwart in die Vergangenheit stark verändert. In den Flashbacks sehen der junge Kevin Flynn und die Figur Clu identisch aus, da Flynn das Programm Clu nach seinem Ebenbild geschaffen hat. Es ist daher wahrscheinlich, dass bei der

Erstellung des jungen Kevin Flynns mit der gleichen Technik wie bei der Erstellung der Figur Clu gearbeitet wurde. Beide stellen ein verjüngtes Abbild des Schauspielers Jeff Bridges dar, der in TRON LEGACY ebenfalls als der alte Kevin Flynn zu sehen ist.

Mithilfe eines Emotion-Capturing-Verfahrens wurde dabei die Mimik von Jeff Bridges erfasst und auf ein verjüngtes computergeneriertes Abbild seines Gesichts bzw. seines Kopfs übertragen. Die Bewegungen, welche Bridges in seiner Rolle als Clu machte, wurden von einem jungen Schauspieler, der als Körperdouble diente, nachgestellt. Schließlich wurde in diesen Aufnahmen dann der Kopf des Körperdoubles gegen den verjüngten, computergenerierten Kopf von Jeff Bridges ersetzt.²¹⁵

Die Mimik von Clu und dem jungen Kevin Flynn wirkt in den Flashbacks teilweise ein bisschen hölzern. In den Flashbacks von TRON LEGACY ist der Mangel an Authentizität jedoch nicht ganz so auffällig, da der junge Kevin Flynn in einer überwiegend computergenerierten Welt agiert, in der die übrigen Protagonisten gleichfalls ganz oder zumindest teilweise computergeneriert sind. Insgesamt könnte die Problematik der mangelnden Authentizität jedoch ein Grund dafür zu sein, warum das digitale Verjüngen von Schauspieler*innen bei der Gestaltung von Flashbacks bis heute eher selten eingesetzt wird.

Darüber hinaus werden in TRON LEGACY visuelle Effekte dazu genutzt um die Erinnerungen von Kevin und Clu als solche kenntlich zu machen. So besitzen alle Flashbacks in TRON LEGACY (00:53:22 - 00:57:59; 01:11:05 - 01:11:34; 01:49:33 - 01:49:35; 01:49:38 - 01:49:39) eine Art nachträglich digital eingefügte Unschärfe-Vignette und einen Rastereffekt, der über das gesamte Bild gelegt wurde. Bei den ersten beiden Flashbacks (00:53:22 - 00:57:59; 01:11:05 - 01:11:34) wurde zusätzlich dazu noch eine helle Vignette eingesetzt, die leicht flackert. Die starke Unschärfe-Vignette verleiht den Flashbacks einen subjektiven Charakter, da es wirkt, als würde das Geschehen durch den Filter des Bewusstseins der Person, die sich erinnert, betrachtet werden. Der Unschärfe-Filter verweist so auch auf das Unbewusste und auf den Prozess, welcher der Bewusstwerdung von Erinnerungen zugrunde liegt. Die flackernde, weiße Vignette in den ersten beiden Flashbacks vermittelt das Gefühl, dass es sich um eine Erinnerung von vielen handelt, da sie den Rückblenden den Charakter einer Projektion gibt. Das Flackern verleiht den Flashbacks dabei eine zusätzliche Subjektivität.

²¹⁵ Vgl. Bonusfeature Visualizing Tron auf DVD – Tron: Legacy. Regie: Joseph Kosinski; Drehbuch: Edward Kitsis, Adam Horowitz; USA: Walt Disney Pictures, 2010. Fassung: DVD. Walt Disney Studios Home Entertainment, 2011, 121 Minuten.



Abb. 96: Der junge Kevin Flynn im ersten Flashback in Joseph Kosinskis *TRON LEGACY*



Abb. 97: Extreme Unschärfe-Vignette im ersten Flashback in Joseph Kosinskis *TRON LEGACY*

Zusammenfassend ist festzustellen, dass visuelle Effekte in den Flashbacks der acht hier betrachteten Science-Fiction-Filme zum einen dazu dienen, das jeweilige Novum des Films zu visualisieren. Dabei handelt es sich aber um eine Funktion, die sie auch in der filmischen Gegenwart erfüllen. Zum anderen tragen sie auf verschiedenste Art und Weise dazu bei, die Ereignisse im Flashback als etwas Vergangenes oder Erinnerunges zu kennzeichnen. Visuelle Effekte mit dieser Funktion finden sich bei der Stichprobe von acht Science-Fiction-Filmen aus der Zeit nach 2000 allerdings nur in den Flashbacks relativ weniger Filme.

5.5.3.2 Licht- und Farbgestaltung

Bei der Gestaltung einiger der im Rahmen dieser Analyse betrachteten Flashbacks von acht Science-Fiction-Filmen aus der Zeit nach 2000 spielen Licht und/oder Farbe eine wichtige Rolle. Tabelle A14 (s. Anhang, S. 194) zeigt, dass fünf der acht Filme mindestens einen Flashback besitzen, der eine besondere Gestaltung im Bereich Licht und Farbe aufweist. Es handelt sich dabei um die Filme *MINORITY REPORT*, *EQUILIBRIUM*, *SOLARIS*, *LIMITLESS* und *ELYSIUM*. Der Einsatz von Licht und Farbe unterscheidet sich jedoch stark von Film zu Film, sodass sich nur schwer Gemeinsamkeiten ausmachen lassen. Die einzige signifikante Gemeinsamkeit, die sich in Bezug auf die Farbgestaltung der Flashbacks bei vier dieser Filme erkennen lässt, besteht darin, dass bei der visuellen Gestaltung der Flashbacks häufiger warme Farben eingesetzt werden als in der filmischen Gegenwart, in der meist die Nutzung neutraler und kalter Farben überwiegt. Dabei spielen in den Flashbacks vor allem die beiden warmen Farben Gelb und Rot bzw. Rosa eine Rolle. Gelb findet sich in vielen Flashbacks der fünf oben erwähnten Filme vor allem in Form von warmem Licht. Rot bzw. Rosa taucht als Objekt- und Lichtfarbe auf. Bei der farblichen Gestaltung der filmischen Gegenwart spielt häufig die kalte Farbe Blau eine wichtige Rolle.

Ein extremes Beispiel für den Einsatz warmer Farben im Flashback und kalter Farben in der filmischen Gegenwart liefert Steven Soderberghs *SOLARIS*. So besitzt der erste Flashback des Films (00:22:08 - 00:29:14), bei dem es sich um einen Traum der Hauptfigur Chris Kelvin handelt, welcher

zeigt, wie dieser seine mittlerweile verstorbene Frau Rheyta kennenlernt, einen stark gelblichen zum Teil fast rötlichen, warmen Look. Die Farbe Rot findet sich in diesem Flashback darüber hinaus auch als Objektfarbe in Form von Rheyas Mantel. Generell taucht Rot in SOLARIS nur in den Flashbacks auf. Der warme, gelbliche Look des ersten Flashbacks findet sich in allen Flashbacks, welche die Entwicklung der Beziehung zwischen Chris und Rheyta bis zum Selbstmord Rheyas thematisieren. Er steht für die Liebe zwischen Chris und Rheyta. Auf der Raumstation in der Gegenwart überwiegt im Kontrast dazu die Farbe Blau – passend zur Farbe des Planeten Solaris, der auf der Raumstation erforscht werden soll. Laut Susanne Marschalls „Farbe im Kino“ ist Blau aber auch die Farbe der

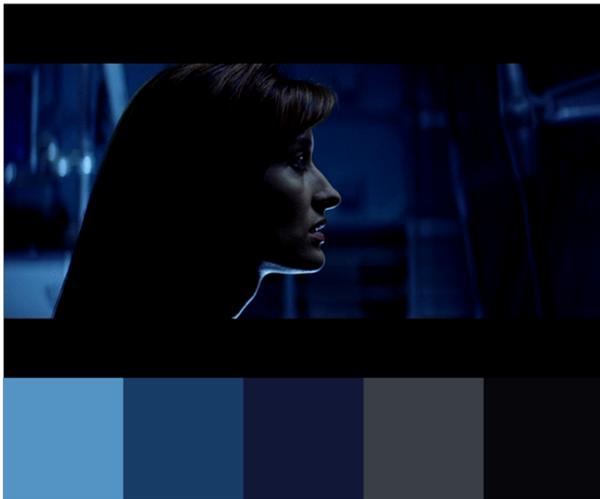


Abb. 98: In der Gegenwart auf der Raumstation überwiegt in Steven Soderberghs SOLARIS die Farbe Blau

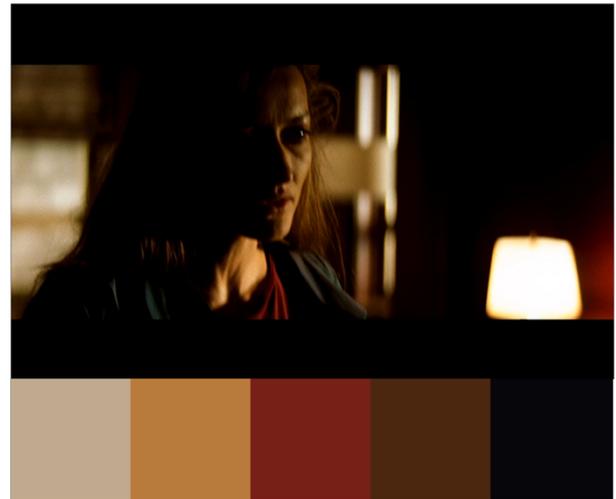


Abb. 99: Einsatz von warmem Licht und der Farbe Rot als Kostümfarbe in einem Flashback in Steven Soderberghs SOLARIS

Mystik.²¹⁶ In SOLARIS steht Blau für das Mysterium des blauen Planeten Solaris und der aus dem Nichts auftauchenden fleischgewordenen Erinnerungsbilder, für welche dieser verantwortlich ist sowie die hochtechnisierte Welt der Raumstation, während Gelb und Rot in den Flashbacks für die Emotionen der Hauptfiguren stehen. Ähnlich verhält es sich auch in einigen der anderen Filme.

Eine weitere Gemeinsamkeit in Bezug auf den Einsatz von Farben in den Flashbacks findet sich in den Filmen EQUILIBRIUM und LIMITLESS, welche die Veränderung des menschlichen Geists mithilfe moderner Technologien thematisieren. In beiden Fällen werden innerhalb des Flashbacks verschiedene Farblooks eingesetzt, um den durch die Technologie veränderten Zustand des Menschen im Vergleich zu seiner ursprünglichen Verfassung zu visualisieren. So wechselt in dem langen Flashback in LIMITLESS (00:04:12 - 01:22:26), der aufgrund der Hakenstruktur des Films fast dessen gesamte Spieldauer einnimmt, das Grading zwischen einem stark gesättigten, gelblichen Look und einem entsättigten, bläulichen Look hin und her, je nachdem ob die Hauptfigur Eddie Morra die leistungssteigernde Droge NZT eingenommen hat oder nicht. In dem einzigen Flashback in

²¹⁶ Vgl. MARSCHALL (2009), S. 65

EQUILIBRIUM (00:18:47 - 00:20:27) spiegelt die Farbgestaltung die Fähigkeit der Figuren zu fühlen wieder. In allen Einstellungen, die den gefühllosen John Preston zeigen, finden sich neutrale Farben wie Schwarz, Weiß und Grau. Durch Entsättigung und das kalte, harte Licht wirkt selbst seine Haut fahl. Die Einstellungen, die Viviana Preston die gefühlvolle „Sinnestäterin“ zeigen, sind dagegen mit wärmerem, weichem Licht ausgeleuchtet. Die Farben sind gesättigt, sodass ihre Haut



Abb. 100: Farb- und Lichtgestaltung in den Einstellungen, die John Preston zeigen, in dem einzigen Flashback von Kurt Wimmers EQUILIBRIUM

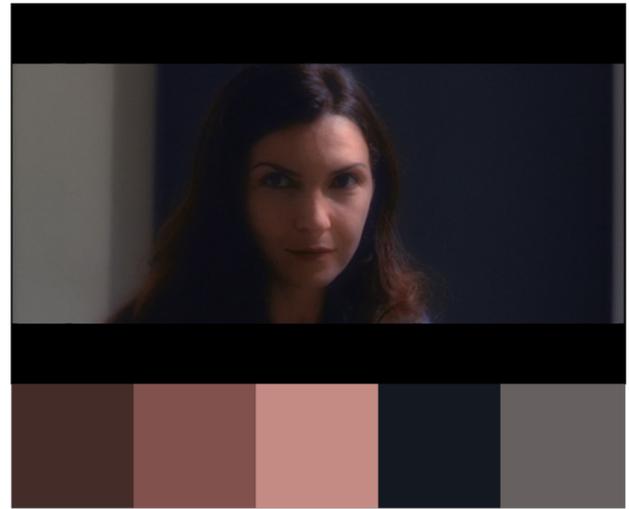


Abb. 101: Farb- und Lichtgestaltung in den Einstellungen, die Viviana Preston zeigen, in dem einzigen Flashback von Kurt Wimmers EQUILIBRIUM

rosig erscheint. In dem Flashback findet mit fast jedem Einstellungswechsel auch eine Veränderung in der Licht- und Farbgestaltung statt, bei einem Kameraschwenk sogar innerhalb einer Einstellung. Der Gegensatz zwischen dem emotionalen Zustand der beiden Figuren wird so immer wieder deutlich gemacht. Der Flashback in EQUILIBRIUM liefert ein gutes Beispiel dafür, wie digitales Grading in einer Rückblende zur Erschaffung einer komplexen Farbgestaltung eingesetzt wurde, welche die Bedeutung der Rückblende unterstreicht.

In Bezug auf die Lichtgestaltung in den Flashbacks der acht Science-Fiction-Filme ist es schwierig, Gemeinsamkeiten auszumachen. In den meisten Filmen ist die Lichtgestaltung der Flashbacks eher unauffällig. Ein besonderer Einsatz von Licht, der auf ganz unterschiedliche Art und Weise dazu beiträgt, die Flashbacks von der filmischen Gegenwart abzuheben, findet sich in ELYSIUM, EQUILIBRIUM und SOLARIS. Die Lichtgestaltung des Flashbacks in EQUILIBRIUM (00:18:47 - 00:20:27) wurde bereits bei der Betrachtung der farblichen Gestaltung angesprochen. Die Flashbacks in ELYSIUM (z.B. 00:02:15 - 00:04:24; 00:23:21 - 00:23:55) zeichnen sich vor allem durch die Arbeit mit Lens Flares und Artefakten, die durch Lichtstreuung in der Linse entstanden sind, aus. Da diese in der ausführlichen Analyse der Flashbacks in ELYSIUM in Kapitel 5.5.4 ausführlich angesprochen werden, soll an dieser Stelle nur erwähnt werden, dass der Einsatz der Lichtartefakte dazu führt, dass die Flashbacks wie fehlerhafte, verblichene Fotografien aus einer besseren Zeit

wirken. Auch in SOLARIS (z.B. **00:22:08 - 00:29:14**; 01:10:09 - 01:11:23) bewirkt die Lichtgestaltung der Flashbacks, dass diese als etwas Vergangenes wahrgenommen werden. Sie zeichnet sich durch die Arbeit mit wenig Licht bzw. mit dem vorhandenen Licht der Szene aus. Dadurch ergibt sich ein sehr hoher Kontrast mit einem relativ harten Übergang zwischen den dunklen Schatten, die fast keine Zeichnung besitzen, und den Highlights. Diese Lichtgestaltung schafft zusammen mit der gelblichen Lichtfarbe einen Look, der Ähnlichkeiten zu alten Fotografien oder Filmen mit Sepiatönung aufweist. Gleichzeitig wird dadurch auch die in Kapitel 4.4.1 erwähnte Eigenschaft des Gedächtnisses, nicht alle Details einer Erfahrung abzuspeichern, visualisiert.

5.5.3.3 Szenenbild und Kostüm

Auch Szenenbild und Kostüm leisten einen Beitrag zu der visuellen Gestaltung der im Rahmen dieser Analyse betrachteten Flashbacks aus acht Science-Fiction-Filmen. In fast allen Flashbacks tragen sie dazu bei, dass sich diese von der filmischen Gegenwart abzuheben. Dies ist darauf zurückzuführen, dass sich bei fast allen Flashbacks die Kleidung der Darsteller und das Szenenbild gegenüber der filmischen Gegenwart vor und nach der Rückblende unterscheiden. Der Unterschied des Szenenbilds ergibt sich dabei in den meisten Fällen dadurch, dass bei den Flashbacks gleichzeitig mit dem Zeitsprung auch ein Ortswechsel stattfindet. Von den acht in dieser Analyse betrachteten Science-Fiction-Filmen ist EQUILIBRIUM der einzige Film, der einen Flashback (**00:18:47 - 00:20:27**) besitzt, bei dem sich im Vergleich zur filmischen Gegenwart zwar der Ort der Handlung, aber nicht das Kostüm der Hauptfigur John Preston ändert, er trägt die gleiche schwarze Kleidung, die für seine Gefühllosigkeit steht.

Veränderungen in Kostüm und Szenenbild können jedoch nicht nur bei dem Sprung von der Gegenwart in die Vergangenheit, sondern auch innerhalb der Flashbacks erfolgen. Dies ist bei den Flashbacks in HER, die eine Impressionsmontage besitzen, öfters der Fall. Beispielsweise besteht der Flashback (**00:49:24 - 00:50:27**), der das illustriert, was Theo seinem Betriebssystem Samantha über seine Ex-Frau Catherine erzählt, aus zahlreichen Eindrücken von der Beziehung der beiden. Mit jedem neuen Eindruck bzw. mit jeder neuen Einstellung ändern sich das Szenenbild und die Kostüme der Schauspieler. Dadurch wird signalisiert, dass mehrere in einer Rückblende gezeigte Szenen oder Momente zu verschiedenen Zeitpunkten in der Vergangenheit stattfanden.

Gelegentlich ist mit Hilfe der Gestaltung des Szenenbilds und/oder der Kostüme in den Flashbacks der acht Science-Fiction-Filme eine vage zeitliche Einordnung möglich. Im ersten Flashback von HER (**00:06:03 - 00:06:46**), der zeigt, wie Theo und Catherine gemeinsam eine Wohnung einrichten, hat Theo zum Beispiel keinen Schnurrbart und trägt eine andere Brille, außerdem hat Catherine hier lange Haare. Theos fehlender Bart und Catherines lange Haare in dieser Rückblende könnten darauf hindeuten, dass die beiden zu diesem Zeitpunkt noch relativ jung sind. Unterstützt wird dieser Eindruck durch die Wohnung, die sie gemeinsam einrichten und die sehr bescheiden wirkt. Es hat den

Anschein, als handele es sich dabei um Theos und Catherines Einzug in die erste gemeinsame Wohnung.

Rückblenden, in denen die Kostüme und das Szenenbild so gestaltet sind, dass sie sogar relativ genau auf den Zeitpunkt hinweisen, zu dem sich die vergangenen Ereignisse zugetragen haben müssen, finden sich im Film INTERSTELLAR. Beispielsweise hat die junge Murphy in den ersten beiden Einstellungen von Murphys erstem Flashback (01:43:29 - 01:44:04) nasse Haare und hat sich ein grün-graues Handtuch um die Schultern gelegt. Nasse Haare und ein grün-graues Handtuch um die Schultern hat sie schon einmal zu Beginn des Films. Bei der im Flashback gezeigten Momentaufnahme handelt es sich also vermutlich um einen Rücksprung zum gleichen Zeitabschnitt, also um einen internen Flashback.

Alles in allem, verweisen die Kostüme und das Szenenbild in den Flashbacks der acht betrachteten analysierten Science-Fiction-Filmen zwar gelegentlich auf bestimmte Zeitpunkte in der Vergangenheit hin. Es lässt sich jedoch keine bestimmte historische Zeitperiode erkennen. Findet im Science-Fiction-Film ein Sprung in die Vergangenheit in Form eines Flashbacks statt, so liegt die gezeigte Handlung vom Standpunkt der Zuschauer*innen aus gesehen entweder noch immer in der Zukunft oder in der Gegenwart.

5.5.3.4 Ton und Musik

Die Flashbacks in den hier betrachteten acht Science-Fiction-Filmen heben sich nicht nur durch verschiedenste visuelle Gestaltungsmittel von der filmischen Gegenwart ab, sondern auch durch den Einsatz von Musik und Ton. Aus diesem Grund soll an dieser Stelle kurz auf die wichtigsten auditiven Gestaltungsmittel eingegangen werden, die in den acht Filmen vorkommen.

Generell findet sich in fast allen Flashbacks in den acht betrachteten Science-Fiction-Filmen Musik, die entweder die gesamte Rückblende oder zumindest Teile davon begleitet. Tabelle A14 (s. Anhang, S. 194) zeigt, dass alle acht Filme mindestens eine Rückblende mit Musik besitzen. Oft handelt es sich dabei, wie bereits bei der Analyse der Flashbacks in den acht Thrillern in Kapitel 5.4.3.4 festgestellt, um eine besondere Musik oder ein besonderes musikalisches Thema, welches den Flashback von der filmischen Gegenwart abhebt. So hat der erste Flashback in HER beispielsweise ein besonderes, musikalisches Thema, das wehmütig wirkt und Theos Einsamkeit widerspiegelt (00:06:03 - 00:06:46). Es wird in einer anderen Szene im Film, in der Theo ebenfalls im Bett sitzt bzw. liegt und weitere Flashbacks hat, die ein kurz zuvor schief gelaufenes Date (z.B. 00:36:35 - 00:36:45) und andere Szenen aus seinem Leben zeigen (z.B. 00:38:18 - 00:38:26), wieder aufgegriffen. Das musikalische Thema findet sich also gleich in mehreren Flashbacks und signalisiert, dass es sich um eine Erinnerung bzw. um eine Erinnerungssequenz handelt.

Neben der Musik spielt auch das Sound Design bei der filmischen Gestaltung der Flashbacks in den acht Science-Fiction-Filmen aus der Zeit seit dem Jahr 2000 eine wichtige Rolle. Tabelle A14 (s. Anhang, S. 194) ist zu entnehmen, dass es in allen Filmen mindestens einen Flashback gibt, der

Dialoge, Umgebungsgeräusche, Soundeffekte oder eine Kombination aus mehreren dieser Elemente enthält. In vier der acht Filme – SOLARIS (z.B. 00:46:03 - 00:46:10), HER (z.B. 00:25:00 - 00:25:17), INTERSTELLAR (z.B. **01:56:33 - 01:56:38**) und ELYSIUM (**01:38:28 - 01:38:31**) – gibt es jedoch auch Flashbacks komplett ohne Dialoge, Umgebungsgeräusche oder Soundeffekte. Lässt man bei INTERSTELLAR den langen, fragmentierten Flashback, der fast die gesamte Filmhandlung ausmacht, außer Acht, dann trifft dies bei INTERSTELLAR (z.B. **01:56:33 - 01:56:38**), SOLARIS (00:49:56 - 00:50:37) und HER (z.B. **00:49:24 - 00:50:27**) sogar auf alle oder zumindest viele der enthaltenen Flashbacks zu. Die meisten dieser Flashbacks ohne Sound Design sind jedoch nicht ganz stumm, da sie durch Musik oder den Ton aus der Gegenwart begleitet werden. Ein Beispiel hierfür liefert der Film INTERSTELLAR. In dem Flashback von Cooper (**01:56:33 - 01:56:38**), der den Abschied von seiner Tochter Murphy zeigt, gibt es kein Sound Design aus der Szene. Stattdessen ist der Flashback mit Musik unterlegt. In HER erinnert sich Theo in einem Flashback (**00:49:24 - 00:50:27**) an verschiedene Situationen mit seiner Ex-Frau Catherine, während er mit seinem Betriebssystem Samantha spricht. Auch in diesem sind die gezeigten Handlungen nicht vertont. Anstatt dass der Flashback jedoch wie in INTERSTELLAR mit Musik unterlegt wurde, läuft hier das Gespräch von Theo und Samantha aus der Gegenwart einfach weiter. Generell ist auffällig, dass es sich bei den Flashbacks, die kein Sound Design aus der Szene besitzen, häufig um Rückblenden handelt, die eine Impressionsmontage besitzen, d.h. aus lauter kurzen, zusammengeschnittenen Eindrücken von einer oder verschiedenen Situationen bestehen. Aufgrund der kurzen Dauer der einzelnen Einstellungen in dieser Art von Flashback würde bei dem Erhalt des Tons aus all diesen Erinnerungsfetzen ein sehr abgehacktes, unzusammenhängendes Sound Design entstehen, das eher verwirrend wirken würde. Dies ist vermutlich der Grund, warum in Flashbacks mit dieser Montageform, die in den acht Science-Fiction-Filmen oft dazu dienen, die Charakterpsychologie oder den psychischen Zustand einer Filmfigur darzustellen, meist auf den Ton aus den einzelnen Einstellungen verzichtet wird.

Ein weiteres Gestaltungsmittel aus dem Bereich Sound Design, das in den Flashbacks der betrachteten Science-Fiction-Filme häufig auftaucht, ist der Voice-Over. Flashbacks, in denen Gespräche oder Erzählpassagen aus der Gegenwart einfach weiterlaufen, finden sich in HER (z.B. 00:25:00 - 00:25:17), TRON LEGACY (**00:53:20 - 00:57:59**) und INTERSTELLAR (01:43:29 - 01:44:04). Der Flashback illustriert dabei in der Regel das Gesagte. In SOLARIS besitzt der Flashback (00:49:56 - 00:50:47), der Rheyas Selbstmord zeigt, als Voice-Over eine Rezitation des Gedichts, das Chris ihr am Tag ihres Kennenlernens auszugsweise vorgetragen hat und das sie als Selbstmordnotiz gewählt hat. Schließlich tritt die Hauptfigur Eddie Morra in LIMITLESS von Beginn an als Erzähler auf. Der Flashback, der fast die gesamte Spieldauer des Films einnimmt (00:04:12 - 01:22:26), dient hier wie im Film Noir dazu, zu erklären, wie es zu der misslichen Lage, in der sich Eddie am Anfang des Films befindet, kam. Über den Voice-Over kommentiert er seine Handlungen im Flashback aus der Sicht der Gegenwart.

Neben dem Voice-Over fallen in den acht Science-Fiction-Filmen noch weitere auditive Gestaltungsmittel auf, welche die Stimme betreffen. So besitzen die Filme ELYSIUM (z.B. **00:02:15 - 00:04:24**), MINORITY REPORT (01:11:37 - 01:13:27) und TRON LEGACY (**00:53:20 - 00:57:59**; 01:11:05 - 01:11:34) jeweils Flashbacks, in denen die Stimme der handelnden Personen ein leichtes Echo hat oder verzerrt ist. Bei allen Flashbacks handelt es sich jeweils um Erinnerungen einer Filmfigur. Das Echo macht deutlich, dass es sich bei den Ereignissen des Flashbacks nur um einen Nachhall von etwas, das in der Vergangenheit geschehen ist, handelt. Damit verweist er darauf, dass es sich bei Erinnerungen um ein subjektives Konstrukt handelt, was eine der in Kapitel 4.4 beschriebene Eigenschaften des Gedächtnisses darstellt.

Besondere Elemente der Tongestaltung finden sich jedoch nicht nur innerhalb der Flashbacks, sondern dienen gelegentlich auch dazu, den Übergang zwischen den beiden Zeitebenen zu schaffen. Beispielsweise findet der Übergang von der Gegenwart in die Vergangenheit beim einzigen Flashback in EQUILIBRIUM (**00:18:47 - 00:20:27**) über ein Zischgeräusch statt. Der Übergang von der Vergangenheit in die Gegenwart erfolgt über einen Donnerschlag und ein scharf klingendes Geräusch. Bei beiden Übergängen wird durch den Einsatz der Sounds eine Bewegung signalisiert und so ein Sprung in der Zeit angedeutet. In ELYSIUM findet der Übergang zwischen den Zeitebenen bei den subjektiven Flashbacks (z.B. **01:38:28 - 01:38:31**), die allesamt Erinnerungen der Hauptfigur Max sind, über einen Blitzeffekt statt, der von einem Zischgeräusch begleitet wird. Das Sound Design verdeutlicht hier das plötzliche Erscheinen der Erinnerungen in Max' Bewusstsein.

5.5.4 Ausführliche Analyse des Films ELYSIUM von Neill Blomkamp

Während in den vorausgegangenen Kapitel die Funktionen und filmischen Gestaltungsmittel, welche in den Flashbacks der acht hier betrachteten Science-Fiction-Filmen ausfindig gemacht werden konnten, in der Gesamtschau betrachtet werden, soll in diesem Kapitel abschließend ausführlich auf die Flashbacks in ELYSIUM eingegangen werden. Dies soll dazu dienen, die Zusammenhänge zwischen den Funktionen der Flashbacks und ihren visuellen Gestaltungsmitteln aufzuzeigen. Für die ausführliche Analyse wurde der Film ELYSIUM von Neill Blomkamp ausgewählt, da dessen Flashbacks einige der in der Gesamtschau als wichtig identifizierten filmischen Gestaltungsmittel aufweisen.

Der Film ELYSIUM spielt im Jahr 2154. Die Menschheit hat sich zu einer Zweiklassengesellschaft entwickelt. Während die reichsten Menschen ihren Heimatplaneten verlassen haben und nun im Überfluss auf einer Raumstation namens Elysium ganz in der Nähe der Erde leben, haust der Großteil der Menschheit in von Armut und Kriminalität geprägten Slums auf der Erde. Max lebt in den Slums von Los Angeles und arbeitet in einer Fabrik, die Roboter herstellt. Bei einem Unfall auf der Arbeit wird er eines Tages tödlich verstrahlt und erfährt, dass er nur noch fünf Tage zu leben hat. Da es für Max auf der Erde keine Chance auf Heilung gibt, erklärt er sich dazu bereit, einen Auftrag für den Kriminellen Spider zu erledigen, der ihm im Gegenzug dazu einen Flug nach Elysium und eine

falsche Staatsbürgerschaft verspricht, damit er dort eines der medizinischen Geräte nutzen kann, um sich selbst zu heilen. Max soll einen reichen Bürger Elysiums überfallen, der die Erde besucht, und Daten wie Passwörter, Zugangscodes usw. aus dessen Gehirn stehlen. Um die Daten aus dem Gehirn des Privilegierten downloaden zu können, wird Max ein Gehirnimplantat eingesetzt. Der Überfall auf den reichen John Carlyle gelingt. Da die Daten aus Carlyles Gehirn jedoch ein geheimes Programm zum Neustart der Raumstation Elysium enthalten, welches die Verteidigungsministerin von Elysium Delacourt für einen Putsch gegen den aktuellen Präsidenten nutzen wollte, wird Max nun von den Söldnern Delacourts verfolgt. Sie nehmen Max' Jugendfreundin Frey und ihre leukämiekranken Tochter Matilda gefangen, nachdem diese Max, der bei dem Überfall verletzt wurde, medizinisch versorgt hat. Als Delacourt eine Flugsperrung über Los Angeles verhängt und es so für Max unmöglich macht, rechtzeitig zur Raumstation zu gelangen, bevor er sterben muss, lässt sich auch dieser freiwillig gefangen nehmen. Spider und seine Leute folgen ihm nach Elysium. Max, der es geschafft hat, sich, Frey und ihre Tochter frei zu kämpfen, erklärt sich bereit, den Auftrag für Spider zu Ende zu führen, wenn dieser einen seiner Männer losschickt, um Frey zu beschützen, die sich mit ihrer Tochter zu einem der medizinischen Geräte aufgemacht hat. Max schafft es mit Spider und seinen Männern schließlich, sich gegen allen Widerstand durchzusetzen und das Programm von Max' Gehirn in die Systeme der Raumstation zu überspielen. Dabei stirbt er. Der Neustart der Raumstation bewirkt jedoch, dass alle Erdenbürger nun Bürger Elysiums sind und gibt Frey die Möglichkeit, ihre Tochter tatsächlich mit einem der medizinischen Geräte zu heilen.

In ELYSIUM finden sich insgesamt acht Flashbacks, welche in die Zeit von Max' Kindheit, die er zusammen mit Frey in einem von Nonnen geführten Waisenhaus verbrachte, zurückspringen. Dabei greifen alle Flashbacks, die nach den ersten beiden Rückblenden folgen, die darin gezeigten Ereignisse wieder auf und sind nur zwischen drei und zwölf Sekunden lang. Der erste Flashback (00:02:15 – 00:04:24) ist der längste und wichtigste in ELYSIUM. Zwar ist nicht eindeutig, ob die vor dieser Rückblende liegende Eingangssequenz des Films ebenfalls in der Vergangenheit spielt oder in der filmischen Gegenwart, weshalb es fraglich ist, ob dieser Flashback die von Miriam Turim in „Flashbacks in Film“ festgelegte Definition des filmischen Stilmittels als „[...] a filmic segment that is understood as representing temporal occurrences anterior to those in the images that preceded it [...]“²¹⁷ erfüllt. Dennoch wird der Flashback durch die eingesetzten audiovisuellen Gestaltungsmittel eindeutig als solcher gekennzeichnet. So erfolgt der Übergang von den Ereignissen in Max' Kindheit zu einer Großen von Max, der sich in der Gegenwart erinnert, über einen Blitzeffekt. Dieser Blitzeffekt wird bei allen Flashbacks in ELYSIUM, welche eine subjektive Erinnerung von Max darstellen, als Übergang von der Gegenwart in die Vergangenheit und von der Vergangenheit in die Gegenwart eingesetzt. Die Flashbacks in ELYSIUM befinden sich jeweils an unterschiedlichen Stellen im narrativen Aufbau des Films. Dieser folgt dem in Kapitel 4.2 beschriebenen Drei-Akt-

²¹⁷ TURIM (2015), S. 1

Paradigma von Syd Field. Tabelle T8 zeigt eine Übersicht aller acht Flashbacks in ELYSIUM und ihrer Funktionen. Außerdem sind auch der Timecode und der Akt der filmischen Erzählung angegeben, in welchem sich der Flashback befindet.

Tabelle T8: Flashbacks in ELYSIUM und ihre Funktionen

Art	Timecode	Akt	Funktion
Flashback 1	00:02:15 – 00:04:24	1. Akt	<ul style="list-style-type: none"> - Charakterisierung Max - Charakterisierung Frey - Charakterisierung der Beziehung Max - Frey - Informationen über filmische Welt liefern - Darstellung der Charakterpsychologie von Max - Ursache für Entstehung des filmischen Konflikts zeigen - Motivation für Max Verhalten liefern
Flashback 2 (Traum)	00:23:21 – 00:23:55	2. Akt	<ul style="list-style-type: none"> - Darstellung der Charakterpsychologie von Max - Ursache für Entstehung des filmischen Konflikts zeigen - Motivation für Max Verhalten liefern
Flashback 3 (Traum)	01:00:47 – 01:00:59	2. Akt	<ul style="list-style-type: none"> - Darstellung der Charakterpsychologie von Max - Charakterisierung der Beziehung Max - Frey - Motivation für Max Verhalten liefern
Flashback 4	01:37:47 – 01:37:53	3. Akt	<ul style="list-style-type: none"> - Reminder - Tragik/Dramatik erzeugen
Flashback 5	01:38:28 – 01:38:31	3. Akt	<ul style="list-style-type: none"> - Reminder - Motivation für Max' Aufopferung zeigen: Er tut es für Frey. - Tragik/Dramatik erzeugen
Flashback 6	01:38:55 – 01:39:04	3. Akt	<ul style="list-style-type: none"> - Reminder - Abmilderung des Tods des Protagonisten - Abmilderung der Dramatik
Flashback 7	01:41:29 – 01:41:44	3. Akt	<ul style="list-style-type: none"> - Reminder - Vermittlung einer Moral für die Zuschauer*innen
Flashback 8	01:41:57 – 01:42:03	3. Akt	<ul style="list-style-type: none"> - Abmilderung des Tods des Protagonisten - Abmilderung der Dramatik - Stilisierung von Max zum Helden - Abrundung Geschichte: Der Flashback sagt aus, dass Max im Tod auch die Freiheit erlangt hat, welche die Bürger der Erde durch seine Tat bekommen haben. Dadurch wird quasi ein Happy End geschaffen.

Der erste Flashback trägt dabei viel zu der Einführung der Charaktere und des Konflikts bei, der laut dem Drei-Akt-Paradigma im ersten Akt stattfinden soll. Er liefert sowohl in Bezug auf die Hauptfigur

Max als auch auf die Nebenfigur Frey wichtige Informationen. So erfahren die Zuschauer*innen, dass Max und Frey gemeinsam in einem Waisenhaus auf der Erde aufgewachsen sind. Während Frey im ersten Flashback als intelligent und gelehrig dargestellt wird – sie kann lesen – wird Max als der Kriminalität zugeneigt vorgestellt. So rügt ihn die Nonne im zweiten Teil des Flashbacks, weil er offensichtlich zum wiederholten Mal gestohlen hat. Die Charaktereigenschaften, die den Kindern Max und Frey im ersten Flashback zugeschrieben werden, treffen auch noch auf die Erwachsenen Max und Frey in der filmischen Gegenwart zu. Während Max bereits mehrere Straftaten begangen hat und zu Beginn des Films auf Bewährung frei ist, ist Frey Krankenschwester geworden. Besonders die Etablierung von Max' krimineller Ader im ersten Flashback ist insofern von großer Wichtigkeit, da diese seine Verbindung zu dem kriminellen Schleuser Spider erklärt, den er nach seinem Unfall wegen eines Flugs zur Raumstation Elysium aufsucht.

Darüber hinaus geht aus Max' Versprechen gegenüber Frey im ersten Flashback, sie beide eines Tages auf die Raumstation Elysium zu bringen, und aus dem Gespräch mit der Nonne hervor, dass Max in seiner Kindheit davon träumt, später einmal auf Elysium zu leben. Mit diesem Kindheitstraum von einem Elysium, wo es Reichtum und keine Krankheiten gibt, wird im ersten Flashback ein wichtiger Teil von Max' Charakterpsychologie dargestellt. Diese bildet in ELYSIUM den Ursprung für den filmischen Konflikt. Der in Max' Kindheit entstandene Glaube daran, dass die Raumstation Elysium quasi ein Ort der unbegrenzten Möglichkeiten ist, bringt ihn dazu, sich trotz seines schlechten gesundheitlichen Zustands auf den Weg dorthin zu machen. Sein Ziel innerhalb der Handlung, Elysium zu erreichen, das er über den gesamten Film hinweg verfolgt, wird mit dem Versprechen an Frey in ihrer Kindheit, sie beide eines Tages dorthin zu bringen, im ersten Flashback etabliert.

Wie der erste Flashback im ersten Akt leisten auch der sechste (**01:38:55 – 01:39:04**) und achte Flashback (**01:41:57 – 01:42:03**) im dritten Akt einen wichtigen Beitrag zur Erfüllung der narrativen Intention dieses Akts. Dieser dient bei Syd Fields Drei-Akt-Paradigma, wie in Kapitel 4.2 beschrieben, der Auflösung des Konflikts. Auch nachdem die Übertragung des Programms, das die Systeme von Elysium neu starten soll, geglückt ist, bleibt ein Teil des Konflikts weiterhin erhalten. Max hat sein narratives Ziel, auf die Raumstation Elysium zu gelangen, zwar erreicht, aber nicht, um dort zusammen mit Frey ein besseres Leben zu führen, sondern um bei der Übertragung des Programms zu sterben. Die drei objektiven Flashbacks Nummer sechs, sieben (**01:41:29 – 01:41:44**) und acht am Ende des Films dienen daher dazu, Max' Tod einen tieferen Sinn zu verleihen, um so den filmischen Konflikt vollständig aufzulösen und eine Art Happy End zu etablieren. So verweist der sechste Flashback noch einmal auf die Szene im ersten Flashback, in der ihm die Nonne sagt, dass sie glaubt, dass ihm Großes vorherbestimmt ist. Diese große Tat hat Max vollbracht, indem alle Bürger der Erde durch sein Opfer zu Bürgern von Elysium wurden und nun ein besseres Leben mit besserer medizinischer Versorgung usw. erwarten können. Damit ist der Konflikt im Prinzip gelöst. Der achte Flashback, der ebenfalls auf einen Moment im ersten Flashback verweist, in dem Max und Frey als

Kinder lachend auf die Kamera zu rennen, ermöglicht schließlich auch für Max ein Happy End. Dabei könnte der letzte Flashback so interpretiert werden, dass Max im Tod genauso frei ist wie die Menschen der Erde, die nun Bürger Elysiums sind. Flashback sieben dient schließlich dazu, die Zuschauer darauf hinzuweisen, dass sie auf die Erde als Heimat aufpassen sollen. Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die Flashbacks in ELYSIUM vor allem zur Charakterisierung der Hauptfiguren, der Einführung des Konflikts und der Auflösung des Konflikts einen wichtigen Beitrag leisten.

In Bezug auf die audiovisuelle Gestaltung der Flashbacks sind vor allem die Kameraarbeit, der Schnitt und die visuellen Effekte in ELYSIUM interessant. So besitzen alle Flashbacks abgesehen vom ersten und letzten lauter nahe und extrem nahe Einstellungen. Beispielsweise besteht der fünfte Flashback, der Max' Erinnerungen in dem Moment vor seinem Tod darstellt, aus einer Nahen, die ihn und Frey als Kinder von hinten zeigt, wie sie über die Dächer des Slums blicken, aus einer nahen Over-Shoulder-Einstellung, welche Frey unscharf zeigt, und aus einer Großen von seinem und Freys Kopf, die aneinander gelehnt sind. Die Arbeit mit sehr nahen Einstellungen, die keinen Aufschluss über den Ort der Handlung oder die Situation geben, ist deshalb möglich, da sich alle Flashbacks auf die im ersten und zweiten Flashbacks gezeigten Ereignisse beziehen. Generell wirken die vielen nahen und extrem nahen Einstellungen sehr subjektiv und emotional, passend zum emotionalen Zustand des Protagonisten. Der oben beschriebene sechste Flashback zeigt darüber hinaus auch, dass sich in den Flashbacks in ELYSIUM immer wieder Einstellungen finden, die absichtlich unscharf sind oder bei denen die Schärfe nicht an der richtigen Stelle zu sitzen scheint. Auch dieses Gestaltungsmittel lässt die Flashbacks subjektiv erscheinen. Die Unschärfe in den Einstellungen des fünften Flashbacks (01:38:28 – 01:38:31) verweist darüber hinaus auf Max' Erinnerungsprozess. Es handelt sich um Momente aus der Vergangenheit, die Max direkt vor seinem Tod durch den Kopf gehen, an die er sich jedoch nicht bewusst erinnert. Durch die Unschärfe wirkt es, als seien die Erinnerungen nur halb bewusst.



Abb. 102: Unschärfe in einer Einstellung des fünften Flashbacks von Neill Blomkamps ELYSIUM



Abb. 103: Extrem nahe Einstellung im fünften Flashback von Neill Blomkamps ELYSIUM

Schließlich wird in den wenigen weiteren Einstellungen der ersten beiden Flashbacks zum Teil auch die bewegte Ästhetik einer von Hand geführten Kamera eingesetzt, um die Subjektivität der Flashbacks zu verdeutlichen. Zwei gute Beispiele für den Einsatz der Handkamera sind die dritte

Einstellung der ersten Rückblende und die erste Einstellung der zweiten Rückblende. Die Beobachtung, die in Kapitel 5.5.3.1 der Gesamtanalyse der acht betrachteten Science-Fiction-Filme gemacht wurde, dass die bewegte Handkamera oft in Flashbacks eingesetzt wird, welche die Charakterpsychologie oder den psychischen Zustand einer Filmfigur darstellen, trifft auch auf den ersten und zweiten Flashback von ELYSIUM zu. Generell weisen die Flashbacks in ELYSIUM mit dem häufigen Einsatz von nahen Einstellungen und einer dynamischen Kameraführung in den ersten beiden Flashbacks zwei visuelle Gestaltungsmittel auf, die in Kapitel 5.5.3.1 als häufig in den Flashbacks der acht betrachteten Science-Fiction-Filme vorkommend identifiziert wurden. Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die eingesetzten Gestaltungsmittel im Bereich Kamera viel dazu beitragen, einen einheitlichen Stil bei allen Flashbacks zu schaffen und diese von der filmischen Gegenwart abzuheben.

Betrachtet man den Schnitt der Flashbacks in ELYSIUM, lässt sich feststellen, dass alle drei verschiedenen Montageformen in den Flashbacks auftauchen. So besitzt der erste Flashback eine Mischung aus einer elliptischen Montage am Anfang, wenn die Beziehung von Max und Frey thematisiert wird, und einer nicht-elliptischen Montage am Ende, als sich Max mit der Nonne unterhält. Der zweite Flashback, der die Fortsetzung der Unterhaltung mit der Nonne aus der ersten Rückblende darstellt, ist nicht elliptisch montiert. Alle anderen Flashbacks, die zumindest teilweise die Ereignisse aus den ersten beiden Rückblenden wieder aufgreifen, besitzen entweder eine Impressionsmontage, wie Flashback drei (01:00:47 – 01:00:59), vier (01:37:47 – 01:37:53) und fünf, oder bestehen nur aus einer einzigen Einstellung, wie Flashback sechs und acht. Bei den Einstellungen der Flashbacks mit einer Impressionsmontage werden entweder andere Einstellungen eines Ereignisses aus dem ersten oder zweiten Flashback gezeigt oder sogar die gleichen. Dies gilt auch für die Flashbacks mit nur einer Einstellung. Hier werden in den Flashbacks jeweils Einstellungen eingesetzt, die so bereits im ersten Flashback zu sehen waren. Der erste Flashback in ELYSIUM bestätigt die Feststellung in Kapitel 5.5.3.1, dass die Flashbacks, welche die Ursache für den filmischen Konflikt zeigen, häufig einen nicht elliptischen Schnitt oder eine Mischung aus einer elliptischen und nicht elliptischen Montage besitzen. Die Flashbacks drei bis acht, die auf die erste und zweite Rückblende zurückgreifen, stellen die in diesen beiden längeren Flashbacks enthaltene Charakterpsychologie unter anderem als kurzen Reminder für die Zuschauer*innen dar. Wie in der Gesamtanalyse in Kapitel 5.5.3.1 in Bezug auf die Gestaltung der Flashbacks in den acht betrachteten Science-Fiction-Filmen erkannt, besitzen Rückblenden, welche die Charakterpsychologie oder den psychischen Zustand einer Filmfigur darstellen, häufig eine Impressionsmontage. Dies trifft auf die Flashbacks in ELYSIUM zu. Die Impressionsmontage verweist dabei auf die in Kapitel 4.4.2 beschriebenen Eigenschaften des menschlichen Gedächtnisses. Es fällt den Menschen leichter, sich an Erlebnisse zu erinnern, die zu ihrer aktuellen Stimmung passen. Schließlich ist in Bezug auf den Schnitt der Flashbacks auch der Blitzeffekt, der bei den Flashbacks in ELYSIUM als Übergang

zwischen den Zeitebenen verwendet wird, von Bedeutung. Sie stehen für das blitzartige Eintreten der Erinnerungen in Max' Bewusstsein.

Auch visuelle Effekte spielen in den Flashbacks in ELYSIUM eine Rolle. Wie bereits in der Gesamtanalyse der visuellen Effekte in Kapitel 5.5.3.1 erwähnt, können die Lichtartefakte und Flares in den Flashbacks, welche teilweise digital eingefügt werden, im weitesten Sinne auch als visuelle Effekte gelten. Hier werden sie bei der Betrachtung der Licht- und Farbgestaltung ausführlich beschrieben. An dieser Stelle soll deshalb nicht näher darauf eingegangen werden. Stattdessen sollen zwei visuelle Effekte im ersten und zweiten Flashback angesprochen werden, die nicht unbedingt dazu beitragen, die Flashbacks als etwas Vergangenes zu kennzeichnen, die aber dennoch für die Bedeutung und Aussage der Rückblende wichtig sind. Es handelt sich dabei um die Darstellung der Raumstation Elysium, des medizinischen Geräts, die im ersten Flashback auftauchen. Bei der Raumstation, zu welcher der kleine Max im ersten und zweiten Flashback aufblickt, handelt es sich um ein digitales Matte-Painting. Es gibt nur einen einzigen Moment in der filmischen Gegenwart, in welchem die Raumstation Elysium auf ähnliche Art und Weise zu sehen ist. In der oben ebenfalls erwähnten Vorstellung von Elysium, die in Max' erster Erinnerung enthalten ist, wird gezeigt, wie sich eine Frau mithilfe eines medizinischen Geräts verjüngt. Der Verjüngungsprozess wird mithilfe von Computeranimation dargestellt. Dies unterstreicht den utopischen, fantastischen Charakter. Die größere Darstellung von Elysium und die Vorstellung innerhalb des Flashbacks könnten beide ein Verweis auf die in Kapitel 4.4.1 beschriebene, fiktionale Komponente menschlicher Erinnerungen sein. Insofern tragen die visuellen Effekte dazu bei, den Erinnerungsprozess zu visualisieren und für die Zuschauer realistischer darzustellen.

Bei der Beschäftigung mit Licht und Farbe in den Flashbacks in ELYSIUM fällt auf, dass diese bewirken, dass sich die Rückblenden deutlich von der filmischen Gegenwart unterscheiden. So tauchen in allen Flashbacks in ELYSIUM (z.B. **00:02:15 - 00:04:24**; **00:23:21 - 00:23:55**) Lichtartefakte wie zum Beispiel Lichtflecke in Form der Blende (Linse Flares) auf, die normalerweise durch Streuung des Lichts im Objektiv entstehen, die hier jedoch teilweise auch digital eingefügt wurden. Diese bewusst eingesetzten Bildstörungen, welche die Handlung in manchen Einstellungen teilweise überdecken oder verfremden, machen deutlich, dass es sich um sehr subjektive Erinnerungen der Hauptfigur Max handelt, die sich seinem Bewusstsein nicht in Gänze offenbaren. Dabei ahmen die Bildstörungen die in Kapitel 4.4.2 dargelegten realen Eigenschaften des Gedächtnisses nach, das Ereignisse auch nicht lücken- und fehlerlos speichert. Die Rosafärbung, welche die Bildstörungen teilweise besitzen, imitiert gealterte, rotstichig gewordene Filmaufnahmen und Fotografien. Dadurch entsteht neben dem Gefühl der Subjektivität in den Flashbacks von ELYSIUM auch das Gefühl, dass es sich bei den Ereignissen um etwas Vergangenes handelt. Darüber hinaus kann auch in ELYSIUM beobachtet werden, dass die Flashbacks eher wärmere Farben besitzen, während in der filmischen Gegenwart eher kältere Farben auftauchen. Dies gilt vor allem für die letzten fünf Flashbacks. So ist der Raum in der filmischen Gegenwart, in dem Max und Spider die

Übertragung des Neutstart-Programms auf die Systeme Elysiums durchführen, überwiegend in einem kalten Weiß gehalten. Im vierten Flashback ist die Nachtaufnahme, die Max und Frey im Waisenhaus

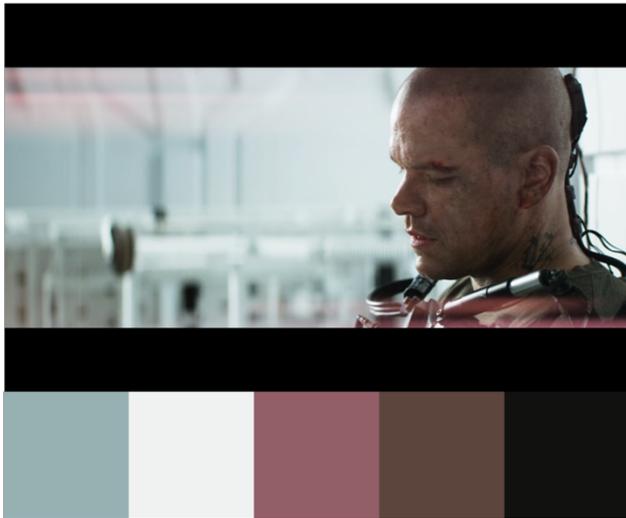


Abb. 104: Kalte Farben in der filmischen Gegenwart von Neill Blomkamps *ELYSIUM*



Abb. 105: Warme Farben im vierten Flashback von Neill Blomkamps *ELYSIUM*

zeigt, dagegen in gelbes Licht getaucht. Auch im fünften Flashback ist das Licht in den ersten zwei Einstellungen warm und leicht gelblich. In der letzten Einstellung füllen die warmen Hauttöne von Max und Frey fast das gesamte Bild aus. Die warmen, gelblichen und bräunlichen Töne tragen dazu bei, dass die im vierten und fünften Flashback gezeigten Ereignisse als etwas, das in der Vergangenheit auf der Erde stattgefunden hat, wahrgenommen werden.

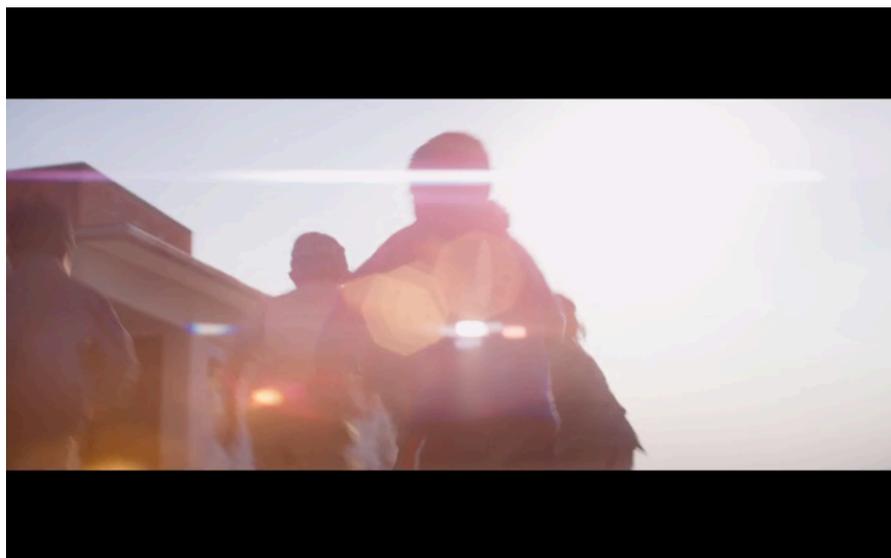


Abb. 106: Lens Flares im zweiten Flashback von Neill Blomkamps *ELYSIUM*

In einem engen Zusammenhang mit der Farbgestaltung steht auch die Gestaltung der Kostüme. Diese und die Gestaltung des Szenenbilds spielen für die Darstellung der Flashbacks in ELYSIUM jedoch eher eine untergeordnete Rolle, da die meisten Flashbacks so nahe Einstellungen besitzen, dass die Kleidung der Figuren und das Szenenbild nicht zu sehen sind. Lediglich im ersten Flashback spielt das Kostümbild insofern eine Rolle, als durch die wechselnde Kleidung von Max und Frey in den einzelnen Episoden, aus denen der elliptisch geschnittene Flashback besteht, deutlich wird, dass diese Ereignisse nicht am gleichen Tag, sondern zu unterschiedlichen Zeitpunkten in der Vergangenheit stattgefunden haben. Dadurch wird deutlich, dass Max und Frey Freunde sind und häufig zusammen unterwegs sind. Das Szenenbild dient im ersten Flashback dazu, ein Milieu für die Geschichte zu schaffen, da der Ort, an dem diese spielt, bis zu diesem Zeitpunkt im Film noch nicht von nahem gezeigt wurde.

Neben den visuellen Gestaltungsmitteln dienen auch Ton und Musik dazu, die Flashbacks in ELYSIUM von der filmischen Gegenwart abzuheben. In allen acht Flashbacks findet sich Musik und in sechs von acht Flashbacks gibt es darüber hinaus auch Umgebungsgeräusche und Dialoge. Die Umgebungsgeräusche sind jedoch relativ leise und spielen im Vergleich zu den Dialogen und der Musik eher eine untergeordnete Rolle. In Bezug auf die Musik in den Rückblenden lässt sich feststellen, dass die ersten drei Flashbacks jeweils eine eigene Musik oder ein eigenes musikalisches Thema besitzen, dass sie eindeutig von der filmischen Gegenwart abhebt. Besonders deutlich wird dies beim zweiten Flashback, da es weder in der Gegenwart vor dem Flashback noch nach dem Flashback Musik gibt. Die Rückblende wird in diesem Fall kurz vor dem Sprung in die Vergangenheit musikalisch angekündigt und die Musik aus dem Flashback wird dann beim Sprung zurück in die Gegenwart wieder ausgeblendet. Während die ersten drei Flashbacks jeweils eine besondere Musik besitzen, die sie von der filmischen Gegenwart abheben, läuft in den anderen fünf Flashbacks die Musik aus der Gegenwart einfach weiter. Dennoch sind die Rückblenden gut als solche zu erkennen. Dies ist insofern von Bedeutung, als bei den letzten drei Flashbacks der Sprung von einer Zeitebenen zur anderen mit einem harten Schnitt statt einem Blitzeffekt erfolgt, da es sich nicht mehr um Erinnerungen von Max handelt. Dass am Ende des Films generell ähnliche Musik wie im dritten Flashback läuft, unterstreicht, dass die Handlung der Flashbacks mittlerweile Einfluss auf die Gegenwart genommen hat. So wird Max' Entscheidung, sein Leben in der Gegenwart für Frey und die anderen Erdenbewohner zu opfern, von der Erinnerung an die Nonne beeinflusst, die ihm als Kind gezeigt hat, wie schön die Erde ist und die ihm prophezeit hat, dass er Großes leisten wird.

Im Bereich der Tongestaltung bzw. des Sound Designs sind vor allem das leichte Echo, das alle Stimmen besitzen und der Zischsound, der den Blitzeffekt begleitet, von Bedeutung. Beide Gestaltungsmittel wurden bereits in der Gesamtanalyse im Kapitel 5.5.3.4 beschrieben. Während das Stimmenecho dazu dient, die Flashbacks als den Nachhall der Vergangenheit zu etablieren, verweist der Zischsound auf den Prozess der Bewusstwerdung von Erinnerungen.

Zusammenfassend ist festzustellen, dass die Flashbacks in ELYSIUM vor allem dazu dienen, wichtige narrative Informationen zu vermitteln und diese den Zuschauer*innen an den richtigen Stellen im Film wieder ins Gedächtnis zu rufen. Die audiovisuelle Gestaltung der Flashbacks dient dabei, anders als bei den Flashbacks der acht im Kapitel 5.4 betrachteten Thriller, weniger dazu, Erinnerungsprozesse zu visualisieren. Sie dient vor allem dazu, die Flashbacks von der filmischen Gegenwart abzuheben und ihren Status als etwas Vergangenes sowie ihre Subjektivität deutlich zu machen. In ELYSIUM werden dabei Gestaltungsmittel verwendet, die sich bei der Gesamtanalyse als häufig in den acht betrachteten Science-Fiction-Filmen vorkommend herausgestellt haben. Der Film ELYSIUM eignet sich somit besonders gut, um die narrativen Funktionen und Gestaltungsmittel von Flashbacks in Science-Fiction-Filmen, die nach dem Jahr 2000 produziert wurden, näher zu betrachten.

5.6 Kurze Zusammenfassung und Genrevergleich

Bevor im folgenden finalen Fazit diese Arbeit mit einer allgemeine Zusammenfassung, sowie einem Ausblick abgeschlossen wird, findet in diesem Kapitel zunächst eine abschließende Zusammenfassung der detaillierten Analyse der narrativen Funktionen und filmischen Gestaltungsmittel von Flashbacks aus den Genres Komödie, Drama, Thriller und Science-Fiction statt. Ein Genrevergleich im Bezug auf den Einsatz und die Darstellung von Flashbacks, sowie eine Auswertung von genreübergreifenden Gemeinsamkeiten ist das Ziel dieser Zusammenfassung.

Da in der vorhergehenden Analyse zwischen den narrativen Funktionen und den Gestaltungsmitteln unterschieden wurde, macht es auch in dem Genrevergleich Sinn, solch eine Aufteilung vorzunehmen. Somit ist ein besserer Überblick der umfangreichen Analyse gewährleistet.

Schaut man sich die narrativen Funktionen und die filmischen Gestaltungsmittel getrennt voneinander an, so fällt auf, dass sich im Bereich der narrativen Funktionen mehr Unterschiede finden als in den filmischen Gestaltungsmitteln.

Obwohl sich Flashbacks in den meisten Fällen von der Gegenwart abheben, stellen sie einen Teil der gesamten Narrative des Films dar und stehen nicht für sich alleine. Somit fügen sie sich jeweils in das narrative- und audiovisuelle Gestaltungsschema des Genres ein.

Da sich die vier Genres vor allem in ihren Überthemen und somit ihrer Erzählweise unterscheiden, weisen auch die Flashbacks vor allem Differenzen in deren narrativen Funktionen auf. Die einzige universelle Gemeinsamkeit, welche sich im Bezug auf die Funktion bei allen vorliegenden Filmgenres findet ist die der Charakterisierung. Flashbacks besitzen die allgemeine Eigenschaft, dem Zuschauer neue Informationen im Bezug auf die Narrative zu vermitteln. David Bordwell bezeichnet dies in seinem Buch „Narration in the Fiction Film“ als **Communicativeness**.²¹⁸ Somit trägt in fast allen Filmbeispielen der Sprung in die Vergangenheit zu einem besseren Verständnis der Protagonisten bei. Somit entsteht auch ein höherer Identifikationsgrad mit den Zuschauern. Während dies vor allem im Genre der Komödie meist durch eine Vorgeschichte der Protagonisten in Form eines externen Flashbacks aus der Kindheit der Figuren gelingt, dienen die Flashbacks bei Thrillern oft dem Sympathisieren der Charaktere mit dem Publikum. Dies bringt die Figuren besonders in Anbracht der stressigen und spannungslastigen Rahmenthemen dem Zuschauer näher und sorgt für eine Identifikation.

Auch bei Dramen dienen die Flashbacks der Charakterisierung der Protagonisten; allerdings geschieht dies in den meisten Fällen durch die Darstellung eines tragischen Ereignisses in der Vergangenheit, welche nicht nur zu einem besseren Verständnis des Verhaltens der Charaktere in der Gegenwart sorgt, sondern auch Mitgefühl und Sympathie bei den Zuschauern hervorruft.

²¹⁸ Vgl. BORDWELL (1985), S. 50-51

Während bei dem Filmdrama die Emotionen im Fokus der Erzählungen stehen und somit auch die Flashbacks ein großes Spektrum an Gefühlen darstellt, dienen die Rückblenden vor allem bei Thrillern und Science-Fiction Filmen neben der Charakterisierung der Etablierung bzw. Auflösung eines Rätsels. Besonders im Genre des Thrillers bilden intensive und spannungsgeladene Themen wie Morde, Verfolgungen oder anderen kriminalistische Hergänge den Rahmen der Filme. Die Darstellung von externen oder internen Ereignissen aus der Vergangenheit sorgt in dem Thriller nicht nur für einen zusätzlichen Aufbau der Spannung, sondern in erster Linie für die Aufklärung zuvor geschehener Rätsel oder Mysterien. Durch die Illustration von vergangenen Situationen werden jedoch auch neue unerklärliche Ereignisse etabliert.

Auch in den analysierten Science-Fiction-Filmen stehen die Flashbacks in Zusammenhang mit Konflikten, jedoch liegt hier der Fokus meist auf den kausalen Zusammenhängen, welche mithilfe von dem Illustrieren vergangener Ereignisse dargelegt werden. Es werden oft Ursachen für Konflikte in der Gegenwart dargestellt. Hier spielen gelegentlich auch innere Konflikte der Figuren eine Rolle. Oft findet ein Einblick in die Psychologie der Charaktere durch Flashbacks statt. Dies ist eine Eigenschaft, welche sich auch bei einigen Dramen wiederfindet, insbesondere bei PERKS OF BEING A WALLFLOWER, wo durch mehrere Flashbacks illustriert wird, wie der Protagonist Charlie Erinnerungen an seine Kindheit verdrängt und falsch abgespeichert hat.

Allgemein kann im Bezug auf die narrativen Funktionen von Flashbacks gesagt werden, dass die Darstellung von Ereignissen aus der Vergangenheit in allen vier Genres die Funktion besitzt, die Protagonisten dem Zuschauer näher zu bringen. Durch Vorgeschichten, der Aufklärung einer Situation oder dem Darstellen von Gedankengängen lernt das Publikum die Figuren der Filme besser kennen und bekommt ein detaillierteres Bild von ihnen und deren Charakterisierung in der filmischen Gegenwart.

Gemeinsamkeiten in den filmischen Gestaltungsmitteln finden sich vor allem in den Übergängen, sowie in den Schnitttechniken.

Sowohl bei den analysierten Dramen, als auch bei den Thrillern und Science-Fiction-Filmen werden die meisten Flashbacks mit harten Schnitten sowohl eingeleitet, als auch beendet. Mit diesen sehr konventionellen Übergängen, sowie gelegentlichen Überblendungen in einigen Thrillern heben sich die Rückblenden wenig von der Gegenwart ab. Die Komödie stellt dabei das einzige Genre dar, wo visuelle Effekte bei den Übergängen eine sehr prominente Rolle spielen. Vor allem bei CHARLIE AND THE CHOCOLATE FACTORY tragen die zahlreichen sehr effektlastigen Übergänge sehr zum überzogenen Charakter der Komödie bei.

Eine Gemeinsamkeit im Bezug auf die kameratechnische Ausrichtung findet sich bei dem Thriller, dem Science-Fiction Film, sowie bei der Komödie in der Dynamik der Kamera. Vor allem durch die hohe Dichte an Ereignissen, die sich in den Rückblenden in diesen Genres zutragen, finden schnelle Bewegungen statt und die Sequenzen erhalten durch eine Entfesselung der Kamera eine eigene

Ästhetik. Das Drama hebt sich hier bis auf einige wenige Fälle von den anderen Genres ab. Hier finden im Rahmen der hohen Dramatik eher statische Bewegungen Verwendung.

Eine weitere genreübergreifende Gemeinsamkeit findet sich in der Art der Montage der Flashbacks. In allen Genres stellen elliptische Montagen die Mehrheit der Darstellung von Rückblenden dar. Vergangene Ereignisse werden in mehreren Abschnitten dargestellt, bei denen mehrere Teile bzw. Situationen ausgelassen werden. Es findet zudem häufig eine Fragmentierung statt, wo innerhalb der Flashbacks frequentiert zwischen Gegenwart und Vergangenheit gewechselt wird. Dies ist eine Schnitttechnik, die vor allem die Eigenschaften von Erinnerungen des menschlichen Gedächtnisses verbildlichen. Wie in Punkt 4.3.1.3 erwähnt, werden vor allem die Dinge gespeichert, die eine hohe emotionale Verbindung mit den Charakteren aufweisen. Besonders wenn es sich um einen langen Zeitraum handelt, werden vorzüglich entweder besonders positive oder besonders negative Ereignisse gespeichert. Unwichtige Details bleiben nicht im Gedächtnis. Besonders bei subjektiven Flashbacks, beispielsweise in Form von Erinnerungen, wird dies durch die Fragmentierung der Szenen besonders hervorgehoben.

In der Farbgestaltung finden sich Gemeinsamkeiten in den Genres Science-Fiction und Komödie. In beiden Fällen ist eine warme Farbgestaltung in den Rückblenden auffällig. Durch den Einsatz von gelblich-orangen Farbtönen in Licht- und Objektfarbe entsteht die Assoziation mit altem Filmmaterial, was den Rückblenden einen klisierten Flashback-Charakter geben. Besonders auffällig ist dies in den Filmen ELYSIUM, SOLARIS aus dem Science-Fiction-Genre und in 17 AGAIN und 21 JUMP STREET aus dem Komödien-Genre. Somit hebt sich das Vergangene in diesen beiden Genres sehr von der Gegenwart ab. Auch in Dramen finden sich Unterschiede in der Farbgebung auf den verschiedenen Zeitebenen, jedoch sind diese wesentlich subtiler und nicht immer proportional zur den gezeigten Emotionen bzw. Stimmungen in der filmischen Vergangenheit.

Eine weitere Gemeinsamkeit findet sich in den Unterschieden im Szenen- und Kostümbild. Sowohl in Thrillern, als auch in Science-Fiction Filmen und Komödien finden sich sowohl Differenzen in der getragenen Kleidung, als auch in den Orten, wo die Szenen stattfinden. Besonders auffällig ist die Veränderung in SHUTTER ISLAND, wo sich vor allem die Flashbacks, welche Daniel's/Laeddi's Erinnerungen an die Befreiung des Konzentrationslagers in Dachau darstellen, durch die Unterschiede in den Örtlichkeiten, sowie dem Kostüm sehr signifikant von der Gegenwart abheben. Eine ähnliche Differenz findet sich in THE MEN WHO STARE AT GOATS aus dem Genre der Komödie, wo nahezu alle Flashbacks in einem Armee-Trainingslager stattfinden und sich somit auch hier der Ort und die Kleidung von der Gegenwart unterscheidet.

Da sich die vergangenen Ereignisse in Dramen in den meisten Fällen an den selben oder ähnlichen Orten abspielen und die Flashbacks nicht allzu lange zurückliegen, finden sich hier nur wenige Unterschiede im Bezug auf das Szenen- und Kostümbild.

In der auditiven Gestaltung finden sich Gemeinsamkeiten in der Verwendung von Musik. In allen Genres stellt die Verwendung einer stimmungsangleichenden musikalischen Untermalung einen

Unterschied zur Gegenwart dar. Entweder eine hohe Emotionalität bei Dramen, eine spannungs- und stressgeladene Situation bei Thrillern und Science-Fiction Filmen oder eine überzogene, komödiantische Darstellung von Ereignissen in Komödien wird in fast allen Fällen mit Musik unterlegt. Das Verwenden von Voiceover Kommentaren findet sich in den Genres Science-Fiction, Komödie und Drama. Am auffälligsten ist hierbei der Einsatz in Komödien.

Um die Intensität einer Szene zu steigern und vor allem den psychischen Zustand von Charakteren hervorzuheben, ist das Muten von Flashback-Szenen eine Methode, die in Thrillern und Dramen Verwendung findet. Sowohl in SHUTTER ISLAND, als auch in BROKEBACK MOUNTAIN, DALLAS BUYERS CLUB und MANCHESTER BY THE SEA wird einigen Flashbacks die Tonspur entzogen. In manchen Fällen werden die Szenen in Slow Motion dargestellt, um so einen stärkeren emotionalen Effekt hervorzurufen.

Eine weitere Besonderheit im Bezug auf die auditive Gestaltung, die vor allem bei Dramen und Thrillern vorhanden ist, ist der geringe Einsatz von Dialog innerhalb der Rückblenden. In beiden Fällen handelt es sich oft um die Darstellung von psychischen Zuständen, welche sich Dialogen entziehen. Der Fokus hierauf wird hauptsächlich durch eine musikalische Untermalung erreicht.

Den Abschluss dieser Arbeit bildet das anschließende Fazit, wo eine abschließende Reflexion vorgenommen wird.

6. Fazit

Bei der Analyse der Flashbacks von 32 amerikanischen Spielfilmen aus den vier Genres Komödie, Drama, Thriller und Science Fiction, die im Rahmen dieser Arbeit durchgeführt wurde, konnten sowohl Gemeinsamkeiten als auch interessante Unterschiede in Bezug auf die narrative Funktion und die Gestaltung der Rückblenden ausgemacht werden. Obwohl die Stichproben, wie bereits in der Einleitung dieser Arbeit erläutert, mit acht Filmen pro Genre relativ klein sind, bieten sie dennoch einen ersten guten Einblick in die Funktionen und Darstellungsformen von Flashbacks in amerikanischen Spielfilmen nach 2000, was erklärtermaßen das Ziel unserer Arbeit war. Interessanterweise zeigte sich bei der durchgeführten Analyse nicht selten eine Korrelation der einzelnen Genres mit der narrativen Funktion ihrer Flashbacks. So kann beispielsweise der Flashback zur Auflösung eines Rätsels als geradezu genretypisch für den Thriller angesehen werden, wobei dies selbstverständlich nicht die einzige Form von Rückblende ist, die in Thrillern vorkommt. Flashbacks, die Rätsel auflösen, treten aber häufig in den analysierten Thrillern auf.

Bei den für die Flashbacks verwendeten Gestaltungsmitteln stellt sich dies etwas anders dar. Zwar können des Öfteren Gemeinsamkeiten ausgemacht werden, was die Gestaltung von Flashbacks innerhalb der einzelnen Genres anbelangt. Wie im Genrevergleich in Kapitel 5.6 dargestellt, ist dies zum Beispiel bei den effektlastigen Übergängen von der Gegenwart zu den Flashbacks in Komödien der Fall. Jedoch finden praktisch alle Gestaltungsmittel auch genreübergreifend Anwendung.

Betrachtet man die narrativen Funktionen und die audiovisuelle Gestaltung der Flashbacks in den 32 im Rahmen dieser Arbeit analysierten Spielfilmen aus der Zeit nach 2000 im historischen Kontext, so ist auffällig, dass die meisten Flashbacks in den Spielfilmen aus der Zeit nach 2000 narrative Funktionen erfüllen, die sich bereits zwischen den Zehnerjahren und den Vierzigerjahren des zwanzigsten Jahrhunderts herausgebildet haben. Die sieben von Maureen Turim identifizierten Funktionen der Flashbacks in den Stummfilmen der Zehner- und Zwanzigerjahre, die in Kapitel 3.2 dieser Arbeit beschrieben wurden, können somit immer noch als aktuell angesehen werden und von jungen Filmschaffenden für die Auseinandersetzung mit Flashbacks herangezogen werden. Wie unsere Analyse ergab, werden auch im heutigen amerikanischen Kino noch Flashbacks mit ähnlichen Funktionen, wie sie die Rückblenden im Film noir und im psychologischen Melodrama der Vierzigerjahre besitzen, eingesetzt. Dass die im Rahmen dieser Arbeit betrachteten Flashbacks Funktionen erfüllen, die bereits seit langer Zeit eingesetzt werden, bedeutet jedoch nicht, dass sie in Bezug auf den narrativen Aufbau der Spielfilme, in denen sie vorkommen, weniger relevant sind. Sie erfüllen ganz im Gegenteil sogar sehr wichtige Funktionen innerhalb des narrativen Aufbaus der Spielfilme der einzelnen Genres, indem sie Spannung erzeugen, die Handlung vorantreiben, Filmfiguren charakterisieren, Rätsel auflösen und vieles mehr.

Auch die audiovisuelle Gestaltung der im Rahmen dieser Arbeit betrachteten Flashbacks verweist zum Teil auf frühere Darstellungsformen für Rückblenden im Film. So fanden sich in den analysierten

Spielfilmen der vier Genres zahlreiche Flashbacks, die, ähnlich wie in der filmischen Moderne, Erinnerungsprozesse nachahmen. Besonders bei den Flashbacks in Thrillern wie zum Beispiel in SHUTTER ISLAND, die sich mit dem psychischen Zustand einer Filmfigur beschäftigen, und bei den Flashbacks in Dramen wie zum Beispiel PERKS OF BEING A WALLFLOWER, die Erinnerungen an Traumata darstellen, ist dies der Fall. Um Erinnerungsprozesse darzustellen, werden in den im Rahmen dieser Arbeit betrachteten Flashbacks, wie in der Analyse in Kapitel 5 dargelegt, verschiedenste Gestaltungsmittel aus den Bereichen Kamera, Schnitt, visuelle Effekte sowie Ton eingesetzt und kombiniert. Dabei spiegelt die audiovisuelle Gestaltung in vielen Fällen die in Kapitel 4 beschriebenen Eigenschaften und die Funktionsweise des menschlichen Gedächtnisses wider. Es ist davon auszugehen, dass sich Filmschaffende dabei von den Erkenntnissen der aktuellen Gedächtnisforschung inspirieren ließen, zumal derartige Informationen heutzutage im Internet leicht zugänglich sind. Besonders bei Filmen wie SHUTTER ISLAND oder INSOMNIA, die Erinnerungen und psychische Prozesse auf eine derart virtuose Weise abbilden, ist es sehr wahrscheinlich, dass im Zuge des Entstehungsprozesses dieser Filme eine Beschäftigung mit der menschlichen Psyche und Erinnerungsprozessen stattgefunden hat.

Unsere Erwartung zu Beginn der Arbeit, dass sich durch die Digitalisierung des Filmbereichs spezifische gestalterische Veränderungen bei der Darstellung der Flashbacks ergeben haben, hat sich in der in Kapitel 5 durchgeführten Analyse nur bedingt bestätigt. Überraschend ist hier vor allem, wie selten computergenerierte Bilder und visuelle Effekte tatsächlich bei der visuellen Gestaltung der betrachteten Flashbacks genutzt wurden. Die Verjüngung einer Filmfigur im Flashback wurde beispielsweise lediglich in einem der 32 betrachteten Filme – TRON LEGACY – durch den Einsatz von Emotion-Capturing, CGI und einem Körperdouble erreicht. In allen anderen Fällen wurde ohne den Einsatz digitaler Techniken gearbeitet, um zu zeigen, dass eine Figur zum Zeitpunkt des Flashbacks jünger war. Beispielsweise wurden für die Flashbacks ähnlich aussehende, jüngere Schauspieler gecastet oder das Aussehen der Schauspieler wurde durch eine andere Frisur, eine Brille oder einen anderen Kleidungsstil deutlich verändert. Die eingehende Analyse des Films TRON LEGACY zeigte jedoch auch mögliche Gründe auf, warum die digitale Verjüngung von Schauspielern zur Darstellung jüngerer Filmfiguren in Flashbacks bis heute eher selten eingesetzt wird. Trotz Emotion-Capturing gestaltet sich eine authentische Darstellung des menschlichen Gesichts und seiner subtilen Ausdrücke mithilfe eines computergenerierten Modells schwierig, da bei menschlichen Gesichtern selbst kleine Mängel an Authentizität sofort negativ auffallen. Darüber hinaus ist der Einsatz einer solchen Technik höchstwahrscheinlich wesentlich aufwändiger und kostspieliger. Wegen der geringen Spieldauer von Flashbacks rechnen sich der Aufwand und die Kosten am Ende nicht. Anders als noch zu Beginn der Arbeit vermutet, werden computergenerierte Bilder in den Flashbacks der im Rahmen dieser Arbeit betrachteten Spielfilme aus der Zeit seit 2000 auch nicht dazu genutzt, um historische Settings originalgetreu darzustellen. Computergenerierte Bilder und Effekte tauchen vor allem in Flashbacks von Filmen auf, die generell eine übernatürliche,

fantastische Komponente besitzen. Hier passt sich die Gestaltung der Flashbacks der ohnehin fantastischen Welt an und stellt deren Andersartigkeit auf diese Weise glaubhafter dar.

Digitales Grading und Compositing kommen im Gegensatz zu anderen Effekten in den Flashbacks der betrachteten Filme häufiger zum Einsatz – vor allem um historische Filmlooks wie zum Beispiel eine Sepia-Tönung oder gealtertes Filmmaterial, das einen Farbstich und Artefakte besitzt, zu imitieren und auf diese Weise ein Gefühl von Vergangenheit beim Zuschauer zu generieren. Darüber hinaus sind in zahlreichen Flashbacks emotionsbedingte Farblooks zu finden. Zwar konnten historisch anmutende und emotionsgeladene Farblooks bereits zur Zeit des analogen Films, zum Beispiel durch die Nutzung farbiger Kamerafilter oder durch chemische Prozesse in der Postproduktion hergestellt werden, das digitale Grading ermöglicht jedoch einen präziseren und konsistenteren Einsatz von Farblooks. Darüber hinaus sind auch sehr komplexe farbliche Designs möglich, die sich wie zum Beispiel in *EQUILIBRIUM* innerhalb einer Einstellung oder über mehrere Einstellungen hinweg ändern. Auch Compositing fand bereits zur Zeit des analogen Films Anwendung. Wie digitales Grading ermöglicht jedoch auch digitales Compositing eine präzisere und konsistentere visuelle Gestaltung der Flashbacks. So wurde in *ELYSIUM* digitales Compositing angewendet, um auch in den Einstellungen, in denen es keine Lichtartefakte gab, entsprechende Effekte hinzuzufügen und dadurch ein konsistentes Erscheinungsbild aller Flashbacks zu erhalten.

In der Gesamtbetrachtung kann festgestellt werden, dass weder die Digitalisierung im Filmbereich noch andere Faktoren, wie zum Beispiel eine trendabhängige Veränderung der Filmthemen, bahnbrechende Veränderungen in Bezug auf die Gestaltung und die narrativen Funktionen von Flashbacks in den von uns betrachteten 32 amerikanischen Spielfilmen erkennen lassen. In den meisten von uns im Rahmen dieser Analyse betrachteten Filmen wird, wie bereits erwähnt, auf bereits bewährte Formen und bekannte Funktionen von Flashbacks zurückgegriffen. Bei der Gestaltung der Flashbacks werden die Fortschritte der Digitalisierung vor allem dazu genutzt, um althergebrachte Gestaltungsmittel zu perfektionieren beziehungsweise deren Produktion zu vereinfachen und gegebenenfalls kostengünstiger zu gestalten. Ein Grund dafür, dass von uns keine richtungsweisenden Veränderungen in Bezug auf die audiovisuelle Gestaltung und die narrativen Funktionen in den betrachteten Flashbacks beobachtet werden konnten, könnte im formelhaften narrativen Aufbau der betrachteten amerikanischen Spielfilme liegen. Wie das in Kapitel 4 beschriebene Drei-Akt-Paradigma von Syd Field, nach dem viele amerikanische Spielfilme aufgebaut sind, zeigt, ist eindeutig festgelegt, wie sich der filmische Konflikt zu welchem Zeitpunkt im Film entwickelt. Für experimentelle Sequenzen, die in erster Linie dazu dienen, neue Gestaltungsmöglichkeiten für das Stilmittel des Flashbacks auszuloten, bietet diese narrative Struktur nicht viel Spielraum, da sie auf die ständige Weiterentwicklung des Konflikts ausgelegt ist. Ein weiterer Grund liegt darüber hinaus sicherlich auch in der Ausrichtung der im Rahmen dieser Analyse betrachteten Filme. Sie richten sich an ein Massenpublikum und sollen in den Kinos möglichst viel Geld einspielen, weshalb die Flashbacks auch so gestaltet sind, dass sie für ein breites Publikum verständlich und leicht zu

interpretieren sind. Wie eingangs bereits erwähnt, ist unsere Stichprobe mit acht Filmen pro Genre relativ klein und deshalb ist es schwierig eindeutige quantitative oder gar allgemeingültige Aussagen zu formulieren, was den Einsatz, die Funktion und die Gestaltung von Flashbacks in amerikanischen Spielfilmen aus der Zeit seit 2000 angeht. Andererseits ist aber auch nicht zu erwarten, dass eine Ausweitung der Stichproben neue Erkenntnisse zum hier behandelten Thema liefern würde. Die Auseinandersetzung mit der Geschichte des Flashbacks hat vielmehr gezeigt, dass Neuerungen in Bezug auf den Einsatz und die Gestaltung von Flashbacks häufig aus Europa kamen. Weitere Untersuchungen könnten sich dementsprechend den narrativen Funktionen und der audiovisuellen Gestaltung von Flashbacks in den europäischen Spielfilmen der 2000er und 2010er widmen, um daraus weitere funktionelle und gestalterische Impulse für den zukünftigen Einsatz von Flashbacks in Spielfilmen zu ziehen. Alles in allem bietet unsere Analyse jedoch einen detaillierten Einblick in die audiovisuelle Gestaltung und die narrativen Funktionen der Flashbacks in den 32 analysierten amerikanischen Spielfilmen. Da Flashbacks häufig sehr wichtige narrative Funktionen in Spielfilmen übernehmen, kann eine bewusste und kreative Gestaltung der Flashbacks einen großen Einfluss auf die Gesamtwirkung eines Films haben. Aus unserer Analyse lassen sich zahlreiche Impulse für das Design und die Einsatzmöglichkeiten von Rückblenden entnehmen. Dieses Wissen kann von Filmschaffenden dazu genutzt werden, das erzählerische und gestalterische Potential von Flashbacks voll auszunutzen. Durch ein gezieltes Spiel mit den bekannten Funktionen und Gestaltungsmitteln können dann vielleicht künftig sogar ganz neue Möglichkeiten zur Darstellung vergangener Ereignisse in Spielfilmen kreiert werden.

Quellenverzeichnis

Monographien

- BELLANTONI, Patti (2005). *If It's Purple, Someone's Gonna Die: The Power of Color in Visual Storytelling*. 1. Auflage. Burlington: Focal Press. ISBN: 0-240-80688-3
- BORDWELL, David (1985). *Narration in the Fiction Film*. 1. Auflage. Madison: The University of Wisconsin Press. ISBN: 0-299-10174-6
- BURDORF, Dieter, FASBENDER, Christoph, MOENNIGHOFF, Burkhard (Hg.) (2007). *Metzler Lexikon Literatur: Begriffe und Definitionen*. 3., völlig neu bearbeitete Auflage. Stuttgart: Verlag J.B. Metzler. ISBN: 978-3-476-01612-6
- FIELD, Syd (1997). *Das Handbuch zum Drehbuch: Übungen und Anleitungen zu einem guten Drehbuch*. (Orig.: *The Screenwriter's Workbook: Exercises and Step-by-Step Instructions for Creating a Successful Screenplay*. New York 1984). 9. Auflage. Frankfurt a. M.: Zweitausendeins. ISBN: 3-86150-035-3
- GERAGHTY, Christine (2008). *Now a Major Motion Picture: Film Adaptations of Literature and Drama*. Lanham: Rowman & Littlefield Publishers, Inc. ISBN: 978-0-7425-3821-4
- HASSELHORN, Marcus, GOLD, Andreas (2009). *Pädagogische Psychologie: Erfolgreiches Lernen und Lehren*. 2., durchgesehene Auflage. Stuttgart: Verlag W. Kohlhammer. ISBN: 978-3-17-020677-9
- JAEGER, Friedrich, RÜSEN, Jörn (2004). *Handbuch der Kulturwissenschaften. Band 3: Themen und Tendenzen*. Stuttgart: Verlag J.B. Metzler. ISBN: 978-3-476-01959-2
- JOHNSTON, Keith M. (2009). *Coming Soon: Film Trailers and the Selling of Hollywood Technology*. 1. Auflage. Jefferson: McFarland & Company, Inc., Publishers. ISBN: 978-0-7864-4432-8
- MARSCHALL, Susanne (2009). *Farbe im Kino*. 2., überarbeitete Auflage. Marburg: Schüren Verlag GmbH. ISBN 3-89472-394-7
- PURSE, Lisa (2013). *Digital Imaging in Popular Cinema*. Edinburgh: Edinburgh University Press Ltd. ISBN 978-0-7486-4690-6
- ROGERS, Ariel (2013). *Cinematic Appeals: The Experience of New Movie Technologies*. New York: Columbia University Press. ISBN 978-0-231-15917-3
- ROMBES, Nicholas (2017). *Cinema in the Digital Age. Revised Edition*. New York: Columbia University Press. ISBN: 978-0-231-85118-3
- SALT, Barry (1983). *Film Style and Technology: History and Analysis*. London: Starword. ISBN 0 9509066 0 3
- SANTAS, Constantine (2002). *Responding to Film: A Text Guide for Students of Cinema Art*. 1. Auflage. Chicago: Burnham Inc., Publishers. ISBN: 0-8304-1580-7
- SCHMITT, Arbogast (2011). *Aristoteles: Poetik. Aristoteles Werke in Deutscher Übersetzung. Band 5*. 2., durchgesehene und ergänzte Auflage. Berlin: Akademie Verlag GmbH. ISBN: 978-3-05-005116-

SELBO, Jule (2015). *Film Genre for the Screenwriter*. 1. Auflage. New York: Routledge. ISBN: 978-1-138-02083-2

TURIM, Maureen (2015). *Flashbacks in Film: Memory & History*. Routledge Library Editions: Cinema. Volume 39. Paperback. Abingdon: Routledge, Chapman and Hall Inc. ISBN: 978-1-138-97437-1

Aufsätze

BELLER, Hans (2004): Transition. Oder: der Zeitsprung zwischen den Sequenzen. In: Rüffert, Christine; Schenk, Irmbert; Schmid, Karl-Heinz; Tews, Alfred; Bremer Symposium zum Film (Hg.): *ZeitSprünge. Wie Filme Geschichte(n) erzählen*. Berlin: Bertz Verlag GbR, S. 43 – 56

GLASENAPP, Jörn, LILLGE, Claudia (2008): Einleitung. In: Glasenapp, Jörn, Lillge, Claudia (Hg.): *Die Filmkomödie der Gegenwart*. Paderborn: Wilhelm Fink GmbH & Co. Verlags-KG, S. 7-12. ISBN: 978-3-7705-4495-0

KOEBNER, Thomas (2003): Vorbemerkung. In: Koebner, Thomas (Hg.): *Science Fiction*. Stuttgart: Reclam, S. 9-14. ISBN: 978-3-15-018401-1

KOEBNER, Thomas; WULFF, Hans Jürgen (2013): Einleitung. In: Koebner, Thomas; Wulff, Hans Jürgen (Hg.): *Thriller*. Stuttgart: Reclam, S. 9-17. ISBN: 978-3-15-019145-3

MÉNÉGALDO, Gilles (2004): Flashbacks in Film Noir. In: François Gallix, Vanessa Guignery (Hg.): *Crimes Fictions. Subverted Codes and New Structures*. Paris: Presses de l'Université Paris Sorbonne, Collections «sillages critiques», S. 157-175. ISBN: 2-84050-349-2

WHITTINGTON, William (2013): Lost in Sensation. Reevaluating the Role of Cinematic Sound in the Digital Age. In: Vernallis, Carol; Herzog, Amy; Richardson, John (Hg.): *The Oxford Handbook of Sound and Image in Digital Media*. New York: Oxford University Press, S. 61-74. ISBN: 978-0-19-975764-0

SCHMEINK, Lars; SPIEGEL, Simon (2018): Science Fiction. In: Stiglegger, Marcus (Hg.): *Handbuch Filmgenre*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH. PDF online auf: https://link.springer.com/content/pdf/10.1007%2F978-3-658-09631-1_26-2.pdf [Stand: 15.08.19]

SCHWANEBECK, Wieland (2018): Thriller. In: Stiglegger, Marcus (Hg.): *Handbuch Filmgenre*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH. PDF online auf: https://link.springer.com/content/pdf/10.1007%2F978-3-658-09631-1_25-3.pdf, [Stand: 30.07.19]

Artikel

FUSSFELD COHEN, Orit (2014): The New Language of the Digital Film. In: *Journal of Popular Film and Television* 42. Jg., H. 1, S. 47-58. Online unter: <https://doi.org/10.1080/01956051.2012.759898> [Stand: 29.08.19]

HIGGINS, Scott (2003): A New Colour Consciousness: Colour in the Digital Age. In: *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* 9. Jg., H. 4, S. 60-76. Online unter: <https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/135485650300900406> [Stand: 19.07.19]

MISEK, Richard (2010): The 'look' and how to keep it: cinematography, postproduction and digital colour. In: Screen 51. Jg., H. 4, S. 404 – 409. Online unter: https://oup.silverchair-cdn.com/oup/backfile/Content_public/Journal/screen/51/4/10.1093/screen/hjq045/2/hjq045.pdf?Expires=2147483647&Signature=que8IfxLUBb3-AhLmMKPVOp5X8Dt6ssx92mCbb0vXSSbLjyyZgueTng3ncaygDld8nW~kgnVj~2gMgy2H0ilWl5JhhG8j1Y7UgBpnUfxPvI6MaJhHZxh3PYTsGBxAvAjt5T1q~crrdEi954wOvXU753fpDZoOTZWqEYUzoEh0bfM68jHKsRdfHfS2VkJ2Kqyl1~s7w1CQPY~3nu~WmrXd8JaKpMOJ3zIQTXIh8~v5KA8wmKLCll~5H508hdoSSW8EXbq0a7y7BYZBgV1HX7sb3-m9YDF5k0Jr4hHa8fhr9HnjzSgGIz6YiCtEB4UUwmrd02TkYazyyoIuUcF-Og__&Key-Pair-Id=APKAIE5G5CRDK6RD3PGA [Stand: 19.07.19]

Internet

ABRAMS, Meyer Howard (1999). A Glossary of Literary Terms. 7. Auflage. Boston: Heinle & Heinle, S. 226-227. Online auf: https://mthoyibi.files.wordpress.com/2011/05/a-glossary-of-literary-terms-7th-ed_m-h-abrams-1999.pdf [Stand: 21.08.19]

ARONSON, Linda (2011): The six sorts of parallel narrative. Online auf: <http://www.lindaaronson.com/six-types-of-parallel-narrative.html>, [Stand: 25.08.2019]

BORDWELL, David, THOMPSON, Kristin (2017): Observations on film art: Fantasy, Flashbacks, and what-ifs: 2016 pays off the past. Online auf: <http://www.davidbordwell.net/blog/2017/01/02/fantasy-flashbacks-and-what-ifs-2016-pays-off-the-past/> [Stand: 25.08.2019]

Dudenredaktion (o. J.). Rückblende. Online auf: <https://www.duden.de/rechtschreibung/Rueckblende> [Stand: 25.08.2019]

GENETTE, Gérard (1972). Figures III. Collection Poétique. Paris: Éditions du Seuil, S. 89-90. ISBN: 2-02-002039-4. Online auf: <https://www.fichier-pdf.fr/2013/07/07/genette-gerard-figures-iii-discours-de-r-gerard-genette/genette-gerard-figures-iii-discours-de-r-gerard-genette.pdf> [Stand: 25.08.2019]

GRESHKO, Michael (2019): Human memory: How we make, remember, and forget memories. nationalgeographic.com, vom 04.03.19. Online auf: <https://www.nationalgeographic.com/science/health-and-human-body/human-body/human-memory/>, [Stand: 23.07.2019]

HESHMAT, Shahram (2015): Why Do We Remember Certain Things, But Forget Others?. psychologytoday.com, vom 08.10.2015. Online auf: <https://www.psychologytoday.com/us/blog/science-choice/201510/why-do-we-remember-certain-things-forget-others>, [Stand: 23.07.2019]

KELLERMANN, Ron (2018): Erzählmuster: Welchen Mustern folgen Erzählungen?. Online auf: <https://ronkellermann.de/handbuch/verweise/erzaehlwerkzeuge/erzaehlmuster/#top>, [Stand: 25.08.2019]

O.V. (2011): Komödie. Online auf: <https://www.film-lexikon.de/Komödie#Parodien>, [Stand: 25.08.2019]

UCSNAY, Julia (2019): Gedächtnis. planet-wissen.de, vom 24.06.19. Online auf: <https://www.planet-wissen.de/natur/forschung/gedaechtnis/index.html>, [Stand: 23.07.2019]

VAN DIJCK, José (2007). Mediated Memories in the Digital Age. Stanford: Stanford University Press. Online auf: <https://people.southwestern.edu/~bednarb/comm-memory/articles/vanDijck2.pdf> [Stand: 22.07.19]

ZU HÜNIGEN, James; WULFF, Hans Jürgen: Art. Tableau. In: Wulff, Hans Jürgen (Hg.): Lexikon der Filmbegriffe. Online unter: <https://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=1225>, [Stand 06.07.2019]

Sammelwerke

François Gallix, Vanessa Guignery (Hg.): Crimes Fictions. Subverted Codes and New Structures. Paris: Presses de l'Université Paris Sorbonne, Collections «sillages critiques». ISBN: 2-84050-349-2

Glaserapp, Jörn, Lillge, Claudia (Hg.): Die Filmkomödie der Gegenwart. Paderborn: Wilhelm Fink GmbH & Co. Verlags-KG. ISBN: 978-3-7705-4495-0

Koebner, Thomas; Wulff, Hans Jürgen (Hg.) (2013): Thriller. Stuttgart: Reclam. ISBN 978-3-15-019145-3

Koebner, Thomas (Hg.) (2003): Science Fiction. Stuttgart: Reclam. ISBN 978-3-15-018401-1

Rüffert, Christine; Schenk, Irmbert; Schmid, Karl-Heinz; Tews, Alfred; Bremer Symposium zum Film (Hg.) (2004): ZeitSprünge. Wie Filme Geschichte(n) erzählen. Berlin: Bertz Verlag GbR. ISBN 3-929470-21-7

Stiglegger, Marcus (Hg.) (2018): Handbuch Filmgenre. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH. Online ISBN 978-3-658-09631-1

Vernallis, Carol; Herzog, Amy; Richardson, John (Hg.) (2013): The Oxford Handbook of Sound and Image in Digital Media. New York: Oxford University Press, S. 61-74. ISBN: 978-0-19-975764-0

Filmmedien

Bonusfeature Visualizing Tron auf DVD – Tron: Legacy. Regie: Joseph Kosinski; Drehbuch: Edward Kitsis, Adam Horowitz; USA: Walt Disney Pictures, 2010. Fassung: DVD. Walt Disney Studios Home Entertainment, 2011, 121 Minuten.

Abbildungsverzeichnis / Bildquellen

Abbildung 1:	8
Eigene Abbildung	
Abbildung 2:	11
Eigene Abbildung	
Abbildung 3:	25
Eigener Scan aus FIELD, Syd (1997). Das Handbuch zum Drehbuch: Übungen und Anleitungen zu einem guten Drehbuch. (Orig.: The Screenwriter's Workbook: Exercises and Step-by-Step Instructions for Creating a Successful Screenplay. New York 1984). 9. Auflage. Frankfurt a. M.: Zweitausendeins, S. 49	
Abbildung 4:	28
Eigene Abbildung	
Abbildung 5:	46
Screenshot aus: Superbad. Regie: Greg Mottola. Drehbuch: Seth Rogen, Evan Goldberg; USA: Columbia Pictures/The Apatow Company, 2007. Fassung: BluRay. Sony Pictures Releasing, 2007, 113 Minuten	
Abbildung 6:	46
Screenshot aus: Superbad. Regie: Greg Mottola. Drehbuch: Seth Rogen, Evan Goldberg; USA: Columbia Pictures/The Apatow Company, 2007. Fassung: BluRay. Sony Pictures Releasing, 2007, 113 Minuten	
Abbildung 7:	49
Screenshot aus: Charlie and the Chocolate Factory. Regie: Tim Burton. Drehbuch: John August; USA: The Zanuck Company/Plan B Entertainment/Village Roadshow Pictures, 2005. Fassung: BluRay. Warner Bros. Pictures, 2007, 115 Minuten	
Abbildung 8:	49
Screenshot aus: Charlie and the Chocolate Factory. Regie: Tim Burton. Drehbuch: John August; USA: The Zanuck Company/Plan B Entertainment/Village Roadshow Pictures, 2005. Fassung: BluRay. Warner Bros. Pictures, 2007, 115 Minuten	
Abbildung 9:	50
Screenshot aus: The Men Who Stare at Goats. Regie: Grant Heslov. Drehbuch: Peter Straughan; USA: Smokehouse Pictures/BBC Films, 2009. Fassung: BluRay. Overture Films, 2009, 94 Minuten	
Abbildung 10:	50
Screenshot aus: The Men Who Stare at Goats. Regie: Grant Heslov. Drehbuch: Peter Straughan; USA: Smokehouse Pictures/BBC Films, 2009. Fassung: BluRay. Overture Films, 2009, 94 Minuten	
Abbildung 11:	51
Screenshot aus: Superbad. Regie: Greg Mottola. Drehbuch: Seth Rogen, Evan Goldberg; USA: Columbia Pictures/The Apatow Company, 2007. Fassung: BluRay. Sony Pictures Releasing, 2007, 113 Minuten	
Abbildung 12:	51
Screenshot aus: Superbad. Regie: Greg Mottola. Drehbuch: Seth Rogen, Evan Goldberg; USA: Columbia Pictures/The Apatow Company, 2007. Fassung: BluRay. Sony Pictures Releasing, 2007, 113 Minuten	

Abbildung 13:	52
Screenshot aus: Charlie and the Chocolate Factory. Regie: Tim Burton. Drehbuch: John August; USA: The Zanuck Company/Plan B Entertainment/Village Roadshow Pictures, 2005. Fassung: BluRay. Warner Bros. Pictures, 2007, 115 Minuten	
Abbildung 14:	52
Screenshot aus: Charlie and the Chocolate Factory. Regie: Tim Burton. Drehbuch: John August; USA: The Zanuck Company/Plan B Entertainment/Village Roadshow Pictures, 2005. Fassung: BluRay. Warner Bros. Pictures, 2007, 115 Minuten	
Abbildung 15:	53
Screenshot aus: 13 Going on 30. Regie: Gary Winick. Drehbuch: Josh Goldsmith, Cathy Yuspa; USA: Revolution Studios, 2004. Fassung: BluRay. Columbia Pictures, 2004, 97 Minuten	
Abbildung 16:	53
Screenshot aus: 13 Going on 30. Regie: Gary Winick. Drehbuch: Josh Goldsmith, Cathy Yuspa; USA: Revolution Studios, 2004. Fassung: BluRay. Columbia Pictures, 2004, 97 Minuten	
Abbildung 17:	54
Screenshot aus: The Men Who Stare at Goats. Regie: Grant Heslov. Drehbuch: Peter Straughan; USA: Smokehouse Pictures/BBC Films, 2009. Fassung: BluRay. Overture Films, 2009, 94 Minuten	
Abbildung 18:	54
Screenshot aus: The Men Who Stare at Goats. Regie: Grant Heslov. Drehbuch: Peter Straughan; USA: Smokehouse Pictures/BBC Films, 2009. Fassung: BluRay. Overture Films, 2009, 94 Minuten	
Abbildung 19:	55
Screenshot aus: 17 Again. Regie: Burr Steers. Drehbuch: Jason Filardi; USA: Offspring Entertainment, 2009. Fassung: BluRay. New Line Cinema, 2009, 105 Minuten	
Abbildung 20:	55
Screenshot aus: 17 Again. Regie: Burr Steers. Drehbuch: Jason Filardi; USA: Offspring Entertainment, 2009. Fassung: BluRay. New Line Cinema, 2009, 105 Minuten	
Abbildung 21:	55
Screenshot aus: 21 Jump Street. Regie: Phil Lord, Christopher Miller. Drehbuch: Michael Bacall; USA: Original Film/SJC Studios, 2012. Fassung: BluRay. Columbia Pictures/Metro-Goldwyn-Mayer, 2012, 109 Minuten	
Abbildung 22:	55
Screenshot aus: 21 Jump Street. Regie: Phil Lord, Christopher Miller. Drehbuch: Michael Bacall; USA: Original Film/SJC Studios, 2012. Fassung: BluRay. Columbia Pictures/Metro-Goldwyn-Mayer, 2012, 109 Minuten	
Abbildung 23:	56
Screenshot aus: Charlie and the Chocolate Factory. Regie: Tim Burton. Drehbuch: John August; USA: The Zanuck Company/Plan B Entertainment/Village Roadshow Pictures, 2005. Fassung: BluRay. Warner Bros. Pictures, 2007, 115 Minuten	
Abbildung 24:	56
Screenshot aus: Charlie and the Chocolate Factory. Regie: Tim Burton. Drehbuch: John August; USA: The Zanuck Company/Plan B Entertainment/Village Roadshow Pictures, 2005. Fassung: BluRay. Warner Bros. Pictures, 2007, 115 Minuten	

Abbildung 25:	56
Screenshot aus: Charlie and the Chocolate Factory. Regie: Tim Burton. Drehbuch: John August; USA: The Zanuck Company/Plan B Entertainment/Village Roadshow Pictures, 2005. Fassung: BluRay. Warner Bros. Pictures, 2007, 115 Minuten	
Abbildung 26:	57
Screenshot aus: Confessions of a Shopaholic. Regie: P.J. Hogan. Drehbuch: Tim Firth, Tracey Jackson; USA: Touchstone Pictures/Jerry Bruckheimer Films, 2009. Fassung: BluRay. Walt Disney Studios Motion Picture, 2009, 104 Minuten	
Abbildung 27:	57
Screenshot aus: Confessions of a Shopaholic. Regie: P.J. Hogan. Drehbuch: Tim Firth, Tracey Jackson; USA: Touchstone Pictures/Jerry Bruckheimer Films, 2009. Fassung: BluRay. Walt Disney Studios Motion Picture, 2009, 104 Minuten	
Abbildung 28:	57
Screenshot aus: 13 Going on 30. Regie: Gary Winick. Drehbuch: Josh Goldsmith, Cathy Yuspa; USA: Revolution Studios, 2004. Fassung: BluRay. Columbia Pictures, 2004, 97 Minuten	
Abbildung 29:	57
Screenshot aus: 13 Going on 30. Regie: Gary Winick. Drehbuch: Josh Goldsmith, Cathy Yuspa; USA: Revolution Studios, 2004. Fassung: BluRay. Columbia Pictures, 2004, 97 Minuten	
Abbildung 30:	58
Screenshot aus: The Men Who Stare at Goats. Regie: Grant Heslov. Drehbuch: Peter Straughan; USA: Smokehouse Pictures/BBC Films, 2009. Fassung: BluRay. Overture Films, 2009, 94 Minuten	
Abbildung 31:	58
Screenshot aus: The Men Who Stare at Goats. Regie: Grant Heslov. Drehbuch: Peter Straughan; USA: Smokehouse Pictures/BBC Films, 2009. Fassung: BluRay. Overture Films, 2009, 94 Minuten	
Abbildung 32:	61
Screenshot aus: Charlie and the Chocolate Factory. Regie: Tim Burton. Drehbuch: John August; USA: The Zanuck Company/Plan B Entertainment/Village Roadshow Pictures, 2005. Fassung: BluRay. Warner Bros. Pictures, 2007, 115 Minuten	
Abbildung 33:	61
Screenshot aus: Charlie and the Chocolate Factory. Regie: Tim Burton. Drehbuch: John August; USA: The Zanuck Company/Plan B Entertainment/Village Roadshow Pictures, 2005. Fassung: BluRay. Warner Bros. Pictures, 2007, 115 Minuten	
Abbildung 34:	61
Screenshot aus: Charlie and the Chocolate Factory. Regie: Tim Burton. Drehbuch: John August; USA: The Zanuck Company/Plan B Entertainment/Village Roadshow Pictures, 2005. Fassung: BluRay. Warner Bros. Pictures, 2007, 115 Minuten	
Abbildung 35:	61
Screenshot aus: Charlie and the Chocolate Factory. Regie: Tim Burton. Drehbuch: John August; USA: The Zanuck Company/Plan B Entertainment/Village Roadshow Pictures, 2005. Fassung: BluRay. Warner Bros. Pictures, 2007, 115 Minuten	

Abbildung 36:	62
Screenshot aus: Charlie and the Chocolate Factory. Regie: Tim Burton. Drehbuch: John August; USA: The Zanuck Company/Plan B Entertainment/Village Roadshow Pictures, 2005. Fassung: BluRay. Warner Bros. Pictures, 2007, 115 Minuten	
Abbildung 37:	62
Screenshot aus: Charlie and the Chocolate Factory. Regie: Tim Burton. Drehbuch: John August; USA: The Zanuck Company/Plan B Entertainment/Village Roadshow Pictures, 2005. Fassung: BluRay. Warner Bros. Pictures, 2007, 115 Minuten	
Abbildung 38:	62
Screenshot aus: Charlie and the Chocolate Factory. Regie: Tim Burton. Drehbuch: John August; USA: The Zanuck Company/Plan B Entertainment/Village Roadshow Pictures, 2005. Fassung: BluRay. Warner Bros. Pictures, 2007, 115 Minuten	
Abbildung 39:	68
Screenshot aus: Manchester by the Sea. Regie & Drehbuch: Kenneth Lonergan; USA: K Period Media/Pearl Street Films/The Media Farm/The A/Middleton Project/B Story, 2016. Fassung: BluRay. Amazon Studios, Roadside Attractions, 2016, 137 Minuten	
Abbildung 40:	69
Screenshot aus: Beautiful Boy. Regie: Felix van Groening. Drehbuch: Luke Davies, Felix van Groening; USA: Plan B Entertainment/Big Indie Pictures, 2018. Fassung: BluRay. Amazon Studios, 2018, 120 Minuten	
Abbildung 41:	69
Screenshot aus: Beautiful Boy. Regie: Felix van Groening. Drehbuch: Luke Davies, Felix van Groening; USA: Plan B Entertainment/Big Indie Pictures, 2018. Fassung: BluRay. Amazon Studios, 2018, 120 Minuten	
Abbildung 42:	70
Screenshot aus: Dallas Buyers Club. Regie: Jean-Marc Vallée. Drehbuch: Craig Borten, Melisa Wallack; USA: Truth Entertainment/Voltage Pictures, 2013. Fassung: BluRay. Focus Features, 2013, 117 Minuten	
Abbildung 43:	72
Screenshot aus: The Perks of Being a Wallflower. Regie & Drehbuch: Stephen Chbosky; USA: Mr. Mudd, 2012. Fassung: BluRay. Summit Entertainment, 2012, 103 Minuten	
Abbildung 44:	72
Screenshot aus: The Perks of Being a Wallflower. Regie & Drehbuch: Stephen Chbosky; USA: Mr. Mudd, 2012. Fassung: BluRay. Summit Entertainment, 2012, 103 Minuten	
Abbildung 45:	73
Screenshot aus: Manchester by the Sea. Regie & Drehbuch: Kenneth Lonergan; USA: K Period Media/Pearl Street Films/The Media Farm/The A/Middleton Project/B Story, 2016. Fassung: BluRay. Amazon Studios, Roadside Attractions, 2016, 137 Minuten	
Abbildung 46:	74
Screenshot aus: Beautiful Boy. Regie: Felix van Groening. Drehbuch: Luke Davies, Felix van Groening; USA: Plan B Entertainment/Big Indie Pictures, 2018. Fassung: BluRay. Amazon Studios, 2018, 120 Minuten	

Abbildung 47:	74
Screenshot aus: The Perks of Being a Wallflower. Regie & Drehbuch: Stephen Chbosky; USA: Mr. Mudd, 2012. Fassung: BluRay. Summit Entertainment, 2012, 103 Minuten	
Abbildung 48:	76
Screenshot aus: Boy Erased. Regie & Drehbuch: Joel Edgerton; USA: Perfect World Pictures/Anonymous Content/Blue-Tongue Films/Blossom Films, 2018. Fassung: BluRay. Focus Features, 2018, 114 Minuten	
Abbildung 49:	76
Screenshot aus: Brokeback Mountain. Regie: Ang Lee. Drehbuch: Larry McMurtry, Diana Ossana; USA: River Road Entertainment, 2005. Fassung: BluRay. Focus Features, 2005, 134 Minuten	
Abbildung 50:	76
Screenshot aus: Brokeback Mountain. Regie: Ang Lee. Drehbuch: Larry McMurtry, Diana Ossana; USA: River Road Entertainment, 2005. Fassung: BluRay. Focus Features, 2005, 134 Minuten	
Abbildung 51:	77
Screenshot aus: Three Billboards Outside Ebbing, Missouri. Regie & Drehbuch: Martin McDonagh; USA: Fox Searchlight Pictures/Film4 Productions/Blueprint Pictures/Cutting Edge Group, 2017. Fassung: BluRay. Fox Searchlight Pictures, 2017, 115 Minuten	
Abbildung 52:	77
Screenshot aus: Beautiful Boy. Regie: Felix van Groening. Drehbuch: Luke Davies, Felix van Groening; USA: Plan B Entertainment/Big Indie Pictures, 2018. Fassung: BluRay. Amazon Studios, 2018, 120 Minuten	
Abbildung 53:	79
Screenshot aus: Beautiful Boy. Regie: Felix van Groening. Drehbuch: Luke Davies, Felix van Groening; USA: Plan B Entertainment/Big Indie Pictures, 2018. Fassung: BluRay. Amazon Studios, 2018, 120 Minuten	
Abbildung 54:	79
Screenshot aus: Beautiful Boy. Regie: Felix van Groening. Drehbuch: Luke Davies, Felix van Groening; USA: Plan B Entertainment/Big Indie Pictures, 2018. Fassung: BluRay. Amazon Studios, 2018, 120 Minuten	
Abbildung 55:	79
Screenshot aus: Beautiful Boy. Regie: Felix van Groening. Drehbuch: Luke Davies, Felix van Groening; USA: Plan B Entertainment/Big Indie Pictures, 2018. Fassung: BluRay. Amazon Studios, 2018, 120 Minuten	
Abbildung 56:	79
Screenshot aus: Beautiful Boy. Regie: Felix van Groening. Drehbuch: Luke Davies, Felix van Groening; USA: Plan B Entertainment/Big Indie Pictures, 2018. Fassung: BluRay. Amazon Studios, 2018, 120 Minuten	
Abbildung 57:	80
Screenshot aus: Boy Erased. Regie & Drehbuch: Joel Edgerton; USA: Perfect World Pictures/Anonymous Content/Blue-Tongue Films/Blossom Films, 2018. Fassung: BluRay. Focus Features, 2018, 114 Minuten	

Abbildung 58:	80
Screenshot aus: Boy Erased. Regie & Drehbuch: Joel Edgerton; USA: Perfect World Pictures/Anonymous Content/Blue-Tongue Films/Blossom Films, 2018. Fassung: BluRay. Focus Features, 2018, 114 Minuten	
Abbildung 59:	81
Screenshot aus: Arrival. Regie: Denis Villeneuve. Drehbuch: Eric Heisserer; USA: FilmNation Entertainment/Lava Bear Films/21 Laps Entertainment, 2016. Fassung: BluRay. Paramount Pictures, 2016, 116 Minuten	
Abbildung 60:	81
Screenshot aus: Manchester by the Sea. Regie & Drehbuch: Kenneth Lonergan; USA: K Period Media/Pearl Street Films/The Media Farm/The A/Middleton Project/B Story, 2016. Fassung: BluRay. Amazon Studios, Roadside Attractions, 2016, 137 Minuten	
Abbildung 61:	81
Screenshot aus: Three Billboards Outside Ebbing, Missouri. Regie & Drehbuch: Martin McDonagh; USA: Fox Searchlight Pictures/Film4 Productions/Blueprint Pictures/Cutting Edge Group, 2017. Fassung: BluRay. Fox Searchlight Pictures, 2017, 115 Minuten	
Abbildung 62:	83
Screenshot aus: Three Billboards Outside Ebbing, Missouri. Regie & Drehbuch: Martin McDonagh; USA: Fox Searchlight Pictures/Film4 Productions/Blueprint Pictures/Cutting Edge Group, 2017. Fassung: BluRay. Fox Searchlight Pictures, 2017, 115 Minuten	
Abbildung 63:	83
Screenshot aus: Three Billboards Outside Ebbing, Missouri. Regie & Drehbuch: Martin McDonagh; USA: Fox Searchlight Pictures/Film4 Productions/Blueprint Pictures/Cutting Edge Group, 2017. Fassung: BluRay. Fox Searchlight Pictures, 2017, 115 Minuten	
Abbildung 64:	84
Screenshot aus: Boy Erased. Regie & Drehbuch: Joel Edgerton; USA: Perfect World Pictures/Anonymous Content/Blue-Tongue Films/Blossom Films, 2018. Fassung: BluRay. Focus Features, 2018, 114 Minuten	
Abbildung 65:	84
Screenshot aus: Boy Erased. Regie & Drehbuch: Joel Edgerton; USA: Perfect World Pictures/Anonymous Content/Blue-Tongue Films/Blossom Films, 2018. Fassung: BluRay. Focus Features, 2018, 114 Minuten	
Abbildung 65:	85
Screenshot aus: Dallas Buyers Club. Regie: Jean-Marc Vallée. Drehbuch: Craig Borten, Melisa Wallack; USA: Truth Entertainment/Voltage Pictures, 2013. Fassung: BluRay. Focus Features, 2013, 117 Minuten	
Abbildung 66:	87
Screenshot aus: Manchester by the Sea. Regie & Drehbuch: Kenneth Lonergan; USA: K Period Media/Pearl Street Films/The Media Farm/The A/Middleton Project/B Story, 2016. Fassung: BluRay. Amazon Studios, Roadside Attractions, 2016, 137 Minuten	
Abbildung 68:	88
Eigene Abbildung aus Screenshot aus: Manchester by the Sea. Regie & Drehbuch: Kenneth Lonergan; USA: K Period Media/Pearl Street Films/The Media Farm/The A/Middleton Project/B Story, 2016. Fassung: BluRay. Amazon Studios, Roadside Attractions, 2016, 137 Minuten	

Abbildung 69:	89
Eigene Abbildung aus Screenshot aus: Manchester by the Sea. Regie & Drehbuch: Kenneth Lonergan; USA: K Period Media/Pearl Street Films/The Media Farm/The A/Middleton Project/B Story, 2016. Fassung: BluRay. Amazon Studios, Roadside Attractions, 2016, 137 Minuten	
Abbildung 70:	91
Screenshot aus: Manchester by the Sea. Regie & Drehbuch: Kenneth Lonergan; USA: K Period Media/Pearl Street Films/The Media Farm/The A/Middleton Project/B Story, 2016. Fassung: BluRay. Amazon Studios, Roadside Attractions, 2016, 137 Minuten	
Abbildung 71:	91
Screenshot aus: Manchester by the Sea. Regie & Drehbuch: Kenneth Lonergan; USA: K Period Media/Pearl Street Films/The Media Farm/The A/Middleton Project/B Story, 2016. Fassung: BluRay. Amazon Studios, Roadside Attractions, 2016, 137 Minuten	
Abbildung 72:	97
Screenshot aus: Insomnia. Regie: Christopher Nolan; Drehbuch: Hillary Seitz; USA: Alcon Entertainment/Witt/Thomas/Section Eight, 2002. Fassung: DVD. Warner Home Video GmbH, 2003, 113 Minuten	
Abbildung 73:	97
Screenshot aus: Insomnia. Regie: Christopher Nolan; Drehbuch: Hillary Seitz; USA: Alcon Entertainment/Witt/Thomas/Section Eight, 2002. Fassung: DVD. Warner Home Video GmbH, 2003, 113 Minuten	
Abbildung 74:	100
Screenshot aus: Das geheime Fenster. Regie & Drehbuch: David Koepp; USA: Columbia Pictures/Pariah, 2004. (Originaltitel: Secret Window). Fassung: Blu-ray. Sony Pictures Home Entertainment, 2007, 96 Minute	
Abbildung 75:	100
Screenshot aus: Das geheime Fenster. Regie & Drehbuch: David Koepp; USA: Columbia Pictures/Pariah, 2004. (Originaltitel: Secret Window). Fassung: Blu-ray. Sony Pictures Home Entertainment, 2007, 96 Minuten	
Abbildung 76:	103
Screenshot aus: Insomnia. Regie: Christopher Nolan; Drehbuch: Hillary Seitz; USA: Alcon Entertainment/Witt/Thomas/Section Eight, 2002. Fassung: DVD. Warner Home Video GmbH, 2003, 113 Minuten	
Abbildung 77:	103
Screenshot aus: Insomnia. Regie: Christopher Nolan; Drehbuch: Hillary Seitz; USA: Alcon Entertainment/Witt/Thomas/Section Eight, 2002. Fassung: DVD. Warner Home Video GmbH, 2003, 113 Minuten	
Abbildung 78:	107
Screenshot aus: Shutter Island. Regie: Martin Scorsese; Drehbuch: Laeta Kalogridis; USA: Paramount Pictures/Phoenix Pictures/Sikelia Productions/Appian Way, 2010. Fassung: DVD. Concorde Home Entertainment GmbH, 2010, 133 Minuten	
Abbildung 79:	107
Screenshot aus: Shutter Island. Regie: Martin Scorsese; Drehbuch: Laeta Kalogridis; USA: Paramount Pictures/Phoenix Pictures/Sikelia Productions/Appian Way, 2010. Fassung: DVD. Concorde Home Entertainment GmbH, 2010, 133 Minuten	

Abbildung 80:	108
Screenshot aus: Verblendung. Regie: David Fincher; Drehbuch: Steven Zaillian; USA/Schweden: Columbia Pictures/Metro-Goldwyn-Mayer Pictures/Yellow Bird/Scott Rudin, 2011. (Originaltitel: The Girl With The Dragon Tattoo). Fassung: DVD. Sony Pictures Home Entertainment GmbH, 2012, 152 Minuten	
Abbildung 81:	109
Zusammengesetzte Grafik aus selbst erstellter Farbskala und Screenshot aus: Mystic River. Regie: Clint Eastwood; Drehbuch: Brian Helgeland; USA/Australien: Warner Bros. Pictures/Village Roadshow Pictures/NPV Entertainment/Malpasos Productions, 2003. Fassung: DVD. Warner Home Video Germany, 2004, 132 Minuten	
Abbildung 82:	109
Zusammengesetzte Grafik aus selbst erstellter Farbskala und Screenshot aus: Mystic River. Regie: Clint Eastwood; Drehbuch: Brian Helgeland; USA/Australien: Warner Bros. Pictures/Village Roadshow Pictures/NPV Entertainment/Malpasos Productions, 2003. Fassung: DVD. Warner Home Video Germany, 2004, 132 Minuten	
Abbildung 83:	110
Zusammengesetzte Grafik aus selbst erstellter Farbskala und Screenshot. Regie: Prisoners. Denis Villeneuve; Drehbuch: Aaron Guzikowski; USA: Alcon Entertainment/8:38 Productions/Madhouse Entertainment, 2013. Fassung: Blu-ray. Tobis & Universal Pictures Germany, 2014, 153 Minuten	
Abbildung 84:	110
Zusammengesetzte Grafik aus selbst erstellter Farbskala und Screenshot aus: Prisoners. Regie: Denis Villeneuve; Drehbuch: Aaron Guzikowski; USA: Alcon Entertainment/8:38 Productions/Madhouse Entertainment, 2013. Fassung: Blu-ray. Tobis & Universal Pictures Germany, 2014, 153 Minuten	
Abbildung 85:	111
Zusammengesetzte Grafik aus selbst erstellter Farbskala und Screenshot aus: Regie: David Fincher; Drehbuch: Steven Zaillian; USA/Schweden: Columbia Pictures/Metro-Goldwyn-Mayer Pictures/Yellow Bird/Scott Rudin, 2011. (Originaltitel: The Girl With The Dragon Tattoo). Fassung: DVD. Sony Pictures Home Entertainment GmbH, 2012, 152 Minuten	
Abbildung 86:	111
Zusammengesetzte Grafik aus selbst erstellter Farbskala und Screenshot aus: Regie: David Fincher; Drehbuch: Steven Zaillian; USA/Schweden: Columbia Pictures/Metro-Goldwyn-Mayer Pictures/Yellow Bird/Scott Rudin, 2011. (Originaltitel: The Girl With The Dragon Tattoo). Fassung: DVD. Sony Pictures Home Entertainment GmbH, 2012, 152 Minuten	
Abbildung 87:	112
Zusammengesetzte Grafik aus selbst erstellter Farbskala und Screenshot aus: Regie & Drehbuch: David Koepp; USA: Columbia Pictures/Pariah, 2004. (Originaltitel: Secret Window). Fassung: Blu-ray. Sony Pictures Home Entertainment, 2007, 96 Minuten	
Abbildung 88:	112
Zusammengesetzte Grafik aus selbst erstellter Farbskala und Screenshot aus: Shutter Island. Regie: Martin Scorsese; Drehbuch: Laeta Kalogridis; USA: Paramount Pictures/Phoenix Pictures/Sikelia Productions/Appian Way, 2010. Fassung: DVD. Concorde Home Entertainment GmbH, 2010, 133 Minuten	

Abbildung 89:	113
Zusammengesetzte Grafik aus selbst erstellter Farbskala und Screenshot aus: Das geheime Fenster. Regie & Drehbuch: David Koepp; USA: Columbia Pictures/Pariah, 2004. (Originaltitel: Secret Window). Fassung: Blu-ray. Sony Pictures Home Entertainment, 2007, 96 Minuten	
Abbildung 90:	114
Screenshot aus: Verblendung. Regie: David Fincher; Drehbuch: Steven Zaillian; USA/Schweden: Columbia Pictures/Metro-Goldwyn-Mayer Pictures/Yellow Bird/Scott Rudin, 2011. (Originaltitel: The Girl With The Dragon Tattoo). Fassung: DVD. Sony Pictures Home Entertainment GmbH, 2012, 152 Minuten	
Abbildung 91:	114
Screenshot aus: Verblendung. Regie: David Fincher; Drehbuch: Steven Zaillian; USA/Schweden: Columbia Pictures/Metro-Goldwyn-Mayer Pictures/Yellow Bird/Scott Rudin, 2011. (Originaltitel: The Girl With The Dragon Tattoo). Fassung: DVD. Sony Pictures Home Entertainment GmbH, 2012, 152 Minuten	
Abbildung 92:	122
Screenshot aus: Shutter Island. Regie: Martin Scorsese; Drehbuch: Laeta Kalogridis; USA: Paramount Pictures/Phoenix Pictures/Sikelia Productions/Appian Way, 2010. Fassung: DVD. Concorde Home Entertainment GmbH, 2010, 133 Minuten	
Abbildung 93:	122
Screenshot aus: Shutter Island. Regie: Martin Scorsese; Drehbuch: Laeta Kalogridis; USA: Paramount Pictures/Phoenix Pictures/Sikelia Productions/Appian Way, 2010. Fassung: DVD. Concorde Home Entertainment GmbH, 2010, 133 Minuten	
Abbildung 94:	124
Screenshot aus: Shutter Island. Regie: Martin Scorsese; Drehbuch: Laeta Kalogridis; USA: Paramount Pictures/Phoenix Pictures/Sikelia Productions/Appian Way, 2010. Fassung: DVD. Concorde Home Entertainment GmbH, 2010, 133 Minuten	
Abbildung 95:	124
Screenshot aus: Shutter Island. Regie: Martin Scorsese; Drehbuch: Laeta Kalogridis; USA: Paramount Pictures/Phoenix Pictures/Sikelia Productions/Appian Way, 2010. Fassung: DVD. Concorde Home Entertainment GmbH, 2010, 133 Minuten	
Abbildung 96:	143
Screenshot aus: Tron: Legacy. Regie: Joseph Kosinski; Drehbuch: Edward Kitsis, Adam Horowitz; USA: Walt Disney Pictures, 2010. Fassung: DVD. Walt Disney Studios Home Entertainment, 2011, 121 Minuten	
Abbildung 97:	143
Screenshot aus: Tron: Legacy. Regie: Joseph Kosinski; Drehbuch: Edward Kitsis, Adam Horowitz; USA: Walt Disney Pictures, 2010. Fassung: DVD. Walt Disney Studios Home Entertainment, 2011, 121 Minuten	
Abbildung 98:	144
Zusammengesetzte Grafik aus selbst erstellter Farbskala und Screenshot aus: Solaris. Regie & Drehbuch: Steven Soderbergh; USA: Twentieth Century Fox/Lightstorm Entertainment, 2002. Fassung: DVD. Süddeutsche Zeitung Cinemathek, 2012, 94 Minuten	

Abbildung 99:	144
Zusammengesetzte Grafik aus selbst erstellter Farbskala und Screenshot aus: Solaris. Regie & Drehbuch: Steven Soderbergh; USA: Twentieth Century Fox/Lightstorm Entertainment, 2002. Fassung: DVD. Süddeutsche Zeitung Cinemathek, 2012, 94 Minuten	
Abbildung 100:	145
Zusammengesetzte Grafik aus selbst erstellter Farbskala und Screenshot aus: Equilibrium. Regie & Drehbuch: Kurt Wimmer; USA: Dimension Films/Blue Tulip Productions, 2002. Fassung: DVD. TV Movie 05/08, 102 Minuten	
Abbildung 101:	145
Zusammengesetzte Grafik aus selbst erstellter Farbskala und Screenshot aus: Equilibrium. Regie & Drehbuch: Kurt Wimmer; USA: Dimension Films/Blue Tulip Productions, 2002. Fassung: DVD. TV Movie 05/08, 102 Minuten	
Abbildung 102:	153
Screenshot aus: Elysium. Regie & Drehbuch: Neill Blomkamp; USA: TriStar Pictures/Media Rights Capital/QED International/Alphacore/Kinberg Genre, 2013. Fassung: DVD. Sony Pictures Home Entertainment, 2013, 105 Minuten	
Abbildung 103:	153
Screenshot aus: Elysium. Regie & Drehbuch: Neill Blomkamp; USA: TriStar Pictures/Media Rights Capital/QED International/Alphacore/Kinberg Genre, 2013. Fassung: DVD. Sony Pictures Home Entertainment, 2013, 105 Minuten	
Abbildung 104:	156
Zusammengesetzte Grafik aus selbst erstellter Farbskala und Screenshot aus: Elysium. Regie & Drehbuch: Neill Blomkamp; USA: TriStar Pictures/Media Rights Capital/QED International/Alphacore/Kinberg Genre, 2013. Fassung: DVD. Sony Pictures Home Entertainment, 2013, 105 Minuten	
Abbildung 105:	156
Zusammengesetzte Grafik aus selbst erstellter Farbskala und Screenshot aus: Elysium. Regie & Drehbuch: Neill Blomkamp; USA: TriStar Pictures/Media Rights Capital/QED International/Alphacore/Kinberg Genre, 2013. Fassung: DVD. Sony Pictures Home Entertainment, 2013, 105 Minuten	
Abbildung 106:	156
Screenshot aus: Elysium. Regie & Drehbuch: Neill Blomkamp; USA: TriStar Pictures/Media Rights Capital/QED International/Alphacore/Kinberg Genre, 2013. Fassung: DVD. Sony Pictures Home Entertainment, 2013, 105 Minuten	

Anhänge

Tabellen zu den Analysen in Kapitel 5

Tabelle A1: Gestaltungsmittel von Flashbacks in Komödien

Film	Kamera	Schnitt	Visuelle Effekte	Szenenbild / Kostüm	Licht- und Farbgestaltung	Ton	Musik
13 GOING ON 30 (2004, Gary Winick)		X	X	X	X		X
CHARLIE AND THE CHOCOLATE FACTORY (2005, Tim Burton)	X	X	X	X	X	X	X
SUPERBAD (2007, Greg Mottola)	X	X			X		X
17 AGAIN (2009, Burr Steers)	X	X		X	X	X	X
THE HANGOVER (2009, Todd Phillips)	X	X	X		X		
CONFESSIONS OF A SHOPAHOLIC (2009, P.J. Hogan)	X	X		X	X	X	X
THE MEN WHO STARE AT GOATS (2009, Grant Heslov)	X	X	X	X	X	X	X
21 JUMP STREET (2012, Phil Lord, Christopher Miller)				X	X		X

Tabelle A2: Kameratechnische Gestaltungsmittel von Flashbacks in Komödien

Film	Auffällige Einstellungsgrößen (Nah, Weit)	Aufsicht/Untersicht (A, U)	Auffällige Kamerabewegungen (Statisch, Dynamisch)	Zooms (IN, OUT)	POV
13 GOING ON 30 (2004, Gary Winick)		X (U)		X (OUT)	X
CHARLIE AND THE CHOCOLATE FACTORY (2005, Tim Burton)	X (N, W)	X (A, U)	X (D)	X (IN, OUT)	X
SUPERBAD (2007, Greg Mottola)		X (A)	X (D)	X (IN, OUT)	X
17 AGAIN (2009, Burr Steers)	X (N)	X (A)	X (D)	X (OUT)	
THE HANGOVER (2009, Todd Phillips)	X (N, W)	X (U)	X (D)	X (IN, OUT)	
CONFESSIONS OF A SHOPAHOLIC (2009, P.J. Hogan)		X (A, U)	X (D)		
THE MEN WHO STARE AT GOATS (2009, Grant Heslov)	X (N, W)	X (A, U)	X (D)	X (IN, OUT)	X
21 JUMP STREET (2012, Phil Lord, Christopher Miller)		X (A)		X (IN)	

Tabelle A3: Gestaltungsmittel im Schnitt bei Komödien

Film	Auffälliger Schnittrhythmus (Langsam/Schnell)	Nicht- elliptische Montage (ohne Ausl.)	Elliptische Montage (mit Ausl.)	Fragmentierung	Jump Cuts, Match Cuts, Cross Cuts, etc.	J&L-cuts	Slomos/Zeitraffer (S/Z)	Freeze-frames
13 GOING ON 30 (2004, Gary Winick)	X (langsam)	X						
CHARLIE AND THE CHOCOLATE FACTORY (2005, Tim Burton)			X	X		X		
SUPERBAD (2007, Greg Mottola)	X (schnell)	X	X	X	X (Jump Cuts)		X (S)	
17 AGAIN (2009, Burr Steers)	X (schnell)	X		X		X	X (S)	X
THE HANGOVER (2009, Todd Phillips)	X (schnell)		X		X (alles)	X	X (S, Z)	
CONFESSIONS OF A SHOPAHOLIC (2009, P.J. Hogan)			X				X (S)	
THE MEN WHO STARE AT GOATS (2009, Grant Heslov)			X	X	X (Jump Cuts)	X	X (S)	
21 JUMP STREET (2012, Phil Lord, Christopher Miller)			X			X		

Tabelle A4: Übergänge in Komödien

Film	Hard cuts	Weiß-/Schwarzblende	Überblendung	Blurring Effekt	Bilddeformationen (durch Swirls, etc.)	Halluzinationseffekte (Zooms, Erscheinungen, etc.)	Sonstige Effekte
13 GOING ON 30 (2004, Gary Winick)	X		X	X			X
CHARLIE AND THE CHOCOLATE FACTORY (2005, Tim Burton)	X	X	X	X	X		
SUPERBAD (2007, Greg Mottola)	X						
17 AGAIN (2009, Burr Steers)	X	X					
THE HANGOVER (2009, Todd Phillips)	X	X					
CONFESSIONS OF A SHOPAHOLIC (2009, P.J. Hogan)	X			X			X
THE MEN WHO STARE AT GOATS (2009, Grant Heslov)	X	X	X			X	
21 JUMP STREET (2012, Phil Lord, Christopher Miller)	X						

Tabelle A5: Gestaltungsmittel bei Flashbacks in Dramen

Film	Kamera	Schnitt	Visuelle Effekte	Szenenbild / Kostüm	Licht- und Farbgestaltung	Ton	Musik
BROKEBACK MOUNTAIN (2005, Ang Lee)	X	X			X	X	X
PERKS OF BEING A WALLFLOWER (2012, Stephen Chbosky)	X	X			X	X	X
DALLAS BUYERS CLUB (2013, Jean-Marc Vallée)	X	X			X	X	
ARRIVAL (2016, Denis Villeneuve)	X	X			X	X	X
MANCHESTER BY THE SEA (2016, Kenneth Lonergan)	X			X	X	X	X
THREE BILLBOARDS OUTSIDE EBBING, MISSOURI (2017, Martin McDonagh)		X			X	X	
BEAUTIFUL BOY (2018, Felix Van Groeningen)	X	X			X		X
BOY ERASED (2018, Joel Edgerton)		X			X		

Tabelle A6: Kameratechnische Gestaltungsmittel bei Flashbacks in Dramen

Film	Auffällige Einstellungsgrößen (Nah, Weit)	Aufsicht/Untersicht (A, U)	Auffällige Kamerabewegungen (Statisch, Dynamisch)	Zooms (IN, OUT)	POV
BROKEBACK MOUNTAIN (2005, Ang Lee)	X (Nah, Weit)		X (D, S)	X (IN)	
PERKS OF BEING A WALLFLOWER (2012, Stephen Chbosky)	X (Nah)	X (A)	X (S)	X (IN, OUT)	X
DALLAS BUYERS CLUB (2013, Jean-Marc Vallée)	X (Nah)				
ARRIVAL (2016, Denis Villeneuve)	X (Nah, Weit)		X (S)	X (IN)	
MANCHESTER BY THE SEA (2016, Kenneth Lonergan)	X (Weit)	X (A)		X (IN, OUT)	
THREE BILLBOARDS OUTSIDE EBBING, MISSOURI (2017, Martin McDonagh)			X (S)		
BEAUTIFUL BOY (2018, Felix Van Groeningen)	X (Nah, Weit)	X (A,U)	X (D, S)		
BOY ERASED (2018, Joel Edgerton)		X (A)	X (S)	X (IN)	

Tabelle A7: Gestaltungsmittel im Schnitt bei Flashbacks in Dramen

Film	Auffälliger Schnittrhythmus (Langsam/Schnell)	Nicht- elliptische Montage (ohne Ausl.)	Elliptische Montage (mit Ausl.)	Fragmentierung	Jump Cuts, Match Cuts, Cross Cuts, etc.	J&L-cuts	Slomos/Zeit raffer (S/Z)
BROKEBACK MOUNTAIN (2005, Ang Lee)		X		X			X (SloMo)
PERKS OF BEING A WALLFLOWER (2012, Stephen Chbosky)	X (langsam, schnell)		X	X	X (Cross Cuts)	X	
DALLAS BUYERS CLUB (2013, Jean-Marc Vallée)		X		X			X (SloMo)
ARRIVAL (2016, Denis Villeneuve)			X	(X)		X	
MANCHESTER BY THE SEA (2016, Kenneth Lonergan)			X	X			
THREE BILLBOARDS OUTSIDE EBBING, MISSOURI (2017, Martin McDonagh)		X				X	
BEAUTIFUL BOY (2018, Felix Van Groeningen)			X	X		X	X (SloMo)
BOY ERASED (2018, Joel Edgerton)	X (schnell)		X	X		X	

Tabelle A8: Übergänge bei Flashbacks in Dramen

Film	Hard cuts	Weiß-/Schwarzblende	Überblendung	Blurring Effekt	Zoom ins/Zoom outs (IN/OUT)	Match Cuts/Assoziative Schnitte	J&L-cuts
BROKEBACK MOUNTAIN (2005, Ang Lee)	X		X		X (IN)	X	
PERKS OF BEING A WALLFLOWER (2012, Stephen Chbosky)	X	X		X	X (IN)	X	X
DALLAS BUYERS CLUB (2013, Jean-Marc Vallée)	X						
ARRIVAL (2016, Denis Villeneuve)	X					X	X
MANCHESTER BY THE SEA (2016, Kenneth Lonergan)	X						X
THREE BILLBOARDS OUTSIDE EBBING, MISSOURI (2017, Martin McDonagh)	X					X	X
BEAUTIFUL BOY (2018, Felix Van Groeningen)	X					X	X
BOY ERASED (2018, Joel Edgerton)	X		X		X (IN)	X	

Tabelle A9: Flashbacks zur Lösung eines Rätsels

Film	Timecode	Rätsel, die durch die Flashbacks gelöst werden	Aufösung des Rätsels
INSOMNIA (2002, Christopher Nolan)	1. 01:13:50 - 01:15:31 (Hier ist unklar, ob es sich um einen Flashback von Walter Finch oder eine bloße Vorstellung von Will Dormer handelt. Letzteres ist im Hinblick auf den Einsatz von Vorstellungen im restlichen Film wahrscheinlicher.) 2. 01:35:52 - 01:36:35	1. Unter welchen Umständen kam das Mädchen Kay zu Tode? 2. Was ist in Will Dormers Vergangenheit vorgefallen?	1. Der Schriftsteller Walter Finch hat Kay erschlagen, da sie seine romantischen Avancen abwehrte und ihn dafür auslachte. 2. Dormer hat im Fall der Vergewaltigung und Ermordung eines kleinen Jungen Beweise gefälscht, da der Mann, den er für den Mörder hielt, sonst wegen Beweismangel nicht verurteilt worden wäre.
MYSTIC RIVER (2003, Clint Eastwood)	01:48:15 - 01:48:43	Warum kam Dave in der Nacht von Katies Ermordung blutverschmiert nach Hause? Hat er etwas mit Katies Tod zu tun?	Dave hat einen Pädophilen erschlagen, den er auf frischer Tat ertappt hat.
IDENTITY (2003, James Mangold)	01:25:33 - 01:25:56	Wer ist die mörderische Persönlichkeit von Malcolm Rivers?	Der kleine Timmy hat alle anderen Persönlichkeiten von Malcolm Rivers getötet und bleibt als einziger übrig.
SECRET WINDOW (2004, David Koepp)	01:19:14 - 01:19:19 01:19:25 - 01:20:04	Wer ist John Shooter?	Mort Rainey selbst ist John Shooter und hat sein Haus angezündet und zwei Menschen umgebracht.
SHUTTER ISLAND (2010, Martin Scorsese)	01:53:05 - 01:59:00	Was ist der Grund für Daniels'/Laeddiss' schlechten psychischen Zustand?	Andrew Laeddiss hat seine Frau erschossen, nachdem diese die drei gemeinsamen Kinder in einem See ertränkt hat.
THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO (2011, David Fincher)	02:16:47 - 02:18:44	Was ist an dem Tag von Harriets Verschwinden geschehen? Warum ist Harriet verschwunden?	Harriets Bruder, der sie missbraucht hat, kam an diesem Tag aus dem Internat zurück. Anita Vanger, die einzige, die von der Gewalt gegen Harriet wusste, half ihr dabei, ihren Tod vorzutäuschen und zu fliehen.
PRISONERS (2013, Denis Villeneuve)	01:59:39 - 02:00:08	Was ist mit den Mädchen Joy und Anna passiert? (Löst aber nicht die Rätsel: Wo ist Anna? Wer hat die beiden entführt?)	Joy und Anna wurden in einem dunklen Haus gefangen gehalten und betäubt. Es besteht eine Verbindung zwischen dem Mann, der die Labyrinth gezeichnet hat und ihrem Entführer.
GONE GIRL (2014, David Fincher)	1. 01:06:08 - 01:12:57 2. 01:18:35 - 01:19:20	1. Warum ist Amy verschwunden? Was ist geschehen? Hat Nick etwas damit zu tun? 2. Warum rächt sich Amy an Nick?	1. Amy will sich an Nick rächen 2. Sie hat beobachtet, wie Nick vor seiner Bar eine andere Frau geküsst hat.

Tabelle A10: Der Einsatz filmischer Gestaltungsmittel in den Flashbacks der acht betrachteten Thriller

Film	Kamera	Schnitt*	Licht- & Farbe	Szenenbild (S) & Kostüm (K)	Visuelle Effekte**	Ton	Musik
INSOMNIA (2002, Christopher Nolan)	X	X	X	X S & K		X	X
MYSTIC RIVER (2003, Clint Eastwood)	X	X	X	X S & K		X	
IDENTITY (2003, James Mangold)	X	X	X	X S & K		X	X
SECRET WINDOW (2004, David Koepp)	X	X	X	X S & K	X	X	X
SHUTTER ISLAND (2010, Martin Scorsese)	X	X	X	X S & K	X (Traum)	X	X
THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO (2011, David Fincher)	X	X	X	X S & K	X	X	X
PRISONERS (2013, Denis Villeneuve)	X	X	X	X S & K		X	X
GONE GIRL (2014, David Fincher)	X	X	X	X S & K		X	X

*auch Effekte wie Slow Motion, Freezeframes

** CGI, Compositing, digitale Filter,...

Tabelle A11: Liste der Gestaltungsmittel für die Übergänge von der Gegenwart zum Flashback und umgekehrt in den acht untersuchten Thrillern

Film	Gestaltungsmittel für die Übergänge zwischen Gegenwart und Flashback bzw. Flashback und Gegenwart
INSOMNIA (2002, Christopher Nolan)	<ul style="list-style-type: none"> - Nahe vor und nach dem Flashback in der Gegenwart - harte Schnitte
MYSTIC RIVER (2003, Clint Eastwood)	<ul style="list-style-type: none"> - Beim Sprung von der Gegenwart in die Vergangenheit Zufahrt auf Daves Gesicht und Überblendung. Beim Sprung von der Vergangenheit in die Gegenwart Überblendung und dann Wegfahrt. (s. 00:09:05 - 00:09:07) - Beim Übergang von der Gegenwart in die Vergangenheit Fahrt von links nach rechts, bis Daves Gesicht am linken Bildrand verschwindet und das Bild vollkommen schwarz ist. Dann Aufblende der Vergangenheit. Beim Übergang von der Vergangenheit zur Gegenwart wird der Flashback zunächst auf schwarz ausgeblendet. Dann fährt die Kamera von links nach rechts bis Daves Gesicht wieder ins Bild kommt. (s. 01:48:15 - 01:48:43) - harte Schnitte
IDENTITY (2003, James Mangold)	<ul style="list-style-type: none"> - Übergang von der Gegenwart in der Vergangenheit erfolgt über eine Nahe von einer der Figuren. Die Handlung in der Gegenwart wird kurz zum Stillstand gebracht (Freezeframe) oder verlangsamt (Slow Motion), dann erfolgt ein harter Schnitt zur ersten Einstellung des Flashbacks (s. z. B. 01:15:53 - 01:16:27)
SECRET WINDOW (2004, David Koepp)	<ul style="list-style-type: none"> - Nahe vor und nach dem Flashback in der Gegenwart - Übergang von der Gegenwart in die Vergangenheit über POV in Kombination mit einer Überblendung - harte Schnitte - Beim Sprung von der Gegenwart in die Vergangenheit Zufahrt auf Morts Gesicht, dann harter Schnitt zum Flashback - Fahrt von rechts nach links, sodass Morts Gesicht, das zuerst zur Hälfte am linken Bildrand verschwindet, immer weiter in die Mitte des Bildes wandert. Während dieses Vorgangs werden Szenen aus der Vergangenheit ein- und ausgeblendet. Sie werden entweder nur im Hintergrund von Morts Gesicht in der Gegenwart gezeigt oder füllen das gesamte Bild aus. Im letzten Fall ist Morts Gesicht teilweise noch transparent zu sehen. (s. 01:19:48 - 01:19:58)
SHUTTER ISLAND (2010, Martin Scorsese)	<ul style="list-style-type: none"> - harte Schnitte - Übergang von Flashback zu Gegenwart über Blatt, das von rechts nach links an der Kamera vorbeisegelt und wie eine Art Wipe wirkt
THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO (2011, David Fincher)	<ul style="list-style-type: none"> - Nahe vor den Flashbacks in der Gegenwart - Übergang von Vergangenheit zu Gegenwart über Blitz und Match Cut - Übergang von Vergangenheit zu Gegenwart über Match Cut - Überblendungen - harte Schnitte
PRISONERS (2013, Denis Villeneuve)	<ul style="list-style-type: none"> - harte Schnitte
GONE GIRL (2014, David Fincher)	<ul style="list-style-type: none"> - Übergang von Gegenwart zu Vergangenheit durch Abblende auf Schwarz mit anschließender Aufblende - Überblendungen - Übergang von Gegenwart zu Vergangenheit über harten Schnitt auf Schwarz und dann harter Schnitt

Tabelle A12: Gestaltungsmittel im Bereich Kamera in den Flashbacks der acht untersuchten Thriller

Film	Einstellungsgr. Nah (N) / Weit (W)	Tiefenschärfe Viel (V) / Wenig (W)	Aufsicht (A) / Untersicht (U)	Besondere s Framing	Auffällige Kameraführung & Kamerabewegungen (Statisch (S), Dynamisch (D), Schwenks,...)	POV
INSOMNIA (2002, Christopher Nolan)	X (N)	X (W)		X	X (D)	
MYSTIC RIVER (2003, Clint Eastwood)	X (N)				X (D)	
IDENTITY (2003, James Mangold)	X (N)			X	X (D)	
SECRET WINDOW (2004, David Koepp)	X (N)				X (S,D)	X
SHUTTER ISLAND (2010, Martin Scorsese)	X (N, W)		X (A & U)		X (D, S)	X
THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO (2011, David Fincher)	X (N)	X (W)			X (D, S)	
PRISONERS (2013, Denis Villeneuve)	X (N)	X (W)		X	X (D)	X
GONE GIRL (2014, David Fincher)	X (N)					

Tabelle A13: Gestaltungsformen im Bereich Schnitt in den Flashbacks der acht untersuchten Thriller

Film	Besonderer Schnitt- rhythmus Langsam (L) / Schnell (S)	Kurze Flashbacks mit wenigen Einstel- lungen (1-2)	Nicht elliptische Montage (ohne Aus- lassungen)	Elliptische Montage (mit Aus- lassungen)	Assoziative Montage	Fragmentiert	Jump Cuts (JC) / Match Cuts (MC) / Cross-Cutting (CC)
INSOMNIA (2002, Christopher Nolan)	X (S)	X	X		X	X	
MYSTIC RIVER (2003, Clint Eastwood)		X	X				
IDENTITY (2003, James Mangold)			X	X*			X (CC)
SECRET WINDOW (2004, David Koepp)		X		X			X (JC)
SHUTTER ISLAND (2010, Martin Scorsese)	X (L → S)		X	X	X	X	X (JC)
THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO (2011, David Fincher)				X		X	
PRISONERS (2013, Denis Villeneuve)	X (L)		X			X	
GONE GIRL (2014, David Fincher)			X	X			X (CC)

*eigentlich eher Collage als elliptisch, da Episoden zeitlich nicht in richtiger Reihenfolge

Tabelle A14: Der Einsatz filmischer Gestaltungsmittel in den Flashbacks der acht betrachteten Science-Fiction-Filme

Film	Kamera	Schnitt*	Licht- & Farbe	Szenenbild (S) & Kostüm (K)	Visuelle Effekte**	Ton	Musik
MINORITY REPORT (2002, Steven Spielberg)	X	X	X	X S & K		X	X
EQUILIBRIUM (2002, Kurt Wimmer)	X	X	X	X S		X	X
SOLARIS (2002, Steven Soderbergh)	X	X	X	X S & K		X	X
TRON LEGACY (2010, Joseph Kosinski)	X	X		X S & K	X	X	X
LIMITLESS (2011, Neil Burger)	X	X	X	X S & K	X	X	X
HER (2013, Spike Jonze)	X	X		X S & K		X	X
ELYSIUM (2013, Neill Blomkamp)	X	X	X	X S & K	X	X	X
INTERSTELLAR (2014, Christopher Nolan)	X	X		X S & K		X	X

*auch Effekte wie Slow Motion, Freezeframes

** CGI, Compositing, digitale Filter,...

Tabelle A15: Gestaltungsmittel im Bereich Kamera in den Flashbacks der acht untersuchten Science-Fiction-Filme

Film	Einstellungsgr. Nah (N) / Weit (W)	Tiefenschärfe Viel (V) / Wenig (W)	Aufsicht (A) / Untersicht (U)	Besonderes Framing	Auffällige Kameraführung & Kamerabewegungen (Statisch (S), Dynamisch (D), Schwenks,...)	POV
MINORITY REPORT (2002, Steven Spielberg)	X (N)				X (D, Handkamera)	X
EQUILIBRIUM (2002, Kurt Wimmer)	X (N)				X (D)	
SOLARIS (2002, Steven Soderbergh)	X (N)	X (W)		X	X (D, Handkamera)	X
TRON LEGACY (2010, Joseph Kosinski)	X (W, N)		X (A, U)			X
LIMITLESS* (2011, Neil Burger)	X (N)					
HER (2013, Spike Jonze)	X (N)	X (W)			X (D, Handkamera)	X
ELYSIUM (2013, Neill Blomkamp)	X (N)	X (W)			X (D, Handkamera)	
INTERSTELLAR* * (2014, Christopher Nolan)	X (N)				X (D)	

*LIMITLESS springt nach einer Eröffnung mit einer kurzen, konfliktbehafteten Szene in der Gegenwart (Haken-Eröffnung) in die Vergangenheit, um zu erklären, wie es zu der Situation kam. Fast der gesamte Film wird anschließend in der Vergangenheit erzählt, bis diese die Gegenwart wieder einholt. Da der Flashback fast den ganzen Film ausmacht, werden hier nur die Flashbacks betrachtet, welche sich innerhalb des langen Flashbacks befinden.

** INTERSTELLAR wird mit Interviews von alten Menschen eingeleitet, die von ihrem Leben berichten. Die gesamte Filmhandlung liegt bis zu dem Zeitpunkt, wo die Vergangenheit die Gegenwart (Zeit, in der die alten Menschen leben) einholt. Wie bei LIMITLESS werden aus diesem Grund hier auch nur die Flashbacks betrachtet, die innerhalb des langen Flashbacks liegen.

Tabelle A16: Gestaltungsformen im Bereich Schnitt in den Flashbacks der acht untersuchten Science-Fiction-Filmen

Film	Besonderer Schnitt-rhythmus Langsam (L) / Schnell (S)	Kurze Flashbacks mit wenigen Einstellungen (1-2)	Nicht elliptische Montage (ohne Auslassungen)	Elliptische Montage (mit Auslassungen)	Impressionsmontage	Fragmentiert	Jump Cuts (JC) / Match Cuts (MC) / Cross-Cutting (CC)
MINORITY REPORT (2002, Steven Spielberg)	X L → S		X				
EQUILIBRIUM (2002, Kurt Wimmer)	X L → S → L		X				
SOLARIS (2002, Steven Soderbergh)	X L	X	X	X	X	X	X (CC) (JC)
TRON LEGACY (2010, Joseph Kosinski)		X	X	X		X	
LIMITLESS* (2011, Neil Burger)		X		X			
HER (2013, Spike Jonze)		X		X	X		
ELYSIUM (2013, Neill Blomkamp)		X		X	X		
INTERSTELLAR** (2014, Christopher Nolan)		X***	X	X		X	

*LIMITLESS springt nach einer Eröffnung mit einer kurzen, konfliktbehafteten Szene in der Gegenwart (Haken-Eröffnung) in die Vergangenheit, um zu erklären, wie es zu der Situation kam. Fast der gesamte Film wird anschließend in der Vergangenheit erzählt, bis diese die Gegenwart wieder einholt. Da der Flashback fast den ganzen Film ausmacht, werden hier nur die Flashbacks betrachtet, welche sich innerhalb des langen Flashbacks befinden.

** INTERSTELLAR wird mit Interviews von alten Menschen eingeleitet, die von ihrem Leben berichten. Die gesamte Filmhandlung liegt bis zu dem Zeitpunkt, wo die Vergangenheit die Gegenwart (Zeit, in der die alten Menschen leben) einholt. Wie bei LIMITLESS werden aus diesem Grund hier auch nur die Flashbacks betrachtet, die innerhalb des langen Flashbacks liegen.

*** Mehrere sehr kurze Flashbacks, die aber jeweils drei Einstellungen besitzen.

Liste, der in Kapitel 5 analysierten Filme

Komödie

Charlie and the Chocolate Factory. Regie: Tim Burton. Drehbuch: John August; USA: The Zanuck Company/Plan B Entertainment/Village Roadshow Pictures, 2005. Fassung: BluRay. Warner Bros. Pictures, 2007, 115 Minuten.

Confessions of a Shopaholic. Regie: P.J. Hogan. Drehbuch: Tim Firth, Tracey Jackson; USA: Touchstone Pictures/Jerry Bruckheimer Films, 2009. Fassung: BluRay. Walt Disney Studios Motion Picture, 2009, 104 Minuten.

The Hangover. Regie: Todd Phillips. Drehbuch: Jon Lucas, Scott Moore; USA: Legendary Pictures/Green Hat Films/BenderSpink, 2009. Fassung: BluRay. Warner Bros. Pictures, 2009, 100 Minuten.

The Men Who Stare at Goats. Regie: Grant Heslov. Drehbuch: Peter Straughan; USA: Smokehouse Pictures/BBC Films, 2009. Fassung: BluRay. Overture Films, 2009, 94 Minuten.

17 Again. Regie: Burr Steers. Drehbuch: Jason Filardi; USA: Offspring Entertainment, 2009. Fassung: BluRay. New Line Cinema, 2009, 105 Minuten.

Superbad. Regie: Greg Mottola. Drehbuch: Seth Rogen, Evan Goldberg; USA: Columbia Pictures/The Apatow Company, 2007. Fassung: BluRay. Sony Pictures Releasing, 2007, 113 Minuten.

13 Going on 30. Regie: Gary Winick. Drehbuch: Josh Goldsmith, Cathy Yuspa; USA: Revolution Studios, 2004. Fassung: BluRay. Columbia Pictures, 2004, 97 Minuten.

21 Jump Street. Regie: Phil Lord, Christopher Miller. Drehbuch: Michael Bacall; USA: Original Film/SJC Studios, 2012. Fassung: BluRay. Columbia Pictures/Metro-Goldwyn-Mayer, 2012, 109 Minuten.

Drama

Arrival. Regie: Denis Villeneuve. Drehbuch: Eric Heisserer; USA: FilmNation Entertainment/Lava Bear Films/21 Laps Entertainment, 2016. Fassung: BluRay. Paramount Pictures, 2016, 116 Minuten.

Beautiful Boy. Regie: Felix van Groening. Drehbuch: Luke Davies, Felix van Groening; USA: Plan B Entertainment/Big Indie Pictures, 2018. Fassung: BluRay. Amazon Studios, 2018, 120 Minuten.

Boy Erased. Regie & Drehbuch: Joel Edgerton; USA: Perfect World Pictures/Anonymous Content/Blue-Tongue Films/Blossom Films, 2018. Fassung: BluRay. Focus Features, 2018, 114 Minuten.

Brokeback Mountain. Regie: Ang Lee. Drehbuch: Larry McMurtry, Diana Ossana; USA: River Road Entertainment, 2005. Fassung: BluRay. Focus Features, 2005, 134 Minuten.

Dallas Buyers Club. Regie: Jean-Marc Vallée. Drehbuch: Craig Borten, Melisa Wallack; USA: Truth Entertainment/Voltage Pictures, 2013. Fassung: BluRay. Focus Features, 2013, 117 Minuten.

Manchester by the Sea. Regie & Drehbuch: Kenneth Lonergan; USA: K Period Media/Pearl Street Films/The Media Farm/The A/Middleton Project/B Story, 2016. Fassung: BluRay. Amazon Studios, Roadside Attractions, 2016, 137 Minuten.

The Perks of Being a Wallflower. Regie & Drehbuch: Stephen Chbosky; USA: Mr. Mudd, 2012. Fassung: BluRay. Summit Entertainment, 2012, 103 Minuten.

Three Billboards Outside Ebbing, Missouri. Regie & Drehbuch: Martin McDonagh; USA: Fox Searchlight Pictures/Film4 Productions/Blueprint Pictures/Cutting Edge Group, 2017. Fassung: BluRay. Fox Searchlight Pictures, 2017, 115 Minuten.

Thriller

Das geheime Fenster. Regie & Drehbuch: David Koepp; USA: Columbia Pictures/Pariah, 2004. (Originaltitel: Secret Window). Fassung: Blu-ray. Sony Pictures Home Entertainment, 2007, 96 Minuten.

Gone Girl. Das perfekte Opfer. Regie: David Fincher; Drehbuch: Gillian Flynn; USA: Twentieth Century Fox/Regency Enterprises/TSG Entertainment, 2014. Fassung: DVD. Twentieth Century Fox Home Entertainment Deutschland GmbH, 2014, 143 Minuten.

Identität. Regie: James Mangold; Drehbuch: Michael Cooney; USA: Columbia Pictures/Konrad Pictures, 2003. (Originaltitel: Identity). Fassung: Blu-ray. Sony Pictures Home Entertainment, 2009, 90 Minuten.

Insomnia. Regie: Christopher Nolan; Drehbuch: Hillary Seitz; USA: Alcon Entertainment/Witt/Thomas/Section Eight, 2002. Fassung: DVD. Warner Home Video GmbH, 2003, 113 Minuten.

Mystic River. Regie: Clint Eastwood; Drehbuch: Brian Helgeland; USA/Australien: Warner Bros. Pictures/Village Roadshow Pictures/NPV Entertainment/Malpasso Productions, 2003. Fassung: DVD. Warner Home Video Germany, 2004, 132 Minuten.

Prisoners. Regie: Denis Villeneuve; Drehbuch: Aaron Guzikowski; USA: Alcon Entertainment/8:38 Productions/Madhouse Entertainment, 2013. Fassung: Blu-ray. Tobis & Universal Pictures Germany, 2014, 153 Minuten.

Shutter Island. Regie: Martin Scorsese; Drehbuch: Laeta Kalogridis; USA: Paramount Pictures/Phoenix Pictures/Sikelia Productions/Appian Way, 2010. Fassung: DVD. Concorde Home Entertainment GmbH, 2010, 133 Minuten.

Verblendung. Regie: David Fincher; Drehbuch: Steven Zaillian; USA/Schweden: Columbia Pictures/Metro-Goldwyn-Mayer Pictures/Yellow Bird/Scott Rudin, 2011. (Originaltitel: The Girl With The Dragon Tattoo). Fassung: DVD. Sony Pictures Home Entertainment GmbH, 2012, 152 Minuten.

Science Fiction

Elysium. Regie & Drehbuch: Neill Blomkamp; USA: TriStar Pictures/Media Rights Capital/QED International/Alphacore/Kinberg Genre, 2013. Fassung: DVD. Sony Pictures Home Entertainment, 2013, 105 Minuten.

Equilibrium. Regie & Drehbuch: Kurt Wimmer; USA: Dimension Films/Blue Tulip Productions, 2002. Fassung: DVD. TV Movie 05/08, 102 Minuten.

Her. Regie & Drehbuch: Spike Jonze; USA: Warner Bros. Pictures/Annapurna Pictures, 2013. Fassung: DVD. Warner Home Video Germany, 2014, 121 Minuten.

Interstellar. Regie: Christopher Nolan; Drehbuch: Jonathan Nolan, Christopher Nolan; USA/UK/Kanada: Warner Bros. Pictures/Paramount Pictures/Legendary Pictures/ Syncopy/Lynda Obst Productions, 2014. Fassung: DVD. Warner Home Video Germany, 2015, 162 Minuten.

Minority Report. Regie: Steven Spielberg; Drehbuch: Scott Frank, Jon Cohen; USA: Twentieth Century Fox/DreamWorks/Cruise/Wagner/Blue Tulip/Ronald Shusett/Gary Goldman, 2002. Fassung: DVD. Twentieth Century Fox Home Entertainment LLC, 2009, 141 Minuten.

Ohne Limit. Regie: Neil Burger; Drehbuch: Leslie Dixon; USA: Relativity/Virgin/Rogue/Many Rivers/Boy of the Year/Intermedia Film, 2011. (Originaltitel: Limitless). Fassung: Blu-ray. Concorde Home Entertainment, 2011, 105 Minuten.

Solaris. Regie & Drehbuch: Steven Soderbergh; USA: Twentieth Century Fox/Lightstorm Entertainment, 2002. Fassung: DVD. Süddeutsche Zeitung Cinemathek, 2012, 94 Minuten.

Tron: Legacy. Regie: Joseph Kosinski; Drehbuch: Edward Kitsis, Adam Horowitz; USA: Walt Disney Pictures, 2010. Fassung: DVD. Walt Disney Studios Home Entertainment, 2011, 121 Minuten.

Timecode-Listen der Flashback-Ausschnitte auf den beigelegten DVDs

Komödie

Film	Timecodes	Filmdateien
13 GOING ON 30 (2004, Gary Winick)	01:30:50 - 01:31:15	13GOINGON30_FB.mp4
CHARLIE AND THE CHOCOLATE FACTORY (2005, Tim Burton)	00:06:27 - 00:11:23 00:45:27 - 00:47:52 00:57:18 01:10:50 - 01:11:53 01:23:20 - 01:23:40 01:38:02 - 01:38:08	CHARLIE_FB1.mp4 CHARLIE_FB4.mp4 CHARLIE_FB2.mp4 CHARLIE_FB3.mp4 CHARLIE_FB5.mp4 CHARLIE_FB6.mp4
SUPERBAD (2007, Greg Mottola)	00:15:02 - 00:15:20 00:18:10 - 00:20:06	SUPERBAD_FB1.mp4 SUPERBAD_FB2.mp4
17 AGAIN (2009, Burr Steers)	00:04:33 - 00:06:00	17AGAIN_FB.mp4
CONFESSIONS OF A SHOPAHOLIC (2009, P.J. Hogan)	00:00:20 - 00:01:30	SHOPAHOLIC_FB1.mp4
THE MEN WHO STARE AT GOATS (2009, Grant Heslov)	00:17:25 - 00:18:00 00:18:10 - 00:19:30 00:42:15 - 00:42:35	GOATS_FB1.mp4 GOATS_FB2.mp4 GOATS_FB3.mp4

Drama

Film	Timecodes	Filmdateien
BROKEBACK MOUNTAIN (2005, Ang Lee)	01:11:33 - 01:12:15 01:49:20 - 01:49:45	BROKEBACKMOUNTAIN_FB1.mp4 BROKEBACKMOUNTAIN_FB2.mp4
PERKS OF BEING A WALLFLOWER (2012, Stephen Chbosky)	01:28:37 - 01:28:50 01:29:03 - 01:29:50	PERKS_FB1.mp4 PERKS_FB2.mp4
DALLAS BUYERS CLUB (2013, Jean-Marc Vallée)	00:18:16 - 00:18:27	DALLASBUYERSCLUB_FB1.mp4
ARRIVAL (2016, Denis Villeneuve)	00:01:15 - 00:04:00	ARRIVAL_FB1.mp4
MANCHESTER BY THE SEA (2016, Kenneth Lonergan)	00:26:25 - 00:27:45 00:51:46 - 00:58:53 02:02:55 - 02:03:50	MANCHESTER_FB1.mp4 MANCHESTER_FB2.mp4 MANCHESTER_FB3.mp4
THREE BILLBOARDS OUTSIDE EBBING, MISSOURI (2017, Martin McDonagh)	00:33:58 - 00:35:09	THREEBILLBOARDS_FB1.mp4
BEAUTIFUL BOY (2018, Felix Van Groeningen)	00:05:47 - 00:07:00 00:23:10 - 00:24:34 00:46:22 - 00:46:45	BEAUTIFULBOY_FB1.mp4 BEAUTIFULBOY_FB2.mp4 BEAUTIFULBOY_FB3.mp4
BOY ERASED (2018, Joel Edgerton)	00:13:17 - 00:14:45 01:02:30 - 01:06:34	BOYERASED_FB1.mp4 BOYERASED_FB2.mp4

Thriller

Film	Timecodes	Filmdateien
INSOMNIA (2002, Christopher Nolan)	00:02:26 – 00:02:44 00:46:28 – 00:46:55 01:35:52 – 01:36:35	INSOMNIA_FB1.mp4 INSOMNIA_FB2.mp4 INSOMNIA_FB3.mp4
MYSTIC RIVER (2003, Clint Eastwood)	01:48:15 – 01:48:43	MYSTIC_RIVER_FB1.mp4
IDENTITY (2003, James Mangold)	00:05:05 – 00:09:13	IDENTITY_FB1.mp4
SECRET WINDOW (2004, David Koepp)	00:53:26 – 00:53:27 01:19:25 – 01:20:04	SECRET_WINDOW_FB1.mp4 SECRET_WINDOW_FB2.mp4
SHUTTER ISLAND (2010, Martin Scorsese)	00:02:53 – 00:03:01 00:11:42 – 00:11:46 00:20:27 – 00:24:00 00:40:35 – 00:42:53 01:53:05 – 01:59:00	SHUTTER_ISLAND_FB1.mp4 SHUTTER_ISLAND_FB2.mp4 SHUTTER_ISLAND_FB3.mp4 SHUTTER_ISLAND_FB4.mp4 SHUTTER_ISLAND_FB5.mp4
THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO (2011, David Fincher)	00:18:39 – 00:20:59 02:16:47 – 02:18:44	DRAGON_TATTOO_FB1.mp4 DRAGON_TATTOO_FB2.mp4
GONE GIRL (2014, David Fincher)	00:11:58 – 00:15:00 01:06:08 – 01:12:57	GONE_GIRL_FB1.mp4 GONE_GIRL_FB2.mp4

Science Fiction

Film	Timecodes	Filmdateien
EQUILIBRIUM (2002, Kurt Wimmer)	00:18:47 – 00:20:27	EQUILIBRIUM_FB1.mp4
SOLARIS (2002, Steven Soderbergh)	00:22:08 - 00:29:14	SOLARIS_FB1.mp4
TRON LEGACY (2010, Joseph Kosinski)	00:53:20 – 00:57:59	TRON_LEGACY_FB1.mp4
HER (2013, Spike Jonze)	00:06:03 - 00:06:46 00:49:24 - 00:50:27	HER_FB1.mp4 HER_FB2.mp4
ELYSIUM (2013, Neill Blomkamp)	00:02:15 – 00:04:24 00:23:21 – 00:23:55 01:00:47 – 01:00:59 01:37:47 – 01:37:53 01:38:28 – 01:38:31 01:38:55 – 01:39:04 01:41:29 – 01:41:44 01:41:57 – 01:42:03	ELYSIUM_FB1.mp4 ELYSIUM_FB2.mp4 ELYSIUM_FB3.mp4 ELYSIUM_FB4.mp4 ELYSIUM_FB5.mp4 ELYSIUM_FB6.mp4 ELYSIUM_FB7.mp4 ELYSIUM_FB8.mp4
INTERSTELLAR (2014, Christopher Nolan)	00:01:30 – 00:01:49 01:56:33 – 01:56:38	INTERSTELLAR_FB1.mp4 INTERSTELLAR_FB2.mp4